



Les usages jeunes des espaces numériques dédiés aux jeux d'argent et de hasard

Un rapport du Centre de Référence en Santé
Mentale (CRéSaM)

Pascal MINOTTE – Claire BIVORT

31/01/2015

Table des matières

Introduction	4
Partie 1 : La littérature scientifique	5
Contexte	5
L'usage excessif des JAH et des JAH en ligne : prévalences et aspects sociodémographiques	7
Les caractéristiques « situationnelles » : les JAH sortent de leurs murs	8
Les caractéristiques structurelles des JAH en ligne qui participent à leur attractivité	10
Le choix du jeu en ligne	10
Les jeux les plus joués en ligne	11
Les jeux en ligne sont-ils plus problématiques ?.....	12
L'accessibilité.....	12
La fréquence des évènements.....	13
L'anonymat	13
Le JAH pour échapper à ses difficultés.....	14
Une moindre conscience des sommes jouées ?.....	14
Un plus grand sentiment de contrôle	14
Les jeux en ligne les plus joués par les joueurs excessifs	14
Le JAH excessif chez les adolescents et les jeunes adultes.....	15
L'accessibilité des JAH pour les adolescents.....	15
Les conséquences du jeu excessif chez les adolescents	16
Partie 2 : Le point de vue des experts	18
Éléments méthodologiques.....	18
1. L'émergence des dispositifs en ligne dédiés aux jeux d'argent et de hasard a-t-elle eu un impact sur la prévalence de la problématique du « jeu excessif » ? Si oui, lequel et pourquoi ?.....	18
Une augmentation du jeu excessif dans les années futures	18
Encore trop tôt pour le dire ?.....	22
2. Observez-vous des différences importantes entre les joueurs excessifs dont la problématique s'exprime en ligne et ceux dont la problématique s'exprime hors ligne ou de façon mixte (en ligne et hors ligne) ? S'agit-il de profils différents ? Si oui, en quoi ?.....	22
Les différences entre joueurs en ligne et joueurs hors ligne.....	23
3. Si vous deviez attirer l'attention des professionnels de terrain (thérapeutes et/ou professionnels de la prévention) concernant ces nouveaux dispositifs en ligne et leurs usages, sur quoi attireriez-vous leur attention ? Qu'est-il important de transmettre aux professionnels de terrain à ce sujet ?	27
En général.....	27
Le travail thérapeutique.....	27
Le cas particulier des joueurs de poker	29
Agir sur les dispositifs numériques	30

Partie 3 : Qu'en disent les joueurs ?	32
La méthode	32
Des entretiens semi-directifs	32
Les participants.....	32
L'analyse des données récoltées.....	32
Limitations.....	33
L'analyse	33
À l'origine, des souvenirs d'enfance et une initiation hors ligne entre pairs	33
Au début des études supérieures ou dès l'âge légal.....	35
Les motivations évoquées par les joueurs	35
Le choix du jeu en ligne	41
Pourquoi diminuent-ils l'intensité de leur pratique ?	46
Auto-évaluation et représentations par rapport au jeu excessif.....	48
Stratégies et représentations	51
Conclusions	57
Bibliographie	60
Annexes.....	64
Grille d'évaluation des études de prévalence sur le jeu excessif inspirée de la liste de contrôle STROBE.....	64
Liste des experts qui ont participé aux interviews « DELPHI »	65
Tableau récapitulatif des participants aux entretiens de joueurs	67
Thématiques explorées durant les entretiens	69

Nous tenons à remercier chaleureusement tous ceux sans qui ce rapport n'aurait jamais pu voir le jour.

Nous pensons tout particulièrement aux personnes qui ont accepté de nous rencontrer pour témoigner de leur pratique des jeux d'argent et de hasard, mais aussi aux experts francophones qui ont gracieusement pris un peu de leur temps pour répondre à nos questions.

Nous pensons également à nos partenaires de l'ASBL Nadja – et tout particulièrement à Sabine Gilis et Arnaud Zarbo – et du Centre de Recherche Information, Droit et Société de l'Université de Namur.

Enfin, nous remercions les membres du comité d'accompagnement scientifique pour leur attention bienveillante et la Loterie nationale belge pour son financement.

Le CRéSaM

Introduction

Le Centre de Référence en Santé Mentale (CRéSaM) travaille depuis plusieurs années la question du jeu excessif, notamment lorsqu'il se déploie dans les espaces numériques. La dernière étude à laquelle nous avons participé, financée par la Politique Scientifique Fédérale (Klein, De Cock, Rosas, Vangeel, & Minotte, 2013) s'est principalement centrée sur les usages excessifs des jeux vidéo et des réseaux sociaux. Peu de données concernant le « jeu pathologique » lié aux jeux d'argent et de hasard (JAH) en ligne ont été récoltées. Pourtant, les sites Internet proposant ces jeux sont de plus en plus présents dans les usages des jeunes et dans la sphère publique, notamment par l'intermédiaire des campagnes d'affichage, de la publicité à la télévision, du sponsoring des clubs de football, des « applis » pour smartphones, etc. Dans ce contexte, notre projet se propose de participer à l'amélioration des connaissances sur les usages jeunes des sites Internet et des applications pour tablettes et Smartphones dédiés aux jeux d'argent et de hasard et plus spécifiquement aux usages assidus de ceux-ci.

Ce rapport se structure en trois parties. Dans la première, nous proposons un état des lieux de la littérature scientifique. La seconde synthétise les réponses de 25 experts francophones¹ (professionnels de terrain et/ou académiques) à trois questions.

- 1) Tout d'abord, nous leur avons demandé si, selon eux, l'émergence des dispositifs en ligne dédiés aux jeux d'argent et de hasard a un impact sur la prévalence de la problématique du « jeu excessif ». Nous sommes bien conscients que seules les études épidémiologiques basées sur un panel représentatif de la population peuvent nous donner des informations fiables concernant une possible augmentation du nombre des joueurs excessifs. Cependant, cette question nous a paru intéressante principalement parce qu'elle invitait les participants à argumenter leur réponse.
- 2) Ensuite, nous leur avons demandé s'ils observaient des différences importantes entre les joueurs excessifs dont la problématique s'exprime en ligne et ceux dont la problématique s'exprime hors ligne ou de façon mixte (en ligne et hors ligne).
- 3) Enfin, étant donné que l'un des objectifs de ce travail est de fournir de l'information aux professionnels de terrain, nous leur avons demandé quels sont les éléments importants sur lesquels il faut attirer l'attention des psychothérapeutes et des professionnels de la prévention concernant ces nouveaux dispositifs en ligne et leurs usages.

Dans la troisième partie de ce rapport, nous proposons une analyse des entretiens réalisés auprès de quinze joueurs assidus aux JAH en ligne. Ceux-ci ont pu nous raconter leurs premières expériences de jeu, mais aussi nous expliquer ce qu'ils aiment dans leur JAH de prédilection, les avantages et les désavantages du jeu en ligne, les évolutions dans leur pratique du jeu, leur représentation par rapport au jeu excessif, etc.

Ce rapport constitue une première étape qui mènera à l'élaboration d'un résumé, intégrant les trois parties en un seul texte, à destination des professionnels de terrain.

¹ La liste des participants est disponible en annexe.

Partie 1 : La littérature scientifique

Contexte

Il n'est plus nécessaire de préciser à quel point Internet fait maintenant partie du quotidien de la majorité des Européens. La Belgique, avec 80 % de ménages disposant d'une connexion (SPF Economie, 2013), se situe très près de la moyenne (79 %) des 29 pays membres de l'Union européenne (Observatoire du numérique, 2013). Cette accessibilité croissante d'Internet s'articule à un contexte global dans lequel la maison familiale s'est transformée en lieu de « culture multimédia », intégrant à la fois une multitude de dispositifs technologiques, une panoplie de services d'information, de divertissement et de télécommunication et une série de comportements individuels et collectifs adaptés en conséquence (Berker, Hartmann, Punie, & Ward, 2006). Les loisirs, tant au niveau individuel que familial, tendent à se modifier en laissant une place de plus en plus importante aux écrans et aux écrans interactifs (télévision, ordinateur, tablette, Smartphone). En Belgique, les plus de 18 ans passent 4 h 14 min en moyenne par jour sur Internet et les 12 – 17 ans en moyenne 1 h 44 min (Klein et al., 2013).

Il est possible de jouer légalement aux jeux d'argent et de hasard (JAH) en ligne en Belgique depuis la publication au Moniteur belge, le 15 juillet 2011, des arrêtés royaux organisant la délivrance de licences pour les opérateurs de jeux. Actuellement, 45 URL sont recensées dans la liste officielle des jeux légaux par la Commission des Jeux de hasard auxquels il faut ajouter le site de la loterie nationale. La Commission édite également une « liste noire » qui comprend à la date de rédaction de ce rapport 95 URL de sites explicitement interdits (Commission des jeux de hasard, 2014). L'offre légale en Belgique comprend des jeux de tirage et de grattage organisés par la Loterie nationale, des jeux de casino (machines à sous, vidéo poker, jeux de dés, roulette, blackjack, bingo), du poker (Texas Hold'em, Omaha, Stud...) et des paris (sports, courses de chevaux...). Afin de protéger les plus jeunes des risques liés aux JAH, les jeux de type casino sont interdits aux moins de 21 ans et les paris ou les loteries aux moins de 18 ans.

En 2014, la Commission des Jeux de hasard a dénombré en Belgique 600.997 joueurs aux JAH sur Internet et 211.166 joueurs « hors ligne ». Ceux-ci se répartissent de la façon suivante : 195.345 jouent aux casinos en ligne, 226.792 jouent dans les salles de jeux en ligne et 324.571 font des paris en ligne. Ce chiffre est en progression constante et dépasse les estimations faites à l'ouverture de l'offre légale en ligne. Ces résultats sont sans commune mesure avec la situation passée. En effet, en 2006, seulement 1,5 % des Belges avaient déjà joué à un JAH sur Internet et 0,4 % y jouaient régulièrement (Druine, 2009). Or, ce sont 6,8 % de la population belge des 18 ans et plus² qui ont joué aux JAH sur Internet en 2013. Ce chiffre est un peu en deçà de ce qui avait été estimé lors de la recherche CLICK³ (Klein et al., 2013) selon laquelle 9,8 % des 18 ans et plus jouent en ligne à des JAH. Ceux-ci se répartissent de la façon suivante : 5,8 % jouent un jour par semaine ou moins, 2 % jouent deux ou trois jours par semaine, 0,8 % jouent 4 à 5 jours par semaine et 0,6 % jouent tous les jours et 0,6 % jouent plusieurs fois par jour.

Ces chiffres sont plus élevés que ceux estimés en France en 2012 où ce sont 3,7 % des personnes âgées de 18 ans et plus qui déclarent avoir joué à un jeu d'argent et de hasard en ligne au cours des 12 derniers mois (Tovar, Costes, & Eroukmanoff, 2013). Et encore plus élevés que ceux mesurés au Québec en 2009, époque à laquelle 1,4 % des Québécois jouaient en ligne (Kairouz, Nadeau, &

² Au départ des chiffres proposés par le SPF économie :

<http://statbel.fgov.be/fr/statistiques/chiffres/population/structure/agesexe/popbel/>

³ Probablement parce que la recherche CLICK inclut également l'offre illégale.

Paradis, 2011) et 2,1 % de l'ensemble de la population canadienne (R. T. Wood & Williams, 2009). Alors qu'en Angleterre, en 2007, ils étaient déjà 6 % à jouer en ligne (Wardle et al., 2007). Il semble d'ailleurs que les pourcentages de joueurs sur Internet dans les populations varient de façon relativement importante entre les pays et les régions. Par exemple, en 2007, on retrouvait les taux les plus élevés de joueurs de JAH en ligne en Europe et dans les Caraïbes et les plus bas en Amérique du Nord, Asie, Australie et Nouvelle-Zélande (R. T. Wood & Williams, 2009). Mais ces données évoluent très vite, il est possible qu'elles ne soient déjà plus d'actualité.

Nous savons aussi que, par rapport à l'ensemble des joueurs de JAH, **les joueurs en ligne sont généralement plus jeunes, davantage diplômés et appartenant à des catégories sociales supérieures** (Griffiths, Wardle, Orford, Sproston, & Erens, 2009; Kairouz et al., 2011; Tovar et al., 2013; R. T. Wood & Williams, 2009). Ces résultats sont assez cohérents avec ce que l'on sait déjà des usages du numérique. La population concernée est celle qui apprivoise le plus rapidement les nouveautés sociotechniques issues des Technologies de l'Information et de la Communication. Il est possible que celles-ci évoluent avec le temps et avec l'appropriation généralisée de ces technologies par d'autres strates de la population. Notons au passage la difficulté d'utiliser et de comparer les statistiques disponibles sur cette question, pour plusieurs raisons :

- Il s'agit d'une problématique émergente, en mouvement, dont les chiffres semblent augmenter tous les ans. Les données sont donc rapidement obsolètes.
- La comparaison entre pays doit se faire avec prudence, car les cadres législatifs et les efforts pour promouvoir le jeu responsable ne sont pas les mêmes partout. Par exemple, en France, les machines à sous et les jeux de casino en ligne (en dehors du poker) sont interdits.
- En fonction des enquêtes, celles-ci prennent ou non en compte l'offre illégale sur Internet, dont il n'est pas facile de mesurer l'ampleur. En effet, il existe une « zone grise » comprenant des jeux qui se présentent comme gratuits et qui finissent rapidement par proposer au joueur d'acheter des unités pour pouvoir continuer à jouer et faire des gains (euros ou cadeaux en tous genres).
- Une autre « zone grise » concerne la pratique des JAH en ligne par les mineurs. Comme toutes activités illicites, les données sont difficiles à récolter à ce sujet. Nous ferons le point dans un chapitre sur cette question.

Si nous devons comparer les chiffres internationaux avec prudence, nous pouvons néanmoins constater la bonne qualité de certaines enquêtes de grande ampleur telle que, par exemple, celles menées en France (J.-M. Costes, Pousset, & Eroukmanoff, 2011; Tovar et al., 2013), au Canada (R. T. Wood & Williams, 2009) ou en Angleterre (Wardle et al., 2007). Celles-ci obtiennent d'excellents résultats au « STROBE score », inspiré de la grille du même nom⁴. Il n'existe par contre pas d'étude de cette ampleur en Belgique. L'enquête CLICK (Klein et al., 2013) financée par la Politique scientifique fédérale portait principalement sur les usages compulsifs d'Internet, des réseaux sociaux et des jeux vidéo. Les données épidémiologiques récoltées dans le cadre de celle-ci sur les JAH ne sont pas suffisantes. De leur côté, les données recueillies dans le cadre de la recherche menée en 2006 pour la Fondation Rodin (Druine, 2009; Griffiths, 2009) sont probablement obsolètes concernant les JAH en ligne. Dans ce rapport, nous évoquerons les statistiques concernant la prévalence de la problématique du JAH excessif, notamment lorsqu'il se déploie sur Internet et plus particulièrement chez les jeunes adultes et les adolescents. Nous réfléchirons également aux caractéristiques *situationnelles* et *structurelles* (Griffiths, 2003) qui caractérisent la situation actuelle en matière de JAH.

⁴ Voir tableau 1 dans le chapitre suivant.

L'usage excessif des JAH et des JAH en ligne : prévalences et aspects sociodémographiques

Comme nous l'évoquions dans le chapitre précédent, il existe de nombreuses publications concernant les prévalences des usages excessifs des JAH, dont des études de grande qualité réalisées sur des panels suffisamment larges pour être représentatifs de la population générale du pays dans lequel elles ont été réalisées. Le tableau 1 reprend les résultats de certaines d'entre elles, ainsi que leur résultat au « STROBE score ». Ce dernier n'est pas une évaluation de la qualité de l'étude à proprement parler, mais une évaluation des informations transmises sur ces études dans les publications les concernant au regard des critères recommandés par l'OMS (Elm et al., 2007). Au total, ce sont 21 items qui sont analysés pour obtenir une cote maximale de 42 points. La liste des critères est jointe en annexe.

Pays	Année	STROBE score	N	Âges	En ligne ou hors ligne	Échelle	Joueurs à risques	Dont joueurs pathologiques	Références
Belgique	2013	-	1.000	18 ≤	En ligne	Maison	-	0,18%	Klein et coll., 2013
France	2012	32	4.042	18 ≤	En ligne	ICJE	10,4 % des joueurs en ligne	6,6 % des joueurs en ligne	OFDT, ODJ, 2013
France	2010	36	25.034	18 ≤	Tous jeux	ICJE	1,30%	0,40%	INPES, OFDT, 2010
Islande	2010	28	1.357	13 - 18	En ligne et hors ligne	DSM-IV-MR-J	Les 12 derniers mois : 2,7 %	Les 12 derniers mois : 2,2% (7.7% en ligne et 1.1 % hors ligne)	Olason et coll., 2010
Canada (Québec)	2009	34	11.888	18 ≤	Tous jeux	ICJE	Les 12 derniers mois : 1,3 % de la pop. générale et 1,8 % des joueurs	Les 12 derniers mois : 0,7% de la pop. générale et 0,9 % des joueurs	Kairouz et coll., 2011
Canada	2007	38	8.498	18 ≤	Tous jeux	ICJE	Pop générale : 2,4 % ; Joueur hors ligne : 3,1 % ; Joueur en ligne : 12,6 %	Pop. Générale : 0,8 % ; Joueur hors ligne : 1,0 % ; Joueur en ligne : 4,5 %	Wood & Williams, 2009
International	2007	37	12 521	18 ≤	Tous jeux	ICJE	Joueur hors ligne : 4 ; Joueur en ligne : 12,8	Joueurs hors ligne : 1,7 ; Joueur en ligne : 3,8	Wood & Williams, 2009
Angleterre	2007	41	9.003	16 ≤	Tous jeux sauf grattage et tirage	DSM-IV		Joueurs excessifs en ligne : 5 % et joueurs excessifs hors ligne : 0,5 %	Griffiths et coll., 2009 & Wardle et coll., 2007
Angleterre	2007	41	9.003	16 ≤	Tous jeux	DSM-IV et ICJE		0,6 % avec le DSM-IV et 0,5 % avec le PGSI	Wardle et coll., 2007
Angleterre	2006	29	473	18 - 52 (étudiants)	Tous jeux	SOGS		La vie entière : 5,5% (dont 77% ont joué sur Internet)	Griffiths et Barnes, 2007
Belgique	2006		3.002	16 ≤	Tous jeux	DSM-IV	Les 12 derniers mois : 1,6 %	Les 12 derniers mois : 0,4 %	Druine et coll., 2006
Suisse	2005	27	2.803	18 ≤	Hors ligne	SOGS	La vie entière : 2,18% - les 12 derniers mois : 0,82%	La vie entière : 1,14% - les 12 derniers mois : 0,46%	Osiek, C. et coll., 2012
Suisse	1998		2.526	18 ≤	Hors ligne	SOGS	La vie entière : 2,18% - les 12 derniers mois : 0,31%	La vie entière : 0,79% - les 12 derniers mois : 0,24%	Osiek, C. et coll., 2012

Tableau 1 : Études épidémiologiques concernant les usages excessifs des JAH hors ligne et en ligne.

De ces études de prévalence, nous pouvons retenir quelques constats au sujet du JAH excessif et du JAH excessif en ligne :

1. Le JAH et la pratique excessive du JAH, qu'il soit en ligne ou non, **concernent plus d'hommes que de femmes** (J.-M. Costes, Kairouz, & Pousset, 2013; Druine, 2009; Griffiths & Barnes, 2007; Tovar et al., 2013; Wardle et al., 2007; R. T. Wood & Williams, 2009). Cependant, si les hommes sont plus concernés par cette problématique, les femmes ont proportionnellement plus de problèmes avec le jeu en ligne qu'avec le jeu hors ligne (40,7 % > 24,1 %) (Tovar et al., 2013). Cette tendance est probablement liée au fait que les jeux les plus fréquentés par les femmes sur Internet sont en majorité ceux de l'offre illégale : les jeux de tirage/grattage autres que ceux de la Française des jeux (étude réalisée en France), les machines à sous, les jeux de casino et les « jeux gratuits » (2 femmes pour 1 homme jouent à ces jeux gratuits) (Tovar et al., 2013). Or, tous ces jeux sont ceux pour lesquels la prévalence de joueurs problématiques est la plus élevée.
2. Nous savons également que **les publics jeunes sont les plus à risques**, qu'il s'agisse des adolescents et des jeunes adultes (Tovar et al., 2013; Wardle et al., 2007). Par ailleurs, les joueurs excessifs sont aussi **plus souvent célibataires** et avec **un niveau de revenu moindre** (données qui peuvent s'expliquer en partie parce qu'ils sont plus jeunes). De façon générale, **la précarité financière est corrélée avec la problématique du jeu excessif, tout comme le fait d'être sans emploi et avec un faible niveau de scolarité** (Kairouz et al., 2011; Tovar et al., 2013).
3. Enfin, les études sont unanimes concernant le fait que **la prévalence des usages excessifs est plus importante chez les joueurs qui jouent au JAH en ligne, qu'il s'agisse de population adolescente ou adulte** (J.-M. Costes et al., 2011; Griffiths, Wardle, et al., 2009; Kairouz et al., 2011; Olason et al., 2010; Tovar et al., 2013; R. T. Wood & Williams, 2009). Cette différence entre joueurs en ligne et joueurs hors ligne est importante, puisqu'elle est de 3, 4 ou 5 fois plus élevée (Papineau & Leblond, 2010; R. T. Wood & Williams, 2009).

Notons que par « joueur en ligne », il faut entendre principalement « joueur qui joue notamment en ligne ». Souvent, les joueurs en ligne utilisent également l'offre de jeu traditionnelle. Il semblerait que seulement un quart soient des joueurs exclusivement en ligne (Tovar et al., 2013; R. T. Wood & Williams, 2009). Ceci étant, il est possible que cette donnée évolue avec le temps et que, avec l'évolution de l'offre en ligne, de plus en plus de joueurs passent exclusivement par Internet.

Deux hypothèses peuvent être formulées au départ du constat qu'il y a plus de joueurs à risque et de joueurs excessifs dans les joueurs en ligne : (1) les joueurs excessifs tendent à jouer plus, et par différents moyens, et donc à utiliser plus souvent Internet ; (2) le JAH sur Internet, par ses caractéristiques *structurelles*, tend à augmenter les risques de jeu excessif (Griffiths & Barnes, 2007). Ces deux hypothèses sont d'ailleurs complémentaires, elles ne s'excluent pas nécessairement.

Les caractéristiques « situationnelles » : les JAH sortent de leurs murs

Les JAH tendent à sortir des environnements traditionnellement dédiés à cette activité (Griffiths, 2014b). Cette tendance a atteint son paroxysme avec l'arrivée d'une offre de jeu en ligne et le développement de dispositifs sociotechniques⁵ comme les tablettes, les Smartphones et la 4G. Il est maintenant possible de jouer partout, à tout moment. Ce décroisement des espaces est d'autant plus important qu'il s'accompagne d'une forte activité publicitaire de la part des opérateurs qui proposent

⁵ Appelés ainsi parce qu'ils sont à la fois techniques, mais aussi dépendant des usages et de l'appropriation qui en seront faits par les usagers de telle sorte que les dimensions techniques et sociales sont indissociables.

des JAH en ligne. Actuellement, l'espace public et les médias (dont Internet) sont colonisés par les JAH à travers la publicité, le sponsoring, le placement de produits, etc. Les paris sportifs, et plus spécifiquement ceux concernant le football, sont un bel exemple de ce travail de décloisonnement opéré par l'industrie du JAH. Outre les campagnes d'affichage et l'ensemble de la publicité « classique » diffusée dans les médias, d'autres stratégies sont mises en place. Le sponsoring et les contrats publicitaires avec les équipes et les footballeurs sont de puissants leviers marketing. C'est ainsi que, par exemple, le Réal Madrid arbore le logo de « bwin » sur sa vareuse ; ou encore, que dans une émission consacrée au football sur une chaîne française, on a pu voir quelques-unes des vedettes de l'équipe de France se détendre après un entraînement en jouant au blackjack. Autant d'exemples qui contribuent à améliorer l'image des JAH (son accessibilité symbolique) dans l'imaginaire collectif.

Ce décloisonnement s'opère également en ligne à travers les applications et les jeux dits gratuits sur Internet. C'est ainsi que, par exemple, il est possible de télécharger certaines applications pour Smartphones ou tablettes qui permettent de rester informé des résultats sportifs. Celles-ci peuvent être des applications conçues et proposées par les opérateurs de JAH eux-mêmes. Elles peuvent aussi, à première vue, n'avoir aucun lien avec le JAH. Pourtant, une fois installées, on constate rapidement que, en plus de proposer les résultats des événements sportifs, celles-ci proposent également les cotes et un lien vers un site de jeux... On retrouve le même type de logique dans certains jeux de type « jeux gratuits », « jeux sociaux » ou encore « casual games ». Il est possible, par exemple, de jouer à la roulette gratuitement. Après vous être inscrit, vous disposerez d'un nombre limité de jetons. Une fois que ceux-ci sont terminés, vous êtes automatiquement dirigé vers le « magasin » qui vous proposera de vous vendre d'autres jetons à l'aide d'une carte de crédit ou par tous les autres moyens de paiement possibles sur Internet. Outre leur modèle économique ambigu basé sur une gratuité toute relative, ces jeux sont aussi des lieux d'initiation aux JAH qui occupent parfois les mêmes sites que des jeux pour enfant⁶. Nous verrons plus loin que près de la moitié des joueurs ont commencé à se familiariser aux JAH en ligne via des versions gratuites de ceux-ci (Tovar et al., 2013).

Ces deux exemples illustrent comment les JAH s'exportent hors de leurs murs, ce qui **augmente considérablement leur accessibilité**, mais aussi contribue à **modifier leur image** (la dimension symbolique de cette accessibilité). L'acceptabilité sociale du JAH, et notamment du pari sportif et du poker, tend à augmenter (Griffiths, 2003).

Enfin, nous ne serions pas complets concernant l'évolution des caractéristiques situationnelles du JAH depuis l'émergence d'Internet si nous n'évoquions pas les dynamiques communautaires autour de ces jeux (Griffiths, 2003). En effet, quelle que soit la thématique, les blogues, les forums et les réseaux sociaux accueillent des passionnés qui échangent autour de leurs centres d'intérêt. Les JAH ne font pas exception. Les joueurs passionnés et les opérateurs de jeux de hasard participent à la création de communautés qui ont leur culture propre (leur jargon, leurs codes, leurs vedettes, leurs événements, etc.). Beaucoup de joueurs (du débutant au professionnel) partagent leurs expériences sur Internet, échangent des tuyaux, dissertent longuement sur les qualités nécessaires pour être un bon joueur dans telle ou telle discipline, proposent des pronostics autour des événements sportifs, des statistiques en tous genres, etc. Il s'agit évidemment d'un phénomène qu'on peut observer dans le cadre de beaucoup de thématiques et qui tend à augmenter l'implication de celui qui y participe. Ceci étant, cela ne veut pas dire que cette nouvelle donne est nécessairement un facteur de risques. Probablement est-ce plus complexe que cela. Ces communautés sont des lieux où circulent des messages publicitaires, mais aussi des messages de prévention. Par exemple, le sang-froid, le contrôle de ses émotions et de ses

⁶ Notons au passage que ces jeux partagent d'ailleurs un design « cartoonesque », voire puéril, qui contraste avec l'image classique (cossue et virile) du jeu en casino et qui ajoute au caractère innocent, sans enjeux, de l'activité.

impulsions font partie des qualités régulièrement valorisées par les joueurs de poker sur ces réseaux. Le danger qu'il y a à vouloir « se refaire » lorsque l'on est dans une spirale négative y est souvent dénoncé comme un élément clé des situations à risque. Parfois aussi, les fausses vérités autour des martingales y sont démontées par les internautes. Autant d'éléments qui peuvent constituer des messages de prévention.

Comme nous le verrons dans la troisième partie de ce rapport, beaucoup de joueurs assidus en ligne fréquentent un ou des lieux d'échanges et d'informations sur Internet. Étudier ces espaces, leurs acteurs, leurs dynamiques, leurs influences et les discours qui les traversent est nécessaire si l'on veut comprendre le jeu en ligne et les « sous-cultures » qui s'y rattachent. Des approches comme la « web-ethnographie » peuvent nous aider à mieux comprendre ces nouvelles réalités et à adapter le travail de prévention et l'offre de soins en conséquence. Des travaux comme ceux de Pastinelli et de ses collaborateurs sont un bel exemple à ce sujet (Pastinelli, Côté-Bouchard, & Papineau, 2010).

Les caractéristiques structurelles des JAH en ligne qui participent à leur attractivité

Nous allons tenter de répondre à trois questions : (1) pourquoi certains joueurs s'orientent vers cette offre plutôt que vers l'offre traditionnelle (hors ligne) ? (2) Quels sont les JAH les plus joués en ligne ? (3) Ceux-ci risquent-ils d'entraîner plus de situations d'usages excessifs ? (Griffiths & Barnes, 2007; Tovar et al., 2013; R. T. Wood & Williams, 2009).

Le choix du jeu en ligne

L'accessibilité et la disponibilité 24/24 sont les raisons les plus souvent évoquées pour lesquelles les joueurs choisissent de jouer en ligne. Dans le même ordre d'idées, **la flexibilité** du jeu sur Internet est également mentionnée ainsi que la possibilité de **jouer à domicile, sans devoir se déplacer**, ce qui offre **plus de confort** et entraîne **moins de coûts secondaires** : trajets, nourriture, boissons.

Pour une grande partie des joueurs, le confort est aussi lié au fait d'**éviter la foule, le bruit, la cigarette et les personnes déplaisantes**. Mais aussi de conserver **une plus grande intimité** et de **rester anonyme**. Selon une étude menée en Angleterre en 2006, 32% des joueurs de JAH sur Internet cachent à leur famille qu'ils jouent (Griffiths & Barnes, 2007).

Enfin, d'autres avantages évoqués par les joueurs concernent l'offre elle-même : **un panel de jeux plus important** en ligne, **des offres promotionnelles** intéressantes, la possibilité de **jouer de très petites sommes**, une **plus grande visibilité des gains et des pertes**, **une meilleure expérience de jeu** et **des taux de redistribution plus élevés**.

Notons également que, outre les avantages du jeu, certains facteurs sont cités pour expliquer pourquoi la personne a commencé à s'y intéresser (Griffiths & Barnes, 2007; Tovar et al., 2013). La plupart du temps, c'est **parce que leurs amis jouent**. Le poker est un bel exemple de jeu dont l'initiation se fait souvent via un cercle d'amis (Bouju, Grall-Bronnec, Quistrebert-Davanne, & Vénisse, 2012; Eroukmanoff, Costes, & Tovar, 2014). Nous pouvons également ajouter à ce sujet que la pratique de certains jeux, dont le poker, devient de plus en plus « glamour » et connotée positivement, notamment chez les adolescents (Gupta & Derevensky, 2014). Pour d'autres joueurs, ce sera **via la publicité** (dans les médias traditionnels, sur Internet, par mailing), **parce que d'autres membres de la famille jouent** également (Griffiths, 2010) ou **via les jeux de démonstrations gratuits**. Il semble que presque la moitié des joueurs (49,1 %) a commencé à se familiariser avec les JAH en ligne via une version gratuite (Tovar et al., 2013).

Par ailleurs, certaines enquêtes (Tovar et al., 2013; R. T. Wood & Williams, 2009) ont questionné les joueurs sur les inconvénients des JAH en ligne. Le désavantage le plus souvent évoqué est **la difficulté de faire confiance aux sites Internet** concernés. Notons au passage que celle-ci concerne principalement les pays pour lesquels il n'y a pas d'offre légale. Dans ceux-ci, **le fait que le JAH en ligne soit illégal** est également cité comme un inconvénient de cette forme de jeu. **Le manque de contacts sociaux** dans le cadre du jeu en ligne est également fréquemment évoqué, tout comme **l'absence de l'atmosphère propre aux casinos** et aux salles de jeux. Le fait que les joueurs ont **tendance à dépenser plus d'argent** dans le jeu en ligne est renseigné comme un désavantage par ceux-ci, d'autres le formuleront autrement en expliquant qu'ils sont « **plus addictifs** » et « **trop pratiques** ». De plus, certains estiment que **l'expérience de jeu est plus « pauvre »** en ligne. Enfin, le fait de **devoir utiliser une carte de crédit** pour jouer en ligne plutôt que de l'argent cash est un inconvénient pour certains joueurs.

Les jeux les plus joués en ligne

Les études de prévalence réalisées ces dernières années proposent toutes un classement des JAH les plus pratiqués en ligne. À ce sujet, les résultats varient d'une étude à l'autre, probablement à cause des particularités locales (contexte légal, accessibilité du jeu hors ligne, us et coutumes, etc.), mais aussi parce que ces usages sont récents et toujours en train d'évoluer. Ceci étant, il semble que le poker et les paris sportifs soient tout particulièrement appréciés par les joueurs en ligne. Ils occupent en général les deux premières places du podium (Griffiths & Barnes, 2007; Kairouz et al., 2011; R. T. Wood & Williams, 2009). Cependant, en France, les jeux de tirage et de grattage se sont placés devant le poker et les paris (Tovar et al., 2013). Cela reflète probablement l'évolution du cadre légal et des habitudes des joueurs. Il est probable que le profil sociodémographique des joueurs en ligne évolue progressivement avec la diminution de la fracture numérique⁷ et tende de plus en plus à refléter la pratique du JAH par l'ensemble de la population. Au départ, le jeu sur Internet venait compléter une pratique chez des joueurs déjà bien impliqués dans les JAH (R. T. Wood & Williams, 2009). Il est très possible que cela évolue et que la pratique en ligne devienne progressivement la norme pour tout un chacun. Or, les jeux de grattage et de tirage sont les plus pratiqués hors ligne.

Les paris sportifs

Selon une communication récente de la Commission des jeux de hasard, les paris sportifs sont particulièrement populaires en Belgique puisque la moitié des joueurs belges sont des parieurs (L'Echo, 2014). Nous n'avons pas ici toutes les données nécessaires à une analyse plus fine du phénomène, mais celui-ci doit probablement s'envisager dans une perspective globale qui associe (1) des campagnes publicitaires efficaces auxquels participent des vedettes du monde du sport ; (2) des offres promotionnelles alléchantes des opérateurs de jeux (50 euros « offerts » aux nouveaux joueurs, etc.) ; (3) l'intrication de plus en plus grande des sites et des applications d'information concernant le sport et des sites de paris sportifs ; (4) un nouvel engouement du public belge pour ses joueurs de football à l'étranger ; (5) la plus-value qu'apportent les nouveaux dispositifs techniques et le fait qu'il est maintenant facile et confortable de parier via son Smartphone, par exemple. Ce dernier point est peut-être une des raisons pour lesquelles les parieurs ont une fréquence de jeu plus importante que les autres joueurs internautes (J. Costes, Eroukmanoff, & Tovar, 2014).

⁷ La fracture numérique « au premier degré » désigne le clivage entre ceux qui ont accès et ceux qui n'ont pas accès aux TIC. Cette fracture tend à diminuer avec le temps. La fracture numérique « du second degré » désigne les clivages qui se créent parmi les utilisateurs en fonction des types d'usages qu'ils font, non seulement des technologies, mais aussi des services et des informations accessibles en ligne.

Le poker

À l'échelle internationale, le poker est le JAH le plus pratiqué en ligne (R. T. Wood & Williams, 2009). Les raisons de ce succès sont finalement assez similaires à celles du pari sportif. Tout d'abord, les nouveaux dispositifs techniques offrent une vraie plus-value concrète dans la mesure où ils permettent aux joueurs de trouver à tout moment des tables pour jouer, ce qui est compliqué « hors ligne » (R. T. Wood & Williams, 2009). Le poker, en ligne et hors ligne, est devenu une activité très populaire dans le monde entier. L'image sociale du poker a commencé à changer avec la télédiffusion des tournois au début des années 2000 et avec l'avènement d'un vedettariat du poker (Gupta & Derevensky, 2014; Pastinelli et al., 2010). Ici aussi, la pression publicitaire est importante et elle s'associe le soutien de personnalités du monde du sport et du spectacle. Nous pensons, par exemple, aux campagnes comme « mon plus beau coup de poker » qui suggère un lien entre la pratique de ce jeu et une philosophie de vie plus globale. Cette série récurrente de spots laisse entendre que le poker permet de développer des compétences qui font qu'un destin peut devenir exceptionnel. Notons au passage que, si Internet influence la pratique du JAH parce que les opérateurs de jeux y sont présents, il l'influence également par les dynamiques communautaires qui s'y créent et qui ne sont pas uniquement le fait de ces opérateurs. Il existe de nombreux lieux d'échanges concernant les différents JAH sur Internet, et tout particulièrement concernant le poker. À l'heure actuelle, la connaissance des habitudes de jeux, notamment chez les joueurs les plus passionnés, passe par une bonne connaissance de ces espaces numérique et des discours qu'ils véhiculent. Ceux-ci peuvent participer à la promotion d'un jeu responsable ou promouvoir des conduites à risques. Concernant le poker, le discours dominant sur les réseaux numériques nous explique que celui-ci peut devenir une pratique gagnante à condition que le joueur soit prêt à y investir du temps et de l'argent (Pastinelli et al., 2010). Dans ce contexte, de nombreux jeunes sont séduits par l'idée de devenir professionnel du poker, de pouvoir en vivre. Il semble d'ailleurs que ce soit principalement dans le poker en ligne qu'on trouve une proportion importante de joueurs qui éprouve des difficultés à réguler leur pratique du JAH, mais sans que cela n'ait des conséquences financières négatives. Ces joueurs gagnent plus qu'ils ne perdent et leurs difficultés se situent ailleurs (Griffiths, Wardle, et al., 2009), notamment dans la dimension chronophage de l'activité et [chez les joueurs pathologiques] dans la souffrance psychique que le joueur tente de fuir à travers l'activité du jeu (Eroukmanoff et al., 2014; Gupta & Derevensky, 2014).

Les jeux en ligne sont-ils plus problématiques ?

Les différents facteurs qui ont été listés dans le chapitre précédent sont ceux qui sont évoqués par les joueurs, excessifs ou non, pour expliquer pourquoi ils préfèrent jouer sur Internet. D'autres travaux se sont penchés sur les JAH en ligne afin de voir en quoi ils pourraient être potentiellement plus susceptibles de provoquer des usages excessifs (Griffiths & Parke, 2012; Griffiths, 2003; Papineau, 2010).

L'accessibilité

L'accessibilité est la caractéristique la plus souvent citée tant pour expliquer le succès du JAH sur Internet en général que pour expliquer le lien statistique entre le jeu excessif et les JAH sur Internet. Nous avons déjà discuté cette question de l'accessibilité dans un chapitre précédent. Nous pourrions ainsi lister les mêmes ingrédients que les raisons évoquées par les joueurs en général (confort, disponibilité, flexibilité, etc.).

Dans ce chapitre, la question principale concerne le lien entre l'accessibilité des JAH et les pratiques excessives. Selon certains spécialistes, **plus l'accessibilité aux JAH est importante et plus le nombre de personnes qui éprouvent des problèmes augmente** (Häfeli, 2012; Papineau, 2010). Cette proposition, à priori logique, semble confirmée par les chiffres internationaux de prévalence du

jeu excessif. En effet, ceux-ci reflètent le caractère plus ou moins permissif des législations en vigueur dans les différents pays. C'est ainsi, par exemple, que les taux de prévalence aux États-Unis sont supérieurs à ceux obtenus en Europe. Cette différence s'explique par le fait d'une plus grande accessibilité des JAH en Amérique du Nord (J.-M. Costes et al., 2011; Valleur, 2011). En Belgique, cette augmentation de l'accessibilité semble avoir des répercussions concrètes puisque, selon la Commission des jeux de hasard, on observe une augmentation de la fréquence de la pratique du jeu (L'Echo, 2014). Les joueurs s'adonnent désormais durant toute la semaine à leur passion alors qu'en 2010 encore, ils se contentaient majoritairement de jouer le weekend. Ceci étant, il existe des exceptions et nous ne devons pas aller trop vite dans nos conclusions. Par exemple, l'ouverture d'une offre légale de casinos en Suisse en 2002 n'a pas eu d'incidence sur la prévalence du jeu excessif dans ce pays (Osiek, Jermann, Zullino, Ferrero, & Bondolfi, 2012). Cependant, il n'y a pas de comparaison possible entre l'accessibilité offerte par Internet et l'ouverture de casinos, cet exemple a seulement pour objectif de montrer que les équations sont souvent plus complexes qu'on ne peut l'imaginer. Il faut également prendre en compte toutes les mesures visant à favoriser le jeu responsable ou encore le contrôle par la législation des autres dimensions structurelles des JAH listée ci-dessous.

Dans un autre registre, mais toujours en lien avec le fait de pouvoir pratiquer le JAH à son domicile, nous savons qu'**il existe un lien statistique entre le fait de jouer aux JAH et le fait de fumer, boire et consommer des drogues** (Valleur, 2011). Il semble également que ce lien soit statistiquement encore plus important avec la pratique du JAH sur Internet. Cela s'explique par le fait qu'il est plus facile de consommer, notamment des produits illicites, lorsque l'on est chez soi. Par exemple, concernant la cigarette, tout dépend de la législation en vigueur dans le pays concerné. S'il est interdit de fumer dans les salles de jeu, il est fort possible que certains fumeurs préfèrent jouer en ligne, chez eux, afin de pouvoir fumer quand ils le désirent. C'est probablement la raison pour laquelle les résultats diffèrent concernant la cigarette en fonction des études. Par contre, il semble que, par rapport aux joueurs hors ligne, les joueurs en ligne sont plus susceptibles de faire usage du cannabis et de consommer plus d'alcool (J.-M. Costes et al., 2013, 2011; Griffiths, Wardle, et al., 2009; Kairouz et al., 2011).

La fréquence des évènements

Si Internet permet de jouer souvent, il permet également de jouer rapidement et de limiter le plus possible tout ce qui ralentit le jeu. Cette proposition est vraie pour tous les jeux en ligne, tout particulièrement pour certains d'entre eux comme le poker, par exemple. Sur Internet, il est possible de jouer sur plusieurs tables à la fois et c'est d'ailleurs une pratique très présente chez les joueurs de poker en ligne. Ceux-ci expliquent que le jeu hors ligne est trop lent à leur goût. Or, les offres de jeux qui permettent un jeu rapide et stimulant, des gains fréquents, et l'opportunité de jouer rapidement sont les plus associés au jeu problématique. La fréquence des possibilités de jeu semble être le facteur le plus important de développement de jeu problématique (Griffiths & Parke, 2012; Griffiths, 1999; Valleur, 2011).

L'anonymat

Le jeu en ligne permet au joueur d'éviter le regard potentiellement désapprobateur des autres par rapport à des comportements risqués ou à des pertes financières. C'est la raison pour laquelle l'anonymat est considéré comme un facteur de risque (Griffiths & Parke, 2012; Häfeli, 2012; Valleur, 2011). De plus, le jeu sur Internet est souvent une activité qui se pratique seul. Or, la solitude peut constituer un facteur de risque ou du moins un ingrédient des situations d'usage excessif. C'est particulièrement le cas lorsque le jeu est utilisé dans le cadre de certaines « stratégies de coping », comme échapper à ses problèmes, par exemple. Cependant, encore une fois, le lien entre la pratique excessive du JAH et le fait de jouer seul sur Internet, ou en compagnie d'autres personnes, est

complexe. Par exemple, il semblerait que les joueurs qui jouent seuls à la roulette sur Internet placent plus de jetons par pari et prennent plus de risques que ceux qui jouent hors ligne. Par contre, ceux qui parient le plus de jetons et qui font les paris les plus risqués sont ceux qui jouent sur Internet alors que d'autres joueurs sont assis à côté d'eux (Cole, Barrett, & Griffiths, 2010; Griffiths, 2014a). Ainsi, si Internet semble avoir un effet désinhibiteur, celui-ci rentre en interaction avec d'autres éléments parfois inattendus.

Le JAH pour échapper à ses difficultés

D'un point de vue étiologique, de nombreux auteurs ont mis en avant le fait que le JAH excessif peut constituer une stratégie, plus ou moins consciente, pour échapper à une souffrance psychologique (état dépressif, par exemple) et/ou un contexte de vie stressant (Valleur, 2011). Il s'agit d'ailleurs d'un point commun avec les joueurs excessifs de jeux vidéo par exemple (Klein et al., 2013). Il est possible que le JAH sur Internet, de par ses caractéristiques immersives et dissociatives (principalement caractérisé par la perte de la notion de temps), favorise ce type de « stratégie de coping » chez les joueurs à risque. Ainsi, il semble que le désir d'échapper à ses difficultés (et modifier son humeur) soit au cœur de la dynamique du maintien du comportement de jeu excessif chez certains joueurs (Griffiths, 2003; Gupta & Derevensky, 2014; R. T. A. Wood & Griffiths, 2007). Les joueurs excessifs qui jouent en ligne semblent avoir une tendance plus marquée à jouer pour fuir des difficultés (Griffiths, Wardle, et al., 2009).

Une moindre conscience des sommes jouées ?

Concernant les risques des JAH sur Internet, la littérature évoque également la « virtualisation » de l'argent, c'est-à-dire le fait que le joueur en ligne pourrait avoir une moindre notion des sommes qu'il joue du fait que celles-ci se résument à quelques chiffres sur l'écran. Il faut noter que les jetons de casinos répondent finalement à la même logique, ils tendent à rendre les sommes jouées plus « abstraites ». Cette tendance reste à confirmer, car une majorité de joueurs déclarent que le fait d'utiliser de l'argent « électronique » n'a pas d'impact sur les sommes qu'ils dépensent (R. T. Wood & Williams, 2009).

Un plus grand sentiment de contrôle

Enfin, certains auteurs pensent que les dispositifs de JAH en ligne et l'interactivité qu'ils proposent augmentent le sentiment de contrôle chez le joueur. Les aspects pseudo-actifs du jeu peuvent renforcer l'illusion de contrôle, potentiellement propice aux biais cognitifs fréquents chez les joueurs excessifs (Griffiths, 2003; Papineau, 2010; Valleur, 2011).

Les jeux en ligne les plus joués par les joueurs excessifs

La littérature scientifique a mis en évidence, depuis de nombreuses années, que certains JAH sont plus souvent associés au jeu excessif. Les données à ce sujet peuvent varier légèrement en fonction des recherches, mais il semble globalement que les jeux qui présentent le plus de risque sont les jeux de casino (Griffiths & Barnes, 2007) dont principalement les machines à sous et les jeux de tables (roulette, blackjack), mais aussi les paris sur les courses de chevaux et de chiens (Kairouz et al., 2011; Papineau & Leblond, 2010; Wardle et al., 2007).

Concernant les joueurs excessifs qui jouent en ligne, l'enquête française OFDT/ODJ « e-ENJEU 2012 » (Tovar et al., 2013) nous montre que leur pratique se répartit de la façon suivante : (1) les machines à sous (32,1 % des joueurs excessifs et 16,4 % des joueurs à risque modéré) ; (2) les jeux de casino (21,9 % des joueurs excessifs et 20,2 % des joueurs à risque modéré) ; (3) le poker (12,8 % des joueurs excessifs et 18,2 % des joueurs à risque modéré) ; (4) les paris hippiques (9,5 % des joueurs excessifs et 16,6 % des joueurs à risque modéré) ; (5) les paris sportifs (7,8 % des joueurs excessifs et

18,1 % des joueurs à risque modéré) ; (6) les jeux de tirage et de grattage (5,2 % des joueurs excessifs et 7 % des joueurs à risque modéré).

Ceci étant, cette même enquête « e-ENJEU 2012 » attire notre attention concernant le poker : *Globalement, les joueurs de poker ont des pratiques de jeu plus « à risque » que les autres joueurs, que ce soit en termes de fréquence de jeu ou de dépenses : ils sont plus assidus (20,9 % jouent de manière quasi quotidienne vs 10,9 % pour les autres joueurs en ligne) et, en moyenne, ils dépensent plus (778 euros vs 627 euros pour les autres joueurs en ligne). De fait, ces joueurs présentent une prévalence de joueurs problématiques beaucoup plus élevée au regard du reste des joueurs en ligne. L'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE) recense 22,1 % de joueurs problématiques parmi les joueurs de poker (vs 16,5 % parmi les autres joueurs), dont respectivement 14,1 % de joueurs excessifs et 8,0 % de joueurs classés à risque modéré (vs respectivement 6,5 % et 10,0 % pour les autres joueurs en ligne). Seuls quatre joueurs de poker sur dix sont classés sans risque par cet outil, contre six sur dix pour le reste de l'échantillon (Eroukmanoff et al., 2014).*

Le JAH excessif chez les adolescents et les jeunes adultes

Nous avons déjà eu l'occasion de constater dans les chapitres précédents que **les « jeunes adultes » sont particulièrement concernés par la problématique du jeu excessif et par le JAH sur Internet**. Par exemple, en Angleterre en 2007, on dénombrait 1 % de joueurs excessifs chez les hommes et 0,2 % chez les femmes, soit une moyenne de 0,6 %. Par contre, chez les hommes jeunes âgés de 16 à 24 ans, la proportion de joueurs excessifs était de 1,9 %. Ainsi, l'âge et le sexe restent les deux facteurs prédictifs les plus importants du JAH excessif (Wardle et al., 2007). Ce constat est également valable pour les adolescents. Nous savons que l'adolescence est une période à risque concernant les excès en général. L'étude CLICK (Klein et al., 2013), réalisée en Belgique en 2012, montre des prévalences systématiquement plus élevées chez les adolescents par rapport aux adultes concernant l'usage excessif des jeux vidéo, des réseaux sociaux et d'Internet. Il n'y a pas de raison que les JAH sur Internet soient une exception et la littérature internationale le démontre. Une remarquable synthèse de la littérature scientifique sur ce sujet au départ de 137 articles publiés entre 1985 et 2010 montre que **la prévalence du jeu excessif chez les adolescents est systématiquement plus élevée que chez les adultes** (Blinn-Pike, Worthy, & Jonkman, 2010).

Partant du constat que les adolescents qui jouent aux JAH sont un public à risque par rapport aux usages excessifs, les questions les plus importantes qui se posent concernent (1) l'accessibilité des JAH pour les adolescents et (2) les conséquences sur le moyen et long terme du jeu excessif chez les adolescents.

L'accessibilité des JAH pour les adolescents

Par accessibilité, nous entendons aussi bien les possibilités techniques de jouer que tous les aspects culturels et sociaux qui font que ces jeux intéressent les adolescents. Les phénomènes que nous avons déjà développés dans ce rapport comme la possibilité de jouer via Internet et sur tous les supports technologiques modernes, ainsi que la transformation progressive de l'image des JAH dans la société, notamment via l'omniprésent discours publicitaire, sont de nature à augmenter considérablement l'accessibilité des JAH également chez les adolescents. Il est d'ailleurs intéressant de constater que **la grande majorité des adolescents qui ont un problème de jeu excessif joue en ligne** (Brunelle et al., 2012; Griffiths & Barnes, 2007; Gupta & Derevensky, 2014; Olason et al., 2010; R. T. Wood & Williams, 2009).

En Belgique, comme dans la plupart des pays, l'âge légal d'accès aux JAH est réglementé⁸. Ces dispositions font office de « gardes fous » indispensables pour prévenir les usages problématiques. Ceci étant, cela ne veut pas dire que les JAH ne sont pas pratiqués par les adolescents. Par exemple, en Flandre en 2006, 40,1 % des 12 – 18 ans avaient déjà joué à des JAH (Druine, 2009). Les études internationales plus récentes confirment ces résultats et montrent qu'une proportion importante d'adolescents a joué et/ou joue aux JAH (Caillon, Grall-Bronnec, Bouju, Lagadec, & Vénisse, 2012; Gupta & Derevensky, 2014; Olason et al., 2010; Papineau & Leblond, 2010; Valleur, 2011). Sur Internet, les adolescents pratiquent les JAH **via des jeux de simulation « gratuits »**, dont certains proposent néanmoins rapidement au joueur de payer pour pouvoir jouer plus. Ces jeux s'inscrivent dans une « zone grise » qui mériterait d'être plus étudiée et dans laquelle certaines applications ne respectent pas les lois destinées à protéger les joueurs. Les adolescents peuvent aussi jouer **via l'offre illégale** en JAH sur la Toile qui propose peu ou pas de moyen de vérification des âges de ses usagers, mais aussi **en détournant les moyens de vérification de l'identité des joueurs** des sites agréés (en empruntant l'identité d'un camarade majeur, par exemple).

Les conséquences du jeu excessif chez les adolescents

On retrouve chez les adolescents des constats assez similaires à ceux faits concernant les adultes. Par exemple, le lien statistique entre la problématique du jeu excessif et l'abus de substances, la dépression, l'impulsivité, les problèmes scolaires et d'autres comportements à risques (Blinn-Pike et al., 2010; Gupta & Derevensky, 2014; Papineau & Leblond, 2010).

Pour toutes ces raisons, certains auteurs voient dans l'usage des JAH par les adolescents une problématique émergente qu'il est urgent de prendre en compte (Caillon et al., 2012; Derevensky & Gupta, 2007; Griffiths & Parke, 2010; Gupta & Derevensky, 2014; Messerlian, Derevensky, & Gupta, 2005; Olason et al., 2010). D'autant que, si les adolescents constituent un public à risque concernant la pratique excessive des JAH, il semble également qu'ils font moins appel aux services d'aide (Blinn-Pike et al., 2010).

Néanmoins, si les discours inquiets sont largement majoritaires au moment de commenter les données épidémiologiques, celles-ci sont nuancées par certains auteurs. Les excès de l'adolescence sont souvent passagers, ils ne deviennent pas nécessairement chroniques. Il est donc possible qu'une proportion plus ou moins importante des situations de jeux excessifs chez les mineurs corresponde à un trouble transitoire de l'adolescence parmi d'autres (Valleur, 2011). Autrement dit, ce n'est pas parce qu'il y a une proportion relativement importante de joueurs excessifs chez les adolescents que tous ceux-ci seront aussi des joueurs excessifs étant adultes. Le risque ici ne tient pas nécessairement au caractère chronique de la problématique, mais plutôt au fait que certains problèmes de comportements à l'adolescence peuvent avoir un impact important sur la trajectoire de vie du sujet. Par exemple, des difficultés scolaires importantes peuvent avoir une influence considérable sur le futur d'une personne. C'est probablement pourquoi certaines données semblent montrer que plus une personne est jeune lorsqu'elle rencontre des difficultés avec les JAH et plus celles-ci s'accompagnent de conséquences négatives dans le présent et pour le futur (Gupta & Derevensky, 2014).

Évidemment, la compréhension des usages excessifs, notamment chez les adolescents, ne peut s'appréhender uniquement à travers des explications linéaires et des analyses factorielles. Ces problématiques s'inscrivent généralement dans des contextes particuliers, notamment au niveau familial et socio-éducatif. On sait, par exemple, qu'il existe une dimension transgénérationnelle à la problématique, puisqu'il existe un lien significatif entre le fait d'être un joueur excessif et le fait que

⁸ En Belgique, il faut avoir minimum 18 ans pour jouer aux jeux de tirage et de grattage ainsi qu'aux paris, tandis qu'il faut minimum 21 ans pour jouer aux jeux de casino (ci-inclus le poker) et de salle de jeux.

les parents soient eux aussi des joueurs (Griffiths, 2010; Wardle et al., 2007). Les conséquences négatives du JAH excessif à l'adolescence sont donc aussi à mettre en lien avec un contexte de vie plus général.

Partie 2 : Le point de vue des experts

Éléments méthodologiques

Ce texte résume les points de vue des 25 experts francophones⁹ (professionnels de terrain et/ou académiques) qui ont répondu aux 3 questions de l'enquête. Nous avons tâché d'être exhaustifs quant au contenu ainsi récolté. Lorsqu'une référence bibliographique est renseignée, c'est uniquement parce qu'elle a été utilisée par un répondant pour argumenter ou étoffer son propos. De plus, nous intégrons de nombreuses citations (↗) issues des réponses fournies par les participants. Celles-ci ne sont pas attribuées à leurs auteurs. En effet, comme précisé lorsque nous avons contacté les experts en leur transmettant le questionnaire, nous voulions avant tout que chacun se sente libre d'exprimer son point de vue sans avoir à se justifier à titre individuel. Il s'agit d'ailleurs d'une recommandation méthodologique de la méthode Delphi dont s'inspire notre démarche (Slocum, Elliott, Heesterbeek, & Lukensmeyer, 2006).

1. L'émergence des dispositifs en ligne dédiés aux jeux d'argent et de hasard a-t-elle eu un impact sur la prévalence de la problématique du « jeu excessif » ? Si oui, lequel et pourquoi ?

Nous sommes bien conscients que seules les études épidémiologiques basées sur un panel représentatif de la population peuvent nous donner des informations fiables concernant une possible augmentation du nombre des joueurs excessifs. Cependant, cette question nous a paru intéressante principalement parce qu'elle invitait les participants à argumenter leur réponse. Quels sont les constats faits sur le terrain et/ou les données issues de la littérature scientifique dont nous disposons actuellement qui peuvent nous permettre d'anticiper une tendance ?

Cette question n'a pas fait émerger de véritable clivage entre les experts, mais plutôt deux « positionnements ». La plupart des répondants (17/25) ont estimé que l'émergence des dispositifs en ligne dédiés aux jeux d'argent et de hasard allait augmenter la prévalence du jeu excessif là ou d'autres (6/25) ont évalué qu'il était encore trop tôt pour l'affirmer.

Une augmentation du jeu excessif dans les années futures

La plupart des experts estiment que les JAH en ligne ont (ou vont avoir) un impact sur la prévalence du jeu excessif dans la population en augmentant celle-ci. Les arguments pour soutenir ce point de vue sont nombreux et nous allons les présenter en commençant par ceux qui sont le plus souvent évoqués.

Tout d'abord, la plupart des experts ont pointé la plus grande **accessibilité** et la plus grande **disponibilité** des JAH depuis qu'ils se déclinent en version numérique. Ceux-ci sont accessibles 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 et depuis tous les écrans connectés à Internet (ordinateurs, tablettes et Smartphones). De plus, les sites Internet et les « applications » en question donnent la possibilité aux joueurs de miser de très petites sommes d'argent, ce qui rend l'activité particulièrement accessible financièrement, même pour des étudiants. C'est ainsi que la légalisation des JAH en ligne a augmenté le nombre de joueurs, et donc, potentiellement, le nombre de joueurs problématiques.

L'anonymat des joueurs et **l'absence de contrôle social** sont d'autres caractéristiques des JAH en ligne qui augmentent le risque de jeu excessif. ↗ « Une autre différence majeure entre jeux « online » et jeux « offline » est le fait qu'il n'y a pas de « surveillance » ou de « regard de l'autre » dans les jeux en ligne. La situation est donc totalement différente si on la compare à un casino. Le joueur pourrait en effet être gêné de fréquenter très souvent le même lieu, à cause de l'image qu'on pourrait

⁹ La liste des experts est jointe en annexe.

lui attribuer, etc. C'est beaucoup moins le cas quand on joue en ligne. » Le joueur évite ainsi d'être étiqueté comme « joueur à problèmes ». De plus, certains répondants ont associé au jeu en ligne et à l'anonymat qu'il permet la notion **d'isolement**, en pointant le fait que celui-ci est régulièrement identifié comme un facteur aggravant en matière de jeu excessif.

Par ailleurs, certains experts soulignent que ce sont **les personnes les plus fragiles** comme **les adolescents** ou **les joueurs excessifs** qui risquent d'être principalement concernés par les conséquences de l'augmentation de l'accessibilité des jeux via leurs versions numériques et de l'anonymat que celles-ci permettent. Il est plus facile en jouant sur Internet de se cacher de sa famille ou encore de contourner les mesures de protection. ☞ « *Le jeu en ligne est une alternative facile aux salles de jeux et autres cafés, en particulier lorsqu'il devient difficile (ex. interdictions) ou risqué (ex. ultimatums familiaux) pour un joueur excessif de se procurer de l'argent ou de sortir.* »

1. Parmi les populations « fragiles » ou « à risques », ce sont essentiellement **les adolescents** qui sont évoqués, notamment parce qu'ils sont particulièrement attirés par les univers numériques. Dans le cadre de l'offre légale, des mesures destinées à vérifier l'âge des joueurs ont été prises. Cependant, celles-ci peuvent être contournées, en empruntant une autre identité, par exemple. ☞ « *Pour notre part, la question des adolescents se pose également. En effet, parmi les problématiques rencontrées par les adolescents, le mésusage des JAH reste le moins documenté. Pourtant, selon une méta-analyse portant sur cette question (Blinn-Pike et al., 2010), il apparaît clairement que la première expérience de JAH a généralement lieu durant l'adolescence. De plus, la prévalence des problèmes de jeu s'avère relativement élevée dans ce sous-groupe. En effet, selon une étude réalisée en 2008 par l'institut de statistique du Québec auprès d'élèves du secondaire, 4,1% des adolescents seraient à risque et 2 % seraient joueurs excessifs probables (Martin et al, 2009). Soit 3 fois plus que la prévalence chez les adultes qui oscille autour de 0,7%. Or certains jeux et modalités de jeux semblent préférés chez les plus jeunes comme le poker et les jeux en ligne. Bien que l'âge légal soit de 18 ans, l'attrait indéniable pour le numérique chez les plus jeunes, ajouté à l'offre croissante de nouveautés online présentant des produits à caractère addictif important avec une accessibilité qui n'a de cesse d'être facilitée (connexion Wifi à distance, supports mobiles, accès 24h/24h), augmente la probabilité qu'un jeune soit confronté à l'offre de jeu... »*
2. Nombreux sont les répondants qui constatent que la situation est plus compliquée également pour **les joueurs excessifs** qui tentent de limiter leur pratique, notamment à cause des stimulations au jeu via la forte présence publicitaire des JAH (voir le point suivant), mais aussi des **pop-up** et des **spams**. ☞ « *Beaucoup de patients se plaignent d'être continuellement confrontés à des spots publicitaires parlant de jeux d'argent et de hasard (que ce soit en ligne ou non), sachant qu'évoquer ce thème suscite chez eux l'envie d'aller jouer* ». De plus, la possibilité de mentir plus facilement sur sa véritable identité permet aux joueurs excessifs de passer outre des mesures de protection. ☞ « *L'équipe constate également que les demandes d'aide qui concernent les jeux de hasard et d'argent en ligne émergent parfois chez des personnes qui sont parvenues à arrêter les jeux de hasard et d'argent en dur, mais qui ont ensuite commencé à jouer en ligne ou encore, des personnes qui n'avaient aucune difficulté à réguler leur consommation de jeux de hasard en dur, mais qui, une fois les jeux en ligne essayés, ont commencé à présenter des difficultés avec leurs habitudes de jeux.* »

La forte **présence publicitaire** et les **offres promotionnelles** alléchantes sont fréquemment évoquées par les répondants. Ces deux dimensions ne sont pas nécessairement intrinsèques à l'offre de jeu en ligne. Cependant, force est de constater qu'elle a accompagné l'émergence d'une offre légale sur

Internet en 2011 - 2012¹⁰. La publicité en question est d'ailleurs fortement orientée autour du poker et du pari sportif. ☞ « *La publicité, et la mise en avant du poker, et surtout des pronostics sportifs, a aussi un impact sur le jeu « en dur » : l'effet de la libéralisation partielle (en France) du jeu en ligne implique un nouveau rapport au jeu d'argent (favorisant l'idée de jeux de sensations et de jeux où les connaissances et l'habileté jouent un rôle, au détriment des jeux de rêve).* » De plus, cette hyperprésence publicitaire participe à l'augmentation de l'**acceptabilité sociale** du JAH. De cette façon, le jeu en ligne touche **d'autres populations** que celles qui avaient l'habitude de jouer auparavant. Par exemple, certains experts pointent une augmentation des demandes de la part de femmes qui jouent en ligne et constatent que cette tendance se vérifie dans les enquêtes (Tovar et al., 2013). Enfin, **les offres promotionnelles** concernant le jeu en ligne sont fréquentes et plus élevées que dans les points de vente traditionnels. La plupart des sites Internet de JAH proposent des « bonus » de plusieurs dizaines d'euros à l'inscription ainsi que des démos qui permettent de jouer gratuitement.

La **dématérialisation de la question financière** est, elle aussi, fréquemment évoquée. Dans une logique comparable à celle observée pour les jetons de casinos, il est possible qu'une fois résumé à un chiffre dans le coin du site Internet, l'argent « électronique » ait une valeur psychologique (symbolique) moindre que son équivalent « en cash », ce qui est susceptible de favoriser les conduites à risques.

Ensuite, certains répondants ont évoqué la **littérature scientifique** et plus particulièrement le **lien statistique** entre le JAH en ligne et le jeu excessif. En effet, les enquêtes épidémiologiques sur la question nous montrent qu'il y a 3 à 4 fois plus de joueurs excessifs dans les joueurs en ligne que dans les joueurs « hors ligne » (Griffiths, Parke, Wood, & Rigbye, 2009; R. T. Wood & Williams, 2009). ☞ « *Si la grande majorité des joueurs garde une pratique de jeu contrôlée et récréative, l'étude de prévalence menée par l'OFDT¹¹ en 2010 montrait que 1.3% de la population adulte française présentait une pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) problématique. En se focalisant uniquement sur les joueurs dans l'année, on atteignait 2.8% de joueurs problématiques (J.-M. Costes et al., 2011). Une nouvelle étude menée en 2013 auprès des joueurs sur Internet indiquait une prévalence de jeu problématique de 17%, bien supérieure donc à celle observée avec les jeux traditionnels (Tovar et al., 2013). Dans la littérature internationale, plusieurs études démontrent également une dangerosité plus importante des jeux en ligne et des taux de prévalence de joueurs problématiques plus élevés...* » De plus, concernant la littérature scientifique, il est fréquemment fait référence aux **travaux de Mark Griffiths** sur les caractéristiques structurelles des JAH en ligne dont certaines sont évoquées dans les différents paragraphes de ce chapitre.

Parmi les « caractéristiques structurelles » des JAH en ligne, la **fréquence des mises** – c'est-à-dire le nombre d'opportunités de jouer sur un laps de temps donné – a été mentionnée à plusieurs reprises à travers différents exemples. Ainsi, le poker sur Internet offre la possibilité de jouer sur plusieurs tables à la fois et il s'agit d'ailleurs d'une pratique fréquente chez les joueurs en ligne. Le même constat est fait concernant les paris sportifs, Internet permet de multiplier les paris, notamment en « temps réel » durant les matches, par exemple. ☞ « *La temporalité de la séquence de jeu peut également intervenir dans les pratiques de jeu à risque sur Internet. Il est en effet bien connu que plus le délai entre la mise et le gain éventuel est réduit, et plus la fréquence possible de jeu est élevée, plus les capacités d'autorégulation du joueur sont mises à rude épreuve. Le jeu en ligne, en permettant de jouer sur plusieurs sites en même temps par exemple, serait donc à ce titre plus addictif que le jeu hors ligne.*

¹⁰ En Belgique, il est possible de jouer légalement aux jeux d'argent et de hasard (JAH) en ligne depuis la publication au Moniteur belge, le 15 juillet 2011, des arrêtés royaux organisant la délivrance de licences pour les opérateurs de jeux.

¹¹ Observatoire Français des Drogues et des Toxicomanies.

C'est surtout le poker qui est concerné par cette spécificité, car le poker on line est bien connu pour avoir un rythme de jeu plus rapide que le poker live, et surtout pour la possibilité de jouer en multitable (un même joueur peut parfois jouer sur une dizaine de tables en même temps). »

Certains répondants ont également constaté que l'utilisation de l'outil informatique tend à **renforcer les biais cognitifs impliqués dans l'illusion d'une certaine maîtrise du jeu et du hasard**. Outre les caractéristiques structurelles du jeu qui tendraient à augmenter cette illusion de contrôle, ce sont aussi toutes les informations mises à la disposition des joueurs sur la Toile qui renforcerait cette tendance. C'est le cas, par exemple, des statistiques liées au poker. Cette illusion de contrôle est également évoquée concernant les versions gratuites des JAH disponibles en abondance sur Internet. Ceux-ci donnent l'impression au joueur qu'il s'entraîne et se prépare ainsi à être plus performant au moment de passer aux versions payantes. ☞ « ...le jeu en ligne s'accompagne du recours à une multitude d'outils informatiques qui permettent une certaine rationalisation des pratiques de jeu et donnent aux joueurs le sentiment d'avoir une meilleure prise sur le jeu. Il existe quantité de ces compilateurs et logiciels qui permettent d'accumuler et d'analyser des données sur son jeu pour en suivre l'évolution dans le temps, mais aussi et surtout sur ses adversaires (savoir qui relance tout le temps ou très rarement, qui s'est montré ou non meilleur que soi relativement à ses gains et ses pertes sur une variante et un type de jeu dans le passé, etc.). Les outils du genre les plus populaires étaient Hold'em Manager et Sharkscope il y a 18 mois. Il y en a peut-être d'autres aujourd'hui. Dans tous les cas, il existe plusieurs autres outils (Sharkscope est plutôt une base de données à laquelle les joueurs payent pour s'abonner) et logiciels du genre et il y a des versions gratuites et simplifiées de compilateurs comme Hold'em Manager. Ces outils offrent en principe un réel avantage à ceux qui les utilisent par rapport à ceux qui n'en disposeraient pas. Or, on peut avoir des raisons de penser que la majorité des joueurs qui jouent régulièrement en ligne utilisent ces outils et donc qu'ils pensent tous avoir un avantage sur les autres et être mieux outillés pour jouer rationnellement (illusion de contrôle) alors qu'ils sont tous outillés de la même manière... » De plus, de façon générale, **le poker en ligne possède ses caractéristiques propres qui rendent sa pratique assez différente du poker « hors ligne »** et crée ainsi une nouvelle donne. ☞ « La numérisation des pratiques de jeux a transformé en profondeur ce que font les joueurs de poker et est de nature à les amener à consacrer plus de temps au jeu et à investir plus d'espérance dans leurs ambitions d'arriver à jouer mieux que les autres et à tirer des revenus du jeu, ce qui ne veut pas dire pour autant qu'ils jouent des sommes plus importantes ou sont plus nombreux à avoir des « problèmes » de jeu excessif. Des problèmes qui ne sont pas nécessairement liés à des pertes financières, mais plus au temps passé sur le jeu. »

D'autre part, le **sentiment de confort et de sécurité** lié au fait que le jeu se pratique au domicile est évoqué comme pouvant banaliser la pratique du JAH. La pratique des JAH au domicile a également tendance à faciliter la **consommation de certaines substances** et ainsi à diminuer les capacités de jugement du joueur. ☞ « Un phénomène important, et qu'on retrouve en clinique, est également le fait que le jeu à domicile est fréquemment associé à la consommation de certaines substances qu'il n'est pas possible de consommer dans les lieux de jeu traditionnels. Les joueurs peuvent ainsi se retrouver à jouer sous l'effet de substances susceptibles d'altérer les fonctions cognitives impliquées dans la prise de décision, l'impulsivité, etc. (et donc de plus facilement « perdre le contrôle » sur les conduites de jeu, de mise, de chasing, etc.) »

La présence d'**effets audiovisuels sophistiqués** est également mentionnée comme explication du fait que les JAH en ligne sont plus à risques en termes de jeu excessif.

Outre son accessibilité, c'est également **la diversité de l'offre de jeux** qui a été soulignée par certains répondants. Celle-ci a tendance à favoriser la diversité dans les pratiques de jeux : ☞ « Internet

*favorise le **multijeu**. » Cette **tendance au multijeu** est augmentée par l'offre en jeux gratuits ou semi-gratuits. ☞ « *On commence à rencontrer dans les cabinets de soins des patients qui, par exemple, jouent à la roulette électronique virtuelle en espérant gagner suffisamment pour se refaire au poker en cash game. Ces multijoueurs sont aussi stimulés par des offres d'essai gratuites, jeux quasi gratuits et bonus, beaucoup plus fréquents et de montants significativement plus élevés que dans les points de vente traditionnels. Ces derniers facteurs multiplient selon toute probabilité les risques de jeu excessif (Bouju et al., 2012).* »*

Encore trop tôt pour le dire ?

Sans nécessairement réfuter la pertinence des arguments ci-dessus, un quart des experts interviewés estime qu'il est encore **trop tôt pour se prononcer** concernant une augmentation de la prévalence des usages excessifs. Aucun d'entre eux ne rejette l'hypothèse d'une possible augmentation, mais ils estiment qu'il est encore trop tôt pour avoir des certitudes à ce sujet.

Ainsi, certains services et/ou thérapeutes expliquent qu'ils **n'ont pas encore constaté une recrudescence des demandes d'aide**. Ils estiment qu'**il faudra encore quelques années avant de pouvoir trancher** la question, car il faut toujours un certain laps de temps avant qu'un joueur ne formule une demande dans un service thérapeutique. Il faudra donc attendre encore de voir arriver (ou non) des demandes supplémentaires en lien avec les usages en ligne. ☞ « *Sachant que les personnes présentant des problèmes de JHA mettent 5 à 7 ans avant de se faire aider, il est trop tôt pour le moment, pour se rendre compte de l'impact de cette émergence d'offres de JHA en ligne. Dans ce contexte, notre rôle de soignant et de préventologue, ceci autant pour le joueur JHA hors Internet et on-line, est d'accélérer et de faciliter les accès au dépistage et aux soins.* »

De plus, la prévalence plus importante de joueurs excessifs en ligne **ne signifie pas nécessairement que le jeu en ligne est plus « addictif »**, mais peut-être simplement que les joueurs excessifs se tournent naturellement vers le jeu en ligne.

Il est possible également qu'il y ait un **« effet de mode »** concernant certaines pratiques, comme le poker, par exemple et que ☞ « *le soufflet se dégonfle lorsque tout le monde aura constaté que c'est un miroir aux alouettes* ».

2. Observez-vous des différences importantes entre les joueurs excessifs dont la problématique s'exprime en ligne et ceux dont la problématique s'exprime hors ligne ou de façon mixte (en ligne et hors ligne) ? S'agit-il de profils différents ? Si oui, en quoi ?

Tout comme pour la première question, nous sommes bien conscients que la méthodologie que nous utilisons ici ne peut remplacer d'autres démarches comme les enquêtes épidémiologiques basées sur un panel représentatif. Cependant, encore une fois, la méthode utilisée permet de faire émerger un certain nombre de question ou tendances qui pourront éventuellement être mises à l'épreuve dans le futur.

La plupart des experts ont pointé des différences entre les joueurs en ligne et les joueurs hors ligne (16/25). Évidemment, celles-ci doivent s'envisager comme des tendances, voire des hypothèses pour certaines, plus que comme des critères de démarcation clairs entre joueurs en ligne et joueurs hors ligne. En fonction des répondants, celles-ci se déclinent sur différentes dimensions : (1) les caractéristiques sociodémographiques des joueurs ; (2) le parcours des joueurs ; (3) les jeux pratiqués et/ou la façon de les pratiquer ; (4) les motivations des joueurs ; (5) la dimension psychopathologique,

les comorbidités et (6) les traits de personnalité ; (7) le contexte de vie du joueur ; (8) les biais cognitifs et (9) les conséquences de la pratique excessive du jeu.

Enfin, avant de détailler les réponses, nous insisterons sur le fait que la plupart des experts ont souligné avec prudence un certain nombre d'éléments à prendre en considération :

- L'offre légale en ligne de JAH est récente¹² de telle sorte que nous manquons de recul, notamment pour distinguer ce qui est de l'ordre du phénomène de mode et ce qui est destiné à perdurer.
- Bien que certaines différences (potentielles) soient mises en avant, cela n'exclut pas qu'il existe, avant tout, beaucoup de points communs entre la pratique excessive du JAH en ligne et hors ligne. Le fait de s'intéresser aux « dissemblances » crée un effet de loupe dont nous devons avoir conscience.
- **Une proportion non négligeable de joueurs joue aussi bien en ligne que hors ligne.** Ceci étant, il semble que certains joueurs n'auraient pas commencé à jouer s'il avait dû se rendre dans un lieu de jeu traditionnel. Ceux-ci ont commencé à jouer étant donné la facilité d'accès du jeu en ligne.

Les différences entre joueurs en ligne et joueurs hors ligne

Les différences les plus souvent évoquées concernent **les caractéristiques sociodémographiques** des joueurs en ligne. De façon générale, ils sont décrits comme plus jeunes, intéressés par les nouvelles technologies et ayant une meilleure maîtrise de l'outil informatique. ☞ « *En ce qui concerne le profil des joueurs, une étude (Griffiths, Wardle, et al., 2009) a montré que les joueurs on-line étaient plus souvent des hommes jeunes, célibataires, avec un niveau d'éducation élevé et avec un travail de type managérial.* »

Ceci étant, comme le pointe un participant, il est possible que cette tendance s'estompe dans le futur. En effet, celle-ci reflète notamment les fractures générationnelle et numérique qui seront probablement moins importantes dans quelques années.

Ensuite, bien qu'il n'y ait pas d'unanimité à ce sujet, plusieurs participants ont mentionné un lien entre le genre et la pratique excessive du JAH en ligne. À ce sujet, les réponses des uns et des autres peuvent paraître contradictoires. En voici un échantillon :

☞ « *Des études récentes ont mis en avant des différences au niveau des variables sociodémographiques et des facteurs psychologiques impliqués. Par exemple, les joueurs en ligne sont plus fréquemment les hommes jeunes venant de milieux économiques plus favorisés. Ces profils correspondent davantage à ceux que l'on retrouve dans les jeux de compétences (comme le poker), et moins dans les jeux de hasard pur (comme les machines à sous) où les femmes, les milieux défavorisés et les personnes plus âgées sont beaucoup plus représentés.* »

☞ « *Je rencontre moins de femmes en ligne pour l'instant.* »

☞ « *Au niveau des profils, il est vrai que le peu de femmes qui nous consultent opte pour les JAH en ligne. Fréquemment initiés par une amie, ou jouant gratuitement au début, les JAH en ligne sont pour elles différents des JAH traditionnels comme les casinos, salles de jeu et bingo. Elles mettent en évidence le caractère sécurisant de cette pratique, car elles restent chez elle et ne risquent pas de faire*

¹² Depuis mai 2010 en France, juillet 2011 en Belgique et pas encore légalisé en Suisse. Au Canada, la situation est complexe et dépend des Provinces. En règle générale, les salles de jeu sur Internet ne sont pas autorisées, mais rien n'empêche les Canadiens de jouer.

de mauvaises rencontres, et la facilité, car elles peuvent veiller sur leurs enfants si elles sont mamans. Le jeu pour ces femmes a fréquemment la fonction d'échappatoire à des affects négatifs (dépression, deuil, ennui, isolement, etc.). Elles consultent assez rapidement après les premières pertes de contrôle. Elles ont entre 40 et 55 ans. Chez les hommes, le profil est généralement celui du jeune adulte (entre 25 et 35 ans) et les paris sportifs sont fortement représentés en comparaison au poker en ligne qui semble moins représenté dans nos consultations qu'avant. »

Évidemment, ces propositions ne sont pas nécessairement contradictoires. On sait que, globalement, qu'il s'agisse du jeu excessif en ligne ou hors ligne, les hommes sont statistiquement plus concernés. Cependant, nous pouvons faire l'hypothèse que le fait d'être une femme – avec tout ce que ça peut impliquer à différents niveaux (responsabilités familiales, regard des autres, etc.) – ait une influence sur le choix du jeu en ligne.

Par ailleurs, certains constatent également dans le cadre de leurs consultations que **les mineurs d'âge** qui ont des problèmes de JAH excessif jouent généralement en ligne. ☞ *« Il me semble qu'ici, les jeunes (moins de 18 ans en particulier) présentent une certaine vulnérabilité, car ils sont très actifs sur Internet et disposent de moyens techniques performants qu'ils maîtrisent parfaitement (ordinateurs, mobiles, tablettes, etc.). »* Ainsi, certains suggèrent que les dispositifs en ligne pourraient avoir pour effet de diminuer l'âge auquel le sujet commence à jouer de façon régulière et l'âge auquel il commence à avoir des problèmes pour contrôler sa pratique du jeu.

Ce dernier point peut être mis en lien avec la trajectoire du joueur. ☞ *« Enfin, concernant le parcours de jeu, nous constatons que le parcours addictif est plus rapide chez les joueurs en ligne. L'initiation, l'âge de jeu régulier, le début des soins et l'initiation des soins interviennent plus précocement que pour les joueurs hors ligne. On constate également que le montant global des pertes financières est moins important. Cela peut être mis en lien avec la rapidité du parcours addictif décrit précédemment. »* Notons que, concernant les pertes financières, d'autres font le constat inverse et estiment qu'elles sont plus importantes chez les joueurs en ligne.

Outre les caractéristiques sociodémographiques, ce sont aussi **les types de jeux pratiqués** préférentiellement par les joueurs en ligne et les joueurs hors ligne qui sont évoqués. Évidemment, il est possible de jouer à tous les jeux dans les deux cas de figure, mais il semblerait que les joueurs en ligne aient des activités de prédilection. Autrement dit, le jeu en ligne est tout particulièrement associé à la pratique du poker et des paris sportifs. Ainsi, le poker est probablement le jeu le plus souvent évoqué par les répondants, principalement parce que sa pratique est très influencée par les dispositifs en ligne. En effet, l'expérience de jeu est relativement différente en fonction qu'il se pratique en ligne et hors ligne. ☞ *« Je n'ai pas l'impression qu'il y ait une différence marquante au niveau des profils entre les joueurs en ligne et les joueurs en dur, sauf peut-être pour les joueurs de poker en ligne : plus intéressés par le cash game que par les tournois, ils sont aussi susceptibles de jouer plusieurs mains à la fois en quête de sensations plus fortes et augmentant par la même les risques pris. »* Ainsi, indépendamment du jeu pratiqué, c'est aussi la façon de pratiquer un même jeu qui peut varier. ☞ *« Lors de ma thèse, j'ai comparé des joueurs de poker (pathologiques et non pathologiques) en ligne et en live sur des variables telles que prévalence du jeu excessif, pratique de jeu, impulsivité, distorsions cognitives... Il n'y avait pas de différence significative, hormis pour la pratique de jeu : les joueurs en ligne jouaient plus souvent, tandis que les joueurs en live avaient des sessions de jeu plus longues. Cette différence pourrait être imputée au média (accessibilité et rapidité du jeu sur Internet).»*

Les motivations spécifiques à la pratique en ligne sont aussi soulignées par les participants. Nous venons d'évoquer le poker qui est assez exemplatif à ce sujet. En effet, les joueurs de poker en ligne ont la possibilité de jouer plusieurs mains à la fois, le rythme du jeu est donc potentiellement supérieur à celui d'une table de jeu classique. Ainsi, les joueurs de poker en ligne pourront trouver une partie « classique » fort ennuyeuse, parce que trop lente. Ce qui est recherché par le joueur dans les deux cas peut sensiblement varier.

D'autres motivations spécifiques à la pratique du jeu en ligne ont également été mentionnées par les participants comme le désir d'échapper au contrôle de ses proches ou aux mesures officielles d'interdiction de fréquentation des salles de jeux et des casinos.

Une autre motivation liée au choix de la pratique en ligne du JAH est le désir d'éviter les lieux de jeu traditionnels, et ce pour différentes raisons. Il peut s'agir, par exemple, d'éviter de rencontrer d'autres joueurs et, plus globalement, les situations qui impliquent des interactions sociales. Ou encore, d'éviter de revenir régulièrement dans une salle de jeu ou un casino et de se voir étiqueté comme un « joueur excessif ». Pour les femmes, comme cela a été dit plus haut, c'est aussi un moyen d'éviter les « mauvaises rencontres » dans un univers essentiellement masculin et qui a parfois mauvaise réputation. De plus, le jeu en ligne qui se pratique au domicile permet également de continuer à garder un œil sur les enfants et plus généralement d'être présent au domicile.

La question des motivations des joueurs s'articule évidemment avec **la dimension psychopathologique** (ou de comorbidité) et **les traits de personnalité**. L'exemple le plus souvent mentionné concerne une tendance au repli sur soi et le désir d'éviter les situations « grégaires » qui peut refléter la présence d'une anxiété sociale chez le joueur ou d'un « trouble de la personnalité évitante ». ☞ « *Les différences ne sont pas flagrantes, mais on peut constater une plus forte tendance de jeu solitaire chez les joueurs en ligne, avec isolement et des fois un repli social. Les déterminismes restent cependant difficiles à définir – est-ce la solitude qui pousse au jeu en ligne ou est-ce le jeu qui amène la solitude ? Les sommes dépensées sont souvent plus fortes en ligne, du fait d'une fréquence plus élevée et des durées dépassant les seuils de fatigabilité.* »

Il est évidemment également possible d'articuler le type de jeu pratiqué préférentiellement en ligne, les motivations et la dimension psychopathologique. ☞ « *Pour prendre un autre exemple (davantage au niveau psychologique) en lien avec le poker, les personnes jouant en ligne sont beaucoup plus souvent motivées par l'« achievement » à travers le jeu (par exemple avoir un sentiment de maîtrise, rentrer en compétition avec d'autres joueurs), alors que les personnes dans les casinos ou les bars qui jouent aux jeux de hasard (scratchcards, slot machines) présentent beaucoup plus fréquemment des motivations d'échappatoire (par ex. « dissocier » dans un contexte de dépression, de trauma, ou autre contexte de vie difficile comme perte d'emploi, etc.). L'argument développé ici est surtout valable pour les jeux de compétence, comme le poker, qui est fréquemment le jeu en ligne privilégié.* »

D'autres tendances sont aussi suggérées par certains experts. Nous pensons notamment aux affinités entre impulsivité et jeu en ligne relevé à plusieurs reprises. ☞ « *...le profil de joueurs excessifs en ligne va concerner plus de jeunes impulsifs que des personnes jouant trop dans une optique d'automédication.* »

Enfin, en matière de comorbidité, la consommation de psychotropes est aussi évoquée en lien avec le JAH en ligne. Cependant, les réponses à ce sujet sont contradictoires. Par exemple, certains mentionnent plus de consommation d'alcool chez les joueurs en ligne et d'autres moins de consommation d'alcool. Par contre, il y a unanimité concernant les substances illicites qui ne peuvent

être consommées dans les lieux publics et qui seront préférentiellement consommées au domicile et donc, plus conciliables avec le JAH en ligne.

Ceci étant, concernant les psychopathologies associées au jeu excessif, d'autres répondants sont plus réservés au moment d'identifier des différences entre les joueurs en ligne et les joueurs hors ligne. ☞ « *Jiménez-Murcia et son équipe (Jiménez-Murcia et al., 2011) ont souligné que les joueurs pathologiques on-line présentaient un niveau éducationnel et socioéconomique sensiblement supérieur à celui des joueurs off-line, qu'ils avaient également plus de dettes et qu'ils dépensaient plus d'argent pour le JAH. Par contre, aucune différence concernant les caractéristiques cliniques, psychopathologiques et de personnalité n'a été trouvée.* »

Certains répondants ont évoqué des différences concernant certains **biais cognitifs** renforcés par l'usage d'Internet. Encore une fois, insistons sur le fait qu'aucun répondant ne considère ces biais cognitifs comme propres au jeu en ligne, mais ils estiment qu'ils sont **plus présents dans ce contexte**.

Par exemple, le fait que les joueurs aux JAH en ligne perdent plus rapidement la valeur de l'argent qu'il joue, ou encore qu'ils évaluent moins les conséquences à moyen et long termes de leur comportement de jeu. ☞ « *Une différence majeure que j'observe en clinique et qui est souvent évoquée par les joueurs en ligne correspond à l'aspect « désincarné » de l'argent misé. Ce phénomène existe déjà avec le simple fait d'utiliser une carte bleue ou des tickets de paiement dans les casinos (en dur), mais j'ai l'impression que ce phénomène est accentué sur Internet. Les patients évoquent des mises plus importantes et des prises de risque moins considérées sur Internet en comparaison à leur pratique de jeu hors-ligne. Certains expliquent avoir encore moins conscience en ligne des mises qu'ils effectuent, car l'argent est parfois représenté par des points virtuels ou un compte dont la présentation éloigne le joueur de la notion d'argent.* »

La tendance à surestimer la dimension d'adresse par rapport à celle du hasard a également été mentionnée.

Une autre différence importante, mentionnée à plusieurs reprises, concerne **les conséquences et la nature problématique de l'usage**. Par exemple, chez les joueurs de poker en ligne, les difficultés ne sont pas nécessairement liées à l'argent qu'ils perdent (parfois, ils en gagnent un peu), mais bien au temps qu'ils passent à cette activité et à l'effet de centration que celle-ci exerce sur eux (comme c'est le cas pour les joueurs excessifs de MMORPG, par exemple). Cela impacte parfois l'hygiène de vie, la vie familiale et l'activité professionnelle.

Enfin, plusieurs répondants ont insisté sur le fait que l'existence des JAH en ligne **complique le travail thérapeutique**. ☞ « *Que la problématique s'exprime en ligne ou hors ligne, nous pensons que les mécanismes de dépendance sont assez similaires. Cependant, nous avons le sentiment que le contexte qui caractérise les jeux en ligne rend la prise en charge et la problématique plus complexe. En effet, l'accessibilité, le fait qu'Internet soit devenu presque indispensable au quotidien, l'absence de freins lorsque le joueur est devant un écran (pas de regard jugeant, pas d'obligation de rentrer chez soi à une certaine heure...), la consommation possible de substances telles que alcool ou drogue, sont autant de paramètres qui rendent la prise en charge d'une problématique liée aux jeux de hasard et d'argent en ligne plus compliquée.* »

3. Si vous deviez attirer l'attention des professionnels de terrain (thérapeutes et/ou professionnels de la prévention) concernant ces nouveaux dispositifs en ligne et leurs usages, sur quoi attireriez-vous leur attention ? Qu'est-il important de transmettre aux professionnels de terrain à ce sujet ?

En général

Nous devons prendre ici les mêmes précautions que pour les autres questions. L'exercice consiste à mettre en exergue les aspects qui sont un peu plus saillant dans le cadre des dispositifs de JAH en ligne, ce qui crée un effet de loupe et augmente le sentiment que ce sont deux réalités très différentes. Cependant, cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas beaucoup de points communs entre JAH en ligne et le jeu « hors ligne », notamment pour la prise en charge thérapeutique des joueurs excessifs, par exemple.

Dans un premier temps, quelques répondants soulignent l'intérêt de sensibiliser les professionnels de l'aide psychomédicosociale et de l'éducation à l'**utilité de « questionner les usages numériques »**, s'intéresser à ceux-ci, en parler avec leurs bénéficiaires, aider ces derniers à se fixer un « *cadre de consommation* », etc. Tout ce travail doit se faire en veillant à ne pas stigmatiser la pratique du jeu et les joueurs, mais « *sans banaliser* » les jeux d'argent et de hasard.

Ensuite, la plupart des participants ont estimé qu'il était important d'être attentif aux caractéristiques des JAH en ligne déjà listées dans le cadre de la première et de la deuxième question de cette enquête comme l'accessibilité, l'anonymat, la dématérialisation de la question financière, les JAH « gratuits », etc. Nous n'allons pas à nouveau lister et détailler l'ensemble de ces points. Relevons seulement, à l'instar des répondants, qu'**un travail d'information auprès des professionnels** concernés peut être réalisé au sujet de ces différents aspects. Cette démarche peut aussi bien concerner les thérapeutes que les professionnels de l'éducation, de la promotion de la santé et de la prévention. ☞ « *Il me semble essentiel de bien connaître l'univers des Jeux en Ligne, de s'en imprégner afin de comprendre les ressorts des comportements de jeu tant sur leur versant "normal" que sur leur versant "pathologique". Je suggère par exemple de fréquenter les forums de joueurs en ligne, les associations de joueurs, les sites de jeu à proprement parler.* »

Par ailleurs, les participants ont été nombreux à insister pour qu'une attention toute particulière soit accordée aux **adolescents** et aux jeunes adultes. En lien avec cette idée, **l'information et le soutien aux parents** ont également été évoqués à plusieurs reprises. ☞ « *[De l'information] en direction des parents pour les mettre en garde contre les risques de piratages de leur carte bleue, mais surtout pour qu'ils encouragent les challenges et les diverses possibilités d'affirmation de soi qui se rencontrent ailleurs que dans la relation aux médias numériques.* » De plus, certains répondants précisent qu'il est important de ne pas confondre jeux vidéo et JAH en ligne. Il serait regrettable de banaliser ces derniers en assimilant les deux activités. Tout ce travail d'information et de prévention peut se réaliser dans une démarche générale concernant les usages d'Internet.

Le travail thérapeutique

Tout d'abord, certains constatent la **difficulté** éprouvée par le public concerné à **faire appel à l'offre de soins**. Il semble que les joueurs excessifs en ligne sont ☞ « *Plus difficiles à reconnaître du fait de l'isolement et de la solitude, mais au moment des contacts avec les services spécialisés, le besoin d'aide est souvent plus important que pour les joueurs encore socialisés dans les casinos ou les bars PMU.* » Ainsi, dans l'évaluation qui peut être faite d'une situation, il est intéressant de se pencher sur

le contexte dans lequel Internet est utilisé et de valoriser les usages plus communautaires, socialisants. De plus, les nouveaux dispositifs en ligne influencent (voire compliquent) de façon importante le travail des thérapeutes et de leurs patients. L'omniprésence d'Internet - et des possibilités de connexion dans la vie de tous les jours - est un élément dont il faut tenir compte dans le cadre du travail thérapeutique.

Certains experts insistent sur l'importance de porter une attention particulière aux **motivations des joueurs** (*achievement, échappatoire, affiliation sociale...*) et d'adapter son travail en conséquence. ☞ « *Je suis sceptique sur les prises en charge « standardisées ». Certains joueurs seront traités comme des « addicts » (entretien motivationnel, gestion du craving et de l'impulsivité, etc.) d'autres comme des personnes en dépression (travail sur activation comportementale, estime, ...). Dans le deuxième cas, si l'état s'améliore, le jeu se réglera de lui-même.* »

Dans le même ordre d'idée, les **psychopathologies associées** au comportement de jeu excessif sont aussi des dimensions importantes à investiguer avec les patients afin d'adapter son intervention. ☞ « *En ce qui concerne la prise en charge thérapeutique, il est indispensable au cours des premiers entretiens avec le joueur de faire un bilan complet et très précis de la pratique de jeu, mais également de faire un bilan global des comorbidités psychiatriques et addictives. En effet, la pratique problématique des Jeux en ligne (JEL) peut par exemple masquer d'autres problématiques addictives ayant également lieu sur Internet (MMORPG, sites pornographiques, achats compulsifs, réseaux sociaux...). De plus, la réponse thérapeutique doit être proposée dans le cadre d'une prise en charge biopsychosociale que l'on parle de JEL ou de Jeux hors ligne (JHL) et doit tenir compte de l'objectif thérapeutique fixé par le patient. Beaucoup de joueurs ayant à la fois une pratique de JEL et de JHL, notre objectif de soin pourra être par exemple d'arrêter la pratique en ligne et d'essayer de garder une pratique contrôlée des JHL, ou de travailler avec le joueur sur la mise en place de modérateurs sur le site Internet de jeu afin de limiter la pratique. Les joueurs ont souvent conscience de l'aspect particulièrement addictif des JEL et lorsqu'ils ne font pas le choix d'un arrêt total, ils se fixent souvent un de ces objectifs au cours des premières séances.*

Que ce soit dans un cadre thérapeutique ou dans une démarche plus générale d'éducation et de sensibilisation, certains participants mentionnent l'intérêt de travailler les représentations et **les biais cognitifs**. ☞ « *Le travail sur les croyances erronées en intégrant la particularité des sites en ligne qui proposent des bonis particuliers et qui appliquent des stratégies de marketing à large diffusion et pénétrance (spams ou pop-up)* » ☞ « *La prudence s'impose aussi face au recours croissant aux sites gratuits d'entraînement en ligne, particulièrement à risque pour les adolescents ou pour les joueurs abstinents. Pour les adolescents, cela favorise la présence de distorsions cognitives comme l'illusion de contrôle et le passage aux jeux avec des mises réelles dès la majorité de la personne. Pour les joueurs abstinents, le maintien de la pratique de jeu même sans argent misé est dangereux et peut provoquer des envies de jeu et entraîner une rechute.* » ☞ « *L'illusion de contrôle des joueurs en ligne étant souvent très importante, un travail de restructuration cognitive sur la question des distorsions cognitives en situation de jeu pourra être proposé. En ce qui concerne le travail de prévention de la rechute, j'attirerai l'attention sur la pratique de consultation des sites d'informations spécialisés fournissant les cotes ou les résultats de matchs ou de courses hippiques que poursuivent de nombreux joueurs malgré l'arrêt. De la même manière que pour les sites d'entraînement, cette pratique peut participer à un faux pas ou à une rechute.* »

Les représentations du joueur peuvent aussi se comprendre à la lumière des **croyances de l'entourage** (copains, parents, etc.) concernant les JAH (on peut gagner beaucoup d'argent, on s'amuse, c'est excitant, c'est valorisant...). ☞ « *Les proches qui peuvent être des modèles identificatoires.* »

De plus, il ne faut pas perdre de vue **les risques suicidaires** chez les personnes concernées. ☞ « *Dans notre clinique, nous utilisons les instruments d'évaluation standards pour évaluer les JAH: le questionnaire du Lie-bet (au moment du 1^{er} contact téléphonique), les critères DSM et le questionnaire du SOGS (version courte). Nous questionnons également nos patients sur le rapport pertes financières/revenus, la fréquence et la durée des sessions de jeu. Et surtout, étant donné que nous avons une population hautement vulnérable, nous faisons passer le RUD (Risque – Urgence - Dangereusité) pour détecter et évaluer l'existence d'éventuels comportements suicidaires passés et présents.* »

Le cas particulier des joueurs de poker

Certains participants ont formulé des recommandations qui concernent plus spécifiquement les joueurs de poker dont nous savons qu'ils sont devenus plus nombreux ces dernières années du fait du jeu en ligne et des moyens publicitaires qui l'accompagnent.

Tout d'abord, au sujet du poker, il est intéressant de constater que **la pratique excessive de celui-ci peut s'avérer « rentable »**, contrairement aux autres JAH. Autrement dit, la dimension problématique de l'usage ne sera pas nécessairement liée à des pertes financières, mais plutôt à **l'emploi du temps** et au désinvestissement des autres dimensions de l'existence. ☞ « *Outre l'aspect financier, il est aussi important de prendre en compte l'aspect chronophage de certains JEL dans le cadre de la prise en charge. C'est particulièrement vrai pour le poker qui est une activité pouvant prendre beaucoup de temps dans le cas des tournois par exemple. Le travail thérapeutique ne se centrera alors pas forcément sur les conséquences financières (s'il n'y a pas de dommage), mais plutôt sur les conséquences liées au temps de jeu.* » ☞ « *Certains joueurs de poker, surtout des jeunes, aspirent à devenir joueurs professionnels et à développer leur connaissance et leur maîtrise du jeu (du poker, mais aussi parfois des combinaisons de paris sportifs) suffisamment pour pouvoir un jour gagner leur vie du jeu. Ils procèdent de façon très méthodique et pensent leurs pratiques de jeu comme constituant un parcours, dans lequel il faut d'abord apprendre pendant une période relativement longue (plutôt quelques années que quelques semaines...) pendant laquelle ils ne jouent que de toutes petites sommes. Ces joueurs se consacrent corps et âme à ce projet de vie pendant parfois quelques années. Ils ne perdent pas vraiment ou pas beaucoup d'argent et n'ont donc pas du tout le profil du joueur qui a des problèmes d'argent, qui ment sur ses pertes, emprunte pour aller jouer, etc. En revanche, ils renoncent à faire des études ou à s'investir dans un autre parcours professionnel pendant quelques années, alors qu'ils sont quelque part dans la vingtaine ou au début de la trentaine, au moment où faire des études et accumuler ses premières expériences professionnelles est vraiment décisif et déterminant de l'avenir. C'est un phénomène qui est réellement préoccupant et qui passe le plus souvent inaperçu, parce qu'il ne correspond pas vraiment à ce qu'on entend habituellement par « jeu excessif ».* »

Il semble également que les joueurs de poker constituent un public souvent **réticent par rapport à un potentiel travail thérapeutique**. Dans ce contexte, l'alliance thérapeutique ne pourra se nouer qu'à certaines conditions. ☞ « *Les joueurs de poker découpent l'univers en deux : ceux qui ont compris que le poker n'était pas qu'un jeu de hasard (eux, les aspirants pro, ceux qui gagnent et pourront s'améliorer et gagner) et les autres (les poissons qui vont perdre contre eux, mais aussi le psychologue qui veut les aider, leur mère, etc.). Ils sont extrêmement méfiants vis-à-vis de tous les experts des problèmes de jeu et tiennent pour acquis que ceux-ci n'ont rien compris et ne connaissent rien du jeu, appartenant à la catégorie des gens qui croient que le poker n'est qu'un jeu de hasard. Dans mon expérience de terrain, le contact, l'échange et le dialogue avec les joueurs de poker ne sont devenus possibles que dans la mesure et à partir du moment où, comme chercheuse, je me suis initiée à leur langage et que j'ai ouvertement reconnu que leur jeu présente une dimension stratégique*

permettant à certains de jouer mieux que d'autres. Dès lors que j'ai reconnu que leur vision des choses était valable, faisait sens, qu'elle était plausible et donc qu'ils n'étaient ni dans l'illusion ni dans la folie, ils ont accepté de me parler de leurs pratiques, de leurs stratégies, de leurs habitudes, de leurs projets et de leurs aspirations. »

Enfin, concernant les joueurs en général, mais probablement tout particulièrement pour les joueurs de poker, **les communautés de joueurs sur Internet** et tous les échanges qui en résultent tiennent un rôle important dans la vie et le parcours de certains d'entre eux (Pastinelli et al., 2010). ☞ *« Si la pratique du poker en ligne est une activité en apparence solitaire et à laquelle on s'adonne seul, il existe quantité de communautés en ligne consacrées au poker et réunissant des joueurs sur une base très régulière. Ces communautés en ligne (les joueurs auprès desquels j'ai fait enquête sont nombreux à les fréquenter de façon quotidienne) sont des espaces dans lesquels on parle de jeu, où on discute de stratégies, mais aussi de bonus offerts sur différents sites, d'outils informatiques pour le jeu, du profil des joueurs sur différentes plates-formes et où on partage une identité de « joueurs de poker ». On y partage aussi et surtout une vision du jeu et une même expérience sociale (chacun étant confronté à l'incompréhension de son entourage hors ligne qui s'inquiète de ses habitudes de jeu). Pour comprendre le profil d'un joueur de poker, il est certainement essentiel de savoir dans quelle mesure (depuis combien de temps et à quelle fréquence) il fréquente une communauté en ligne ou un forum consacré au jeu. Il y a là un univers social qui est peu visible a priori, mais qui, dans les parcours de ceux qui le fréquentent, s'avère tout à fait déterminant de leurs habitudes de jeu. »*

Agir sur les dispositifs numériques

Certains répondants ont également suggéré qu'un travail pouvait être fait au niveau des interfaces de jeux et des outils informatiques qui servent à la navigation. Il serait possible, par exemple, de mettre au point un logiciel qui proposerait une alerte en cas de dépense ou de temps de jeu trop importants. Notons à ce sujet que, afin de se mettre en conformité avec le cadre légal du pays dans lequel ils sont accessibles, certains sites de jeux donnent la possibilité aux joueurs de paramétrer leur espace client afin de limiter les sommes jouées dans un laps de temps donné. C'est une des raisons pour lesquelles il faut informer le public sur l'intérêt qu'il y a à fréquenter les sites légaux, seuls à garantir le respect des normes visant à encourager le jeu responsable. Enfin, dans le même ordre d'idée, les barrières anti spams peuvent s'avérer utiles étant donné les sollicitations constantes à ce niveau dont peuvent faire l'objet les internautes.

De leur côté, dans plusieurs pays, les sites de jeux doivent proposer des informations sur le jeu responsable, ou encore informer sur les possibilités existantes en matière de prise en charge thérapeutique, sur l'interdiction de jeu volontaire, etc. Ce type de mesure est d'ailleurs déjà en place dans certains pays, dont la Belgique. ☞ *« Dans un premier temps, il est nécessaire de prévenir les comportements à risque. Pour cela, la réglementation doit être stricte sur l'interdiction de jeu aux mineurs et la protection des joueurs les plus vulnérables. Le contrôle de l'identité doit être systématique et des modérateurs de jeu doivent être proposés et bien visibles sur les sites Internet (inscription sur le fichier des interdits de jeu, auto-exclusion, autolimitation en temps et en argent, informations vers une ligne téléphone ou un site Internet pour les joueurs en difficulté avec leur pratique...). »* ☞ *« Savoir qu'il est possible, non seulement de paramétrer ses dépenses sur un site de jeu (en plafonnant le montant possible), mais aussi de paramétrer les ordinateurs et Internet pour pouvoir utiliser Internet sans les sites de jeu... »*

Par ailleurs, différents services francophones ont signalé qu'ils ont mis en place des sites Internet centrés sur l'information, la sensibilisation, l'autoévaluation, voire le travail thérapeutique. Il existe également des numéros d'appels téléphoniques gratuits.

Enfin, quelques experts ont évoqué la possibilité d'une collaboration entre opérateurs de jeux, professionnels de terrain et autorités pour influencer sur (1) « l'addictivité » des jeux au départ de ce que l'on sait sur l'influence des caractéristiques structurelles des jeux et (2) réguler la publicité. Cette dernière a aussi été fréquemment mentionnée par les experts. ☹ « ...*Attention également à certaines stratégies commerciales comme les bonus ou les sollicitations commerciales par mail, SMS ou appels téléphoniques...* »

Partie 3 : Qu'en disent les joueurs ?

La méthode

Des entretiens semi-directifs

Notre analyse porte sur des entretiens individuels semi-directifs réalisés auprès de 15 joueurs de JAH en ligne durant l'année 2014. Le caractère structuré et directif des entretiens était limité au minimum nécessaire afin de laisser le plus de place possible à l'expérience, aux représentations et au vocabulaire usuel des participants ainsi qu'à la possibilité de nous laisser surprendre par leurs réponses. Nous avons cependant veillé à ce que certaines thématiques, préalablement listées, soient évoquées¹³.

Cette méthode de travail nous a paru la plus adaptée à une démarche exploratoire, complémentaire aux deux autres parties de ce rapport, principalement nourries par des données statistiques et par le point de vue des experts issus du terrain et du monde académique. Les données ainsi recueillies nous permettent de mieux comprendre l'expérience, les représentations et les motivations des joueurs.

Les participants

Les participants devaient être âgés de maximum 35 ans et être joueurs réguliers de JAH en ligne. Nous pouvons résumer le profil de personnes interviewées de la façon suivante¹⁴ :

- 13 hommes et 2 femmes
- âgés de 20 à 35 ans (m=28)
- dont le jeu de prédilection est le poker (8), les paris sportifs (3), les jeux de tirage et de grattage (2), les slots¹⁵ (2).

Afin de pouvoir situer la pratique des joueurs qui ont participé à l'étude, nous leur avons proposé de remplir le questionnaire de l'indice canadien du jeu problématique (ICJP). Nous savons ainsi que sur les 15 participants :

- 2 ont un score à l'ICJP qui situe leur habitude de jeu comme non problématique ;
- 3 ont un score à l'ICJP qui situe leur habitude de jeu comme à faible risque ;
- 8 ont un score à l'ICJP qui situe leur habitude de jeu comme à risque modéré ;
- 2 ont un score à l'ICJP qui situe leur habitude de jeu comme problématique.

Nous pouvons constater la proportion importante de joueurs dont les habitudes de jeu sont à risque modéré ou problématique. Celle-ci tient à notre mode de recrutement. En effet, nous avons recherché via les réseaux sociaux numériques des participants qui ont une pratique « régulière » des jeux d'argent et de hasard en ligne. Les joueurs aux habitudes de jeu problématiques ont, quant à eux, été recrutés via un groupe de parole des joueurs anonymes.

L'analyse des données récoltées

Les entretiens ont tous été enregistrés et retranscrits dans leur intégralité pour un total de 277 pages (876.566 signes espaces compris) de verbatim. Étant donné la masse d'information ainsi récoltée, les retranscriptions ont ensuite été analysées avec l'aide du logiciel NVivo 10. Si celui-ci ne remplace pas

¹³ Cette liste est jointe en annexe de ce rapport.

¹⁴ Un tableau détaillé du profil des personnes interviewées est joint en annexe de ce rapport.

¹⁵ Les « slots » ou « video slots » sont des jeux électroniques reproduisant des machines à sous. Dès que le joueur introduit sa mise, la touche Start permet de lancer les rouleaux virtuels. Quand les rouleaux s'arrêtent, si les symboles s'alignent suivant une des combinaisons déterminées sur le tableau des combinaisons gagnantes, le joueur gagne. Chaque machine est munie d'un nombre de rouleaux variant de 3 à 9. (Définition issue du site Internet de la Commission des Jeux de Hasard).

« le regard clinique » et la finesse d'analyse du cerveau humain, il aide à systématiser et approfondir l'exploration, notamment en permettant d'organiser et de trier les données à travers des catégories appelées « nœuds ».

Au total, sur les 36 nœuds utilisés pour « coder » les transcriptions des entretiens et ainsi organiser leur analyse, ce sont principalement 12 d'entre eux qui se sont avérés utiles a posteriori : *Aspects financiers, Comparaison jeu en ligne et jeu hors ligne, Jeu et famille, Jeu excessif, représentations et auto-évaluation, Jeux et relations amicales, Lieux et dispositifs techniques, Motivation à diminuer, Motivation à jouer, Première expérience de jeu, Réseau – Forum – Ressources Internet, Stratégies, Temps et rythme.*

Limitations

Nous sommes bien conscients que cette méthodologie possède des faiblesses. Notre échantillon est de taille limitée et il n'est pas représentatif de la population en général ni de tous les usages possibles. Le poker y est plus représenté que les autres JAH. Ceci étant, cette quinzaine d'entretiens nous permet d'atteindre une saturation empirique concernant certaines questions et d'ouvrir des espaces de réflexion au départ de quelques singularités.

Notre démarche se voulait essentiellement exploratoire. C'est la raison pour laquelle nous avons décidé d'inclure différents types de JAH dans notre échantillon. L'offre légale en JAH en ligne est récente en Belgique et les études sur les usages jeunes de ces jeux dans notre pays sont peu nombreuses. Il nous a semblé plus pertinent, dans un premier temps, de ne pas spécialiser notre approche en fonction d'un JAH en particulier. Ce choix présente des avantages et des inconvénients. Parmi les avantages, nous pouvons citer la possibilité de comparer les discours des participants en fonction des jeux concernés, d'identifier les points communs et les différences, les tendances transversales et les singularités. Nous partageons néanmoins le point de vue des chercheurs qui soulignent les différences importantes qui peuvent exister entre les différents JAH, celles-ci étaient d'ailleurs perceptibles dans les interviews (Barrault & Varescon, 2013; Dufour, Petit, & Brunelle, 2012, 2013; Eroukmanoff et al., 2014).

L'analyse

À l'origine, des souvenirs d'enfance et une initiation hors ligne entre pairs

La pratique des JAH s'historicise essentiellement à deux niveaux : des souvenirs d'enfance liés à la vie familiale et une initiation par les pairs à l'adolescence ou au début de l'âge adulte. Tout d'abord, la plupart des répondants ont évoqué un ou **des souvenirs d'enfance liés aux JAH**. Ceux-ci sont le plus souvent mentionnés comme des anecdotes. Cependant, parfois, ces racines familiales sont pointées comme ayant une certaine importance. Il peut s'agir d'un rapport particulier de certains membres de la famille avec le jeu :

« Mon père venait au casino à l'époque où j'y travaillais. Il jouait tous les jours. Pas des très très grosses sommes, mais il jouait tous les jours quand même. Ma sœur est joueuse aussi. Il n'y a que mon autre sœur qui ne l'est pas du tout. Parce que c'est très rare. Elle va parfois...une fois l'an au casino, mais je n'appelle pas ça être joueur. Mais oui, sinon du côté de la famille, ma grand-mère est joueuse aussi. Petite on allait jouer aux cartes avec elle et ses copines et c'était pour des cents. Donc, il y a toujours eu un peu d'argent à la clé. Depuis que je suis toute petite, je suis baignée dans le jeu. Mon papa jouait déjà quand j'étais petite au tiercé. On habitait en Allemagne à l'époque et on revenait presque tous les week-ends en Belgique. Et alors, tous les week-ends, il allait au tiercé faire ses jeux. Donc, j'ai toujours connu ça. » (Marie)

Il peut également s'agir d'un souvenir d'enfance spécifique alors même qu'il n'y a pas d'intérêt particulier de la famille pour la pratique des JAH :

« Je ne sais pas si tu connais le film « les joueurs ». T'iras voir, c'est des gens qui doivent rembourser un chef de la mafia et donc pour ça ils jouent au poker. À partir de ce film-là, pendant un mois et demi, j'allais tout le temps embêter mon père pour qu'il joue avec moi au poker, mais j'étais petit. Tu sais, je faisais comme si je m'y connaissais, mais je n'y connaissais rien. Les jetons, je me souviens, j'avais découpé des papiers pour dire 50, 100. Et donc, on avait un montant de papier. Il jouait pour me faire plaisir, j'étais petit. T'sais je ne comprenais pas encore trop. Donc, genre je faisais mon gros malin, 'fin tu vois. Et c'est comme ça que j'ai commencé à m'intéresser. Puis, tu vois, j'ai toujours eu ça dans un coin de ma tête. Et puis j'ai arrêté parce que personne à l'époque ne s'y intéressait... » (Oscar)

Cependant, c'est généralement à travers **une initiation par les pairs** à l'adolescence ou au début de l'âge adulte que la pratique du JAH prend place dans la vie du joueur. Ce fut le cas pour Oscar, Victor, Paul, Arthur, Maxime, Maël, Hugo, Baptiste, Augustin et Joachim. Pour la plupart d'entre eux, ce fut d'ailleurs avant tout **à travers la pratique du jeu hors ligne** qu'ils ont découvert les JAH.

« J'ai commencé d'abord à jouer euh... J'ai vu le poker un peu à la télé, puis on s'est mis à jouer vraiment des parties entre copains. On jouait des 20 euros. On était 7. Au début, on ne jouait pas en ligne. Puis il y a eu de plus en plus de publicité sur Internet. J'ai un ou deux copains qui ont commencé et je me suis mis à l'euro poker sur Internet en 2008. » (Baptiste)

« C'est surtout l'influence sociale aussi. J'avais des potes qui jouaient avant moi et du coup, je les ai vus jouer. Enfin, ce n'est pas que je les ai vus jouer, c'est que je les entendais souvent parler de ça. Ça m'a attiré parce que tout simplement quand tu as 18-19 ans, tu n'as pas forcément beaucoup d'argent et c'est vrai que c'est un moyen de gagner de l'argent plus facilement que de travailler en tout cas. » (Hugo)

Évidemment, il existe **des exceptions à cette tendance**. Nous pensons par exemple à Thibaut qui est, au départ, un passionné de jeux vidéo. C'est dans le cadre d'échanges en ligne avec d'autres joueurs de jeux vidéo « classiques » que son attention est attirée par le poker en ligne et qu'il commence à y jouer seul. Peu intéressé par la pratique du poker « entre amis », il fait quelques tournois en casino, mais privilégie essentiellement le jeu en ligne. Deux ans après ses débuts, il devient professionnel du poker en ligne.

« Dès le moment où j'ai commencé à jouer au poker, même quand c'était des très petites mises, dans ma tête je m'étais déjà dit : ça y est, j'ai trouvé le truc, je ferai que ça à un moment. Même si je n'étais encore nulle part, je savais que ça me convenait parce que j'ai toujours cherché l'argent facile. Je n'ai jamais vendu de la drogue hein (rire). Mais j'ai toujours quand même recherché à me faire de l'argent. Et donc, à ce moment-là, je savais déjà que j'allais le faire. Bon, j'ai peut-être sauté dans le bain un peu trop rapidement, sans beaucoup réfléchir. C'est juste à partir du moment où j'ai décidé que ma barquerolle était suffisante, ben... » (Thibaut)

Une autre exception s'observe concernant la pratique régulière des jeux de tirage comme le loto. Ceux-ci s'inscrivent généralement un peu plus tard dans le parcours des personnes interviewées. Si nous devons schématiser, nous pourrions dire que la pratique du poker, du pari sportif ou des jeux de casino et de salle de jeux font l'objet d'une initiation à travers les groupes de pairs à un âge où ce type de socialisation est la norme comme à l'adolescence et au début de l'âge adulte. Par contre, la pratique

régulière des jeux de tirage comme le loto s'intègre généralement dans le cadre d'une vie de couple et de famille, une fois entré de plain-pied dans la vie d'adulte.

Concernant les premières expériences de jeu, nous devons également mentionner la possibilité offerte par certains sites de jouer « gratuitement », sans mise réelle d'argent. Plusieurs participants, joueurs de poker et joueurs de slots, ont essayé ces applications gratuites pour se faire la main, mais ils sont unanimes pour dire que celles-ci les ont vite lassés et qu'ils sont rapidement passés à une version impliquant des mises réelles.

Au début des études supérieures ou dès l'âge légal

Chez les personnes rencontrées, seule l'une d'entre elles a commencé à jouer aux JAH avant d'avoir l'âge légal pour le faire.

« Les paris, ça a commencé à 16 ans. En humanité, j'avais un pote qui avait 18 ans, parce qu'il faut 18 ans pour aller dans les trucs, et c'est lui qui m'a expliqué un peu comment ça fonctionnait et vu que je suis un super grand fan de foot, ben il faisait appel à moi. Il disait : tiens qu'est-ce que tu penses ? Donc, j'ai commencé à jouer avec lui. Puis ça a commencé comme ça et puis voilà je gagnais donc c'est.... J'ai commencé comme ça. » (Augustin)

Les autres ont tous attendu d'avoir l'âge légal avant de jouer pour de l'argent. La plupart d'entre eux ne se sont d'ailleurs pas posé la question dans la mesure où l'initiation par les pairs s'est réalisée lors des études supérieures, c'est-à-dire à un moment où les personnes concernées avaient plus de dix-huit ans.

De façon générale, la plupart des joueurs que nous avons rencontrés veillent à ce que leur pratique du jeu, notamment en ligne, s'inscrive dans un cadre légal. Cependant, leur principal souci à ce sujet n'est pas vraiment le respect de la loi, mais plutôt de s'assurer qu'ils pourront, le cas échéant, récupérer leurs gains.

Les motivations évoquées par les joueurs

La question de la motivation des joueurs est centrale lorsqu'on se penche sur l'intensité de leur investissement et les périodes de basculement vers des usages à risques. Nous avons ici listé les principales motivations évoquées explicitement par les joueurs. Dans un second temps, nous envisagerons plus spécifiquement ce qui les attire dans le jeu en ligne comparé au jeu hors ligne.

Jeu et groupe social : le jeu comme vecteur de socialisation

L'intensité, parfois très importante, de l'investissement de certains joueurs dans la pratique de leur jeu s'explique notamment par la place que ce jeu occupe dans leur groupe d'appartenance. C'est tout particulièrement le cas chez les joueurs de poker en ligne que nous avons rencontrés. Pour ceux-ci, le poker en ligne n'est qu'une dimension de leur pratique du poker qui inclut également des rendez-vous réguliers pour des séances de jeu hors ligne entre amis, et parfois aussi, quelques sorties en casino avec ces mêmes amis. Ces dernières seront ponctuelles ou régulières en fonction du joueur. Le poker se vit également à travers les échanges entre joueurs sur Internet, les retransmissions de tournois, des émissions de télé-réalité, etc. Autrement dit, le poker en ligne s'articule à d'autres formes plus grégaires de pratique du poker qui font de ce jeu un élément constitutif des identités individuelles et collectives de certains groupes d'amis. Il s'enracine à différents niveaux de la vie du joueur et du groupe d'appartenance avec lequel il partage cette passion. Il fait lien entre chacun en organisant des possibilités de rencontres et des sujets de conversation. En plus de répondre aux besoins de contacts des membres du groupe, il participe à la définition d'une identité collective. Il le fait d'autant mieux que le poker est porteur d'une image, de valeurs et de normes en phase avec certains marqueurs de

l'identité masculine. Parmi ceux-ci on retrouvera le contrôle des émotions, le primat de la rationalité sur l'émotivité, le risque payant, l'esprit de compétition, voire l'instinct de prédation (chasse aux *fishes*¹⁶). Le poker va également faire émerger des émotions. Il s'agit de vivre des moments forts en adrénaline sans jamais se laisser submerger. L'impulsivité et le *tilt*¹⁷ sont les pires ennemis du joueur de poker. Dans ces conditions, il n'est pas étonnant de retrouver beaucoup de joueurs de poker chez les jeunes hommes en passe d'accéder à une identité adulte.

Notons par ailleurs que la pratique du poker comme elle vient d'être décrite correspond bien aux modes de sociabilité de cette tranche d'âge, période de la vie durant laquelle les contacts avec les pairs sont les plus fréquents et où on dispose généralement de beaucoup de temps libre.

Nous avons retrouvé chez les parieurs sportifs cette dimension collective, mais dans une moindre proportion. Celle-ci ne tient pas nécessairement aux échanges que crée la pratique du pari, mais plutôt au partage d'une passion commune pour le sport, dont principalement le foot. Autrement dit, ce n'est pas nécessairement la pratique du pari qui sera au centre des échanges du groupe et qui constituera un marqueur fort de son identité, mais plutôt le sport qui est l'objet de ces paris. Les parieurs que nous avons rencontrés nous ont tous expliqué être avant tout des passionnés de football. Ce n'est que dans un second temps qu'ils ont imaginé « joindre l'utile à l'agréable » en essayant de gagner un peu d'argent grâce à leur bonne connaissance du foot.

« Personne ne va jamais se dire : je n'y connais rien en sport et je vais commencer à faire des paris sportifs et je vais gagner de la thune. C'est tous des gens qui sont - 'fin en tout cas de ce que je pense - c'est tous des gens qui à la base sont plus ou moins passionnés et qui connaissent plus ou moins un sport et qui se disent qu'ils vont gagner de l'argent grâce à ça. » (Joachim)

Dans ces conditions, il n'est pas toujours facile de savoir ce qui peut être attribué à la passion du sport et/ou aux paris qui y sont associés. Nous retrouvons néanmoins chez les parieurs l'évocation de dynamiques en groupe.

Chercheuse : « Vous parlez beaucoup de vos paris entre vous ? » - Augustin : « Oui oui. Par exemple, hier soir on a passé la soirée en terrasse et on suivait les matchs en direct sur nos GSM. C'est vraiment une activité quoi tu vois. » (Augustin)

« Si je suis tout seul, l'adrénaline on ne peut pas trop l'avoir. T'es devant le match : ah ils ont marqué, c'est bien. Maintenant, je suis avec deux-trois potes avec qui on parie tout le temps, là, ça devient plus... comment dire ? Plus tendu. Et ça gueule : mais qu'est-ce que tu fais, vas-y, va marquer un but. L'effet de groupe ça peut faire monter la pression et l'adrénaline. » (Victor)

« Le moment, c'est quand tes potes te disent : ah, on va parier demain. En fait, ça se prévoit en plus. Les paris ce n'est pas quelque chose genre : ah, là je suis ici, ah je vais parier. C'est quelque chose de prévu. On regarde le calendrier, on regarde les matchs qu'il y a, on regarde les cotes qu'il y a et en fonction de ça, on essaye de s'arranger pour aller tous ensemble. Des fois, ce qu'on

¹⁶ Le terme *fish* désigne les mauvais joueurs et, par extension, tous les joueurs de poker dont le niveau est inférieur à celui d'un autre et qui constitue donc une proie potentielle. Tout joueur est potentiellement le *fish* d'un autre. À l'inverse, les bons joueurs qui prennent l'argent des *fishes* sur les tables sont appelés les *sharks*, requins. La classe de joueur situé un cran en dessous est désignée par le terme *barracuda*, ce sont les joueurs qui tirent également un certain profit des *fishes*. Un joueur très agressif est appelé *piranha*. Une table contenant beaucoup de *fishes* est également appelée *aquarium*. (Source : PokerStrategy.com)

¹⁷ Le *tilt* décrit un état dans lequel se trouve le joueur durant lequel il n'est plus en mesure de contrôler son jeu à l'aide de décisions rationnelles, car il est submergé par ses émotions.

fait, 'fin, on le faisait pendant les vacances, pas pendant la période scolaire. On se retrouvait chez un pote pour regarder les matchs en direct... » (Victor)

Concernant les autres JAH, les participants ne témoignent pas de dynamiques collectives avec autant d'enthousiasme. Paul a découvert les salles de jeu et les machines à sous en compagnie d'une connaissance. Mais il a directement basculé vers une pratique solitaire. De même, pour les jeux de tirage comme le loto, la dimension collective est faible, sinon à travers les cagnottes entre collègues. Par contre, ceux-ci participent à une rêverie de couple et alimentent parfois les discussions entre amis. Que ferions-nous de notre argent si nous gagnions le gros lot ? Une question qui préoccupe Nicolas, car il ne voudrait pas que le fait de gagner le gros lot lui fasse perdre ses amis.

« Gagner l'Euro Millions, c'est une amélioration de la vie, c'est l'amélioration du confort et tout ça, mais ça ne va pas tout changer... ou peut-être changer en mal. Si je gagnais trop, je pense que ça pourrait changer en mal les relations que j'ai avec tout le monde. J'avais entendu une émission, un bonhomme qui a écrit un livre sur les gagnants de la loterie. C'est tout le temps des histoires tristes en fait. ... En tout cas, si je gagnais, j'aurais envie de garder la tête froide et dire : voilà, il y a clairement 90% que je peux redistribuer parce que je n'aurai pas besoin de ça. » (Nicolas)

La possibilité de gagner de l'argent

Sans surprise, tous mentionnent comme motivation importante la possibilité de gagner de l'argent. Certains évoquent même de l'argent facilement gagné en peu de temps. Il existe cependant des nuances dans cette unanimité. Les uns caressent l'espoir d'un « gros coup », un gros lot qui pourrait changer leur vie (Oscar, Paul, Arthur, Maxime, Nicolas, Baptiste) et d'autres sont plus mesurés et évoquent l'idée d'un « petit plus dans la vie de tous les jours » qui permet de « mettre un peu de beurre dans les épinards ». Enfin, les deux joueurs dont la pratique est clairement excessive nous ont expliqué que tout l'argent gagné retournait dans le jeu et qu'ils étaient, la plupart du temps, poussés par le désir de récupérer l'argent perdu (Paul et Marie).

Le développement et la valorisation de compétences, voire d'une expertise

Cette motivation est particulièrement présente chez les joueurs qui considèrent que le jeu qu'il pratique ne repose pas uniquement sur la chance. C'est le cas généralement des joueurs de poker et des parieurs sportifs. Comme nous développerons de façon plus détaillée dans le chapitre « Stratégies, représentations et gestion des émotions », les joueurs de poker insistent beaucoup sur le fait que leur jeu se distingue clairement des autres JAH, car son issue repose aussi sur la stratégie¹⁸. Cela a, entre autres, deux conséquences facilement identifiables en termes de motivation. D'une part, ce jeu et ses différentes variantes constituent un terrain d'apprentissage relativement vaste que certains joueurs prendront beaucoup de plaisir à explorer. La curiosité intellectuelle, le goût pour l'apprentissage et la mise à l'épreuve des connaissances acquises sont autant de moteurs pour certains. Quelle que soit la nature du jeu (JAH ou non), des joueurs sont portés plus que d'autres à en explorer les règles et les mécanismes. Il s'agit d'une tendance qu'il est également possible d'observer chez les joueurs de jeu vidéo en ligne, par exemple (Yee, 2007).

« Mon but ça a toujours été de m'améliorer et d'emmagasiner du temps de jeu, si tu veux, de la connaissance. Et gagner aussi de l'argent. Si c'est en plus, 'fin, si c'est en bonus, ben t'es heureux, mais pas plus. J'étais addict à ce niveau-là. Donc vraiment vouloir maîtriser les règles d'un jeu, les stratégies. Je n'ai jamais été bon en statistique donc euh... Ça m'a porté un peu préjudice,

¹⁸ Évidemment, tous les joueurs de JAH, quel que soit le jeu, ont le sentiment que celui-ci repose en partie sur de la stratégie ou une certaine habileté et qu'ils peuvent ainsi influencer le résultat.

mais... Je ne sais pas. J'ai ce truc en moi de vouloir comprendre les choses dans leurs aspects les plus fins et c'était une manière d'arriver à mon objectif. » (Arthur)

D'autre part, il est d'autant plus valorisant à titre personnel d'être un bon joueur de poker et de faire des gains lorsque l'on sait que ce jeu demande de la stratégie, c'est-à-dire un ensemble de qualités individuelles. Les joueurs de poker réputés sont, au sein de la communauté des joueurs, considérés comme peuvent l'être les grands joueurs d'échecs par le grand public. Notons au passage qu'il est facile de s'identifier à eux dans la mesure où ils sont généralement jeunes et issus du poker en ligne.

Du côté des parieurs sportifs, une de leurs principales motivations est de valoriser une passion et des connaissances déjà présentes. Les parieurs que nous avons rencontrés sont avant tout des passionnés de football. Ceux-ci voient dans les paris la possibilité de « joindre l'utile à l'agréable » selon une expression que plusieurs ont utilisée. Ils suivent avec intérêt les actualités se rapportant au monde du football et ils voient dans les paris sportifs la possibilité de valoriser financièrement ce centre d'intérêt. Cependant, comme nous le verrons par la suite, le fait de parier peut amener les passionnés de sport à modifier progressivement leur façon d'appréhender cette passion. Par exemple, leur façon de s'informer avant une rencontre et d'analyser les matchs, etc.

L'exhausteur de goût

Le plaisir fait évidemment partie des motivations à jouer. Nous aurions d'ailleurs pu le mettre en premier dans la liste. À lui seul, le terme *plaisir* a été utilisé 102 fois par les participants. Cependant, le plaisir n'est pas évident à évoquer en tant que tel dans la mesure où il est à mettre en lien avec les autres motivations de cette liste.

Le plaisir du jeu, décliné dans les interviews en termes d'*excitation* et d'*adrénaline*, est ce qui fait lien entre les différents JAH. Tous les joueurs nous en ont parlé. Cette excitation est à la fois un état recherché et quelque chose dont il faut se méfier, car elle est susceptible de faire déraiser le joueur, de lui faire prendre de mauvaises décisions. Ce plaisir et la chimie qu'il présuppose sont à l'origine de l'addiction dans les représentations des joueurs interviewés.

Nous avons vu que les parieurs ont trouvé à travers le jeu la possibilité de valoriser financièrement ce qui était déjà chez eux une passion. Ils nous expliquent également que le fait de parier agit comme un exhausteur de goût en majorant l'excitation vécue lorsqu'ils regardent des matchs. Notamment lorsqu'ils regardent des matchs mettant en scène des équipes qui ne les intéressent pas a priori. Ceux-ci deviennent aussi des matchs à enjeux grâce au pari... Par ailleurs, grâce aux Smartphones, l'exhausteur de goût les accompagne partout. Si les parieurs que nous avons rencontrés ne parient pas tous sur leur Smartphone, par contre, ils suivent tous les matchs sur ceux-ci lorsqu'ils n'ont pas la possibilité de les voir sur Internet ou à la télévision. De nombreuses applications sont disponibles à cet effet. Celles-ci les préviennent lorsqu'un but a été marqué. Ils peuvent ainsi suivre les matchs tout en faisant autre chose. Dans ce cas, l'exhausteur de goût s'intercale dans le quotidien, crée un suspense en parallèle des autres activités du parieur.

Enfin, nous pouvons également évoquer le plaisir tel qu'il se décline chez Camille. Celle-ci aime jouer sur son PC du travail à des jeux de grattage, le vendredi en fin de journée. Elle voit ce petit rituel comme une récompense bien méritée après une semaine de travail. Bien qu'elle n'ait jamais fait de gros gains, elle explique que c'est « son petit plaisir » et elle prend son temps pour déflorer les quelques « billets à gratter virtuels » qu'elle s'octroie.

La compétition

C'est une motivation qu'on retrouve principalement chez les joueurs de poker. Elle se décline d'abord par le plaisir de jouer contre d'autres joueurs et non contre une machine. Ils estiment que cela rend le jeu plus intéressant et plus juste. Beaucoup pensent d'ailleurs que s'ils affrontaient une machine, leur chance de gagner serait moindre, car celle-ci serait réglée comme une machine à sous de telle sorte qu'ils seraient systématiquement perdants sur le moyen et long terme. Le fait d'affronter d'autres joueurs atteste selon eux du fait que le poker puisse être rentable pour les meilleurs joueurs. Le joueur de poker n'affronte pas le hasard et les algorithmes des constructeurs de machines à sous, le joueur de poker cherche des moins bons joueurs que lui, appelés les *fishes*, pour pouvoir gagner à leurs dépens. La compétition ne se situe pas entre le joueur et l'opérateur de jeu, compétition dont on connaît l'issue, mais entre les joueurs eux-mêmes.

Ainsi, dans les récits que nous avons récoltés, autant le jeu hors ligne entre amis évoque un contexte relationnel riche et chaleureux, autant le jeu en ligne laisse très peu de place aux interactions positives entre joueurs. Les participants n'utilisent pas le chat que les sites de poker mettent à leur disposition ou alors uniquement dans un moment de colère pour insulter ou se moquer d'autres joueurs.

La compétition n'est pas uniquement présente au moment de la partie, elle peut également se loger dans les différentes informations relatives aux joueurs disponibles sur la Toile (statistiques concernant les joueurs), ou encore à travers le récit de hauts faits comme le fait de remporter un tournoi, de gagner une grosse somme d'argent, etc.

« Mon jeu a évolué, je joue beaucoup mieux. Il y a qu'à voir les classements : je suis 14 000 sur un million de joueurs. Je pense que j'ai bien fait évoluer mon jeu sur poker star, super fort, super fort. » (Baptiste)

Bien que ce ne soit pas structurel à la pratique du pari, celle-ci peut également donner lieu à de la compétition entre parieurs. Certains évoquent le plaisir qu'il y a à être celui qui a fait le bon pronostic au sein d'un groupe d'amis. La compétition en question s'inscrit alors dans les échanges au sein d'un groupe de joueurs lorsque leur pratique du jeu est socialisée.

Gagner de l'argent ou collectionner des bonus ?

Les JAH ne sont pas des jeux vidéo au sens classique du terme. Les motivations évoquées par les participants sont d'ailleurs différentes dans une certaine proportion de celles que nous avons pu observer chez les joueurs de jeux vidéo tels que les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) lors de la recherche CLICK (Klein et al., 2013). Ceci étant, il existe évidemment des points communs. Cela semble d'ailleurs tout à fait logique dans la mesure où nous sommes, dans tous les cas, dans le cadre de loisirs numériques. Pour illustrer celles-ci, nous pouvons nous référer à la typologie développée par Nick Yee (Yee, 2007) dont notamment les dimensions relatives à l'*Achievement* dans laquelle on retrouve les sous-composantes *Advancement*, *Mechanics* et *Competition*.

Nous avons déjà eu l'occasion d'évoquer les sous-composantes *Competition* et *Mechanics*¹⁹ dans les chapitres précédents. De son côté, l'*Advancement* correspond au désir de progresser rapidement et/ou d'accumuler des symboles de richesse et de statut dans le jeu. Les créateurs de jeux vidéo et de JAH connaissent parfaitement ce phénomène. Par exemple, certains sites attribuent aux joueurs des étoiles

¹⁹ La dimension *Mechanics* correspond à l'intérêt du joueur pour l'analyse des règles et des systèmes sous-jacents au jeu afin d'optimiser ses performances. Ce point est discuté dans le sous-chapitre « développement et valorisation de compétences... ».

qu'ils sont libres d'afficher ou non à côté de leur pseudo²⁰. Évidemment, tous les joueurs ne sont pas sensibles à ce système, mais certains l'utilisent avec fierté.

« [Les étoiles] je les affiche. Parce qu'au début j'étais chrome, parce que ça se renouvelle tous les mois, donc au départ t'es bronze star donc une étoile puis chrome deux puis trois silver... » (Oscar)

« Non, non, [les étoiles] je ne les mets pas. Ce n'est pas... Je sais bien qu'il y en a qui font une fierté de ça et qui l'affichent, mais...non, pas du tout, non. Même, ça me permet de repérer des fishes. Quelqu'un qui affiche une médaille bronze ou silver, ça veut dire qu'il ne joue pas énormément. C'est un indicateur de.....'fin, ce n'est pas...il ne va pas être d'office un fish, mais l'a priori est là, donc ça peut aider. » (Thibaut)

Cette dimension d'*Advancement* se retrouve également dans le plaisir de faire progresser sa *bankroll*²¹ et ses bonus. Évidemment, cette motivation est difficile à distinguer de l'appât du gain évoqué plus haut, si ce n'est qu'elle fait surtout référence au plaisir d'accumuler, de collectionner. Ainsi, Marie nous explique que le but de son slot préféré est de collectionner les « mysteries ». Ceux-ci ont un équivalent très clair en euros, mais ce n'est pas ainsi qu'elle explique sa démarche...

« Et le but c'est d'avoir ce qu'ils appellent les « Mysteries ». ... c'est ça le but du jeu. C'est ça que moi...c'est aligner ces petits trucs rouges pour avoir justement le bonus pour essayer d'avoir les « Mysteries ». Et alors c'est tout un enchaînement. C'est tout le temps la même chose. C'est très monotone en fait hein. Mais je ne sais pas, il y a quelque chose qui a fait que j'ai accroché à ça. » (Marie)

De son côté, Paul préfère le bingo hors ligne, mais il a néanmoins passé pas mal de temps sur les slots en ligne et il explique sa tendance à collectionner :

« J'ai déjà réussi à certains jeux à monter à des millions et des millions de crédits. Avec de la chance. Et si j'avais pu, par exemple, revendre. À un moment donné, sur un jeu, je suis monté à 68 millions. La valeur de ces crédits, si j'avais dû les acheter, c'était 10 000 euros. » (Paul)

Cette tendance s'accompagne de « pseudologiques » aux tonalités « obsessionnelles ».

« En général, on essaye d'avoir des comptes ronds. Alors on va jouer en se disant qu'il faut qu'on arrive à 20 [euros], par exemple. Et puis on descend et puis on arrive à 17. Non, 17 ça ne va pas, il faut 10. Et puis pour finir, il n'y a plus rien. C'est pareil quand on est à 1000 hein. On est à 1057, allez, on remet 57 euros. Puis, allez, ça va, c'est bon, je vais jusqu'à 900. Et puis au final on... » (Marie)

Enfin, une autre dimension proposée par Yee concerne l'*escapism*, c'est-à-dire le désir de s'évader pour échapper aux problèmes de la vie réelle. Mais nous verrons cette dimension dans le point suivant.

Échapper à ses soucis

Les deux joueurs que nous avons interviewés et qui étaient clairement identifiés comme des joueurs excessifs ont fait explicitement le lien entre leur pratique des JAH et le désir d'échapper aux

²⁰ Le Club VIP de PokerStars est composé de sept statuts différents, chacun étant défini par le nombre total de VIP Player Point (VPP) mensuels ou annuels. Les cinq premiers statuts VIP, BronzeStar, ChromeStar, SilverStar, GoldStar et PlatinumStar sont des niveaux VIP mensuels. Chaque statut est constitué d'un ensemble unique de récompenses et d'avantages. (Source : PokerStars.be)

²¹ La *Bankroll* est la quantité d'argent dont dispose le joueur de poker pour jouer.

problèmes qu'ils rencontrent dans leur vie. Ils ne sont cependant pas les seuls à en avoir parlé. Ce désir d'évasion, souvent présenté comme caractéristique des usages excessifs lorsqu'il prend des proportions trop importantes, est un mécanisme fréquent chez les joueurs.

« Moi je pense que je l'ai une fois par an, une fois tous les deux ans. Ça ne va pas trop bien dans ta vie et t'as besoin d'une échappatoire. Et ce truc-là [le jeu], il te fait croire que tu vas pouvoir régler tous tes problèmes en une ou deux fois. » (Arthur)

Le désir d'échapper à ses problèmes se retrouve également dans les rêveries relatives à la possibilité d'un gros gain susceptible de tout changer.

Comblent les temps libres et combattre l'ennui

S'ils sont une minorité à avoir évoqué le fait que les JAH leur permettaient de ne plus penser à leurs soucis, beaucoup font le constat que le jeu s'impose lorsqu'ils sont chez eux et qu'ils n'ont rien de spécial à faire. Par ailleurs, c'est particulièrement vrai pour les étudiants qui disposent généralement de beaucoup de temps libre.

Cette logique atteint son paroxysme avec les nouveaux dispositifs techniques comme les Smartphones et les usages nomades qui les caractérisent. Même si la majorité des joueurs que nous avons rencontrés préfèrent utiliser leur PC et son grand écran, il est maintenant possible de jouer lors de chaque temps libre.

« Voilà, je prenais le bus pour aller travailler. J'étais dans le bus. Les 20 minutes de bus je les tuais en jouant un petit peu. ... Je suis responsable d'un magasin dans la région de X. Et alors, quand j'avais justement des creux, qu'il n'y avait pas trop de clients, je sortais mon Smartphone et je commençais une partie. Dès qu'un client arrivait, je refermais, mon jeu était en pause et je pouvais continuer à faire mon travail. » (Marie)

En faire son métier

Plusieurs recherches ont évoqué la mode du poker et le rêve caressé par de nombreux joueurs de devenir professionnel un jour (Dufour et al., 2013; Pastinelli et al., 2010). Notre panel comprenait un joueur de poker professionnel. Celui-ci nous a expliqué avoir rapidement imaginé en faire une activité professionnelle, peu de temps après avoir découvert le poker en ligne. Il a d'abord essayé à mi-temps, tout en conservant un autre mi-temps comme employé. Il est ensuite passé à temps plein et voici maintenant plusieurs années qu'il en vit.

« J'y ai pensé quand j'ai constaté que je pourrais mieux gagner ma vie ainsi. Et puis on est libre aussi. Ça offre la liberté. Plus de patrons, plus de contraintes horaires, vacances quand on veut. Donc voilà. » (Thibaut)

Les autres joueurs n'ont pas mentionné explicitement le désir de devenir professionnel. Par contre, ils ont manifesté de l'admiration pour certains joueurs professionnels, notamment certains jeunes dont l'ascension a été rapide. Ceux-ci incarnent un rêve. De leur côté, la plupart des parieurs pensent qu'il est utopique de vouloir devenir professionnel dans leur discipline, même si certains Internautes se vantent de pouvoir le faire.

Le choix du jeu en ligne

Les participants sont tous des joueurs de JAH en ligne. Cependant, la plupart d'entre eux jouent également hors ligne. Ils ont ainsi pu nous expliquer ce qu'ils apprécient dans les deux types de pratiques et ce qui les distingue. Sur les 15 joueurs interviewés, seulement 7 préfèrent nettement jouer en ligne, 3 n'arrivent pas à départager les deux possibilités dans la mesure où elles présentent toutes

les deux des avantages et 5 préfèrent nettement le jeu hors ligne. Nous pointerons au passage le fait que chez ceux qui préfèrent jouer hors ligne, la plupart sont (ou ont été) néanmoins des joueurs en ligne réguliers, voire assidus.

L'accessibilité et le confort

Sans surprise, l'accessibilité et le confort – souvent résumés par le terme de « facilité » – sont les arguments les plus souvent évoqués par les participants concernant les avantages du jeu en ligne. Celui-ci permet d'éviter les déplacements et de jouer dans son salon tout en écoutant de la musique ou en regardant la télévision, par exemple.

Cette accessibilité est poussée à son paroxysme avec l'usage d'applications Smartphone, surtout utilisées par les parieurs et les joueurs de slots. Les joueurs de poker, quant à eux, l'utiliseront s'ils n'ont pas d'autres alternatives. Le Smartphone présente une ergonomie peu adaptée à la façon dont les joueurs aguerris pratiquent le poker en ligne (jouer plusieurs tables à la fois, rapidement, avec l'aide éventuelle d'un logiciel ouvert en parallèle).

*« Je n'ai pas de tablette. Une tablette, ça veut dire une table à la fois, me semble-t-il. Et puis, même s'il y a moyen de jouer 4 tables en même temps, il n'y a pas assez de réactivité. Enfin, j'imagine que c'est trop lent. Trop lent pour prendre les décisions et puis.....les fausses manipulations sont beaucoup plus rapides. C'est uniquement des impressions que j'ai hein, oui des a priori. Les manipulations sont plus risquées et aussi le fait que j'utilise un outil en parallèle qui permet de stocker toutes les mains que je joue et qui génère des statistiques par rapport à ça. Et ces statistiques sont affichées sur la table de poker et cet outil-là n'existe pas en version tablette. »
(Thibaut)*

Le jeu en ligne permet de jouer « d'où l'on veut », mais aussi « quand on veut ». Par exemple, les joueurs de poker expliquent qu'il n'est pas facile de réunir le nombre de joueurs nécessaire pour jouer hors ligne, cela demande un minimum d'organisation et ne peut pas se faire tous les jours. Par contre, sur des sites en ligne qui sont fréquentés par suffisamment de joueurs, il est possible de jouer à tout moment et sans attendre. Il s'agit d'ailleurs d'un critère clé dans le choix d'un site de jeu. Il faut que celui-ci soit suffisamment fréquenté pour qu'il offre suffisamment d'activités à tout moment du jour et de la nuit.

Par ailleurs, la notion d'accessibilité se décline également au niveau financier. Ainsi, lorsque l'on fait un tournoi de poker au casino, par exemple, les mises de départ sont plus importantes. En ligne, il est possible de jouer au départ de très petites mises.

Le rythme, la vitesse

Ce point rejoint en partie ce qui vient d'être évoqué. Le fait de pouvoir jouer à tout moment modifie et élargit les possibilités liées aux jeux et, en général, **augmente la fréquence des sessions de jeu**. Ce constat concerne tous les types de JAH, même les jeux de tirage, pourtant moins concernés par la plupart des autres constats. Par exemple, Nicolas explique qu'il utilise la possibilité offerte aux joueurs par le site Internet de la loterie de jouer automatiquement, à chaque tirage du loto, les numéros de son choix. Une fois que cette option est programmée par le joueur, celui-ci n'a plus qu'à alimenter son compte de temps en temps. Il est ensuite informé par mail des résultats et de ses gains éventuels. Si Nicolas avait des habitudes de jeu irrégulières lorsqu'il ne jouait pas en ligne, il joue maintenant de façon systématique, maximisant ainsi la fréquence de ses mises.

Cependant, le jeu pour lequel la question du rythme semble avoir le plus d'incidence est le poker. En effet, le jeu en ligne offre la possibilité de jouer plusieurs tables à la fois et la plupart des joueurs que

nous avons rencontrés utilisent cette possibilité. C'est d'ailleurs pour eux un des arguments les plus importants en faveur du jeu en ligne et une de ses caractéristiques principales. En comparaison, ils voient le jeu hors ligne comme très lent, voire soporifique.

En plus de rendre possible le « multi table », le poker en ligne permet d'enchaîner les parties sans interruption. Bien que ça n'ait pas été formulé explicitement par les participants, il est possible que ces caractéristiques aient un impact sur la gestion des émotions, la caractéristique chronophage du jeu et sa capacité à remplir une fonction d'échappatoire aux difficultés de la vie comme ça a pu être observé dans la pratique des jeux vidéo « classiques ».

« Un tournoi en live et jouer à l'écran, ce n'est pas du tout la même chose. Jouer à l'écran, tu perds toute la notion de la réalité dans le sens que tu fais quatre tables, si tu perds tu peux t'inscrire à un autre tournoi. Si tu es en live, tu perds, tu rentres chez toi et là tu ne fais plus de tournois avant trois ou quatre mois. Bon, ça dépend, il y en a qui en font souvent, mais... Si tu perds, tu es dégoûté, genre fuck quoi. J'ai roulé jusqu'ici, j'ai mis de l'argent, je dois partir. Tandis que sur le Net, tu as encore de l'argent derrière et tu refais un tournoi. Ce n'est pas du tout la même notion quoi, pas du tout la même valeur. » (Hugo)

Dans tous les cas, les joueurs de poker s'accordent sur le fait que le jeu en ligne et le jeu hors ligne présentent de grandes différences de telle sorte qu'un bon joueur en ligne ne le sera pas nécessairement hors ligne et réciproquement. Ces différences se situent essentiellement dans le rythme (multi table, enchaînement des parties) et dans la nature des indices utilisés pour lire le jeu des adversaires.

La sécurité

Les participants à l'étude sont confiants vis-à-vis des sites Internet qu'ils utilisent. Cette confiance n'est pas nécessairement liée au fait que le site soit légal ou pas, mais plutôt à sa réputation et à son taux de fréquentation. Les principaux facteurs évoqués par les participants qui ont déterminé le choix du (ou des) site(s) de jeu sur le(s)quel(s) ils se sont inscrits sont (1) le fait que leurs amis y soient eux-mêmes inscrits et leur recommandent et (2) la publicité dont essentiellement les bonus offerts.

Étant donné la confiance des joueurs vis-à-vis des sites qu'ils fréquentent, ceux-ci voient le fait de jouer sur Internet comme plus sécurisant. Par exemple, leurs gains sont directement comptabilisés sans qu'ils doivent les réclamer. Les joueurs aiment l'idée de ne pas se promener avec un billet gagnant qu'il risque de perdre ou d'oublier. De plus, jouer en ligne permet de rester le plus discret possible en cas de gros gains.

Avec ou sans contacts sociaux

Le choix du jeu en ligne peut aussi être lié au désir d'éviter les contacts sociaux, pourtant perçu par d'autres comme un avantage du jeu hors ligne. La présence d'autres joueurs dans les casinos ou les salles de jeux peut être perçue comme gênante. Victor n'aime pas lorsqu'il y a d'autres joueurs qui attendent dans son dos et qu'il doit se dépêcher pour remplir sa grille de paris sportifs. Le regard des autres met Maxime mal à l'aise lorsqu'il joue au poker au casino. Il n'aime pas avoir à « jouer un rôle » et devoir faire attention aux informations qu'il donne aux autres joueurs via ses attitudes corporelles et ses mimiques. Selon lui, jouer en ligne permet d'exprimer librement ses émotions. Cependant, il explique également que les victoires sont plus jubilatoires en casino, car elles se font devant témoins. Thibaut dit à ce sujet qu'il n'y a aucun prestige à gagner en ligne. De son côté, Jules n'apprécie pas l'agressivité qu'il peut y avoir entre joueurs de poker dans les casinos. Ceux-ci se montrent vite impatients lorsqu'on ne maîtrise pas les règles ou les codes du poker hors ligne. Thibaut

et Marie estiment que le public qui fréquente certains casinos ou certaines salles de jeu n'est pas très agréable.

« Je ne restais pas trop longtemps parce que l'ambiance n'était pas terrible. Autant dans les Circus, il y avait vraiment ce côté où le joueur se sent bien et a justement envie de rester. Autant dans ces petites salles-là, c'est un peu glauque. Ce n'est pas très bien entretenu. Donc, on n'a pas forcément envie d'y rester. Et puis, les gens qui y sont euh....C'est un peu euh...voilà. Je ne vais pas dire la classe sociale en dessous, mais presque. Des gens qui venaient même chiner pour reprendre leur bus. Parce qu'ils jouaient vraiment le moindre sou qu'ils avaient. Et ils venaient me demander 50 cents pour prendre le bus, donc... » (Marie)

Ceci étant, comme nous avons déjà eu l'occasion de le souligner, le jeu hors ligne entre amis fait l'unanimité (ou presque), surtout chez les joueurs de poker. C'est, selon eux, ce qu'il y a de mieux. C'est l'occasion de jouer tout en plaisantant et en tentant plus de choses au niveau du jeu. Jouer entre amis, ce n'est pas pour gagner de l'argent, mais pour passer du bon temps ensemble.

« Lorsqu'on joue au poker entre nous, c'est vraiment pour le plaisir, pour passer un moment en communion. » (Maxime)

Seul Jules émet un bémol, car il a l'impression lorsqu'il joue avec ses amis de se faire de l'argent sur leur dos.

Pour la richesse de l'offre

Les participants soulignent la richesse de l'offre en ligne. Il s'agit, par exemple, de la multitude de paris possibles, mais aussi des nombreuses variantes du poker ou de l'infinité de déclinaisons du principe de la « machine à sous ».

Contourner une interdiction de jouer en casino

Ce point concerne les deux joueurs excessifs que nous avons rencontrés. Tous deux se sont orientés vers les JAH en ligne parce qu'ils ne pouvaient plus jouer en casino ou dans les salles de jeu suite à une mesure d'interdiction (d'autoprotection). Par rapport au jeu en ligne, le point de vue des deux personnes concernées est totalement opposé. Paul voit le jeu en ligne comme un pis-aller fade qui répond beaucoup moins à ses attentes tandis que Marie préfère le jeu en ligne au jeu hors ligne.

« Moi, j'aimais bien voir la machine. J'aimais bien sentir la machine, sentir l'atmosphère. C'est pareil avec le bingo : j'aime bien tirer ma boule et... Non, devant l'écran... Non ! Moi j'ai besoin d'un jeu semi-actif, en fait. J'ai remarqué ça. Je suis un joueur comme ça. Donc semi-actif ça veut dire qu'on peut....On croit, on pense, et c'est vrai dans certains cas, avoir une incidence sur le résultat du jeu. Ce qu'il n'y a pas en ligne. Je préfère le bingo, tirer ma bille et tic. Manier le bingo pour essayer... J'ai besoin, j'aime bien les jeux semi-actifs. Où on a l'impression qu'on a une incidence dans le résultat du jeu. » (Paul)

« La couleur des tapis, la couleur des tenues de croupiers, le tapis de jeu, tout est calculé de manière à vraiment rendre le jeu excitant et que le joueur dépense, soit vraiment dans un état d'esprit de... 'fin : « je joue, je suis énervé, je dépense-dépense-dépense ». Mais je trouve que sur Internet, c'est encore mieux fait quoi. L'environnement du... Bon, justement, on n'a pas l'environnement de la salle de jeu. Moi, ça m'arrangeait parce qu'avoir tout le temps tout le monde autour de moi, c'est quelque chose que je n'aimais pas. Donc j'étais toute seule, ça m'arrangeait. Et puis, le jeu en lui-même, les petits bonus qu'il propose... » (Marie)

S'il est difficile d'affirmer péremptoirement que le JAH en ligne va augmenter la proportion de joueurs excessifs dans la population, il semble évident que **celui-ci complique les tentatives de certains joueurs excessifs lorsqu'ils veulent arrêter de jouer**. Nous avons eu l'occasion de participer à une réunion des joueurs anonymes durant laquelle ces questions ont été débattues. Ils sont unanimes à ce sujet. Non seulement ils pointent l'hyperaccessibilité des jeux en question, mais ils sont aussi profondément heurtés par le battage publicitaire et les offres promotionnelles qui accompagnent cette offre en ligne. Les deux joueurs excessifs de notre échantillon ont, à leur manière, fait le même constat durant les interviews. Le fait d'être interdit de casino ne constitue pas une barrière suffisamment solide concernant le jeu en ligne. Celle-ci est facile à contourner.

« Mon compagnon avait entraîné le lundi et le jeudi. Je m'ennuyais, j'étais à la maison. J'ai commencé à aller sur l'ordinateur et à me connecter avec le compte de ma sœur. Au départ, je pensais qu'il fallait que je mette de l'argent avec sa carte de banque à elle. En fait non. J'ai essayé avec ma carte de banque à moi, et ça fonctionnait. Alors que je suis interdite de jeu. Donc, l'interdiction n'est pas liée juste à ton compte en banque. Elle est liée juste au niveau du numéro national. ... Ensuite, j'ai fermé ce compte-là. À ce moment-là, j'ai pris la carte d'identité de ma mère. En fait, ma mère m'avait demandé de faire un abonnement téléphonique au magasin pour elle. Donc j'avais la copie de sa carte d'identité. Et j'ai ouvert un compte avec sa carte d'identité. Elle ne le savait pas. » (Marie)

Ce qui fait office de « garde-fou » chez Marie et Paul lorsqu'ils luttent contre leur envie de jouer, c'est le contrôle qui s'opère directement sur leur compte en banque. Actuellement, Marie ne joue plus, et ce principalement parce qu'elle tient à son couple et que son compagnon surveille, via son Smartphone, tous les retraits de leurs comptes en banque. Il est averti par Email à chaque transaction. De son côté, Paul est loin d'avoir résolu son problème avec le jeu. Il explique également que la seule barrière qui le modère à ce sujet à l'heure actuelle, c'est le fait qu'il soit sous médiation de bien et qu'il n'a pas l'occasion de jouer en ligne pour de l'argent, par exemple.

Le casino, c'est la beauté du jeu

Malgré ce qui vient d'être souligné dans ce chapitre, le jeu en casino reste une expérience à faire pour beaucoup de joueurs. Dans l'imaginaire de ceux-ci, le casino reste l'expression noble du jeu, associé à une ambiance (tapis vert, jetons, fumée) et à un protocole, mais aussi à une certaine expression de la virilité. C'est aussi un lieu « qui sent le soufre » et qui est réservé aux adultes. Autant d'arguments qui suscitent la curiosité et qui font du casino une expérience valorisante dans les groupes de jeunes joueurs de poker. Même si la réalité semble parfois éloignée du « rêve » véhiculé par le cinéma²², le casino est une expérience à tenter.

« Le casino, il faut tester, tu vois. Parce que, c'est toujours un petit rêve d'aller dans un casino bien habillé. Évidemment, au casino de Namur, les gens... 'fin t'sais, l'italien il vient avec son training « Juventus ». 'fin tu vois. Tu vois, c'est marrant. Mais nous on s'habille bien parce que c'est pour faire comme dans les films. » (Oscar)

Cependant, au-delà de ces représentations, il semble également que certains joueurs soient particulièrement sensibles aux stimulations sensorielles présentes dans les casinos et les salles de jeu. Celles-ci rendent, selon eux, l'expérience de jeu en casino incomparable avec le jeu en ligne.

²² Nous pensons, entre autres, aux films de James Bond ou encore au film Casino de Martin Scorsese.

Pourquoi diminuent-ils l'intensité de leur pratique ?

Parmi les joueurs que nous avons rencontrés, certains jouent toujours avec beaucoup d'assiduité et d'autres ont fortement diminué l'intensité de leur pratique. Ceux-ci nous ont expliqué pourquoi.

La lassitude

Une des raisons les plus souvent évoquées par les participants est la lassitude par rapport au jeu. Ils éprouvent moins souvent l'envie de jouer, ils ont le sentiment d'en avoir fait le tour. C'est particulièrement vrai pour le poker qui s'avère, avec le temps, être un jeu très répétitif pour certains. (Hugo, Arthur, Maël, Nicolas)

« C'était vraiment à la mode à cette époque, c'était un truc, tout le monde y jouait. Puis voilà, c'est passé. On en a un peu marre, c'est tout le temps un peu la même chose. Faut aussi dire que ça reste répétitif. C'est un jeu, c'est un jeu tu vois tout le temps la même chose, ce n'est pas très varié. À la fin d'une session de deux heures, t'as un peu les yeux qui piquent. » (Maël)

Les cycles de la vie et le manque de temps

Dans le chapitre sur les motivations, nous faisons le constat que chez la plupart des joueurs de poker et, dans une moindre mesure, des parieurs sportifs, leur pratique du jeu peut notamment se comprendre dans le cadre d'une dynamique groupale et de mode de sociabilité propre à la fin de l'adolescence et au début de l'âge adulte. Ce constat permet d'expliquer que certains de ces jeunes ont une pratique particulièrement intensive à une période de leur vie pour s'en désintéresser (ou modifier leur pratique dans le sens d'une moindre implication) lorsqu'ils passent à d'autres étapes de leur vie et qu'ils prennent leur distance par rapport au groupe d'appartenance avec lequel ils jouent. Nous savons que la pérennité des activités de loisir dépend de celle du réseau de relations avec lequel elles s'articulent et que le volume et la nature de ces activités évoluent avec les formes que prend la sociabilité dans la période de transition vers l'âge adulte (Lavenue, 2001).

« Ce qu'il y a, c'est qu'on devient tous plus vieux. Moi, je n'ai pas d'enfants, mais tu en as de plus en plus qui ont des enfants. Donc, c'est plus compliqué de pouvoir s'organiser et se dire : ouais, on fait un poker toutes les semaines. C'est quasiment impossible au niveau de l'organisation. » (Baptiste)

« C'est une bête question, mais, une fois qu'on vit en couple par exemple, mais voilà : est-ce que la personne en face acceptera qu'on utilise 150 euros ? Parce qu'il y a toujours la possibilité de les perdre aussi, ça j'en suis très conscient. Bon, voilà, la question se posera peut-être différemment à ce moment-là. Dans le cas présent où je suis indépendant financièrement, où je n'ai pas de compte à rendre à ce niveau-là, oui, je ne vois pas de raison de ne pas jouer. » (Jules)

La lassitude évoquée dans le chapitre précédent est souvent associée à des changements importants dans la vie des répondants. Ils n'ont plus le temps nécessaire pour jouer et leurs priorités changent également. Par exemple, le fait de se mettre en couple oblige à arbitrer ses priorités en matière de loisirs, etc. Par ailleurs, l'entrée dans l'âge adulte reconfigure l'idée même que l'on se fait du temps libre « acceptable ».

« Ben voilà, j'ai trouvé mon petit taffe dans une brasserie, je suis super bien avec ma copine. J'ai plus envie de jouer, tu vois. J'ai d'autres choses à foutre, c'est tout. » (Hugo)

Cependant, la pratique du jeu en ligne, notamment du poker, crée une spécificité par rapport au jeu hors ligne dans la mesure où elle affranchit le joueur des contingences *du temps social et du réseau relationnel*. Même si les amis ne jouent plus au poker ou même s'il est beaucoup plus difficile de

s'organiser pour jouer ensemble, le jeu en ligne est disponible à tout moment et permet de maintenir une pratique indépendamment de la reconfiguration de son réseau social. Ainsi, certains joueurs de poker comme Baptiste ont d'abord connu une période durant laquelle le jeu se pratiquait autant en ligne que hors ligne pour ensuite limiter leur pratique au jeu en ligne parce que leurs amis étaient moins disponibles qu'avant.

L'idée d'un jeu fortement lié à la vie estudiantine – et aux groupes de jeunes en général – semble pouvoir s'appliquer à la plupart des joueurs de poker que nous avons rencontrés et à certains parieurs. Comme nous l'avons souligné à la fin du chapitre « Jeu et groupe social... », ce point est moins évident pour les autres JAH.

La défaite, le manque d'efficience et la frustration

Le fait d'avoir le sentiment de perdre trop souvent fait partie des motivations qui peuvent pousser quelqu'un à changer sa pratique. Il semble qu'il y ait là des différences entre les joueurs. Certains seront refroidis par la défaite là où d'autres tenteront obstinément de se refaire. Le même type de réflexe s'observe après des gains importants. Certains marqueront une pause directement après et d'autres rejoueront rapidement ce qu'ils ont gagné. Hugo explique qu'il est particulièrement sensible aux défaites, celles-ci « le dégoûtent de jouer ». Or, dit-il, lorsqu'on joue en ligne, on joue beaucoup plus de parties que hors ligne, il est donc logique que les défaites s'enchaînent...

Il n'est pas rare que les joueurs évoquent le ratio « temps de jeu / gains financiers » pour souligner que celui-ci est souvent très faible, voire nul. C'est le cas de certains joueurs de poker, mais aussi de parieurs comme Joachim.

Dans un même ordre d'idées, certains expliquent que la frustration liée au jeu, qui faisait son intérêt à certains moments de leur vie, devient finalement désagréable. C'est notamment le cas de certains joueurs de poker comme Maxime et Arthur qui constatent que c'est un jeu qui va à contresens de leur tempérament impatient. Les tournois durent parfois des heures et il n'est pas rare qu'ils soient débarqués juste avant d'être dans « les payants »²³.

Si la défaite refroidit certains, elle ne les amène pas à arrêter totalement de jouer, loin de là. Le plus souvent d'ailleurs, elle pousse les joueurs à modifier leur pratique. Un exemple classique se retrouve chez les joueurs de poker qui décident d'arrêter le « cash game » ou les tournois aux mises de départ trop élevées au profit de tournois aux mises plus raisonnables.

Parce qu'ils n'ont plus les moyens

Certains joueurs nous ont expliqué qu'ils avaient modifié leur façon de jouer en fonction de leurs moyens financiers. Dans ces conditions, en général, ils diminuent les sommes investies plutôt que d'arrêter de jouer (Baptiste, Maxime).

Une mauvaise expérience avec un site de jeu

Un joueur peut être découragé de jouer en ligne s'il rencontre un problème avec un site de jeu. En effet, bien que ça ne leur soit pas arrivé, plusieurs joueurs ont évoqué le fait que s'ils avaient rencontré des problèmes techniques ou, plus encore, s'ils avaient rencontré des problèmes dans le rapatriement de leurs gains, ils auraient arrêté de jouer en ligne.

²³ Dans les tournois, les gains sont répartis en fonction du classement final. Les payants sont les participants qui sont suffisamment bien classés à l'issue du tournoi pour faire un bénéfice sur leur mise de départ.

Lorsqu'ils estiment qu'ils exagèrent

Certains ont diminué parce qu'ils estimaient que leur pratique était excessive. C'est le cas de Victor, Paul, Arthur, Marie et Joachim. Ce dernier constate que le pari a fini par le détourner de sa passion initiale qui était le foot. Selon lui, son état d'esprit avait changé lorsqu'il regardait les matchs.

Concernant Marie et Paul, c'est leur entourage qui a constitué le point de départ de leur motivation à arrêter de jouer. Marie a eu peur de perdre son compagnon et Paul est limité, car son argent est géré par un médiateur de dettes.

De son côté, Victor a arrêté de parier en ligne tout en continuant à se rendre dans un Night'n Day. En effet, il a constaté que les facilités d'accès du jeu en ligne pouvaient l'amener à des excès.

« Une fois que je n'ai plus eu d'argent sur mon compte en ligne, je me suis dit : « en ligne, j'arrête ». Parce qu'en ligne, c'est pire que d'aller à la machine. Puisqu'en ligne, on peut le faire n'importe quand, où on veut, quand on veut. Tandis qu'à la machine, si la machine n'est pas dans les environs, ben on doit se déplacer. C'est de l'essence, c'est des kilomètres. Donc les gens, ils font aussi attention à ça... » (Victor)

Auto-évaluation et représentations par rapport au jeu excessif

La première chose qui nous a surpris lorsque nous avons commencé à récolter les interviews, c'est le degré d'implication dans la pratique du jeu de certains joueurs²⁴. Par exemple, les joueurs de poker rencontrés ont tous connu une ou des périodes de plusieurs mois, voire de plusieurs années, durant laquelle (lesquelles) ils jouaient tous les jours, principalement en ligne. Cette implication est d'autant plus importante que la pratique du poker, notamment lorsqu'il s'agit de tournois, est chronophage. De la même façon, les parieurs nous ont décrit des périodes de leur vie durant lesquelles ils pariaient très fréquemment (tous les jours ou cinq jours par semaine, etc.). Pourtant, ces pratiques intensives ne semblent pas avoir eu des conséquences négatives importantes sur les joueurs en question et la plupart ont maintenant diminué l'intensité de leur pratique.

Nous devons ensuite constater que tous les participants à l'étude sont conscients des problèmes que les joueurs de JAH peuvent rencontrer. Évidemment, les propos des uns et des autres ont pu être influencés par le fait qu'ils participent à une recherche sur cette thématique. Cependant, un certain nombre d'indices nous laissent penser qu'ils adhèrent à leur propos. Notamment parce que celui-ci était illustré par certains exemples. Ils connaissent à peu près tous une personne clairement identifiée comme joueuse excessive. Mais, surtout, lorsque l'on compare les discours des joueurs concernant leur propre pratique (auto-évaluation) et l'évaluation que nous en avons fait grâce à l'ICJP, nous pouvons dire que 12 d'entre eux sur les 15 rencontrés font une bonne auto-évaluation de leur usage. Par exemple, les joueurs aux « habitudes de jeu à risque modéré » sont, pour la plupart, conscients d'avoir connu (ou de connaître toujours actuellement) des périodes où l'intensité de leur pratique est proche de l'excès.

« Parce qu'à un moment donné, il faut se rendre compte, au lieu de dire : oui, non, ce n'est pas vrai, ce n'est pas vrai. Il faut se rendre compte que, à partir du moment où il a y 7 jours semaine, on parie 5 jours sur 7, bon même si ce n'est pas des grosses sommes, c'est quand même, on va dire, une petite addiction. Avec quand même des mises retraits, mais ça reste une addiction quand même. Il faut dire ce qui est vrai et se rendre à l'évidence. » (Victor)

²⁴ À l'exception des deux participants qui se sont directement présentés comme des joueurs excessifs.

Comme nous l'avons déjà indiqué, nous avons également rencontré des joueurs problématiques qui se désignent comme tels (Marie, Paul), mais aussi des joueurs qui admettent avoir connu des périodes de jeu excessif, maintenant terminées (Maxime, Arthur).

Les représentations des participants concernant le jeu excessif sont imprégnées de la « métaphore drogue », ils mobilisent un vocabulaire et des images qui évoquent la consommation de psychotropes. Dans la même logique, les termes utilisés par les joueurs sont issus du monde médical. Le terme addiction (addict, addictif, addiction, addictions, addicts) est régulièrement utilisé (32 occurrences), mais aussi adrénaline (30 occurrences), drogue (23 occurrences), cerveau (7 occurrences), dopamine (3 occurrences).

« Parce que, il ne faut pas oublier le but ultime, c'est de gagner de l'argent. La dopamine qui est délivrée quand tu gagnes de l'argent, c'est incroyable. C'est plus fort que n'importe quelle drogue que tu trouveras sur le marché. Et comme c'est légal, et bien, écoute, c'est pour ça que beaucoup de personnes le font. » (Maxime)

Assez logiquement, les joueurs estiment que le fait que l'on puisse devenir « addict » aux JAH est la raison pour laquelle leur loisir est mal vu socialement. D'ailleurs, en règle générale, si les joueurs ne font pas mystère de leur pratique, ils restent néanmoins discrets à ce sujet en présence de non-joueurs (Hugo, Maxime, Baptiste, Arthur). Il n'en reste pas moins que c'est souvent l'entourage du joueur qui rappelle les limites et a ainsi un effet contenant.

« Depuis que j'ai eu ma petite vague là [période d'excès], euh...ça a gueulé avec ma femme... Mais c'est logique hein, c'est comme ça que ça va. Ta femme, elle voit le décompte MasterCard en fin de mois, même si t'as le pognon... Parce que je n'ai jamais joué au-dessus de mes moyens. Quand j'ai joué et que j'ai perdu, j'ai toujours pu rembourser. Mais bon, il n'y a rien à faire, elle voit le décompte : qu'est-ce que c'est que ça ? Ouais ouais, désolé. Après tu fais plus le malin, sauf comme certains potes, mais bon, après, ils font ce qu'ils veulent. » (Baptiste)

Concernant ce qui caractérise les usages excessifs, les marqueurs mentionnés par les participants²⁵ concernent trois dimensions: les problèmes financiers, une pratique chronophage et la désocialisation.

Chez les joueurs de poker

Lorsqu'ils évoquent le jeu excessif en général, les joueurs de poker que nous avons rencontrés mentionnent les trois dimensions citées plus haut. Cependant, l'analyse de leur parcours laisse penser que c'est principalement l'aspect chronophage du poker en ligne qui a pu, à certain moment, caractériser les périodes durant lesquelles leur pratique était la plus intense. Aucun des joueurs interviewés n'annonce de grosse perte d'argent à ce jeu. Il s'agit là évidemment d'une donnée impossible à vérifier et on peut penser que les joueurs de poker (comme beaucoup d'autres joueurs) n'aiment pas être perçus comme des perdants. Ainsi, lorsque nous demandons à Baptiste s'il n'a pas trouvé l'interview trop intrusive lors du débriefing, il nous répond :

« Non. Maintenant, si j'étais en négatif, elle serait plus intrusive. Mais là [il montre la courbe de ses gains sur l'écran du PC], je suis en bonne position pour répondre. » (Baptiste)

Pour lui, ce qui eut été embarrassant, c'est de nous montrer une courbe des gains négative, descendante. Il estime que, comme il est en positif d'un point de vue financier, il n'a rien à cacher. Il prouve ainsi qu'il est un bon joueur et qu'il ne se fait pas d'illusions.

²⁵ Que disent les participants sur ce qui caractérise le jeu excessif ? Quelles sont les caractéristiques des usages excessifs ?

Cependant, les interviewés sont unanimes concernant le fait que le poker en ligne – et les tournois en particulier – est avant tout une activité qui prend beaucoup de temps et qui peut, de ce fait, « désocialiser », notamment parce qu'elle peut rentrer en concurrence avec d'autres activités (rencontres avec des amis, études, etc.) et perturber le rythme veille - sommeil.

Outre la métaphore drogue, certains joueurs mobilisent des notions plus martiales. Selon eux, la pratique du poker demande « de la force mentale ». Le poker, c'est un jeu dangereux « si tu es faible mentalement ».

« Tu peux vite devenir accro à ce genre de truc aussi, tu vois. Après ça dépend du mental des gens. Et si quelqu'un est faible mentalement, c'est sûr que ce n'est pas fait pour lui. » (Hugo)

« Tout dépend de la volonté de la personne aussi. Il faut avoir une force mentale quand tu joues à ça. Si tu es faible mentalement tu finiras par perdre ton argent et perdre peut-être bien plus que ton argent. Donc, c'est un vice, c'est un vice. Il faut savoir garder la tête sur les épaules et ce n'est pas toujours facile. Tout ce qui est en rapport avec l'argent, ça trouble. » (Maxime)

En y associant des psychotropes

Deux joueurs de poker ont expliqué qu'ils consommaient parfois de l'alcool ou du cannabis tout en jouant au poker en ligne. Ils constatent que ce n'est pas la meilleure façon de gagner et de réguler son temps de jeu.

« Tu te roules un « petch » puis tu commences un tournoi. Le tournoi n'est pas fini que le « petch » il l'est. Donc, tu reroules un « petch ». Si le tournoi finit et que ton « petch » est là, tu recommences un tournoi ! Le problème c'est qu'à 2h du matin, t'es complètement HS. Et donc finalement, t'es peut-être plus aussi performant. T'as l'impression de l'être, mais tu ne l'es plus. Tu recommences à chaque fois un nouveau tournoi parce qu'à l'autre tu t'es fait déglinguer. Tu perds en patience. Au poker, la patience, c'est ce qu'il y a de plus cher. Si tu ne l'as pas, tu peux te faire éliminer 36e alors qu'ils payent à la 35e place. Alors franchement... » (Arthur)

Chez les parieurs

Tout comme pour le poker, nous n'avons pas rencontré de parieurs qui ont une pratique problématique. Les 3 parieurs qui ont participé à notre enquête ont été classés comme étant « à risque modéré ».

Ainsi, ceux-ci ne mentionnent pas de problèmes financiers liés à leur pratique du jeu. Par contre, ils estiment que celle-ci s'est avérée chronophage à certains moments de leur vie. Ils identifient par ailleurs un moment de basculement dans leur pratique – voire de changement de nature – lorsqu'ils ont commencé à parier sur des clubs ou pour des sports qui sortaient de leur zone d'intérêt et de compétences. Au départ, leur pratique du pari se limitait aux championnats de football qu'ils connaissaient de longue date, mais ils ont progressivement été amenés à parier sur des équipes de football, voire pour des sports, qu'ils ne connaissaient pas du tout. À ce moment-là, il n'était plus question de parier pour valoriser un savoir préexistant, mais de parier pour parier.

« Ça me prenait quand même beaucoup de temps. Mais pff, c'est vite prenant quoi ! Il y a des matchs européens où là c'est dans les heures normales. Mais, par exemple, il m'est arrivé de jouer sur du basket où sur euh... même sur des fléchettes. Et ça, ça se joue aux États-Unis (rire), du coup t'es tout à fait décalé et tu te retrouves à regarder un match de basket à trois heures du mat'. Alors que je n'avais aucun intérêt à regarder ce match de basket si je n'avais pas parié de l'argent dessus, et je me retrouvais entre trois heures et cinq heures à regarder un match de basket de NBY

dont je me foutais. Je ne suis même pas fan d'une des deux équipes. Donc, honnêtement, ça m'a quand même pris beaucoup de temps. Et c'est entre autres pour ça que j'ai arrêté. Parce que ça prend tellement de temps à regarder les matchs, à s'intéresser, que même si tu gagnes de l'argent, si tu compares le temps que t'as passé à l'argent récolté, pff. Ce n'est pas du tout intéressant. Et au niveau financier, j'arrivais quand même à me limiter. Ma première limite, c'était de ne jamais parier de l'argent dont j'avais vraiment besoin. Quand je pariais beaucoup d'argent, c'était de l'argent que j'avais gagné avec les paris sportifs. Jamais je n'ai commencé à parier de l'argent qui m'était nécessaire dans la vie de tous les jours. » (Joachim)

« Avant, je pariais sur des championnats genre Pologne, Hongrie... Des championnats qui ne sont pas connus. Et donc, même si tu vas voir les résultats, tu ne connais pas le championnat. Ce n'est pas connu mondialement, donc tu perds, tu perds, tu perds. Et à la fin, les bénéfiques ne sont plus trop là. Et après, tu fais tout pour récupérer et c'est un cercle vicieux. Pour qu'il s'arrête, il faudrait arrêter définitivement. Obligé ! Sinon c'est impossible d'arrêter. » (Victor)

Rappelons enfin que les parieurs estiment que les applications pour Smartphones qui permettent de parier augmentent les risques d'usages problématiques.

Pour les joueurs de machines à sous

Dans notre échantillon, les deux personnes ont des problèmes de jeu sont des joueurs de slots en ligne. L'exemple de Marie que nous avons pu développer dans d'autres chapitres est particulièrement éclairant à ce sujet. Nous aurons l'occasion de discuter ce point dans les conclusions.

Stratégies et représentations

Si la question des motivations a beaucoup intéressé les chercheurs, force est de constater que ce sont les stratégies de jeu qui constituent le sujet préféré des joueurs. L'idée de pouvoir influencer sur le résultat, même un peu, est en soi une motivation avancée par les participants. La stratégie est une façon de limiter la part d'aléatoire dans le jeu et, dans ce sens, elle lui donne ses lettres de noblesse, ajoute au mérite du gagnant et à sa légitimité. La plupart des participants ont évoqué avec enthousiasme leurs théories concernant la bonne façon de jouer, en associant concepts de probabilités²⁶ et ressenti. Par exemple, après avoir évoqué des principes classiques de jeu – bonne gestion de sa *bankroll*, gestion de ses émotions, perfectionnement par la pratique – Baptiste ajoute une dimension plus intuitive à son approche de Poker Stars. Il estime que le poker en ligne nécessite un apprentissage du logiciel de jeu, de sa logique interne, d'une forme d'intentionnalité anthropomorphique dans le chef du logiciel.

« Je joue exclusivement sur poker star. Il faut déjà apprendre un logiciel. Si tu dois commencer à apprendre les autres logiciels, tu ne t'en sors plus quoi. » ... « ...le logiciel va à fond pour te mettre la pression. Pour te donner la rage, pour essayer de remettre du pognon. Mais justement, il ne faut jamais tomber là-dedans. » (Baptiste)

Stratégie pour gagner de l'argent ou pour optimiser son plaisir ?

Si les stratégies utilisées peuvent avoir pour but de maximiser les chances de gagner, elles peuvent aussi être destinées à maximiser le plaisir de jouer. Il est fréquent que les joueurs décrivent ce qu'il est raisonnable de faire pour augmenter ses chances de gains, tout en expliquant qu'ils préfèrent jouer autrement parce que c'est plus excitant. C'est le cas de certains parieurs, par exemple, qui réalisent des coupons qui combinent de nombreux matchs. Ils estiment qu'ils diminuent ainsi leur chance de gagner

²⁶ Les joueurs de poker évoquent régulièrement des notions statistiques vraisemblables, mais par rapport auxquelles il est difficile d'évaluer s'ils les maîtrisent suffisamment pour les appliquer en situation de jeu.

et que c'est une stratégie peu efficace sur le long terme. Mais ils préfèrent jouer ainsi, car cette façon de faire leur procure plus de satisfaction, c'est-à-dire plus de sensations et l'espoir d'une somme d'argent importante s'ils venaient néanmoins à gagner. Les joueurs oscillent entre ces deux logiques. Tout en étant portés par l'espoir du gain, ils voient – parfois – l'argent qu'ils investissent dans le jeu comme faisant partie de leur budget loisir, ils le considèrent d'emblée comme étant perdu.

« Le poker, j'essaye de le prendre comme un loisir qui occasionnellement est cher, mais si on va faire du karting avec des amis, ou un paintball ou.... C'est un peu le même principe : on met 50 euros, on sait qu'on va passer un bon moment. Ici, la différence, c'est que, en plus de passer un bon moment, on sait qu'on peut potentiellement gagner. C'est plus de l'argent que je considère comme perdu à la base et si je gagne quelque chose, c'est tant mieux. Ouais, c'est plutôt de l'investissement dans un loisir que juste gagner. » (Jules)

La question de la « mise optimale²⁷ » est souvent un bel exemple de compromis entre le désir de maximiser ses chances de gains sur le long terme et celui d'éprouver les bonnes sensations. Une mise trop faible suscitera peu de sensations et une mise trop importante trop de stress. Notons par ailleurs que cette somme a tendance à évoluer avec le temps chez certains joueurs.

« Au début, si tu mets 10 euros, t'es stressé. J'ai même fait des tournois à 3,50. Ça te paraît énorme. Maintenant, quand je fais des tournois à 109 dollars, je ne suis pas stressé, je m'en fou. Mais pour moi, je ne vais jamais au-delà de 109 dollars. Parce que sinon après t'es stressé et tout. Ce n'est pas agréable quoi. » (Oscar)

« J'ai des amis qui ont commencé les paris sportifs bien plus tard, genre un an, un an et demi après que j'ai commencé, et eux ils étaient tout paniqués pour jouer 1 ou 2 euros. Moi j'étais un peu blasé de jouer pour des si petites sommes. » (Joachim)

Autrement dit, motivations, stratégies, « façons de jouer »²⁸ et représentations concernant le jeu s'articulent de façon complexe de telle sorte que les dissocier est un exercice utile d'un point de vue théorique, mais assez limité d'un point de vue expérientiel. Les joueurs trouvent des arrangements entre ce qui leur paraît « rationnel » et ce qui va répondre à leurs motivations, ces dernières n'étant pas uniquement le désir de gagner de l'argent.

« Je jouais au Win for life avec ma maman quand j'étais petite, mais ici par exemple, ça m'est jamais arrivé de jouer au Win for life en ligne. Parce que je crois qu'il est plus cher le Win for Life. Je me cantonne à quelque chose qui coûte 1 ou 2 euros, comme ça, je peux jouer plus souvent. Parce que si je mets 10 euros et que je joue genre 6 euros à l'Euro million, il me reste déjà plus que 4. Si je mets 3 euros dans le Win for life, et que je le perds tout de suite, je me dis : « ben, mince ». » (Camille)

Les joueurs de poker partagent un référentiel commun

Le poker est un jeu dont l'issue ne repose pas uniquement sur le hasard. Tous les joueurs de poker insistent sur la dimension stratégique de leur activité, ainsi que sur le travail et l'intelligence nécessaire pour faire partie des « bons » joueurs.

²⁷ Il s'agit de la somme que les joueurs ont tendance à investir dans la mise de départ d'un tournoi ou de la somme mise sur un pari, par exemple.

²⁸ Probablement que la « façon de jouer » n'est pas toujours sous-tendue par ce qu'on peut appeler une stratégie consciente et planifiée.

« Je pense que c'est la tactique qui m'a vraiment plu au poker. Je ne suis pas attiré par les autres jeux d'argent. Tu vas me mettre devant une roulette ou devant un blackjack sur Internet... ou bien je vais être au casino. Si je vais au casino, je vais faire mon tournoi. J'ai perdu mon tournoi, tu ne me verras pas à une table de blackjack ou tu ne me verras pas mettre 5 euros dans une machine à sous. Le poker, c'est clair, c'est un jeu de hasard, mais c'est d'abord de la stratégie. Un mec qui ne joue pas bien au poker, ben lui c'est 60% de chance, 40% de jeu. Quelqu'un qui joue bien au poker, c'est le contraire. » (Baptiste)

Dans ces conditions, il est logique que le discours des joueurs de poker soit particulièrement riche en considérations concernant les stratégies à adopter, les bonnes attitudes, le contrôle de soi, les différences entre bons et mauvais joueurs, etc. Ce discours et ces représentations sont alimentés par les médias, dont des émissions de télévision, des livres, mais aussi des sites Internet. Madeleine Pastinelli a souligné le rôle des Forums Internet dans la diffusion d'une « culture du poker ». Ceux-ci constituent « des lieux d'élaboration et de partage d'une norme sociale alternative. » (Pastinelli et al., 2010) notamment pour les aspirants joueurs professionnels. Les interviews nous ont permis de constater l'influence d'Internet et plus globalement de tous les contenus spécialisés publiés sur différents supports émanant tant des joueurs (amateurs et professionnels) que des opérateurs de jeu. Ceux-ci contribuent à « harmoniser » le discours des joueurs dont on perçoit rapidement qu'ils partagent un référentiel commun²⁹.

« Le poker, c'est une sorte de monde auquel t'adhères. » (Arthur)

En tant que JAH, le poker est parfois associé à l'argent facile et à des normes socialement décalées. Or, c'est beaucoup plus complexe que cela. Le discours produit par les joueurs de poker est en réalité ambivalent et, pour partie, totalement en phase avec certaines valeurs contemporaines. D'un côté, il est question d'émotion forte et d'argent facile et de l'autre de patience, de discipline, de rigueur, de statistique et de contrôle émotionnel. Toutes ces qualités étant censées se mettre au service d'un principe de base, partagé par l'ensemble des joueurs : le poker en ligne peut devenir rentable à moyen et long termes à condition d'appliquer certains principes de jeu (une discipline et des principes statistiques) sans s'en détourner (c'est-à-dire sans *tilt*), tout en jouant des sommes raisonnables par rapport à ses moyens (à sa *bankroll*). De cette façon, malgré de mauvaises périodes, la courbe des gains sera globalement ascendante sur le long terme.

« C'est possible de gagner, mais faut bosser, faut être régulier. Jamais faire, 'fin jamais faire d'erreurs, des erreurs tu en fais. Tu te prends des « bad beats » aussi hein. Parce que, sur poker star, il y a de quoi devenir fou. Des fois, tu vas avoir 3 fois les as, 2 fois les rois, sur 200 mains et tu ne vas jamais les gagner. Tu te dis : mais ce n'est pas possible, ce n'est pas possible. Et c'est ça que le logiciel va à fond pour te mettre la pression. Pour te donner la rage, pour essayer de remettre du pognon. Mais justement, il ne faut jamais tomber là-dedans. Faut toujours rester concentré et se dire : voilà, j'ai pris un mauvais coup, mais ce n'est pas pour ça que je dois changer ma manière de jouer et je continue à rester concentré. Et puis alors après, ça commence à payer. Il y a beaucoup de joueurs qui vont remettre 100 dollars, ils vont monter à 200 pendant trois-quatre jours, puis ils vont se dire : oh merde, je perds. Donc ils redescendent, toujours en jouant de la même manière, ils redescendent, puis ils redescendent à 90. Ils se disent : merde, je n'ai plus que 90, j'avais mis 100, ça ne va pas. Allez, je bourre, je vais faire quatre gros tournois. Mais non, ne joue pas comme ça. T'es redescendu à 90, ben oui, ce n'est pas grave, continue à jouer comme ça, tu vas remonter à 200. Il va peut-être falloir encore 5 jours pour remonter à 200,

²⁹ Celui-ci se caractérise notamment par l'utilisation d'un vocabulaire spécifique.

mais dans 15 jours, tu seras peut-être monté à 400. Tu vois, c'est ça, il y a beaucoup de joueurs qui n'ont pas la patience de ce logiciel-là. C'est pour ça qu'il faut vraiment jouer en fonction de ça aussi. » (Baptiste)

Ainsi, la prédominance de la stratégie sur le hasard dans le poker est associée chez les joueurs à l'idée selon laquelle le travail (l'entraînement, la pratique) paye. Il est possible de s'améliorer en pratiquant beaucoup, mais aussi en lisant des livres, en regardant les pros jouer et en analysant leur façon de jouer, ainsi qu'en s'intéressant aux probabilités relatives au jeu. Ce principe est totalement en phase avec le niveau d'implication important que nous avons observé chez les joueurs de poker. Pour les personnes que nous avons interviewées, un bon joueur de poker n'est ni un dilettante ni une personne chanceuse. Le bon joueur de poker :

- sait se montrer patient et attendre une bonne main, mais il ne doit pas se montrer trop prévisible ;
- sait lire dans le jeu des autres. Cette qualité est également valable pour le jeu en ligne, mais en utilisant d'autres indices que ceux utilisés dans le jeu hors ligne. Le jeu en ligne nécessite de s'accrocher à des indices tenus sur la façon de jouer et sur les statistiques disponibles en ligne pour avoir une représentation des joueurs qu'on affronte. Le fait de prendre son temps avant de jouer est une façon de « communiquer » sur sa main. Certains prennent des notes concernant les joueurs qu'ils affrontent et qu'ils retrouvent régulièrement dans les tournois en ligne, etc. ;
- a de la rigueur, « fait preuve d'une discipline de fer ». Il faut suivre son plan et ne pas s'en détourner. Cette discipline doit notamment s'appliquer à la gestion de sa *bankroll* ;
- sait choisir ses adversaires, repérer les moins bons joueurs (les *fishes*) et se donner ainsi plus de chance de gagner ;
- doit avoir quelques notions de probabilités.

« J'ai lu beaucoup de livres et je regarde beaucoup à la télé comment font les pros. Maintenant, je sais par exemple que si j'ai la paire d'as, j'ai 87% de chance de gagner. Si j'ai la paire de rois, j'ai 82% de chance. 'Fin, je commence, au fur et à mesure, 'fin, t'sais, j'allais voir sur Internet : tiens quelle probabilité j'ai ? Donc, as-roi contre dame-dame, je sais qu'il y a 55% de chance pour la paire de dame de gagner et pour l'as-roi 45%. Tu vois ce que je veux dire. » (Oscar)

« Je connaissais les règles, mais tu t'améliores en jouant, c'est sûr. Mais il faut savoir qu'au poker, il y a plein de gens qui lisent beaucoup, beaucoup de livres, énormément de livres et qui regardent un million de vidéos, parce que ce n'est pas un jeu de chance, c'est un jeu où tu as 80% de stratégie et 20% de chance. Les bons joueurs de poker sauront dire ce que tu as en mains. C'est une analyse mentale de leurs adversaires. C'est aussi savoir garder son calme, savoir rester maître de soi-même, savoir garder son sang-froid. » (Hugo)

« C'est ça qui est très intéressant aussi, c'est qu'en réalité le poker ce n'est pas un bête jeu de hasard : ah je mise, ah j'ai perdu. Ce n'est pas pile ou face. Il y a beaucoup de dimensions à ce jeu et c'est ça qui m'intéressait. Ce n'était pas le bête jeu d'argent. Ou même le black jack où tu joues contre le casino. C'est ça qui m'intéressait, c'était toutes ces règles, cette discipline. Mais il y a un moment où je me suis dit : faut vraiment devenir bon pour vraiment gagner régulièrement. Il faut limiter l'étudier quoi. Faut étudier le poker... » (Maël)

Stratégie et réflexivité

Il est intéressant de constater cette mise sous tension de la question de la patience et de l'impulsivité à travers la pratique du poker. Ainsi, étrangement, ses pratiquants sont implicitement motivés par la

contrainte, l'inconfort et la frustration. Il n'est pas rare qu'ils expliquent être d'un tempérament impatient, voire impulsif, mais que ça ne les empêche pas d'aimer la pratique du poker qui leur demande de réguler cette impatience. Dans ce contexte, la pratique du poker a quelque chose d'éducatif, voire d'initiatique. Ainsi, elle amène les joueurs à une forme de réflexivité et de « travail sur soi ». Ils analysent leurs faiblesses psychologiques et comportementales, évoquent leurs écarts et – parfois – en tirent des conséquences. Ils essaient de s'améliorer et/ou d'éviter les situations à risques (le *cash game*³⁰, les consommations de psychotrope pendant une partie, etc.). La pratique intensive du poker peut être vue chez certains joueurs comme une période de transition qui, dans le meilleur des cas, prépare une identité adulte. On apprend à y gérer ses émotions, mais aussi la compétition et son argent en évitant tant que possible les pertes le contrôle.

« Je ne saurais pas expliquer vraiment pourquoi, mais en général, les premières parties que je fais, les 10-12 premières parties que je fais, je ne sais pas, je suis plutôt dans un rôle attentiste et ça me convient très bien. Et puis, il y a un moment à mon avis, où on joue plus parce qu'on a envie d'augmenter le capital qu'on a fait. Et plus parce qu'on a envie de jouer. Et dans ce cas-là, c'est là en tout cas moi que je perds une certaine forme de patience. Dans le fait de jouer finalement plus pour augmenter le capital que pour le plaisir du jeu. Et peut-être parfois aussi quand on perd de l'argent, je pense que ça, ça peut me correspondre, parfois on veut le regagner vite. Et du coup, on aborde mal la partie suivante. Parfois, il faudrait que je sois capable, après une partie de perdue, d'éteindre l'ordinateur et de ne pas rejouer directement derrière. Parce que, en général, si j'en perds une, c'est possible que j'en perde une deuxième dans la foulée. Alors que normalement, quand je suis content, c'est du 4 sur 5. Pas premier, mais en tout cas avec un petit peu qui rentre quoi. » (Jules)

Dans une moindre mesure, le constat est le même chez les parieurs. Ceux-ci expliquent volontiers que le bon parieur doit mettre de côté ses affects et ne pas agir dans la précipitation. Par exemple, il ne faut pas confondre le fait de supporter une équipe et le fait de parier sur elle. Ceci étant, les parieurs sont moins prolixes que les joueurs de poker à ce sujet. Cela rejoint un constat général par rapport aux joueurs que nous avons rencontrés, l'implication des joueurs de poker de notre échantillon est plus importante que celle des parieurs. Il faut dire que, concrètement, le temps pris par les différentes activités est significativement différent. Les parieurs évoquent environ 20 minutes d'analyse les jours où ils parient alors que les joueurs de poker parlent de séance de jeu de plusieurs heures. Dans ces conditions, il est compréhensible que la patience soit tout particulièrement mise à l'épreuve chez ces derniers.

Les joueurs de slots évoquent également le sentiment du développement de compétences par rapport à leur jeu de prédilection.

« Une machine à sous, ce n'est pas du tout pareil qu'un slot. Donc, une machine à sous c'est : on appuie sur un bouton, la machine elle tourne et elle donne une série de rouleaux avec des combinaisons d'alignement possibles, mais elle fait tout toute seule. Le slot c'est encore un peu différent parce qu'on a l'impression de gérer son jeu et de construire son jeu avec des dés. Des dés ou d'autres motifs, mais le plus souvent ce sont des dés avec des symboles chinois. Alors là, ben on a l'impression qu'on doit gérer son jeu et qu'on doit le faire soi-même. » (Marie)

Cependant, nous sommes très loin ici du corpus de principes qui jalonne le discours des joueurs de poker. Le joueur de slot est assez désarmé au moment d'inscrire sa pratique dans des valeurs et un

³⁰ Variante du poker dans laquelle le but est de gagner de l'argent immédiatement, contrairement aux Tournois où vous devez être bien classé pour toucher quelque chose.

récit collectifs. Outre le regard désapprobateur des proches, très peu de choses peuvent faire médiation entre le joueur et le jeu.

Conclusions

Bien qu'il soit possible de jouer à des jeux d'argent et de hasard (JAH) en ligne depuis plus d'une dizaine d'années³¹, cette possibilité est organisée légalement en Belgique depuis le 15 juillet 2011, date de publication des arrêtés royaux organisant la délivrance de licences pour les opérateurs de jeux. Cette offre rencontre un succès indéniable, confirmé par les chiffres de la Commission des Jeux de hasard, qui dépasse les projections les plus optimistes des opérateurs de jeux. L'engouement général pour les activités numériques et pour les loisirs en ligne crée un contexte favorable auquel viennent se joindre d'autres explications. Le poker connaît un véritable phénomène de mode au niveau international depuis le début des années 2000 avec l'avènement d'un vedettariat du poker et la diffusion des tournois à la télévision. De son côté, le pari sportif est également l'objet d'un engouement tout particulier puisqu'il a été le JAH le plus pratiqué en ligne en Belgique en 2014. Succès galvanisé par les nombreuses campagnes publicitaires et la coupe du monde de football.

Notre recherche se proposait d'améliorer la connaissance des usages jeunes des sites Internet et des applications pour tablettes et Smartphones dédiés aux JAH en consultant les trois sources principales de connaissances à ce sujet : la littérature scientifique, les experts et les joueurs. Notre objectif était essentiellement d'éclaircir les enjeux émergents concernant le jeu excessif au vu de la nouvelle donne liée à l'explosion des usages des Technologies de l'Information et de la Communication.

La littérature scientifique internationale, et plus particulièrement les études épidémiologiques, se veut relativement alarmiste par rapport à l'impact potentiel du JAH en ligne sur la problématique du jeu excessif. Les données à ce sujet sont unanimes, il existe un lien statistique entre les JAH en ligne et le jeu excessif. De leur côté, la majorité des experts que nous avons rencontrés partage l'idée selon laquelle ces nouveaux dispositifs en ligne vont augmenter la prévalence du jeu pathologique dans les années qui viennent. Ce pronostic est soutenu par un nombre important d'arguments concernant le contexte et les caractéristiques structurelles du JAH en ligne.

Depuis l'émergence d'une offre en ligne, le nombre de joueurs est en augmentation et ceux-ci jouent plus souvent. L'accessibilité et la disponibilité sont, sans surprise, parmi les caractéristiques des JAH en ligne les plus évoquées pour expliquer cet engouement. Accessibilité qui atteint son paroxysme avec la généralisation des Smartphones et des abonnements qui permettent de se connecter à Internet partout en dehors de chez soi et de jouer en toute discrétion, que l'on soit en famille ou dans les transports en commun.

Actuellement, certains jeux se prêtent plus que d'autres à une pratique sur Smartphone. Les joueurs de poker, par exemple, privilégieront le PC, notamment pour jouer sur plusieurs tables à la fois. D'autres jeux, comme les paris sportifs, se prêtent plus volontiers aux usages nomades.

Ce processus d'évolution des usages, en parallèle des évolutions technologiques et des offres des opérateurs, est loin d'être terminé. Celui-ci n'est pas uniquement porteur d'une augmentation de l'accessibilité, mais également d'une modification (d'une « extension ») de l'expérience de jeu en tant que telle. Par exemple, les applications pour Smartphones permettent aux parieurs d'être informés en flux continu concernant leurs sports de prédilection. Ceux-ci peuvent ainsi ponctuer leur quotidien d'informations en lien avec leur pratique du pari. Par ailleurs, une fois qu'ils ont parié, ils sont tenus informés des scores minute après minute, où qu'ils soient et quoi qu'ils fassent. Sans qu'il soit question nécessairement d'usage excessif, on perçoit facilement que ces nouvelles possibilités, largement utilisées, sont de nature à augmenter l'implication des joueurs dans leur pratique. Nous

³¹ A titre d'exemple, le site PokerStars existe depuis 2001.

remarquerons que la publicité pour les paris sportifs s'est adossée aux informations sportives et plus particulièrement à celles qui concernent le football. Les sites et les applications d'information sur le foot s'accompagnent très souvent de liens et de références aux paris sportifs. Les parieurs que nous avons rencontrés sont avant tout des passionnés de foot et leur intérêt pour les paris se mélange avec cette passion de telle sorte qu'il est difficile de dissocier clairement les deux.

La forte implication de certains joueurs peut être également mise en lien avec d'autres dimensions d'Internet. En effet, les sites spécialisés, les forums et les réseaux sociaux sont les vecteurs de dynamiques communautaires et de normes sociales alternatives, propres aux jeux en question. Le phénomène semble encore plus marquant chez les joueurs de poker. La pratique actuelle du poker doit se comprendre dans le contexte de la médiatisation et des échanges sur Internet dont il est l'objet. Celle-ci a plusieurs effets, dont celui d'intensifier l'implication de certains joueurs, mais aussi d'uniformiser les représentations et les discours. Comme le formulait très justement un joueur : *le poker, c'est une sorte de monde auquel tu adhères. Un monde porteur de représentations et de normes en phase avec certains marqueurs de l'identité masculine*³². Parmi ceux-ci on retrouvera le contrôle de ses émotions, le primat de la rationalité sur l'émotivité, le risque payant, l'esprit de compétition, voire l'instinct de prédation (chasse aux *fishes*).

Cependant, cette dynamique communautaire ne se limite pas aux échanges sur Internet. Pour la plupart des joueurs que nous avons rencontrés, le poker en ligne s'articule à d'autres formes plus grégaires de pratique du poker. Il s'enracine à différents niveaux de la vie du joueur et du groupe d'appartenance avec lequel il partage cette passion. Il fait lien entre chacun en organisant des possibilités de rencontres et des sujets de conversation et participe à la définition d'une identité collective.

Dans ces conditions, la pratique intensive du poker chez les jeunes peut s'avérer transitoire. Celle-ci correspond aux modes de sociabilité de cette tranche d'âge, période de la vie durant laquelle les contacts avec les pairs sont les plus fréquents et où on dispose généralement de beaucoup de temps libre. Certains joueurs peuvent avoir une pratique intensive, mais transitoire de ce jeu, apaisée lorsqu'ils sont amenés à revoir leur mode de vie, à la fin de leurs études ou lorsqu'ils constituent un couple stable.

Évidemment, nous ne voudrions pas nous montrer trop optimistes. Il ne fait aucun doute que le poker en ligne puisse donner lieu à des usages excessifs persistant dans le temps. Par exemple, des usages de ce jeu peuvent s'apparenter à ce qu'on observe également chez certains joueurs de jeux vidéo classiques qui désirent s'évader de leur quotidien à travers une pratique intensive. Nous voulons cependant souligner le fait que la majorité des joueurs de poker que nous avons rencontrés a connu des périodes durant lesquelles le jeu était chronophage et envahissant, mais pas pathologique dans la durée. Celui-ci était particulièrement lié à un mode de vie et de socialisation « jeune », précédant l'entrée de plain-pied dans l'âge adulte. Nous noterons au passage que, dans ce contexte, les difficultés à effectuer ce passage – qu'elles soient liées à l'individu, au contexte familial ou au contexte sociétal (problématique du chômage, par exemple) – sont susceptibles de prolonger la pratique intensive du poker.

Constatons ensuite, comme le soulignent abondamment les joueurs, que le poker se distingue des autres JAH parce qu'il présente une forte dimension stratégique, son issue ne dépend pas uniquement du hasard. Cette caractéristique a permis l'élaboration d'un discours particulièrement riche autour de ce jeu concernant les bonnes stratégies et les bonnes attitudes à avoir pour être un bon joueur. La

³² Ce point pourrait faire l'objet d'un travail à part entière. On peut dire de ces normes qu'elles sont en phase avec la société contemporaine et le monde du travail.

stratégie permet de gagner et de limiter les pertes, mais elle est aussi – notamment sur le Net – un formidable espace de partage et d’élaboration de sens. Elle triangule la relation entre le jeu et le joueur. Celui-ci n’est pas seul avec ses sensations, il peut mobiliser un référentiel partagé avec une communauté d’appartenance pour accompagner celles-ci. Le *tilt*, ce moment où, submergé par ses émotions, le joueur perd le fil de sa stratégie, fait d’ailleurs partie des thématiques phares des discours concernant la pratique de ce jeu.

Les machines à sous en ligne sont un exemple très différent de celui du poker. Leur pratique ne s’inscrit pas dans un discours et dans un référentiel partagé (ou beaucoup moins en tous les cas), rien ne vient faire tiers entre le joueur et son jeu. Ainsi, il est difficile d’imaginer une implication intense dans ce type de jeu qui ne soit pas de nature à soulever un questionnement diagnostique. Les machines à sous en ligne n’ont pas été reprises dans l’offre légale en France et nous sommes surpris qu’elle l’ait été en Belgique. Celle-ci cumule les caractéristiques structurelles qui tendent à augmenter les usages problématiques. Elles sont d’ailleurs classées en premier dans la liste des jeux les plus pratiqués par les joueurs excessifs.

Les dimensions des JAH et des JAH en ligne sur lesquels il est possible d’agir pour diminuer leur propension à susciter des usages excessifs sont connues. La difficulté à laquelle sont confrontés le législateur et les opérateurs de jeux est de trouver un équilibre entre prévention et plaisir, approche « vaccinatoire » et libre arbitre des joueurs. Dans tous les cas, si le pronostic concernant une augmentation significative du jeu pathologique venait à se confirmer, des leviers concrets pourraient être actionnés. Nous pouvons citer, à titre d’exemple, le fait de retirer les machines à sous en ligne de l’offre légale ou de brider les possibilités de jouer en multitable au poker, etc.

Une autre difficulté importante concernant le jeu en ligne est qu’il permet aux joueurs excessifs de contourner les mesures de protection. De la même façon, il est facile pour des personnes qui n’ont pas encore l’âge légal de jouer en ligne. Probablement n’existera-t-il jamais de solution miraculeuse à ce problème, mais tout ce qui peut améliorer la confirmation de l’identité du joueur au moment où il s’inscrit sur un site de JAH est susceptible de contenir certains excès.

Enfin, la promotion du jeu responsable a tout intérêt à intégrer dans son approche le discours des sites spécialisés sur Internet et les dynamiques de réseau. Tout d’abord parce que ce sont maintenant des dimensions importantes de la pratique de certains JAH et que la culture qu’ils participent à construire et véhiculer a une véritable influence sur les joueurs. Ceux-ci se l’approprient et l’intériorisent. Une prévention en rupture trop importante avec ces représentations ne sera pas entendue par les joueurs assidus. Ensuite, parce qu’il faut constater que les discours en question ont parfois une fonction contenante et préventive. Par exemple, ils soulignent les risques liés à une perte de contrôle et insistent sur l’importance de bien gérer sa *bankroll*, etc. Dans ce contexte, nous pensons que les messages de prévention qui seront les plus efficaces sont ceux qui pourront tirer parti des codes en vigueur dans les groupes d’appartenance des joueurs et qui trouveront une place à part entière dans ceux-ci notamment en étant relayé par les joueurs reconnus par leurs pairs et les sites spécialisés.

Bibliographie

- Barrault, S., & Varescon, I. (2013). Cognitive distortions, anxiety, and depression among regular and pathological gambling online poker players. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(3), 183–8. doi:10.1089/cyber.2012.0150
- Berker, T., Hartmann, M., Punie, Y., & Ward, K. (2006). *Domestication of media and technology*. *Domestication of Media and Technology* (Vol. 23, p. 255). doi:10.1177/02673231080230030506
- Blinn-Pike, L., Worthy, S. L., & Jonkman, J. N. (2010). Adolescent gambling: a review of an emerging field of research. *The Journal of Adolescent Health : Official Publication of the Society for Adolescent Medicine*, 47(3), 223–36. doi:10.1016/j.jadohealth.2010.05.003
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Quistrebert-Davanne, V., & Vénisse, J.-L. (2012). Etude exploratoire sur les habiletés liées au poker Texas hold'em. In J.-M. Venisse & M. Grall-Bronnec (Eds.), *Les addictions sans drogue : prévenir et traiter - Un défi sociétal* (Médecine e.). Elsevier Masson.
- Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M.-M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: an adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of Addictive Behaviors : Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, 26(2), 364–70. doi:10.1037/a0027079
- Caillon, J., Grall-Bronnec, M., Bouju, G., Lagadec, M., & Vénisse, J.-L. (2012). Le jeu pathologique à l'adolescence. *Archives de Pédiatrie*, 19(2), 173 – 179. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0929693X1100529X>
- Cole, T., Barrett, D. J. K., & Griffiths, M. D. (2010). Social Facilitation in Online and Offline Gambling: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 240–247. doi:10.1007/s11469-010-9281-6
- Commission des jeux de hasard. (2014). Site internet de la Commission des jeux de hasard. Retrieved from <http://www.gamingcommission.be/>
- Costes, J., Eroukmanoff, V., & Tovar, M. (2014). Les joueurs de paris sportifs et hippiques en ligne. *Les Notes de l'Observatoire Des Jeux*, 4, 1–4.
- Costes, J.-M., Kairouz, S., & Pousset, M. (2013). Jeu problématique en France: une première enquête nationale. *Dépendances Comportementales*, 12(2). Retrieved from http://drogues-sante-societe.ca/wp-content/uploads/2014/05/DSS_vol12_no2_05_Costes.pdf
- Costes, J.-M., Pousset, M., & Eroukmanoff, V. (2011). Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010. *Tendances*, 77. Retrieved from http://www.ofdt.fr/ofdtdev/live/publi/tend/tend77_fr.html
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2007). Internet gambling amongst adolescents: A growing concern. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5(April), 93–101. Retrieved from <http://link.springer.com/article/10.1007/s11469-007-9057-9>
- Druine, C. (2009). Belgium. In G. Meyer, T. Hayez, & M. D. Griffiths (Eds.), *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions* (pp. 3–16). New York: Springer Sciences.
- Dufour, M., Petit, S., & Brunelle, N. (2012). La perception du poker selon les joueurs adeptes : un jeu qui les distingue. *Criminologie*, 45(2), 7. doi:10.7202/1013718ar

- Dufour, M., Petit, S., & Brunelle, N. (2013). Pourquoi le poker est-il si attirant? Étude qualitative des motivations auprès des joueurs en salle et sur Internet. *Drogues, Santé et Société*, 12(2), 121–135. Retrieved from <http://www.erudit.org/revue/dss/2013/v12/n2/1026881ar.html>
- Elm, E. Von, Altman, D. G., Egger, M., Pocock, S. J., Gøtzsche, C., & Vandenbroucke, J. P. (2007). Policy and practice The Strengthening the Reporting of Observational Studies in Epidemiology (STROBE) Statement : guidelines for reporting observational studies *. *Bulletin of the World Health Organisation*, 85(11), 867–872. doi:10.2471/BLT.
- Eroukmanoff, V., Costes, J.-M., & Tovar, M.-L. (2014). Les joueurs de poker , une population présentant un profil particulier ? *Les Notes de l'Observatoire Des Jeux*, 3, 1–4.
- Griffiths, M. D. (1999). Gambling Technologies: Prospects for Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 15(3), 265–283. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/12766464>
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: issues, concerns, and recommendations. *Cyberpsychology & Behavior : The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 6(6), 557–568. doi:10.1089/109493103322725333
- Griffiths, M. D. (2009). *Problem gambling in Europe : An overview* (pp. 1–86).
- Griffiths, M. D. (2010). The role of parents in the development of gambling behaviour in adolescents. *Education and Health*, 28(3), 51–54.
- Griffiths, M. D. (2014a). Friends With Benefits - What role does social facilitation play in gambling behaviour? *Psychology Today*. Retrieved from <http://www.psychologytoday.com/blog/in-excess/201406/friends-benefits>
- Griffiths, M. D. (2014b). Trends reunited: How has gambling changed? *blogue de l'auteur*. Retrieved from <http://drmarkgriffiths.wordpress.com/2014/05/30/trends-reunited-how-has-gambling-changed-part-1/>
- Griffiths, M. D., & Barnes, A. (2007). Internet Gambling: An Online Empirical Study Among Student Gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 194–204. doi:10.1007/s11469-007-9083-7
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: a review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 59–75. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20491418>
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2012). Le rôle des caractéristiques structurelles dans l'addictivité des jeux d'argent. In C. Dunand, M. Rihs-Middel, & O. Simon (Eds.), *Prévenir le jeu excessif dans une société addictive - D'une approche bio-psycho-sociale à la définition d'une politique de santé publique* (pp. 45–74). Editions Médecine & Hygiène.
- Griffiths, M. D., Parke, J., Wood, R. T. A., & Rigbye, J. (2009). Online Poker Gambling in University Students: Further Findings from an Online Survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 82–89. doi:10.1007/s11469-009-9203-7
- Griffiths, M. D., Wardle, H., Orford, J., Sproston, K., & Erens, B. (2009). Internet Gambling, Health, Smoking and Alcohol Use: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey.

International Journal of Mental Health and Addiction, 9(1), 1–11. doi:10.1007/s11469-009-9246-9

- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2014). Reflections on underage gambling. *Responsible Gambling Review*, 1(1), 37–50. Retrieved from <http://www.rgreview.org/index.php/RGR/article/view/2>
- Häfeli, J. (2012). Un instrument d'évaluation du potentiel de dangerosité des jeux de hasard et d'argent. In C. Dunand, M. Rihs-Middel, & O. Simon (Eds.), *Prévenir le jeu excessif dans une société addictive - D'une approche bio-psycho-sociale à la définition d'une politique de santé publique* (pp. 75 – 91). Médecine et hygiène.
- Jiménez-Murcia, S., Stinchfield, R., Fernández-Aranda, F., Santamaría, J. J., Penelo, E., Granero, R., ... Menchón, J. M. (2011). Are online pathological gamblers different from non-online pathological gamblers on demographics, gambling problem severity, psychopathology and personality characteristics? *International Gambling Studies*.
- Kairouz, S., Nadeau, L., & Paradis, C. (2011). *Enquête ENHJEU-Québec: Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans* (p. 47). Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:ENQUÊTE+ENHJEU++QUEBEC+Portrait+du+jeu+au+Québec++Prévalence++incidence+et+trajectoires+sur+quatre+ans#0>
- Klein, A., De Cock, R., Rosas, O., Vangeel, J., & Minotte, P. (2013). *Compulsive Computer use and Knowledge needs in Belgium: A multimethod approach*. *belspo.be* (p. 214). Bruxelles. Retrieved from http://www.belspo.be/belspo/organisation/publ/pub_ostc/Drug/rDR64_en.pdf
- L'Echo. (2014). 300.000 Belges accros aux paris en ligne. Retrieved from http://www.lecho.be/actualite/entreprises_divertissement/300_000_Belges_accros_aux_paris_en_ligne.9507475-3057.art
- Lavenu, D. (2001). Activités du temps libre et sociabilité de jeunes à la sortie de l'adolescence. *Loisir et Société*, 24(2), 403. doi:10.7202/000189ar
- Messerlian, C., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2005). Youth gambling: A public health perspective. *Journal of Gambling Issues*. Retrieved from <http://jgi.camh.net/doi/abs/10.4309/jgi.2005.14.9>
- Observatoire du numérique. (2013). *Accès à l'internet*. France. Retrieved from <http://www.observatoire-du-numerique.fr/usages-2/grand-public/equipement>
- Olason, D. T., Kristjansdottir, E., Einarsdottir, H., Haraldsson, H., Bjarnason, G., & Derevensky, J. L. (2010). Internet Gambling and Problem Gambling Among 13 to 18 Year Old Adolescents in Iceland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 257–263. doi:10.1007/s11469-010-9280-7
- Osiek, C., Jermann, F., Zullino, D., Ferrero, F., & Bondolfi, G. (2012). Taux de prévalence de joueurs pathologiques en Suisse en 1998 et 2006. In C. Dunand, M. Rihs-Middel, & O. Simon (Eds.), *Prévenir le jeu excessif dans une société addictive - D'une approche bio-psycho-sociale à la définition d'une politique de santé publique* (pp. 93 – 97). Médecine et hygiène.
- Papineau, E. (2010). *Enjeux de santé publique reliés à l'étatisation des jeux d'argent sur Internet*. Retrieved from <http://jeuenligne.ca/index.php?post/2010/02/14/Enjeux-de-sante-publique-relies-%C3%A0-l-etatisation-des-jeux-d-argent-sur-Internet>

- Papineau, E., & Leblond, J. (2010). *Étatisation des jeux d'argent sur Internet au Québec : une analyse de santé publique*. *inspq.qc.ca*. Retrieved from http://www.inspq.qc.ca/pdf/publications/1070_MemoireJeuInternet.pdf
- Pastinelli, M., Côté-Bouchard, S., & Papineau, E. (2010). Quand le poker cesse d'être un jeu: Pratiques et discours d'aspirants joueurs professionnels. *Ethnologies*. Retrieved from <http://www.erudit.org/revue/ethno/2010/v32/n1/045214ar.html>
- Slocum, N., Elliott, J., Heesterbeek, S., & Lukensmeyer, C. J. (2006). Méthodes participatives. Un guide pour l'utilisateur. *Fondation Roi Baudouin*, 202. Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:MÉTHODES+PARTICIPATI VES+Un+guide+pour+l'utilisateur#0>
- SPF Economie. (2013). *Utilisation des TIC auprès des ménages*. *SPF Economie*. Retrieved from <http://statbel.fgov.be/fr/statistiques/chiffres/travailvie/tic/>
- Tovar, M.-L., Costes, J.-M., & Eroukmanoff, V. (2013). Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012. *Tendances*, 85. Retrieved from <http://www.ofdt.fr/ofdtdev/live/publi/tend/tend85.html?16,59>
- Valleur, M. (2011). Le jeu pathologique. In E.-P. Toubiana (Ed.), *Addictologie clinique* (pp. 463–523). puf.
- Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M. D., Constantine, R., & Pigott, S. (2007). *British gambling prevalence survey 2007* (p. 182). London: The Stationery Office. Retrieved from <http://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=SdYfEYIIIdO4C&oi=fnd&pg=PA7&dq=British+Gambling+Prevalence+Survey+2007&ots=Vlo7KcRqO4&sig=I9ri91rJLp2bIP0BoXl-QZ5aBSA>
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and Psychotherapy*, 80(Pt 1), 107–25. doi:10.1348/147608306X107881
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2009). *Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options* (p. 152). Lethbridge. Retrieved from <http://www.jogoremoto.pt/docs/extra/XNFGmG.pdf>
- Yee, N. (2007). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 772–775. Retrieved from <http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9.772>

Annexes

Grille d'évaluation des études de prévalence sur le jeu excessif inspirée de la liste de contrôle STROBE.

Items	0 point	1 point	2 points	
MÉTHODES				
1	Période de recrutement	Non renseignée	Uniquement l'année	L'année et le mois
2	Contexte	Non renseigné	Le contexte et le(s) endroit(s) où s'est déroulée l'étude sont partiellement renseignés	Le contexte et le(s) endroit(s) où s'est déroulée l'étude sont renseignés
3	La validité de l'échelle de mesure	Échelle non validée	En voie de validation, essais pilotes...	Échelle validée
4	Cut-offs	Non renseigné	Discutés	Cut-offs bien défini
5	Échelle d'évaluation des réponses	Non définie	Échelle définie : de type binaire, etc.	Échelle définie : échelle de Likert en 5 points, par exemple.
6	Variables	Non définies	-	Clairement définies si ambiguës
7	Participants	Non définis	Énumère les critères d'admissibilité (partiellement, sans justification)	Énumère les critères d'admissibilité (complètement)
8	Méthode de recrutement	Non renseignée	-	Explique les sources et les méthodes de sélection des participants
9	Le taux de réponses	Non renseigné	-	Renseigné
10	Méthode d'échantillonnage	Échantillon non représentatif	Échantillon presque représentatif	Échantillon représentatif (description de la méthodologie d'échantillonnage...)
11	Taille de l'étude	Pas d'explications	-	Explique comment l'étude est arrivée à une telle ampleur.
12	Méthodes statistiques	Non renseignées	-	Description claire des méthodes statistiques.
RÉSULTATS				
13	Mentionne le nombre de sujets ayant participé à chaque étape de l'étude	Non renseigné	Partiellement renseigné	Totalement et clairement renseigné
14	Age des participants	Non renseigné	Limites d'âges ou Moyenne renseignés	Données totalement renseignées ((moyenne, déviation standard, limites)
15	Sexe des participants	Non renseigné	-	Renseigné
16	Niveau scolaire des participants ou données socio-économiques	Non renseigné	-	Renseigné
17	Données manquantes	Non renseigné	Indique le nombre de participants pour lesquels des certaines données étaient manquantes	Indique le nombre de participants pour lesquels des certaines données étaient manquantes et explique comment ces données ont été traitées
ITEMS SPÉCIFIQUES AU JEU EXCESSIF				
18	Nombre de sujets qui correspondent aux critères du jeu excessif	Non renseigné	-	Renseigné
19	Moyenne des scores pour chaque item au test destiné à mesurer le jeu excessif	Non renseigné	Partiellement renseigné	Renseigné pour chaque item
20	Définition du jeu excessif ou des critères diagnostics	Pas de définition	-	Définition et/ou critères
21	Description des usages	Non mesuré	-	Données mesurées et mentionnées

Liste des experts qui ont participé aux interviews « DELPHI ».

Trois questions ont été adressées à 38 experts francophones (Belgique, France, Suisse et Canada) issus du monde académique et/ou de services thérapeutiques spécialisés dans la question du jeu excessif. De cette façon, nous avons pu récolter 25 questionnaires, soit un taux de participation de 66 %.

Nom	Prénom	Fonction	Institution	Pays	Ville	Réponse
Achab	Sophia	Psychiatre	Addictology Unit. Mental Health and Psychiatry Department, University Hospital of Geneva.	Suisse	Genève	Individuelle
Andronicos	Mélina	Psychologue -Responsable de Recherche	Centre hospitalier universitaire vaudois, Centre du jeu excessif.	Suisse	Lausanne	Collective
Barrault	Servane	Psychologue	Université Paris Descartes	France	Paris	Individuelle
Billieux	Joël	Psychologue, Professeur.	Laboratory for Experimental Psychopathology (LEP) Psychological Sciences Research Institute (IPSY) Psychology Dpt, Catholic University of Louvain.	Belgique	Louvain-la-Neuve	Individuelle
Bonnaire	Céline	Psychologue, Maitre de conférences.	Université Paris Descartes, Laboratoire de psychopathologie et processus de santé, Equipe de psychopathologie des addictions et des émotions, Institut de psychologie.	France	Paris	Individuelle
Caillon	Julie	Psychologue	Centre de Référence sur le Jeu Excessif (CRJE), Pôle Universitaire d'Addictologie et Psychiatrie du CHU de Nantes	France	Nantes	Individuelle
Codina	Irène	Psychologue	Hopital Marmottan, service spécialisé en assuétudes	France	Paris	Individuelle
Coleaux	Arnaud-Charles	Psychologue	Centre Hospitalier Universitaire de Charleroi.	Belgique	Charleroi	Individuelle
Grall-Bronnec	Marie	Psychiatre	Service d'addictologie du CHU de Nantes, Institut fédératif des addictions comportementales.	France	Nantes	Individuelle
Grooten	Martine	Assistante sociale, Psychothérapeute	Service de Santé Mentale le Centre ALFA spécialisé en assuétudes	Belgique	Liège	Individuelle
Lakaye	Ariane	Psychologue	Hôpital de Jour Universitaire « La Clé », projet cyberdépendances	Belgique	Liège	Individuelle
Liénard	Stéphanie	Psychologue	Association Le Cèdre Bleu (centre de traitement des addictions)	France	Villeneuve d'Ascq	Individuelle
Matysiak	Jean-Claude	Psychiatre, Chef du service de traitement des maladies addictives	Service d'addictologie de l'Hôpital de Villeneuve-Saint-Georges	France	Villeneuve-Saint-Georges	Individuelle
Mignot	Caroline	Psychologue	ASBL le Pélican, service spécialisé en assuétudes	Belgique	Bruxelles	Collective
Pastinelli	Madeleine	Sociologue, professeure	Université de Laval, Département de sociologie	Canada	Québec	Individuelle
Rocher	Bruno	Psychiatre	Espace Barbara, Service Addictologie du CHU de Nantes, Institut fédératif des addictions comportementales.	France	Nantes	Individuelle
Romo	Lucia	Psychologue, Professeure	Université Paris X-Nanterre, Centre Hospitalier Sainte Anne.	France	Paris	Individuelle
Rossé	Élizabeth	Psychologue	Hopital Marmottan, service spécialisé en assuétudes	France	Paris	Individuelle
Saeremans	Mélanie	Psychologue	Clinique du Jeu et autres Addictions Comportementales, Laboratoire de Psychologie Médicale, Alcoologie et Addictologie de l'Université Libre de Bruxelles.	Belgique	Bruxelles	Individuelle
Stora	Michael	Psychologue	Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, notamment.	France	Paris	Individuelle
Taquet	Pierre	Psychologue	Réseau Gambling Nord Pas de Calais, CSAPA du Centre Hospitalier de Carvin-Seclin et Centre Hospitalier Régional Universitaire de Lille.	France	Lille	Individuelle
Tisseron	Serge	Psychiatre	Directeur de recherches à l'Université Paris X	France	Paris	Individuelle
Valleur	Marc	Psychiatre,	Hopital Marmottan, service spécialisé en	France	Paris	Individuelle

		médecin directeur	assuétudes.			
Veia	Dan	Psychiatre	Psychiatre-addictologue libéral.	France	Paris	Individuelle
Weber	Niels	Psychologue	« Rien ne va plus », centre de prévention du jeu excessif.	Suisse	Lausanne	Individuelle

Tableau récapitulatif des participants aux entretiens de joueurs

Pseudo Sexe Âge	Jeu	Période de jeu	Activité	Contexte de vie	A joué en dur ?	ICPJ
Oscar M 22 ans	Poker	Joue depuis 2 ans	Étudiant à l'université	Vit en kot	Oui, au casino et entre amis	faible risque
Victor M 20 ans	Paris sportifs : football	Parie depuis 1 an	Étudiant en rhétorique	Vit chez ses parents	Oui, majoritairement (Night 'n Day)	risque modéré
Camille F 26 ans	Subito, Presto, Lotto, Euro million	A commencé il y a +/- 2 ans	Employée	Vit en couple	Oui, plus jeune au « win for life »	Jeu non problématique
Paul M 35 ans	Slots en ligne, mirage game et circus en dur	A commencé à fréquenter les mirages game à 18 ans	Sans emploi	Vit seul	Oui, circus, mirage game, et bingo dans les cafés.	Jeu problématique
Hugo M 24 ans	Poker	A joué 2 ans ; de ses 21 ans à ses 23 ans	Étudiant à l'université	Vit chez ses parents	Oui, au casino et entre amis	faible risque
Maxime M 28 ans	Poker	A commencé en 2007	Étudiant	Vit seul, célibataire	Oui, entre amis et au casino (un peu)	Habitudes de jeu à risque modéré
Arthur M 27 ans	Poker	A beaucoup joué entre 2007 et 2011	Étudiant	Vit avec sa compagne et un enfant	Oui, entre amis	Habitudes de jeu à risque modéré
Maël M 29 ans	Poker	A joué quand il était étudiant	Indépendant	Vit en couple	Oui, au casino et entre amis	Habitudes de jeu à risque modéré
Nicolas M 35 ans	Loterie	Joue en ligne depuis 4 ans, mais joue depuis 7 ans	Employé	Vit en couple avec 3 enfants	Oui	Jeu non problématique
Jules M 28 ans	Poker	Joue intensivement pendant 1 à 2 semaines puis arrête pendant plusieurs mois	Employé	Vit seul, célibataire	Oui, entre amis	Habitudes de jeu à faible risque

Thibaut M 34 ans	Poker	Joue depuis 11 ans, professionnel depuis 9 ans	Joueur de poker professionnel	Vit seul, célibataire	Oui, au casino mais très peu entre amis	Habitudes de jeu à risque modéré
Joachim M 22 ans	Paris sportifs	A joué deux ans, de ses 19 à 21 ans	Étudiant à l'université	Vit chez ses parents	Non	Habitudes de jeu à risque modéré
Marie F 29 ans	Casino, salles de jeux, principale ment les slots	A commencé en dur il y a une dizaine d'années et en ligne en 2010-2011.	Employée	Vit en couple	Oui, au casino et dans les salles de jeux	Jeu probléma- tique
Baptiste M 35 ans	Poker	Joue depuis 6 ans (2008)	Sans emploi	Vit en couple	Oui, au casino et entre amis	Habitudes de jeu à risque modéré
Augustin M 27 ans	Paris sportifs (football)	Joue depuis ses 16 ans, joue en ligne depuis 9 mois	Employé	Vit seul, célibataire	Oui, chez Ladbrokes	Habitudes de jeu à risque modéré

Thématiques explorées durant les entretiens

1. Historique de la pratique du JAH
2. Les premières expériences de jeu.
3. Le(s) jeu(x) de prédilection.
4. La motivation à jouer, le plaisir lié au jeu de prédilection.
5. Le temps de jeu, l'intensité de l'implication au fil du temps, les changements à ce sujet.
6. Le jeu au quotidien, une journée type.
7. Les mises, la bankroll.
8. Le(s) lieu(x) où le joueur joue.
9. Les sites, les logiciels et les dispositifs techniques utilisés par le joueur.
10. La façon de jouer, les stratégies, les habitudes de jeu.
11. Les arnaques.
12. Arrêter ou diminuer le jeu.
13. Les conséquences du jeu.
14. L'entourage, la famille, les amis, le couple.
15. L'auto-évaluation par rapport aux usages excessifs.
16. Les limites.
17. Les JAH hors ligne.
18. Les qualités du bon joueur, la personnalité.
19. Les hauts faits et les bad beats.