

---

JEAN-PIERRE MARTIGNONI-HUTIN

UNE SOCIOLOGIE  
DU GAMBLING CONTEMPORAIN

**L**a sociologie des jeux de hasard relève de plusieurs niveaux d'entendement. Dans une tradition durkheimienne elle consiste à dessiner les profils des *sujets* sociaux qui s'engagent dans l'aventure ludique, afin de ne pas inféoder cet engagement à une simple volonté individuelle. Nous prendrons l'exemple des joueurs de machines à sous qui apportent l'essentiel du volume d'affaires des 196 casinos nationaux qui ont enregistré 34,7 millions d'entrées en 2010. Dans une tradition plus wébérienne, la sociologie des jeux d'argent permet de lister les éléments qui rendent compte du *sens* que les joueurs donnent à leur pratique quand ils entrent dans le jeu et ont ensuite l'*illusio* du jeu. Nous préciserons les motivations des joueurs qui alimentent les 22 000 bandits manchots tout en soulignant les logiques ludico-existentielles des *liberty bells*<sup>1</sup>, dont leur inventeur Charly Fey (1862-1944) pensait qu'elles invitaient le joueur à « prendre sa vie en main ». Mais cette sociologie des logiques sociales et ludiques qui expliquent qui sont les joueurs, pourquoi ça joue, n'apparaît pas suffisante pour comprendre le *gambling* contemporain et ses récentes évolutions. D'autres jeux que les *slots*<sup>2</sup> existent, d'autres acteurs que les joueurs gravitent dans ce champ, d'autres objets le traversent. Nous aborderons notamment les questions de la recherche sur le jeu (observatoire des jeux, jeu excessif, jeu responsable...) qui sont centrales depuis *la révolution machine à sous* et plus récemment depuis la légalisation des jeux en ligne<sup>3</sup>, afin de comprendre comment les pro-

51

---

1. Les « Cloches de la liberté » sont un des premiers signes à paraître sur les machines à sous, et elles les désignent par extension.

2. *Slot*: fente; *slot machines*: machines à fente, synonyme de machines à sous.

3. Loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture, à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.

tagonistes du secteur (État croupier, Parlement français, Union européenne, opérateurs historiques et notamment la Française des jeux, *doxa* du jeu pathologie maladie, opérateurs privés...) ont utilisé leurs *pouvoirs* respectifs (politique, réseau d'influence, lobbying...) pour traiter ces problématiques.

## DES MACHINES ET DES HOMMES

52 Les machines à sous sont un jeu à prédominance masculine (52 %), mais en dix ans la population des slotistes s'est féminisée. Les casinotiers ont su faire évoluer leur offre en matière d'accueil, de sécurité, d'hygiène, d'animation, afin d'ouvrir davantage aux femmes un espace de jeu traditionnellement masculin. Les machines à sous séduisent toutes les tranches d'âge de la population française mais les personnes âgées de 61-70 ans (21 %) et dans une moindre mesure les 50-60 ans (20 %) sont les plus nombreuses. Soulignons le cas du quatrième âge, 71 ans et plus, dont la présence a été multipliée par plus de trois en dix ans (14 % en 2008 contre 4,5 % en 1998). Les Français et les Françaises les plus âgés – et la palette du vieillissement est désormais très large – fréquentent les casinos pour de multiples raisons : jouer, déjeuner, dîner, se distraire, danser, parler... Ces populations ne sont pas forcément attirées par la modernité des casinos virtuels, elles préfèrent les sociabilités et l'ambiance des casinos terrestres, des espaces protégés où, connues et reconnues, elles ont souvent un rapport privilégié avec le personnel. La clientèle casinotière est plus jeune le week-end mais les casinos restent avant tout un lieu festif où se côtoient des populations d'âges très différents. Ce mélange des générations participe de l'ambiance conviviale observable généralement dans un casino, qui de ce point de vue constitue un *espace social intergénérationnel* assez atypique.

Une majorité des joueurs de machines à sous travaille (51 %) mais cette majorité apparaît plus faible qu'en 1998 (59 %). La proportion d'employés augmente, 46 % contre 25 % en 1998, alors que les populations ouvrières fréquentent nettement moins les casinos (12 % contre 21 %). Arrivée de l'euro, crise économique, baisse du pouvoir d'achat ont fortement impacté le *pouvoir de jouer* de ces catégories. De la même manière, les professions intermédiaires, cadres et professions intellectuelles supérieures, sont moins présentes. Malgré ces évolutions les casinos se caractérisent par une *forte mixité sociale* qui confirme leur démocratisation depuis l'introduction des machines à sous. Les casinos ont peu ou prou perdu leur caractère élitiste. Ils apparaissent fondamentalement comme

un espace populaire où des catégories sociales différentes se côtoient, grâce à une passion commune qu'elles partagent. Toutes les tranches de revenus fréquentent les casinos, qui soulignent leur rôle d'espaces ludiques *accessibles à toutes les bourses*. Pas besoin d'être fortuné pour fréquenter une salle de machines à sous, jouer à la boule, au black-jack, à la roulette et désormais au poker. Notons que ce sont les plus bas salaires, 500 euros et moins, et les plus hauts revenus, 5 000 euros et plus, qui jouent le moins aux machines à sous (4 %). Ces chiffres confirment une thèse défendue depuis longtemps à partir des statistiques Insee<sup>4</sup>. Ce sont les personnes les plus pauvres et les plus riches qui jouent le moins aux jeux de hasard. Cette analyse infirme les théories de certains économistes<sup>5</sup>. Théorie de la pauvreté d'un côté, la plus médiatisée, *plus on est pauvre plus on joue*, théorie de la richesse de l'autre, *plus on est riche plus on joue*. Ces modèles économiques paradoxaux semblent davantage correspondre à un fantasme idéologico-moralisateur qu'à la complexité de la relation entre revenus et jeu.

53

La quasi-totalité des personnes (95 %) qui fréquentent les casinos joue aux machines à sous. Ces personnes apportent 90,99 %<sup>6</sup> du produit brut des jeux (PBJ). Par contre 24,5 % seulement de la clientèle s'adonne aux jeux de table (JDT). Malgré leurs efforts – et l'évolution de plusieurs éléments de réglementation favorables aux JDT –, les casinos jugulent difficilement la baisse structurelle des jeux traditionnels. La démocratisation sociologique de ces jeux, qualifiés autrefois de *nobles*, apparaît inachevée malgré la récente montée en puissance du poker. Le type de JDT pratiqué confirme les statistiques nationales établies par le Service central des courses et jeux (SCCJ) dirigé par Jean-Pierre Alezra. Suprémie de la roulette, percée confirmée du poker, consolidation du black-jack, faible présence de la boule, pratique nano-ludique des autres jeux traditionnels (craps, punto-banco...). Déjà bien positionné en semaine (29 %, contre 37 % pour la roulette), le poker devance désormais la roulette le week-end, 46,5 % contre 21,5 %. Sans aller jusqu'à dire que « la France s'enflamme pour le poker<sup>7</sup> », il y a bien un phénomène observable dans les casinos et sur Internet. Ce jeu a apporté aux casinos une nouvelle clientèle, plus

4. Jean-Pierre Martignoni-Hutin, « Faites vos jeux : notes historiques et statistiques sur les jeux de hasard et d'argent contemporains », in *Regards sociologiques*, n° 8, 1994, p. 57-75.

5. Gabrielle A. Brenner et Reuven Brenner, « Les loteries, pourquoi les Québécois y participent-ils ? », *Rapport de recherche*, n° 82-10, avril 1982, Montréal, Québec, HEC.

6. *Bilan statistique des casinos, saison 2009-2010*, Service centrale des courses et jeux, décembre 2010.

7. « La France s'enflamme pour le poker », *Le Parisien*, 7 novembre 2009.

jeune, essentiellement masculine. La synergie poker en ligne, poker en dur semble bien fonctionner et fonctionne dans ce sens. Reste à savoir si la légalisation des jeux sur Internet confortera cette synergie ou pénalisera à terme les casinos terrestres. Le fait que les groupes casinotiers (Partouche, Barrière, Tranchant...) se soient positionnés en amont et en aval de cette synergie – par exemple Joa Groupe à travers son site *joa-online.com*<sup>8</sup> – montre que la profession a bien compris *les enjeux contradictoires de la problématique des jeux en ligne*, dont le poker constitue l'exemple emblématique, mais qui à terme pourrait (comme en Italie) concerner tous les jeux de casino et notamment les machines à sous.

54 Une majorité des slotistes (61 %) s'adonnent à ce jeu depuis plus de six ans, dont 33 % depuis dix ans voire depuis plus longtemps. La population machines à sous a vieilli, les *liberty bells* possèdent désormais une histoire. Les machines à sous ayant été autorisées en 1986 par Charles Pasqua alors ministre de l'Intérieur, montées en puissance en 1992, généralisées ensuite dans l'ensemble des exploitations, ces résultats reflètent pour partie cette histoire mais soulignent aussi que la profession a su fidéliser une population qui ne s'est pas forcément ruinée en jouant. Malgré la crise économique et de multiples pierres d'achoppement (arrivée de l'euro, contrôle aux entrées, interdiction de fumer...), les Français aiment toujours les machines à sous mais introduisent moins de *tokens* (jetons) dedans. Le PBJ des casinos, 2,29 milliards pour la saison 2009/2010, a baissé de 18,72 % en trois ans. À cause de la crise, nos concitoyens viennent toujours pour jouer mais ne viennent pas que pour cela. En soirée et le week-end notamment, les casinos jouent un rôle d'attraction considérable dans les villes et stations où ils sont implantés. Ils attirent également curistes et touristes, notamment pendant la période estivale. Par ailleurs, le professionnalisme des patrons de casino en matière de sécurité, nonobstant le rôle déterminant joué par la police des jeux, a contribué à forger un lien de confiance. À l'heure où l'on s'interroge sur la sécurisation des jeux en ligne et sur les risques de cybercriminalité qu'introduisent les paris sur Internet<sup>9</sup>, la sécurité des jeux dans les casinos terrestres doit être soulignée.

---

8. « Avec *joa-online.com* le casino s'installe chez vous », *Joa & Vous*, n° 5, novembre 2009, avril 2010.

9. « Les conditions de régularisation des jeux et paris en ligne inquiètent certains experts », *Les Échos*, 19 mai 2009.

## GAGNER

Une kyrielle de raisons explique pourquoi les Français jouent aux machines à sous. La première (21 %) concerne la volonté de « gagner » de l'argent. La *raison utilitaire* – et tout simplement le bon sens et la logique – s'impose à la *raison psychanalytique* qui contre toute attente définit le joueur comme un sujet qui chercherait à « perdre » son argent pour « se punir ». Au-delà de cette hypothèse freudienne improbable, l'exposé des représentations montre les multiples variations de la volonté de gagner affichées par les joueurs. Une majorité d'entre eux (38,5 %) ne parle pas d'argent, ils jouent simplement « pour gagner ». Un nombre important de joueurs aime bien gagner ponctuellement, même si au bout du compte ils sont perdants financièrement. Ces victoires sur le jeu, sur la machine, préservent l'intégrité ludique du joueur et son *illusio*. Ceux qui cherchent à « se refaire » apparaissent très minoritaires (2,5 %). Cela apporte une nouvelle contradiction aux tenants du jeu pathologie/maladie. Cette *doxa* voit le joueur tomber dans un cercle vicieux pour récupérer ce qu'il a perdu antérieurement, ou pour retrouver les sensations obtenues lors d'un *big win* en début de carrière.

55

Mais contrairement à ce qu'on pourrait croire de prime abord pour un jeu qui comporte le mot « sous » dans son nom et auquel toute la symbolique est associée au « pactole » (le *jackpot*), cette raison intéressée n'est pas unique. Quatre autres motivations soulignent les fonctions hédonistes, existentielles, ludiques et festives des machines à sous. Si les Français jouent aux *slots*, c'est pour le plaisir (19 %), passer le temps (14 %), s'amuser (8 %), se distraire (6 %). Ce jeu permet de passer du temps et souvent du « bon temps ». Cette attitude pascalienne permet de lutter contre l'ennui mais possède fondamentalement des vertus existentielles. Les machines à sous instaurent de nouvelles temporalités. Un temps immuable qui revient toujours « au même » se met en place. Mais ce temps n'est pas figé ou ennuyeux, c'est une temporalité ludique aléatoire où tout est possible. Terminons par les motivations « autres » (32 %), qui dévoilent le formidable pouvoir d'engendrement de ce jeu. Si les Français se lancent dans l'aventure ludique des machines à sous c'est pour se détendre, rigoler, se défouler, se relaxer, s'éclater, se déstresser, oublier leurs soucis, se changer les idées, se vider la tête, ne penser à rien... Quelques joueurs apportent des réponses négatives, médicalisantes. Pour eux, ce jeu est une drogue, une maladie, une folie. « Je suis accro », disent certains. Mais à l'inverse d'autres trouvent aux bandits manchots... des vertus thérapeutiques.

Loin d'être exhaustifs ces quelques éléments d'analyse confirment qu'une sociologie du *gambling* est nécessaire. Elle informerait objectivement les pouvoirs publics et éviterait bien des instrumentalisations. Seul un observatoire pluridisciplinaire dédié *aux jeux d'argent et de la socialisation ludique contemporaine* peut réaliser ce travail. Ce n'est pas le cas actuellement. La composition de l'Observatoire des jeux, annoncée par un arrêté le 11 mars 2011<sup>10</sup> et qui sera dirigé par Charles Coppolani, a confirmé nos craintes d'*observatoire croupion*. Il semble que nous avons là pour l'instant plutôt une commission, un Cojer (Comité consultatif pour l'encadrement des jeux et du jeu responsable) *bis*, qu'un observatoire scientifique des jeux. Nous souhaitons que les pouvoirs publics sachent revoir leur copie en matière de recherches et d'études, afin d'être mieux à même d'appréhender la sociologie des jeux *en dur* et désormais celle du *gambling* virtuel.

#### LA LÉGALISATION PARTIELLE DES JEUX EN LIGNE NE RÈGLE PAS TOUS LES PROBLÈMES

Historiquement, 2010 restera en effet pour la France l'année de la libéralisation des jeux d'argent en ligne, prémices probables à une évolution similaire dans de nombreux pays, États-Unis compris, malgré le récent *Black Friday*<sup>11</sup>. Certes, cette ouverture a été souhaitée « maîtrisée » par le législateur. Elle n'en marque pas moins la fin d'une prohibition qui, outre son aspect rétrograde vis-à-vis du développement d'Internet, mettait la France en contradiction vis-à-vis d'une volonté européenne de *libéraliser les services* et d'offrir plus de *concurrence* en matière de jeux. En réalité, l'Union européenne n'a rien imposé, mais comme les deux opérateurs historiques – Française des jeux en tête – s'étaient lancés dans les jeux en ligne et pratiquaient depuis des années sur leur réseau terrestre, un activisme commercial se situant *aux antipodes d'une politique des jeux raisonnable et responsable*, il a été impossible à la France et à Bercy de s'opposer de manière cohérente à cette volonté européenne, y compris sur le plan juridique. Après bien des vicissitudes, qui ont ressemblé parfois à des pantalonnades indignes de notre pays (opérateurs virtuels arrêtés et menottés), un certain nombre de jeux en ligne ont été autorisés. Mais la fin relative de la prohibition du *gambling* virtuel ne règle pas tous les problèmes.

---

10. JO du 13 mars, p. 4563, texte n° 20.

11. Jean-Pierre Martignoni-Hutin, « Le pays du poker vient d'effectuer une opération liberticide spectaculaire contre le poker... en ligne », *L'Observatoire citoyen des jeux*, avril 2011, 4 pages.

Ainsi on peut s'interroger pour savoir si « le marché est devenu légal à 90 %<sup>12</sup> », comme le précise Jean-François Vilotte, président de l'Arjel (Autorité de régulation des jeux en ligne), ou si, à l'inverse, « les sites autorisés ne représentent pas plus de 30 % du marché des jeux en ligne et favorisent la fraude », comme l'affirment l'homme d'affaires, actionnaire de nombreuses sociétés de jeux en ligne, Stéphane Courbit<sup>13</sup> et Nicolas Béraud (président de BetClic Everest Group). L'ouverture n'étant pas totale, le cadre réglementaire étant très rigoureux pour les opérateurs et pour les joueurs, la question doit être posée sans tabou. Le fait que Betfair n'ait pas demandé de licence ne peut être ignoré. Ce leader mondial des jeux en ligne estime que le marché français est le pire des marchés régulés : « il est apparemment ouvert mais on ne peut rien faire<sup>14</sup> ». On peut également s'interroger sur la fiscalité (taxation des mises et non des revenus nets) qui serait prohibitive pour certains opérateurs et empêcherait de capter « les gros joueurs étrangers », selon Tim Phillips, responsable Europe de Betfair.

57

Ainsi le taux de retour au joueur (TRJ) a été limité arbitrairement afin – c'est la thèse officielle – de lutter contre l'addiction. L'ancien ministre du Budget affirmant, sans en apporter la preuve scientifique, que plus le taux de redistribution d'un jeu était élevé plus il était pathogène. Nous avons condamné à l'époque cette instrumentalisation et François Trucy était intervenu pour dire qu'Éric Woerth était allé un peu vite en besogne. C'est à l'Observatoire des jeux de réaliser des études *quantitatives et qualitatives* sur cette question centrale qui doit être abordée sans *a priori*. On voit tout l'intérêt que peut avoir la Française des jeux (FDJ), sous couvert de lutte contre l'addiction, d'imposer un TRJ bas pour ne pas phagocyter ses jeux et pour lutter contre les nouveaux opérateurs afin qu'ils ne puissent pas offrir des taux de retour attractifs. Plus globalement, on voit tout l'intérêt à terme de l'ensemble des opérateurs d'avoir des TRJ pingres, intérêt qui s'oppose à celui des joueurs.

De la même manière on peut s'interroger sur le caractère plus ou moins pathogène des différents jeux. La *doxa* du jeu pathologie maladie

---

12. Interview de Jean-François Vilotte, « Le marché des jeux en ligne est devenu légal à 90 % », lepoint.fr, 9 décembre 2010.

13. Interview de Stéphane Courbit, « La loi sur les jeux en ligne favorise la fraude », lefigaro.fr, 28 novembre 2010.

14. Christophe Palierse, « Pour le Britannique Betfair, la France est le pire des marchés régulés », *Les Échos*, 8 février 2011.

a d'abord affirmé que la roulette et les jeux de table étaient les plus dangereux, instrumentalisant *le mythe du joueur freudien* et le symbole de *l'enfer du jeu*, le casino. Certains psychologues et psychiatres ont ensuite décrété que les machines à sous étaient particulièrement addictives à cause de leur côté répétitif. Rapido est assez vite devenu le nouveau démon pathogène de la *doxa* parce qu'il était... rapide et à tirages fréquents. La FDJ a accusé le coup mais a ensuite transformé – la formule est testée depuis quelques mois – le Rapido en Amigo, grâce à la complicité active de la *doxa*, partie prenante de ce relookage sémantico-marketing, au mépris de toute déontologie. Désormais Amigo (clone du Rapido en réalité) ne serait plus pathogène. Bien entendu pour les jeux d'argent en ligne, cette même *doxa*, curieusement nettement moins alarmiste sur le caractère addictif des jeux vidéo<sup>15</sup>, a affirmé immédiatement qu'ils allaient être particulièrement pathogènes à cause de leur proximité domestique, de leur disponibilité permanente, de *l'isolement* du joueur devant son ordinateur. Mais comme au sein de la communauté scientifique un certain nombre de personnalités sont de plus en plus « sceptiques »<sup>16</sup> sur le concept d'addiction au jeu en ligne grâce à l'avancée des recherches sur « la dépendance »<sup>17</sup>, la *doxa* continue régulièrement de pousser des « cris d'alarme »<sup>18</sup> en faveur de l'équation, jeux en ligne = drogue<sup>19</sup>.

Tant que la critique des jeux d'argent et la volonté de soigner et d'aider les joueurs problématiques se sont cantonnées au travail d'une association parisienne (sos Joueurs) et à un centre de soins historique spécialisé dans la toxicomanie (Marmottan), cet activisme, relayé par les médias à coups de titres racoleurs (« Les drogués du jeu », « La maladie du jeu », « Les joueurs compulsifs ») et de statistiques improbables, fut sans doute nécessaire bien que déjà critiquable. Il servit de tambour, d'alerte, à un État croupier exploitant lui-même sans vergogne – Française des jeux en tête – *la poule aux œufs d'or*, sans trop se soucier des conséquences sociales et en termes de santé publique. Pour éviter que ces questions

---

15. Tristan Vey, « L'addiction aux jeux vidéo reste complexe et marginale », lefigaro.fr, 24 novembre 2010.

16. Anne Jouan, « Addiction au jeu en ligne : les neuroscientifiques sceptiques », lefigaro.fr, 6 juillet 2010.

17. Franck Niedercorn et Catherine Ducruet, « Drogues et dépendance : de nouvelles pistes », *Les Échos*, 9 décembre 2010.

18. Anne Jouan, « Paris et jeux en ligne : le cri d'alarme des psychiatres », lefigaro.fr, 6 juillet 2010.

19. Michel Reynaud et Abdou Belkacem, « Addiction aux jeux : Internet renforce la dépendance », francesoir.fr, 6 juin 2011.

cruciales ne soient instrumentalisées comme elles le sont actuellement et comme elles vont l'être avec plus d'acuité quand les « études » en cours sous influence seront publiées, il faut de la recherche, de la réflexion pluridisciplinaire. C'est la mission fondamentale de l'Observatoire des jeux. Comme le précisait Jean-François Vilotte avant que le sénateur Trucy ne soit réinstallé, « il faut pour évaluer correctement le marché des jeux, notamment au regard des enjeux d'ordre public et social, avoir une vision complète en intégrant les jeux restés sous monopole, tel est l'objet du CCJ (comité consultatif des jeux), il est urgent qu'il soit installé<sup>20</sup> ».

Certes, on peut s'interroger pour savoir si ces organismes (comité, autorité de régulation, observatoire...) ne sont pas trop nombreux. Ce à quoi Alex Türk, président de la CNIL (Commission nationale de l'informatique et des libertés), répond : « On dit qu'il y en a trop mais on n'arrête pas d'en créer de nouveaux : Hadopi, Arjel<sup>21</sup>... » D'autres craignent que la prolifération d'autorités indépendantes n'entraîne une dépossession du politique par lui-même et une vision parcellaire de l'action publique. En matière de jeux, si ces craintes existent, elles nous paraissent injustifiées. L'Arjel *régule*, ne définit pas une politique. Le Comité du jeu sera simplement *consultatif*. Quant à l'Observatoire des jeux, il devra mesurer dans le cadre épistémologique de la neutralité scientifique. En final, l'État ayant une appréhension globale de l'intérêt général pourra toujours définir les grandes orientations d'une politique des jeux nationale qui – dans un cadre et un marché ludique européen et mondial en évolution – trouvera son équilibre, entre liberté, responsabilité... et fiscalité.

59

## JEU PATHOLOGIQUE OU JEU DIONYSIEN ?

Sur le fond scientifique du dossier, nous pensons qu'il y a danger à aborder les jeux d'argent à travers la problématique de l'addiction, car une fois acceptés comme entité morbide individualisée, ces jeux sont analysés comme des formes plus ou moins aiguës de jeu pathologique. C'est une évidence, toute pratique ludique excessive « peut » être dangereuse mais rien ne prouve que le jeu soit la cause originelle de cette excessivité. Il faut analyser la biographie du joueur, son histoire sociale,

20. Interview de Jean-François Vilotte, « Paris en ligne illégaux : un phénomène marginal », républicainlorrain.fr, 28 janvier 2011. Cf. également J.-F. Vilotte, « Cérémonies des vœux de l'Arjel », 21 janvier 2011, <http://www.arjel.fr/>, p. 8.

21. Interview d'Alex Türk, *Les Échos*, 8 février 2011.

économique, familiale, conjugale... avant de le traiter un peu facilement de drogué du jeu. Les dernières recherches neurobiologiques en matière de dépendance – qui étudient l’hypothèse génétique, une hypothèse déjà très osée<sup>22</sup> pour un sociologue – sont très prudentes. « Elles précisent qu’il y a probablement une sensibilité génétique mais elle se combine avec l’environnement, notamment avec l’histoire de l’individu, pour entraîner une vulnérabilité biologique<sup>23</sup>. »

Rien n’indique en outre que l’excès dans le jeu soit synonyme de pathologie. Prenons l’exemple des machines à sous. Les Français qui jouent à ce jeu se fixent majoritairement une limite financière (à 78 %). Mais ils peuvent dépasser leurs limites, flamber. L’ambiance festive, joyeuse, électrique, parfois survoltée qui règne dans les casinos, notamment le week-end en soirée ou en nocturne, peut favoriser la passion ludique agonistique. Le joueur va ponctuellement se lâcher, faire chauffer sa CB ou son chéquier. Il n’est pas dans la compulsivité d’un *jeu* pathologique, il est dans l’excès d’un jeu dionysien<sup>24</sup>. Le joueur va jouer gros jeu, appuyer durablement sur la mise maxi. Grâce à cet écart, à cause de cette prise de risque, il peut tout perdre mais aussi gagner gros et sortir du jeu. La question de l’engagement dans le jeu et de l’*illusio*, qui ne peut être rangée sans débat dans le registre de la pathologie ou dans celui de la morale, montre ici toute sa complexité.

Il faut bien entendu mesurer scientifiquement toutes les conséquences négatives mais aussi positives des jeux d’argent. Toutefois ce n’est en aucune manière à la *doxa* du jeu pathologique financée par les opérateurs de le faire<sup>25</sup>. Qu’ils se contentent de soigner les joueurs, ce ne sera déjà pas si mal ! Et en espérant qu’ils obtiennent de meilleurs résultats qu’en matière de drogue. Car jusqu’à présent c’est chez les toxicomanes

22. C’est cette hypothèse qui a permis à l’enfant gâté du PAF, l’animateur Jean-Luc Delarue qui consacrait une partie de ses gros revenus à l’achat de cocaïne, de préciser dans sa confession publique : « j’ai découvert que ce n’était pas ma faute si j’étais dépendant, c’était inscrit dans mes gènes », cité par Franck Niedercorn et Catherine Ducruet, *in* « Drogues et dépendances : de nouvelles pistes », art. cité.

23. Serge Ahmed, chercheur CNRS 5541 de Bordeaux, cité *ibid.*

24. « Dionysos : divinité de la mythologie qui symbolise la rupture des inhibitions. Il est le Dieu qui préside aux déchaînements, qui provoque l’ivresse. Il symbolise l’énergie de la vie tendant à émerger de toute contrainte et de toute limite », *in* Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont, « Bouquins », 1982, p. 357-358.

25. La Française des jeux finance la *doxa* du jeu pathologie maladie (notamment le CRJE de Nantes) mais accélère sa croissance. L’opérateur historique vient de lancer (juin 2011) *une campagne nationale sur l’addiction aux jeux* et dans le même temps des membres de la *doxa* (MM. Vénisse, Reynaud et Belkacem) rédigent *un fascicule sur le jeu pathologique en 100 questions*, publié et distribué... *via* un mécénat de la Française des jeux.

qu'on a étudié les effets de la drogue, et pour l'instant cela n'a pas permis de déboucher sur des traitements efficaces. C'est sans doute pour cette raison que certains spécialistes en toxicomanie, mais également des sociologues qui oublient de séparer le savant du politique, mènent campagne en faveur des salles d'injection. Cet engagement démagogique souligne un renoncement, une idéologie du politiquement correct poussée à l'extrême, outre un mépris du peuple jamais consulté, mais censé financer ces « thérapies » hasardeuses. Par contre, remarquons qu'à l'endroit des jeux, cette *doxa* n'a jamais proposé de fournir un pécule quotidien aux « drogués du jeu », pour qu'ils aillent « jouer proprement » dans les casinos ou sur Internet. *Idem* pour l'addiction aux jeux vidéo où cette *doxa* semble beaucoup moins alarmiste<sup>26</sup> qu'en matière de jeux d'argent. En agissant ainsi de manière différenciée, elle dévoile peut-être plus de sa proximité culturelle avec certains produits (drogues), de son ethnocentrisme avec d'autres (jeux d'argent populaires), que de sa volonté d'œuvrer réellement pour une politique de santé publique.

61

Bien qu'étant une question ancienne pour les casinos, voire une question historique si l'on tient compte du joueur dostoïevskien et des symboliques culturelles, littéraires, cinématographique liées à l'« enfer du jeu » et aux « drogués du jeu », la problématique du jeu excessif constitue désormais une donnée incontournable, aussi bien pour des raisons réglementaires que vis-à-vis de l'image éthique et de la responsabilité sociale des entreprises (RSE) des opérateurs. Même si la *doxa* du jeu pathologie maladie est contestée par certains chercheurs en sciences sociales<sup>27</sup>, notamment des sociologues<sup>28</sup>, même si l'expertise Inserm<sup>29</sup> – à laquelle nous avons participé – souligne la complexité de cette problématique et les controverses scientifiques existantes au niveau international, sur ce qui apparaît avant tout comme un construit social et une pathologisation abusive d'une pratique culturelle, nous nous devons d'insister sur cette question qui est au centre des débats actuels sur les jeux en ligne, les machines à sous, le poker...

Sur ce terrain miné historiquement par l'idéologie, la morale, et désormais contaminé par une vision médicale du jeu, différentes questions

26. Tristan Vey, « L'addiction aux jeux vidéo reste complexe et marginale », *lefigaro.fr*, 24 novembre 2010.

27. Amnon Jacob Suissa, *Le Jeu compulsif. Vérités et mensonges*, Montréal, Fides, 2005.

28. Jean-Pierre Martignoni-Hutin, « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? », *Psychotropes*, n° 2, 2005, vol. 11, p. 55-86.

29. Voir le rapport de l'expertise collective de l'Inserm sur le jeu excessif, *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*, Les Éditions de l'Inserm, juillet 2008.

pourraient être posées sereinement. Qu'est-ce qu'un jeu responsable, qui est responsable du jeu ? Comment définir la responsabilité des différents acteurs du champ, sans remettre en cause la liberté de jouer et celle d'exploiter une industrie ? Comment définir l'excessivité dans le jeu de manière scientifique sans la classer *a priori* dans les registres de la pathologie ? Faut-il intervenir (information/prévention, modérateurs de jeu...) dans cette excessivité facteur de risque mais aussi d'*illusio*, ou favoriser l'autorégulation et l'autoresponsabilité dans une société ludique contemporaine qui, de fait, a supprimé la prohibition ? Doit-on – question centrale – réguler économiquement le marché des jeux dans une économie de marché – comme nous en prenons la direction actuellement – ou établir une véritable concurrence entre les opérateurs ? Bien que de nombreuses réponses aient déjà été apportées par les spécialistes du *gambling* dans différents colloques et publications (cf. bibliographie), il convient de poursuivre les recherches.

La France a tardivement légiféré sur « l'ouverture à la concurrence et la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne » après s'être fait plusieurs fois tirer l'oreille par l'Union européenne. Le sénateur François Trucy a construit une nouvelle architecture ludique solide sous la houlette de Gérard Larcher et avec le soutien actif de certains ténors du Palais du Luxembourg, notamment Jean Arthuis. Le Parlement a débattu avec passion, amendé la loi. La démocratie, c'est compliqué, mais la France n'est pas une république bananière. Néanmoins, pour poursuivre sa politique des jeux – entre liberté, responsabilité et fiscalité –, éviter la guerre des lobbys (Arjel contre Afjel<sup>30</sup>, opérateurs historiques contre nouveaux entrants), ne pas tomber dans le piège de l'usine à gaz que construit la *doxa* du jeu pathologie maladie, préserver l'exception ludique nationale (loteries, paris hippiques, casinos) sans refuser la modernité (jeux en ligne) et sans tomber dans le protectionnisme, la France a désormais besoin – si elle ne veut pas changer d'assiette fiscale et de TRJ tous les dix-huit mois – de chiffres fiables et d'études scientifiques (que doit fournir un Observatoire des jeux revisité), comme l'a reconnu récemment Jean-François Lamour à l'occasion de la présentation de ses 21 propositions pour le jeu en ligne<sup>31</sup>. Souhaitons que Nicolas

---

30. Association française du jeu en ligne.

31. Rapport d'information n° 3463 présenté par Jean-François Lamour et Aurélie Filippetti (Assemblée nationale, mai 2011).

Sarkozy, soucieux de mener une politique des jeux moderne mais responsable, et que François Baroin, « compte tenu de l'intérêt qu'il attache à ce dossier », soient sensibles à ces arguments, qui n'ont pour but que de défendre l'intérêt général, tout en respectant la passion ludique de nos concitoyens pour les jeux d'argent.

---

B I B L I O G R A P H I E

---

HÄFELI, Jörg, « Un instrument d'évaluation du potentiel de dangerosité des jeux de hasard et d'argent », et HURST, Samia A., MAURON, Alex, « Financement industriel de la recherche et conflits d'intérêts », in C. Dunand, M. Rihs-Middel et O. Simon, Actes du colloque *Prévenir le jeu excessif dans une société addictive. D'une approche bio-psychosociale à la définition d'une politique de santé publique*, Genève, Éditions Médecine & Hygiène, 2010.

63

MARTIGNONI-HUTIN, Jean-Pierre, « L'industrie des jeux de hasard et d'argent est-elle compatible avec les notions de jeu responsable et de développement durable ? Intérêts, contradictions et enjeux », in C. Dunand, M. Rihs-Middel, O. Simon, Actes du colloque *Prévenir le jeu excessif dans une société addictive. D'une approche bio-psychosociale à la définition d'une politique de santé publique*, Genève, Éditions Médecine & Hygiène, 2010.

MARTIGNONI-HUTIN, Jean-Pierre, « Jeu problématique, jeu responsable : le jeu excessif est-il vraiment pathologique ? », in *Jeux d'argent, Jeux de hasard. Comprendre, prévenir, soigner*, ouvrage collectif à paraître, L'Harmattan, 2011.

MOLÉNAT, Xavier, « La Française des jeux et "le jeu responsable" », *Sciences humaines*, n° 224, mars 2011, p. 24.

R É S U M É

---

*De l'autorisation des machines à sous (1986) à la légalisation de certains jeux en ligne (2010), le gambling a connu une profonde évolution. Loteries, jeux de grattage, paris hippiques, poker... les Français ne se sont jamais autant intéressés aux jeux de hasard et d'argent. Leurs dépenses quotidiennes consacrées au jeu sont passées de 47,7 à 72,16 millions d'euros en huit ans (2002-2010). Après avoir donné les principaux indicateurs sociologiques des joueurs de machines à sous, nous montrerons comment les protagonistes du secteur (État, Française des jeux, doxa du jeu pathologie maladie...) ont traité cette mutation qui n'est pas sans conséquence (jeu excessif, jeu des mineurs...) et qui est loin d'être achevée, malgré la mise en place récente de différents organismes (autorité de régulation, comité consultatif, observatoire des jeux...) dont les missions et surtout les moyens dont ils disposent restent à définir.*