

# Jeux d'argent en ligne

« Pile », il gagne  
« Face », je perds

Une analyse de Marine Keresztes



: lien consultable dans l'Internet

## Introduction

Le jeu a toujours existé, et ce depuis que le monde est monde. On en trouve en effet les premières traces dès la Préhistoire, en Mésopotamie où le premier jeu avec un dé datant de l'an 3000 AC, est découvert.<sup>1</sup> La pratique ludique est d'ailleurs inhérente à l'être humain, elle lui permet de s'évader, d'exprimer son esprit de compétition et de chercher à se dépasser. Qu'il s'agisse de jeux de hasard ou d'adresse, les hommes ont toujours tenté d'avoir une maîtrise sur les choses et leur destin.<sup>2</sup> Néanmoins, il est nécessaire de préciser qu'à la base, le jeu est apparu uniquement dans une logique de divertissement sans autre enjeu que celui de se changer les idées et de se dépasser.

Nul n'ignore cependant que le concept de jeu, tel que présenté, a très rapidement fait place à un autre type de divertissement : le jeu à enjeu. La pratique est alors sortie de l'aspect purement ludique pour entrer dans une logique de gain. Une politique de transaction s'est au fur et à mesure construite, qui, malheureusement, s'avère ne pas toujours être anodine. Quels en sont les divers aspects ? Quels sont les types de jeux qui existent et comment sont-ils plébiscités ?

Avant de nous pencher sur l'histoire de ce basculement, notons que l'appellation et la logique de jeux à enjeu est pour le moins antinomique et dénuée de sens. En effet, à la base, le jeu est bien censé être sans enjeu, uniquement pour l'amusement, sans forcément aller chercher plus loin une finalité de gain. Ne dit-on pas d'ailleurs aux enfants « c'est pour du jeu » ? Au sens où l'on dirait également « c'est pour du beurre » dans l'optique où la perte n'est pas grave, où elle n'a pas de conséquence contrairement aux jeux d'argent où l'effet direct peut s'avérer désastreux – perte d'argent, spirale de l'endettement... – voire devenir pathologique, la dépendance et la descente aux enfers.

Dans un premier temps, nous tenterons de comprendre ce qui a contribué à l'apparition du jeu à enjeu et de voir en quoi la libéralisation des jeux d'argent

<sup>1</sup> Information disponible sur le site Jeu argent, [en ligne :] <https://www.jeu-argent.be/article-histoire-evolution-des-jeux-argent-a-travers-le-temps.html> consulté et octobre 2018.

<sup>2</sup> M. VALLEUR, J.-C. MATYSIAK, *Sexe, passion et jeux vidéo : les nouvelles formes d'addiction*, Paris : Flammarion, 2003, p. 154.

et l'avènement d'internet ont joué un rôle dans la propagation et l'accroissement de l'offre de jeux d'argent. Nous aborderons succinctement les limites de la régulation et du contrôle par les pouvoirs publics et dresserons un panorama des principales catégories de jeux en ligne existantes à ce jour ainsi que les dérives inhérentes. Enfin, nous tenterons de dresser une critique de l'état actuel du marché des opérateurs de jeux avec ses faiblesses, ses jeux de pouvoirs et ses limites et nous rappellerons aux joueurs quelques principes de base.

## I. Une histoire rondement menée

Avant toute chose, et si nous faisons un petit retour en arrière ?

Si l'on en croit les archéologues, les plus anciennes traces de jeu remontent aux environs de 3000 AC dans les vestiges laissés par l'ancienne Babylone, en Mésopotamie ainsi qu'en Chine ancienne.<sup>3</sup> À la base, ils étaient à vocation ludique uniquement. C'est en 2000 AC que l'on retrouve, à nouveau en Chine, les traces d'un jeu plus élaboré, construit à partir de cartes à jouer et de papier monnaie !<sup>4</sup> Le principe consistait en un tirage aléatoire de cartes. Pour gagner, il fallait obtenir une série complète de la même couleur et, pour se faire, échanger ses mauvaises cartes avec un autre joueur contre de l'argent. Le joueur remportant le jeu remportait également une somme d'argent en récompense, à utiliser lors des prochaines parties. Il semble que, pendant ce laps de temps, le jeu ait changé de tournure pour adopter une logique de gains. Bien qu'il reste peu de trace de cette époque et des raisons qui ont poussé les organisateurs de jeux à évoluer d'une telle manière, les historiens s'accordent à dire que le Black jack et le Poker, tels que nous les connaissons actuellement, y trouvent leur source.

Une hypothèse concernant ce revirement de situation pourrait être que les jeux sont à l'époque chargés de symboles et, de ce fait, associés aux rituels de divination : les participants ont pris le pas de parier et de spéculer sur ce dont le sort va décider.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Information disponible sur le site Jeu argent, [en ligne :] <https://www.jeu-argent.be/article-histoire-evolution-des-jeux-argent-a-travers-le-temps.html>, consulté en octobre 2018.

<sup>4</sup> Selon les informations disponibles auprès du centre du jeu excessif suisse, [en ligne :] <https://www.chuv.ch/fr/jeu-excessif/cje-home>, consulté en octobre 2018.

<sup>5</sup> *Ibid.*

Penchons-nous sur les différents types de jeux qui ont menés à ce que nous connaissons actuellement.

- Les jeux de dés et de hasard
- Les jeux de cartes
- Les paris hippiques et sportifs
- Les loteries
- Les casinos
- Le Poker
- Les machines à sous
- Les *skill games*

Les **jeux de dés** sont considérés historiquement comme étant les plus anciens et donnent lieu aujourd'hui à des jeux de pur hasard comme la roulette ou les jeux de dés tels que nous les connaissons.

L'Antiquité, quant à elle, a vu apparaître les **paris hippiques, sportifs** et les **loteries**. En effet, à l'époque, les courses de chars étaient très populaires et chaque spectateur prenait alors parti, au moyen d'une couleur, pour l'équipe de son choix, misant sur l'issue de la course<sup>6</sup> (qu'elle implique des chevaux ou des sportifs dans le cadre des Jeux olympiques par exemple). Les **loteries** apparurent plutôt dans la Rome antique qui se servait alors de tirages au sort pour attribuer des cadeaux en échange d'une contribution. Elles se développèrent en Italie et en France au cours des siècles suivants.<sup>7</sup>

Le Moyen Âge fut plutôt friand de **jeux de cartes**, principalement en Italie et en Espagne en illustrant notamment les hiérarchies de la Cour du Roi. Petite anecdote, ce n'est qu'un siècle plus tard, que la Dame fit son apparition grâce aux Français.<sup>8</sup>

Ce n'est que beaucoup plus tard, aux alentours du XVII<sup>e</sup> siècle que l'on note l'apparition des premiers **casinos** et de la pratique du **Poker**. Les casinos

<sup>6</sup> G. LEBLANC, « Histoire des jeux d'argent et de hasard : des origines lointaines », *Kelbet*, 20 octobre 2018, [en ligne :] <https://www.kelbet.com/histoire-des-jeux-dargent-et-de-hasard-des-origines-lointaines>, consulté en août 2018.

<sup>7</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *Pouvoirs*, 139, 2011/4, p. 25-38.

<sup>8</sup> G. LEBLANC, *op. cit.*

sont apparus sous l'influence conjointe de groupements de joueurs de cartes et d'hôtels désireux de proposer de nouveaux espaces de divertissement.<sup>9</sup> Notons que c'est en Italie, à Venise, que s'est implanté, en 1638 le premier casino du monde : Le *Ridotto*.<sup>10</sup>

Enfin, les derniers jeux à être apparus, dans le courant des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, sont ceux qui peuplent actuellement bon nombre de casinos et de sites de jeux en ligne : Black Jack, roulette, Craps, machines à sous et autres skill games. Nous y reviendrons par la suite pour expliciter ces différents types mais il semble nécessaire, dans un premier temps de se poser la question du positionnement des États et leur évolution face à ces jeux mettant en scène de l'argent.

## II. Une relation libérée

À l'origine, en Belgique, l'ensemble des jeux d'argent étaient confiés à deux types d'institutions : la Loterie nationale créée en 1934 et les établissements sous la tutelle de l'État que sont les casinos et les hippodromes. C'est en 1962 que la Loterie nationale a suivi la même logique en étant confiée au ministre des Finances.

Il faut cependant attendre 1999 pour voir le législateur réguler l'offre ainsi que les pratiques des jeux d'argent et créer la Commission des jeux de hasard. Le secteur du jeu se trouve donc divisé entre deux entités : la Commission, qui autorise un nombre limité d'opérateurs et en contrôle les activités, et la Loterie nationale qui « propose des services publics de la part des autorités afin que les joueurs disposent d'un exutoire socialement responsable, en vue de la prévention et de l'aide en cas de comportement problématique en matière de jeux d'argent ».<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Selon les informations disponibles auprès du Centre du Jeu excessif (CJE) en Suisse : consultable en ligne : <https://www.chuv.ch/fr/jeu-excessif/cje-home>, consulté en octobre 2018.

<sup>10</sup> D. J. HART, *Shipwreck with Speculator : Early Modern Representations of Risk and Gambling*, Las Vegas : University of Nevada Center for Gaming Research, « Occasional Paper Series », n°22, 2013, p. 5.

<sup>11</sup> K. VOLKAERT, « Vision économique du secteur des jeux de hasard », *Gamingcommission.be* (Commission des jeux de hasard), s. d., [en ligne :] [https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/Vision-economique-du-secteur-des-jeux-de-hasard.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/Vision-economique-du-secteur-des-jeux-de-hasard.pdf), consulté en octobre 2018.

Bien qu'elle puisse paraître indépendante de prime abord, la Loterie nationale est intrinsèquement liée à l'État. Il s'agit en effet d'une société anonyme de droit public, qui n'est donc pas considérée à proprement parler comme un opérateur de jeu. Par définition, les pouvoirs publics peuvent donc exercer sur elle, directement ou indirectement, une influence dominante<sup>12</sup> du fait de leur propriété et/ou de leur participation financière. Historiquement, elle est chargée de l'exploitation des loteries publiques, paris, concours et jeux de hasard dans le but de canaliser l'instinct du jeu chez les joueurs et les rediriger vers une offre légale et régulée. Dans ce sens, elle s'engage à réutiliser les mises perdues des joueurs « de manière constructive pour la société ».<sup>13</sup> De plus, c'est le gouvernement qui fixe chaque année la rente que celle-ci doit payer en contrepartie de son monopole, associée à un pourcentage de bénéfiques sous forme de « subsides » destinés à des « fins d'utilité publique » via une contribution au budget des Régions, Communautés et diverses organisations telles que la Fondation Roi Baudouin, etc.<sup>14</sup> Autrement dit, la Loterie est le premier mécène du pays.

Et l'arrivée d'Internet dans tout ça ?

Les jeux en ligne ont été, très tôt, une question prise en main par le Gouvernement. En effet, la loi du 7 mai 1999<sup>15</sup> a été établie afin d'interdire les premiers paris en ligne à la seule exception que le site ait reçu une autorisation auprès de la Commission des jeux de hasard. Le but était de limiter et d'endiguer la prolifération de jeux illégaux.<sup>16</sup>

Avec l'avènement d'Internet et des nouvelles technologies au cours de la décennie suivante, les jeux illégaux se sont vus croître de manière exponentielle tant en nombre que du point de vue de leur diversité. Suite à cela, les États ont rapidement dû faire face à une difficulté nouvelle : contrôler et réguler les pratiques menées depuis l'étranger soumises, de fait, à d'autres réglementa-

<sup>12</sup> Par influence dominante, on entend que l'État détient la majorité du capital et par extension de la majorité des voix au conseil d'administration, de direction ou de surveillance de l'entreprise.

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> Les informations et le texte de loi sont disponibles sur le site du SPF Justice, [en ligne :] [http://www.ejustice.just.fgov.be/cgi\\_loi/change\\_lg.pl?language=fr&la=F&cn=1999050777&table\\_name=loi](http://www.ejustice.just.fgov.be/cgi_loi/change_lg.pl?language=fr&la=F&cn=1999050777&table_name=loi), consulté en août 2018.

<sup>16</sup> « Loi sur les jeux de hasard du 7 mai 1999, modifié par la loi du 10 janvier 2010 », *Gamingcommission.be*, s. d., [en ligne :] [https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb\\_fr/law](https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_fr/law), consulté en octobre 2018.

tions. L'offre est alors devenue très hétérogène et anarchique en proposant aux participants des jeux considérés comme illégaux au regard de nos lois.

C'est pourquoi, en janvier 2011, une nouvelle loi sur la libéralisation des jeux d'argent a vu le jour. Elle se penche en priorité sur la régularisation des jeux de hasard basée sur une idée de canalisation.<sup>17</sup> En clair, on s'efforce de combattre l'offre illégale en autorisant une offre limitée mais réglementée. Des exceptions sont donc accordées via un système de licences octroyées par la Commission des jeux de hasard. Il existe dès lors neuf classes de licences concernant les jeux de hasard et trois licences spécifiques aux jeux en ligne, reprenant notamment les casinos, les salles de jeux automatiques, les débits de boissons, la vente ou location de matériel, l'organisation et l'engagement de paris, les jeux de hasard à la télévision et les jeux de hasard dans les médias.<sup>18</sup>

Les principales nouveautés apportées par cette loi sont les suivantes :

- tous les paris sont soumis à licence ;
- les jeux en ligne et les jeux média rentrent dans le champ d'application de la loi ;
- la Commission des jeux de hasard dispose de la possibilité d'infliger des amendes administratives aux contrevenants à cette loi ;
- la protection des joueurs et de son entourage est renforcée.<sup>19</sup>

Vous l'aurez compris, la réelle nouveauté tient dans l'intégration des nouveaux médias et d'Internet dans la loi. Néanmoins, malgré les nouvelles dispositions, la question de la régulation et du contrôle semble toujours compliquée, pour ne pas dire compromise. En effet, comment faire lorsque le marché propose une offre, certes variée, mais issue de différents pays, dont les réglementations ne sont pas toujours aussi strictes que les nôtres ? Au risque, bien entendu, de mettre le joueur en danger dans sa pratique ludique. Mais encore : comment faire pour maîtriser une offre numérique à l'heure actuelle, lorsqu'il suffit bien souvent aux opérateurs de quelques clics pour rouvrir un nouveau site de jeux en ligne au nez et à la barbe des législateurs ?

<sup>17</sup> *Jeux de hasard et d'argent. Note de synthèse*, Bruxelles : Cellule générale de Politique Drogues - Coordination permanente, octobre 2016, [en ligne :] [https://organes-deconcertation.sante.belgique.be/sites/default/files/documents/24102016\\_im-cvgdrugs\\_cimspdrogue\\_note\\_jeux.pdf](https://organes-deconcertation.sante.belgique.be/sites/default/files/documents/24102016_im-cvgdrugs_cimspdrogue_note_jeux.pdf), consulté en octobre 2018.

<sup>18</sup> *Ibid.*

<sup>19</sup> « Loi sur les jeux de hasard du 7 mai 1999, modifié par la loi du 10 janvier 2010 », *op. cit.*



### III. Jeux de séduction

Afin de mieux comprendre le champ d'action de la Commission des jeux de hasard ainsi que de la Loterie nationale, il semble important de pouvoir réaliser un rapide panorama des différents types de jeux d'argent que l'on peut rencontrer, sur internet principalement, étant donné que le web a non seulement conduit à une digitalisation de pratiques existantes (comme les casinos par exemple), mais a permis l'avènement de nouvelles pratiques.

En voici une liste non exhaustive :

1. Les paris sportifs en ligne
2. Les casinos en ligne
3. Les jeux de grattage
4. Le Poker en ligne
5. Les loteries
6. Les *skill games*

#### 1. Paris sportifs en ligne

**Nom :** *paris sportifs en ligne*

**Date de naissance :** *Antiquité, 264 AC*<sup>20</sup>. Né grâce aux jeux et courses hippiques.

**Pseudos connus :** *en Belgique : Unibet, Betway, Betfirst, Circus...*

**Détails personnels**<sup>21</sup> : le pari sportif consiste à « parier une somme d'argent en anticipation du résultat d'un événement sportif. Il peut porter sur plusieurs critères d'une rencontre [...] chaque pari est associé à une cote qui permet

<sup>20</sup> « L'histoire », *parissportifstpe.wordpress.com*, s. d., [en ligne :] <https://parissportifstpe.wordpress.com/histoire/> consulté en juillet 2018.

<sup>21</sup> « Les différents types de pari sportif », *Guide-sportif.com*, s. d., [en ligne :] <http://www.guide-sportif.com/types-pari-sportif.html> consulté en juillet 2018, cité par Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », op. cit.

au joueur de savoir combien il peut gagner si son pronostic s'avère exact [...] La cote est fonction de la probabilité que le pronostic se réalise. Une cote faible signifie que le pronostic a de fortes chances de se réaliser et inversement. »<sup>22</sup>

Il existe différents types de paris :

- **Pari simple** (ou *single bet*)  
Il s'agit du pari le plus répandu et le plus simple qui consiste à parier sur l'issue d'une rencontre sportive.
- **Paris à cote**  
Il permet de parier sur le vainqueur d'un petit nombre de rencontres tout en présentant l'avantage de connaître ses gains potentiels à l'avance (la mise est multipliée par la cote au moment du pronostic).
- **Live betting** (ou pari pendant la rencontre)  
Les cotes sont réévaluées au cours de la rencontre. La plupart du temps, les opérateurs de jeu laissent la possibilité au joueur de retirer immédiatement une somme moindre ou de modifier son pari en cours de rencontre.
- **Betting exchange** (ou bourse d'échange de paris)  
Le joueur occupe le rôle de bookmaker en ayant la possibilité de prendre ou de poser un pari et de le vendre ensuite à d'autres participants. Les cotes sont généralement plus hautes mais ne nous leurrons pas, le risque également.
- **Spread betting** (ou pari fourchette)  
Il se concentre uniquement sur certains détails d'une rencontre et non son résultat final (ex : nombre de cartons jaunes, etc.). Une fourchette est alors proposée par l'opérateur de jeu autour de laquelle le joueur doit choisir de miser son argent.

Il existe encore bien d'autres variantes telles que le pari « chance double », les paris combinés, le pari « *over/under* », le pari « score exact », le pari « *half-time* », le pari « face à face » ou encore le pari « handicap » qui présentent aux joueurs des alternatives portant soit sur l'objet du pari (moment de la rencontre, le score à un moment précis, etc.) soit sur le type de cote et le risque qui en découle.

<sup>22</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*

**Personnalité** : les paris sportifs arrivent en troisième position des jeux les plus pratiqués sur Internet.<sup>23</sup> Ce sont eux qui ont connu la révolution la plus importante au cours de ces dix dernières années et depuis la numérisation des jeux d'argent.<sup>24</sup> Ils sont pratiqués majoritairement en soirée, depuis le domicile des joueurs, voire le lieu de travail dans de rares cas.

Il faut savoir que les sociétés de paris sportifs en ligne prennent un pourcentage sur les mises pouvant varier de 1 à 5 %. Les principaux opérateurs ont fortement accru leur offre de sports et de compétitions ces cinq dernières années avec plus de trente sports différents et pas loin de 10 000 paris se déroulant en simultané.<sup>25</sup>

**Type recherché** : hommes, célibataires, environ 33 ans, diplômés de l'enseignement supérieur aux revenus avoisinant les 1 600 euros.<sup>26</sup>

**Outils de séduction** : les paris sportifs, bien qu'ils ne soient pas considérés comme tels, peuvent s'avérer être très dangereux et présenter un **haut risque addictif**.

Premièrement, ils touchent une partie importante de la population et sont, de fait, très présents chez les supporters. En associant le produit à l'image valorisante du héros sportif, les marques misent activement sur le sentiment d'identification des fans vis-à-vis de leur athlète ou équipé préférée. Ainsi, la pratique ludique est idéalisée et menée afin de se rapprocher de cet idéal qui, n'étant jamais atteignable, pousse le joueur à redoubler d'efforts et donc à **perdre toujours plus**.

Ensuite, si l'on se place toujours du côté des supporters, ceux-ci, soutenant leur équipe corps et âme, souhaiteraient sortir de leur rôle de simple spectateur pour prendre part à la compétition en influant sur les choses. Parier ou miser, donnera alors aux joueurs l'illusion de pouvoir soutenir activement les sportifs, bien que ce ne soit clairement pas le cas.

<sup>23</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012*, Paris : OFDT/ODJ, « Tendances », n°85, juin 2013.

<sup>24</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*, p. 25-38.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 27

<sup>26</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

Enfin, les paris sportifs allient à la fois des notions de hasard et de connaissances sportives, ce qui peut renforcer l'illusion de contrôle des joueurs.<sup>27</sup> Comme le souligne le site d'information sur le jeu *Joueurs-info-service.fr*, certains parieurs peuvent ainsi penser qu'en « consultant de nombreux pronostics et en développant une connaissance fine dans le domaine sportif, ils auront plus de chances de gagner »<sup>28</sup>. Malgré tout, il faut garder à l'esprit que le **rôle du hasard reste central**. De plus, « même si l'expertise permet de savoir quand et comment miser, le système de cotes implique que **pour une même somme jouée, le parieur gagne beaucoup moins sur un résultat attendu que sur une issue peu probable, l'empêchant ainsi de gagner de grosses sommes** »<sup>29</sup>. Autrement dit, s'il peut arriver que certains joueurs gagnent de temps en temps, d'un point de vue statistique, le joueur est toujours perdant sur le long terme.

## 2. Casino en ligne

**Nom :** *casino en ligne*

**Pseudos connus :** *Betway casino, Unibet, casino777, Circus, Napoleon games, Magic Wins*

**Date de naissance**<sup>30</sup> : *la pratique de jeux d'argent sous la forme de jeux de hasard et de cartes regroupées est apparue en 1626 à Venise, néanmoins, c'est en Belgique, à Spa, en 1765, que s'est développé le premier lieu dédié à cette pratique. Les casinos en ligne, eux, sont apparus dans la foulée du développement d'Internet, à partir de 1996.*

<sup>27</sup> « Poker », *Joueurs-info-service.fr*, s. d., [en ligne :] <http://www.joueurs-info-service.fr/Tout-savoir-sur-le-jeu/Presentation-des-jeux-d-argent-et-de-hasard/Poker>, consulté en août 2018.

<sup>28</sup> « Paris sportifs », *Joueurs-info-service.fr*, s. d., [en ligne :] <http://www.joueurs-info-service.fr/Tout-savoir-sur-le-jeu/Presentation-des-jeux-d-argent-et-de-hasard/Paris-sportifs>, consulté en août 2018.

<sup>29</sup> *Ibid.*

<sup>30</sup> F. TRUCY, Rapport d'information fait au nom de la commission des Finances, du contrôle budgétaire et des comptes économiques de la Nation sur la mission sur les jeux de hasard et d'argent en France, Paris : Sénat Français, 13 février 2002, [en ligne :] <http://www.senat.fr/rap/r01-223/r01-22321.html#toc350>.

**Détails personnels** : différents types de lieux virtuels mettant en scène différentes sortes de machines existent sur la toile. En voici quelques-uns :

- **Les casinos au logiciel électronique**<sup>31</sup>

Ils sont formés de logiciels créés et programmés pour donner des résultats de jeux aléatoires. Il existe beaucoup de soupçons quant à la nature aléatoire des résultats, étant donné leur origine informatique. C'est le système qui gère tout : de la distribution des cartes à la répartition des gains, de fait, aucun contrôle n'est possible pour peu que l'opérateur de jeu soit étranger.

- **Les slots**<sup>32</sup>

Il s'agit de machines à sous virtuelles dont plusieurs types fleurissent sur les sites internet de jeux en ligne :

- ▶ **Les slots américaines**<sup>33</sup>

Ce type de machines à sous permet de remporter un jackpot progressif, c'est-à-dire que les gains potentiels grossissent au fur et à mesure avec le nombre de pièces jouées (et le plus souvent perdues) afin de maintenir le joueur dans la partie en lui faisant miroiter de gros gains potentiels. Le risque est que les sommes mises au final atteignent des sommets que le joueur ne soupçonnait même pas au début de la partie.

- ▶ **Les slots européennes**

Également appelées machines à fruits, ces machines à sous sont composées de trois à six rouleaux. Elles disposent d'options réduites et ne proposent, par exemple, pas d'options de parcours de jeu ou de jeux multiples. Elles sont programmées pour reverser entre 90 et 95 % de l'argent joué.

<sup>31</sup> « Les spécialités des casinos en ligne », *PariereSuisse.com*, s. d., [en ligne :] <https://www.pariereSuisse.com/casino/specialites-casinos-ligne.html>, consulté en juillet 2018.

<sup>32</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*

<sup>33</sup> « Les différents types et variantes de machines à sous », *Avis-casinos.com*, 31 octobre 2013, [en ligne :] <https://www.avis-casinos.com/les-differents-types-et-variantes-de-machines-a-sous-1679>, consulté en juillet 2018.

► Les slots vidéo

Ce type de dispositif ne dispose pas de réels rouleaux à faire tourner, tout est électronique. Elles ont l'inconvénient d'avoir un plus faible taux de confiance de la part des joueurs, étant donné qu'elles sont plus difficiles à contrôler. Elles disposent de jusqu'à sept rouleaux en simultané, ce qui multiplie le nombre de combinaisons différentes et diminue les chances de gagner malgré la croyance populaire.

► Les slots multi-lignes

Elaborées dans le but de générer des nombres aléatoires avec une combinaison bien précise pour un gain bien précis, ces machines disposent de lignes de paiement multiples. « Elles offrent plusieurs variétés de combinaisons gagnantes et c'est le joueur qui décide combien il veut miser à chaque fois. »<sup>34</sup>

• **Les live dealers ou casinos en direct live**<sup>35</sup>

Ce type de casino consiste à retransmettre, à l'aide de webcam, de vrais jeux et croupiers en direct. Il en existe deux types : (1) soit un casino réel est filmé et l'internaute pourra alors voir à l'écran des joueurs physiques qui entrent et sortent, (2) soit une salle de casino réelle est filmée mais sans l'intervention de personnes physiques. Ce deuxième type de vidéos est donc exclusivement réservé aux joueurs en ligne. Il est également possible de dialoguer directement avec le croupier qui est généralement libre pour le spectateur. Ces casinos sont généralement plus appréciés des joueurs qui leur accordent plus facilement leur confiance du fait que les résultats transmis en direct sont les mêmes pour tous les joueurs connectés. Néanmoins, il est impossible de prouver que chaque joueur reçoit bien la même image que ses coparticipants.

• **Tournois virtuels de jeux de table ou de machines à sous**<sup>36</sup>

Retransmis en live la plupart du temps, ils permettent aux joueurs de participer à diverses parties, sous forme de manches successives d'un même jeu. Notons que les gains sont définis en fonction du nombre de participants, plus il y a de joueurs, plus les gains potentiels seront importants

<sup>34</sup> « Les différents types et variantes de machines à sous », *op. cit.*

<sup>35</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.* ; « Les spécialités des casinos en ligne », *op. cit.*

<sup>36</sup> « Les tournois de machines à sous », *PariereSuisse.com*, s. d., [en ligne :] <https://www.pariereSuisse.com/casino/les-tournois-de-machines-a-sous.html>, consulté en juillet 2018.

(mais également susceptibles d'être davantage partagés).

De plus, ces divers lieux proposent des promotions ou des bonus particuliers afin de vous attirer et de vous **faire jouer toujours plus**. En voici quelques-uns :

- **Les bonus sans dépôt**<sup>37</sup>

Il s'agit d'un bonus qui vous est accordé sans que vous ne deviez réaliser de dépôt d'argent sur un casino en ligne. Il permet de découvrir un casino sans s'engager. La seule contrainte est de créer un compte et de laisser ses coordonnées. À l'instar des sites de jeux gratuits, cette pratique comprend soit des sites qui ne sont pas entièrement gratuits, soit qui ont pour vocation de vous faire prendre goût au jeu et à l'appât du gain pour basculer ensuite vers des sites payants. Il existe deux principaux types de bonus sans dépôt :

- ▶ les bonus avec un montant défini, accessible sans limite de temps, dans le but de faire découvrir au joueur l'ensemble des jeux disponibles ;
- ▶ les bonus avec un gros montant dans un laps de temps défini.

- **Le bonus premier dépôt**<sup>38</sup>

Il est assimilé à une promotion sous forme de cadeau de bienvenue. Une somme est offerte à tout nouveau joueur de manière proportionnelle au montant de son premier dépôt.

**Personnalité**<sup>39</sup> : ce type de jeu arrive en cinquième position des jeux les plus pratiqués par les joueurs sur Internet. Si l'on en croit l'Institut monégasque de dépendance et de dérive des pratiques liées aux jeux de hasard en ligne, ils sont réputés pour offrir des taux de reversement plus élevés, étant donné leur faible coût d'exploitation.<sup>40</sup> Toutefois, il est important de garder à l'esprit que

<sup>37</sup> « Les bonus sans dépôt : définition et stratégies ! », *Avis-casinos.com*, 21 novembre 2013, [en ligne :] <https://www.avis-casinos.com/les-bonus-sans-depots-definition-et-strategies-1728>, consulté en juillet 2018.

<sup>38</sup> « Bonus casinos en ligne, explications des conditions de paris », *Bonus-sans-depot-casino.com*, s. d., [en ligne :] <http://www.bonus-sans-depot-casino.com/101-tout-savoir-sur-les-bonus-des-casinos-en-ligne.htm>, consulté en juillet 2018.

<sup>39</sup> « InspecteurBonus vous propose une infographie sur le marché des casinos en ligne en France », *Inspecteurbonus.com*, s. d., [en ligne :] <https://www.inspecteurbonus.com/promotions/817-inspecteurbonus-vous-propose-une-infographie-sur-marche-des-casinos-ligne-france.html>, consulté en juillet 2018.

<sup>40</sup> « iGaming Monaco », *igaming-monaco.com*, s. d., [en ligne :] <https://www.igaming-monaco.com>, consulté en juillet 2018 (trad. de l'auteure).

ce type d'institut joue un rôle pour le moins ambigu : d'une part, il souligne et informe sur les risques des jeux en ligne mais d'autre part, en critiquant les risques inhérents au casinos en ligne, il agit en tant que **lobby** pour les structures traditionnelles. Autrement dit, les critiques ne portent pas réellement sur le jeu en lui-même mais plutôt sur le fait de le pratiquer chez la concurrence.

Il existe deux grands types de casinos virtuels : (1) ceux qui requièrent le téléchargement d'un programme à installer sur son ordinateur afin de communiquer avec le serveur de jeux ; et (2) ceux qui nécessitent uniquement l'ouverture d'une fenêtre du navigateur dont l'affichage est géré directement par le serveur de jeux.

Le joueur effectue ses choix qui sont transmis au serveur de jeux. Ce dernier utilise alors un générateur de nombres pseudo-aléatoires<sup>41</sup> qui détermine l'issue de la partie en calculant ensuite les pertes ou les gains qui seront renvoyés à l'ordinateur du joueur. Mais, comme le souligne l'Institut monégasque de dépendance et de dérive des pratiques liées aux jeux de hasard en ligne, « il est impossible de savoir si le logiciel utilisé est vraiment aléatoire et de nombreux témoignages font récits de logiciels qui font perdre les joueurs au bénéfice exclusif du casino en ligne »<sup>42</sup>.

<sup>41</sup> « Un générateur de nombres pseudo-aléatoires, pseudorandom number generator (PRNG) en anglais, est un algorithme qui génère une séquence de nombres présentant certaines propriétés du hasard. Par exemple, les nombres sont supposés être suffisamment indépendants les uns des autres, et il est potentiellement difficile de repérer des groupes de nombres qui suivent une certaine règle (comportements de groupe).

Cependant, les sorties d'un tel générateur ne sont pas entièrement aléatoires ; elles s'approchent seulement des propriétés idéales des sources complètement aléatoires [...] La raison pour laquelle on se contente d'un rendu pseudo-aléatoire est que : Il est difficile d'obtenir de « vrais » nombres aléatoires et que, dans certaines situations, il est possible d'utiliser des nombres pseudo-aléatoires, en lieu et place de vrais nombres aléatoires ;

Les programmes générateurs sont particulièrement adaptés à une implantation informatique, donc plus facilement et plus efficacement utilisables ».

J. VIEGA, « Practical Random Number Generation in Software », *Proc. 19th Annual Computer Security Applications Conference*, décembre 2003 (trad. de l'auteure).

<sup>42</sup> « iGaming Monaco », *op. cit.*



**Genre de prédilection** : hommes, célibataires, de plus de 42 ans, niveau d'étude moyen (fin de secondaire ou enseignement supérieur de type court), prêts à déboursier en moyenne plus de 520 euros/an.<sup>43</sup>

**Outils de séduction**<sup>44</sup> : il faut garder à l'esprit que le type de jeu proposé par les casinos en ligne reste **purement dépendant du hasard**. Malgré tout, certains joueurs continuent de croire qu'il est possible de développer des stratégies de jeu telle que l'utilisation d'une martingale – « il s'agit d'une technique de jeu qui se base sur les probabilités et qui est censée garantir des bénéfices aux joueurs »<sup>45</sup> – leur permettant de renforcer leur sensation de contrôle et donc de prise sur une éventuelle victoire. C'est une croyance qui est bien souvent **nourrie par les établissements** de jeux eux-mêmes au travers de différentes techniques telles que l'utilisation de slogans. Pour exemple, Casino.com : « Provoquez la chance et devenez riche ! ». Face à de tels messages, le joueur pense détenir un certain contrôle et ne voit donc pas la situation lui échapper petit à petit, risquant de s'enfoncer toujours plus dans l'addiction et le surendettement.

### 3. Jeux de grattage

**Nom** : *jeux de grattage*

**Date de naissance** : 1987 dans l'Est du Massachussetts

**Pseudos connus** : *Woohoo! de la Loterie nationale, Circus, fun4belgium, Prizee...*

**Détails personnels** : la répartition des tickets perdants et gagnants est extrêmement contrôlée et répartie selon ce que l'on appelle un plan de lots. Il détermine la proportion de tickets gagnants par rapport aux tickets perdants afin de garantir une certaine redistribution des gains aux joueurs à la fois proportionnelle et géographique. Les tickets étaient, à la base, uniquement

<sup>43</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

<sup>44</sup> « Roulette », *Joueurs-info-service.fr*, s. d., [en ligne :] <http://www.joueurs-info-service.fr/Tout-savoir-sur-le-jeu/Presentation-des-jeux-d-argent-et-de-hasard/Roulette>, consulté en août 2018.

<sup>45</sup> *Ibid.*

disponibles de manière physique, néanmoins, il en existe désormais de nombreuses variantes en ligne, ce qui pose clairement la question de la part réelle du hasard une fois la pratique numérisée.

**Personnalité** : les jeux de grattage font partie des jeux dits de « pur hasard ». C'est-à-dire que **ni la chance, ni une bonne étoile ni une stratégie ne permettra au joueur d'augmenter ses chances de gains** – contrairement à ce qu'on voudrait lui faire croire. Le joueur doit gratter un ticket pour découvrir une combinaison gagnante de symboles ou de numéros correspondant à des prix ou des sommes d'argent. Trente-quatre types sont actuellement proposés en ligne dont les mises varient généralement de 50 centimes d'euro à une dizaine d'euros.

**Genre de prédilection**<sup>46</sup> : en majorité des femmes, ayant un faible niveau d'instruction, seules, sans enfant, isolées, de 30 à 54 ans.

**Outils de séduction** : ils sont très faciles à comprendre et ne nécessitent aucune compétence particulière. De plus, les mises sont peu élevées et les tickets très facilement accessibles à gain immédiat : le délai entre l'achat du « ticket » et le résultat est très court et peu inciter le joueur à enchaîner facilement les parties. Or, plus ce délai est court, plus **le risque addictif est important**, l'esprit critique n'a « pas le temps » d'agir et le joueur n'a pas l'occasion de se rendre compte du total d'argent misé. De plus, au regard de l'analyse du public attiré par ce genre de jeu, il est clair – de par l'isolement et le faible niveau d'éducation de ces personnes – que **le risque de mener à une dépendance** ou de ne pas en déceler les signes avant-coureurs est fortement accru.<sup>47</sup> Il est toutefois fondamental que le joueur garde à l'esprit qu'en moyenne, pour le loto classique, ses chances de remporter le gros lot se chiffrent à **une sur 14 millions !**

<sup>46</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

<sup>47</sup> Voir M. KERESZTES, *Jeux de séduction. Coup de foudre inoffensif ?*, Bruxelles : CPCP, « Analyses », 2018, [en ligne :] <http://www.cpcp.be/etudes-et-prospectives/collection-au-quotidien/jeux-seduction>.

## 4. Poker en ligne

**Nom :** *Poker en ligne*

**Date de naissance :** *années 1990 sur Internet*

**Pseudos connus :** *Ladbrokes, Unibet, Pokerstars, Bwin, 777*

**Détails personnels :** à l'instar du Poker classique, il existe différentes variantes de Poker en ligne dont voici quelques exemples :

- **Le Texas Hold'em Poker :**

Également appelé Poker à deux cartes ou Poker classique, il s'agit de la variante du jeu la plus populaire. Chaque joueur reçoit deux cartes que l'on appelle « cartes fermées » qui ne sont qu'à lui et que lui seul connaît. Cinq cartes communes sont également distribuées pour tous, face visible sur la table. Tous les participants associent ces cartes ouvertes à leurs cartes fermées pour constituer la meilleure combinaison possible en suivant les différentes étapes d'une main.

- **Le Omaha Poker :**

Aussi appelé Poker à quatre cartes, il s'agit de la seconde variante du Poker la plus populaire, notamment car elle présente beaucoup de similitudes avec le Poker dit « classique » ou Texas Holdem. Le joueur reçoit quatre cartes privatives au début de la partie. La spécificité réside dans le fait qu'il est obligé d'utiliser deux de ces cartes pour former sa main. Par ailleurs, le nombre de participants maximum est limité à dix. Le déroulement d'une main est le même que dans le Poker « classique ».

Ces différents types de jeux se déroulent au cours de tournois qui peuvent prendre différentes formes :

- **Les Cash Games**

C'est une forme de jeu dans laquelle le joueur peut entrer ou sortir du jeu quand il le veut et conserver ses gains éventuels. Il est plutôt réservé aux joueurs expérimentés car chaque euro investi est de l'argent véritable, qu'il s'agisse des gains ou des pertes, même si vous pouvez le quitter à tout moment. Les jetons représentent donc le montant réel investi dans

le jeu. Ce type de challenge se joue de manière plus rapide que les tournois et présente un **risque majeur d'addiction**, étant donné la possibilité (réelle ou fantasmée) de gains directs ainsi que la rapidité de pratique.

- **Le tournoi**

Ce type de challenge regroupe des centaines de joueurs répartis sur différentes tables. Le joueur paie pour participer, tel un droit d'entrée (appelé « buy-in ») en échange duquel il reçoit un nombre de jetons pour effectuer ses mises. Ce nombre de jetons est le même pour tous les participants. Plus la partie avance, plus le nombre de participants diminue ce qui amène à une réduction du nombre de tables et avec elle, la possibilité d'en changer plus facilement.<sup>48</sup> Le fait de pouvoir changer de table contribue, une fois de plus à donner l'illusion de contrôle au joueur qui se sentira dès lors plus en confiance car, en ayant la possibilité de poser un choix, il pense pouvoir établir une stratégie. Rappelons que **cette tactique est complètement vaine** étant donné que c'est le hasard qui détermine la distribution des cartes et avec elle, la main du joueur.

Les « blinds » (mises obligatoires permettant d'assurer un minimum d'enjeu à chaque main évitant ainsi l'antijeu) augmentent au fur et à mesure du tournoi à un rythme défini, afin que tous les participants soient obligés de jouer. Un joueur peut être éliminé lorsqu'il n'a plus de jetons et le tournoi se termine uniquement lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur en lice. On en rencontre plusieurs types : les tournois gratuits, les satellites ou encore les grands événements organisés par des salles de Poker en ligne.

- **Le Sit & Go**

Il s'agit d'un tournoi qui ne démarre pas à heure fixe, mais dès qu'un certain nombre de joueurs inscrits est atteint. En règle générale, le nombre maximum de joueur par table tourne autour des dix participants. Il est, à l'instar des tournois « classiques », possible de trouver des *Sit & go* se jouant sur plusieurs tables de manière simultanée. Ce type de tournoi démarre très régulièrement en ligne, parfois toutes les minutes, avec des droits d'entrées allant de quelques centimes à quelques centaines d'euros pour les tournois en face-à-face. Ceci attise bien souvent la convoitise de joueurs néophytes, étant attirés par les faibles mises et la possibilité

<sup>48</sup> « Les tournois de Poker : comment ça fonctionne ? », *Jouerpokergratuit.com*, s. d., [en ligne :] <https://www.jouerpokergratuit.com/apprendre-a-jouer-au-poker-gratuitement/les-tournois>, consulté en août 2018.

de se refaire directement mais qui malheureusement les amène à **perdre des sommes de plus en plus grandes** au fur et à mesure que leur pratique s'intensifie.<sup>49</sup>

- **Les Heads up**

Il s'agit de Poker en ligne qui se joue uniquement à deux joueurs, tel un face à face.<sup>50</sup>

**Personnalité** : ce type de jeu allie la stratégie (pour tenter de composer une bonne main avec les cartes reçues), le hasard et la psychologie (pour s'adapter aux adversaires et bluffer). Malgré tout, c'est bel et bien **le hasard qui joue le rôle principal dans la pratique du poker** ! Le but premier du Poker est de remporter les cinq jetons des adversaires en constituant la meilleure combinaison de cinq cartes ou en arrivant à faire abandonner les autres participants, notamment par le bluff. Il se joue à plusieurs, à l'aide d'un jeu de cartes traditionnel et de jetons représentant les sommes visées.

Le principal problème du Poker est qu'il n'est pas considéré comme la plupart des gens comme un jeu de hasard, qui n'en perçoivent pas les dangers. De par son image de plus en plus idéalisée, il est très souvent associé à la réussite sociale voire même associé au travail ! D'aucuns considèrent que les joueurs ont dû réfléchir, faire preuve de stratégie et s'entraîner pour en arriver là. Toutefois, si l'on y regarde de plus près, la stratégie entre peut-être en partie en ligne de compte mais la distribution des cartes reste bel et bien le fruit du hasard ! **Personne ne peut donc influencer sur la main qu'il reçoit.**

**Genre de prédilection** : hommes, de moins de 33 ans, célibataires, cherchant à s'élever socialement, issus généralement d'un milieu modeste et bénéficiant de revenus inférieurs à 1 400 euros bruts par mois.<sup>51</sup>

**Outils de séduction**<sup>52</sup> : dans la mesure où il allie une part de stratégie et de psychologie, le Poker peut très rapidement faire oublier que le hasard joue un rôle important, pour ne pas dire fondamental. Comme le souligne Magali Dufour, « certains joueurs peuvent ainsi penser qu'en jouant beaucoup, ils

<sup>49</sup> « Les tournois de Poker : comment ça fonctionne ? », *op. cit.*

<sup>50</sup> « Poker », *Joueurs-info-service.fr, op. cit.*

<sup>51</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

<sup>52</sup> « Poker », *Joueurs-info-service.fr, op. cit.*

maîtriseront mieux le jeu et auront donc plus de chances de gagner. »<sup>53</sup> Cette spécificité provoque chez le joueur une illusion de contrôle lui donnant par la même occasion une **surestimation de sa capacité à gagner**. Or, plus il pense gagner, plus le participant aura tendance à miser et donc, à perdre de l'argent.

De plus, la situation de « presque gain », qui consiste à avoir une combinaison presque gagnante, est fréquente au Poker, incitant, une fois de plus, les joueurs à **rejouer pour atteindre le sans faute**.

## 5. Loteries

**Nom** : *loteries*

**Date de naissance** : *en 2010 en Belgique*

**Pseudos connus** : *e-lotto de la Loterie Nationale, Lotter...*

**Personnalité**<sup>54</sup> : il existe plusieurs variantes au jeu de loterie : la loterie « classique », les loteries en ligne et celles organisées généralement par les entreprises dans un but détourné. Dans un premier temps, les loteries classiques sont un jeu de pur hasard, ayant pour objectif de permettre aux acquéreurs de billets numérotés, d'être tirés au sort et de gagner des prix.<sup>55</sup> Il peut s'agir d'une participation à une tombola : un billet qui correspond à un lot, une combinaison de chiffres ou de symboles qui permet de remporter un prix en fonction du degré d'exactitude de la combinaison choisie (lotto classique).

Pour ce qui est de la version en ligne, il en existe deux sortes. Il peut s'agir d'un tirage organisé par un site dont la vocation est de mener en permanence des loteries sous formes diverses. Le but est le même que celui d'une tombola, les participants paient un, voire plusieurs, ticket(s) d'entrée en espérant gagner un lot. Le but de l'opérateur de jeux est alors de se faire de l'argent au moyen de la somme versée pour les tickets malchanceux.

<sup>53</sup> M. DUFOUR, « La perception du poker selon les joueurs adeptes : un jeu qui les distingue », *Crimes et jeux de hasard*, XXXV, 2, automne 2012, p. 7-25.

<sup>54</sup> B. BATHELOT, « Définition : Loterie en ligne », *Définitions-marketing.com*, 19 juillet 2015, [en ligne :] <https://www.definitions-marketing.com/definition/loterie-en-ligne>, consulté en août 2018.

<sup>55</sup> « Loterie », *Larousse.fr*, s. d., [en ligne :] <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/loterie/47841> consulté le 20 novembre 2018.

Une loterie peut par ailleurs **cacher des pratiques plus insidieuses**, qu'elles soient en ligne ou non. Elles sont le plus souvent menées par des entreprises et non des opérateurs de jeux à vocation spécifique dans le but de créer ou de renforcer un fichier client. L'idée est que les candidats doivent, pour participer, s'inscrire et répondre à un questionnaire personnel.

Notons également qu'avec ce type de jeux, les **dérives sont très nombreuses**. En effet, on ne compte plus les exemples de tirages au sort se faisant sur la base d'une participation sous forme de réponse à une question ridiculement facile. Quel intérêt ? Le client, potentiel ou non (car c'est de cela qu'il s'agit), fournit malgré lui bon nombre d'informations personnelles qui seront utilisées par la suite à des fins commerciales. Cerise sur le gâteau ? Certaines entreprises (notamment les médias audio-visuels) poussent les joueurs à une inscription payante, sous la forme d'une réponse via un sms ou un appel surtaxé, se sucrant au passage une fois de plus sur le dos du participant.<sup>56</sup>

**Détails personnels** : ce type d'activités est plus rare dans la sphère virtuelle et ne représente que 4,1 % des parts de marché. On remarque que ce type de jeux est plutôt pratiqué par une population vieillissante, généralement en journée, de préférence en milieu d'après-midi.

**Genre de prédilection** : personnes de plus de 57 ans, isolées, sans descendance, avec un niveau d'étude réduit et des revenus faibles (inférieurs à 1 100 euros/mois).

**Outils de séduction** : Ce sont des jeux qui ne requièrent pas de compétences particulières et qui, généralement, dans leur version numérique, sont envoyés par mail. Le principe est simple, il suffit de cliquer ou de s'inscrire et le tour est joué. C'est d'ailleurs là un des premiers risques. L'apparente facilité permet à n'importe qui de jouer et ne permet pas un contrôle efficace, laissant **la porte ouverte aux dérives telles que la participation de mineurs ou de joueurs compulsifs**.

Bien qu'elles soient le plus souvent gratuites, il existe des options supplémentaires, payantes la plupart du temps, permettant d'augmenter ses chances de gain. Celles-ci peuvent prendre la forme d'achat de coupons supplémentaires ou de points, de partage sur les réseaux sociaux, d'invitation d'amis, etc. Bien que ces techniques paraissent anodines et sans enjeu particulier, elles

<sup>56</sup> À l'instar également de certaines émissions télévisées diffusées généralement aux heures plus creuses : en milieu matinée ou en milieu d'après-midi.

ont pour but d'amener les gens à dépenser de l'argent – en tentant sans cesse de gagner le gros lot – ou à fournir des éléments personnels, permettant de créer un marketing ciblé et ainsi au final, amener l'utilisateur à dépenser encore une fois de l'argent.

## 6. *Skill games*

**Nom** : *skill games* ou *jeux d'adresse*

**Date de naissance** : 2015 en Amérique du Nord

**Détails personnels**<sup>57</sup> : le principe de ces jeux est de pouvoir miser de l'argent sur l'issue des différentes parties. Pour cela, il est nécessaire de s'inscrire à une salle de jeux en ligne. Encore une fois, les modalités d'inscription sont ridiculement anodines, autorisant l'accès à n'importe qui avec les risques évoqués précédemment.

Il est possible de jouer en mode gratuit ou en mode payant (gardons à l'esprit que **le mode gratuit ne l'est pas réellement** ou a pour but final de faire passer le joueur à la version payante en lui faisant miroiter des gains en argent « réel »). Pour jouer de l'argent, et donc en gagner, il est nécessaire de procéder à un dépôt d'argent. Le déroulement des parties est fonction du jeu choisi. À titre d'exemple, on retrouve, de manière non exhaustive, ce type de jeux :

- jeux de cartes : Solitaire, Belote, 8 américain, Crapette, Rami, Tarot, Dame de Pique ;
- jeux de plateaux : Backgammon, Mahjong, Sudoku, Yam ;
- jeux d'arcade : différentes formes de Tétris ou de casse briques (ex : Candy Crush), jeux spécifiques aux opérateurs ;
- jeux orientés sport : Snooker, fléchettes, différentes variantes de billards, tirs au but.

<sup>57</sup> « C'est quoi les "skill games" ? Définition et explications », *Skill-games.pro*, 13 octobre 2011, [en ligne :] <http://www.skill-games.pro/fr/definition>, consulté en août 2018.



Ce type d'activité peut se présenter sous différents types de tournois également :

1. Les duels à deux joueurs : le meilleur gagne l'enjeu du pari.
2. Les tournois multijoueurs par KO : jeu reprenant plusieurs joueurs, et celui qui fait le meilleur score remporte toutes les mises.
3. Les tournois multijoueur par répartition : les joueurs sont récompensés en fonction des résultats obtenus et c'est un classement qui déterminera ceux qui peuvent prétendre à recevoir une partie des gains. On compte généralement entre deux et six joueurs.<sup>58</sup>

**Personnalité** : littéralement « jeux d'adresse », les skill games regroupent, au sein d'une salle de jeux, toutes sortes d'activités faisant appel à l'adresse, aux capacités d'observation, à la réflexion ou au sens de l'observation du joueur. À l'instar du poker, l'idée que des performances intellectuelles ou physiques puissent entrer en ligne de compte, fait oublier aux joueurs la part de hasard qui est prépondérante dans ce type de jeux d'argent. Le participant n'a qu'un contrôle modéré sur son divertissement, la seule chose qu'il puisse maîtriser étant les sommes d'argent qu'il accepte (de moins en moins consciemment) de mettre en jeu.

**Genre de prédilection** : des hommes, jeunes (moins de 35 ans), diplômés de l'enseignement supérieur de type court, bien insérés dans la société et bénéficiant de revenus moyens (avoisinant les 1 600 euros/mois en moyenne).

**Outils de séduction** : ce type de jeu est généralement pratiqué et disponible depuis des outils nomades tels que les smartphones. De ce fait, le joueur en **perd de vue le fait qu'il y a une notion d'argent cachée derrière ces jeux**. Celle-ci peut se présenter de différentes manières mais la plus courante est la suivante : sous la forme d'une application gratuite, avec un profil gratuit et un stock de vies disponibles. Les premiers niveaux sont d'une facilité déconcertante, poussant ainsi le joueur à continuer son « ascension » vers les niveaux supérieurs. C'est alors que petit à petit, le niveau va se corser et nécessiter d'utiliser les vies disponibles. Une fois le stock épuisé on propose au participant de payer pour des vies en plus, des actions supplémentaires ou des aides, ce qui va soit frustrer profondément le joueur, **le poussant à dépenser** plus tard, soit le pousser à déboursier de l'argent pour pouvoir continuer à jouer. La frustration est habilement manipulée dans le sens où les annonceurs de

<sup>58</sup> « C'est quoi les "skill games"? Définition et explications », *op. cit.*

ce type de jeu font en sorte de rediriger le sentiment de frustration sur autre chose que le jeu en proposant régulièrement des vies illimitées pendant un laps de temps défini, des items et bonus gratuits, etc. Cela a pour effet d'**endormir la méfiance du joueur en lui faisant croire que le jeu ne pousse pas réellement à la dépense. Que du contraire...**

#### IV. Un partenaire à plusieurs visages

Vous l'aurez compris au fil de ces différentes explications, nous sommes aujourd'hui bien loin du concept de base du jeu de hasard qui ne visait que le pur et simple divertissement. La notion de jeu a été reprise à des fins commerciales, dans une logique de transaction, afin de nous faire miser et surtout de nous faire perdre de l'argent. Mais comment a-t-on pu en arriver là ? Quels sont les éléments que tout joueur devrait toujours garder à l'esprit quand il joue ? Quel est le réel pouvoir des États dans ce domaine ? Analysons cela d'un peu plus près.

À la base, le jeu revêt des formes multiples possédant chacune des pièges pour le pratiquant avec des risques réels également. Qu'il s'agisse d'autres formes telles que le jeu de dés, les jeux d'enfants, de société ou sur ordinateur, un élément apparaît comme commun : la volonté de vouloir sans cesse se dépasser. C'est un risque majeur de pratique addictive : « tant que je n'ai pas fait mieux, tant que je n'ai pas réussi, je recommence, je continue afin d'atteindre mon but ». C'est une chose que les opérateurs de jeux ont bien comprise et qui a contribué à faire basculer le jeu d'une logique de « jeu pour le jeu », autrement dit « pour du beurre », vers une véritable politique de transaction. Puisque le joueur tente toujours et bien souvent par tous les moyens de se refaire, de gagner toujours plus, coûte que coûte, autant lui offrir la possibilité de le tenter et, par la même occasion, de dépenser de plus en plus d'argent.

Comme nous l'avons abordé précédemment, ce phénomène s'est visiblement accru au cours de cette dernière décennie par le biais de deux phénomènes : l'avènement d'Internet et la libéralisation des jeux d'argent.

L'arrivée d'Internet a permis d'élargir considérablement l'offre de jeux disponibles en ligne et leur facilité d'accès pour les joueurs potentiels. Formidable ? Pas tant que ça, vous allez le voir...

La pratique numérique de certains jeux traditionnels tels que le casino pose tout d'abord question. En effet, quel degré de confiance le joueur peut-il accorder au déroulement d'un jeu en ligne ? Les possibilités de trucages semblent être supérieures lorsque le jeu se déroule en ligne plutôt que physiquement de par la présence de programmes qui sont censés garantir le côté aléatoire des tirages mais également par la présence intermédiaire de l'écran. Au final, je suis dépendant des images que je vois mais que choisit-on de me montrer ? Est-ce réellement la réalité ?

De plus, le fait que le jeu se pratique uniquement au sein de la sphère internet ne permet pas de réelle vérification quant à ce même côté aléatoire de par la multitude d'opérateurs et de sites disponibles mais également l'absence d'une législation uniforme à tous les acteurs du web.

Plaçons-nous du côté des joueurs à présent. Internet a certes permis une facilitation des pratiques de jeu – je peux jouer n'importe où, à l'heure qu'il me plait et sans même devoir quitter mon foyer –, mais il a également contribué activement à augmenter le risque pour celui-ci. Un risque addictif principalement ; la proximité et la nature immédiate des jeux d'argent en ligne augmente le risque d'addiction et contribue à diminuer l'esprit critique du joueur, l'amenant à pratiquer toujours davantage. Comment ? Plus le jeu va vite, moins j'ai le temps de me rendre compte que je perds de l'argent, et moins je réalise que cet argent est réel. J'aurai alors plus facilement tendance à vouloir continuer et tenter de me refaire, en dépit des risques que cela comporte. De plus, il n'y a plus de limite de temps ni d'espace, je ne serai pas jugé par autrui si je joue trop longtemps. Le joueur se retrouve seul face à son écran avec pour seul garde-fou, sa conscience qui n'a, bien souvent, pas le temps de réagir.

Mais que fait l'État dans tout cela ? Ne se doit-il pas de protéger les citoyens ? Bien que plusieurs lois aient été adoptées visant à réguler et contrôler l'offre des jeux d'argent qu'elle soit physique ou en ligne, force est de constater que, malgré toute la bonne volonté du monde, les gouvernements se retrouvent bien impuissants et très vite dépassés.

D'une part, l'arrivée d'Internet et avec lui, son lot massif de sites divers, a considérablement compliqué le travail des pouvoirs décideurs. Il est en effet compliqué, voire impossible, pour un État de surveiller et encore moins de réguler l'ensemble des sites présents sur le web, lesquels opèrent le plus souvent depuis l'étranger. Le problème principal est qu'il n'existe pas à ce jour un règlement unique entre les gouvernements visant le contrôle et la régulation

des opérateurs de jeux en ligne, à la fois sur le plan européen et mondial. Bien que cette démarche ne garantisse pas une maîtrise complète de la situation, elle contribuerait à faciliter le rôle des organismes de contrôle.

Nous en parlions, un des avantages d'Internet – mais aussi un de ses inconvénients majeurs – est son immédiateté. À l'heure actuelle, il est aisé d'ouvrir un site web en quelques clics seulement, ce qui complique la tâche des pouvoirs publics chargés de surveiller et/ou réguler le secteur. Sitôt un hébergeur fermé, un autre (voire plusieurs autres) s'ouvre ailleurs. Le travail de la Commission des jeux de hasard s'en trouve dès lors fortement compromis. De plus, son réel pouvoir d'action pose question. Bien qu'elle dispose de certains moyens de coercition (amendes administratives, etc.), ceux-ci ne concernent que les opérateurs belges ; la Commission des jeux de hasard n'a aucune prise sur les opérateurs basés à l'étranger.

Il semble dès lors qu'une grande part de responsabilité est laissée au joueur. À lui de gérer ses comportements en matière de jeu et de faire le meilleur choix pour sa sécurité en tentant d'allier bien-être ludique et attitude responsable...

---

## V. Pour conclure, jouons de manière éclairée

---

Face à cette réflexion, nous pouvons donc nous demander comment jouer de manière responsable. Notons que cette liste ne se veut pas exhaustive, tellement les comportements peuvent différer d'un jeu à l'autre. Simplement, quel que soit le type de jeu pratiqué, il est parfois utile de garder à l'esprit quelques principes pour pratiquer en toute sécurité.

Premièrement, il est important, quel que soit le genre d'activité, de savoir quel est le but qui se cache derrière. S'agit-il d'une pratique ludique avec pour seul objectif le divertissement et le dépassement de soi, y-a-t-il une notion de compétition, un enjeu ? Est-ce un jeu d'argent ? Le fait de déjà le connaître avant même d'avoir commencé à jouer permet de se positionner et d'adapter son comportement de jeu ; de plus, il permettra au joueur de faire fonctionner son esprit critique.

Ensuite, lorsque l'on joue à des jeux d'argent, il est également important de savoir que l'on se trouve dans une logique de transaction. Or, qui parle de transaction parle forcément d'un mécanisme donnant-donnant. Les opérateurs de jeux ont

beau nous faire miroiter des gains qu'il est facile d'obtenir, la réalité fait qu'ils ont un intérêt dans l'histoire, ils en retirent tout simplement quelque chose.

De plus, il est fréquent que le joueur ait à l'esprit les gains finaux et perde ainsi de vue les sommes mises. Cependant, il doit se souvenir que, pour obtenir ce gain, il a dû fournir une mise de départ ou un apport quelconque. De fait, non seulement le total qu'il peut obtenir doit en être débité, mais en plus de ça, c'est de l'argent qu'il aura perdu en cas de non victoire. Rejouer pour le même but entraînera donc la même dépense, voire plus.

Si malgré tout, le cœur vous dit de prendre le risque de parier ou de jouer de l'argent, il est dès lors intéressant d'utiliser ce qui se trouve à votre portée. Par exemple, la Commission des jeux d'argent travaille chaque jour à analyser et réguler les différents opérateurs en Belgique de sorte qu'ils proposent une offre légale, qu'ils respectent certains principes de jeu responsable et qu'ils garantissent un « hasard » le plus juste possible. De plus, les opérateurs de jeux reconnus sont également soumis aux règles commerciales belges applicables en cas de litige. Nous ne pourrions donc que vous conseiller d'en faire usage.

Enfin, dernier conseil et sûrement le plus important : il est fondamental que vous ayez bien en tête qu'il s'agit avant toute chose de jeux de hasard. C'est-à-dire que vous n'avez aucune prise dessus. Aucun stratagème, aucun tour ou calcul ne pourra vous permettre d'être sûr de gagner. Cela n'a aucunement trait à l'intelligence, la chance, le bon œil ou à l'habileté, il s'agit tout bonnement de prendre un risque vis-à-vis de ce qui peut ou ne peut pas se passer. La question est donc de savoir si ce risque est raisonnable ou non et si vous acceptez de le prendre au regard des conséquences qui peuvent en découler. En outre, il ne faut jamais perdre de vue qu'avec les jeux en ligne, on n'est jamais certain que les dés ne sont pas pipés, ou, pour le dire autrement, que vous ne participez pas à un jeu... de dupes.

Dès lors, lorsque la machine s'emballe, lorsque l'envie irrésistible de jouer se fait sentir ou lorsque vous venez de perdre, prenez votre temps. Respirez, prenez du recul et analysez calmement la situation. Où se situe le risque ? Sa part a-t-elle augmenté ? Où en êtes-vous dans vos mises ? Mais surtout...

Le jeu en vaut-il la chandelle ?

\* \*

Marine Keresztes est chercheuse au CPCP. Titulaire d'un master en architecture et urbanisme, spécialisée en anthropologie et sociologie urbaine, elle est sensible aux sujets intégrés au cœur des thématiques du logement et de l'éducation aux médias.

---

## Pour aller plus loin...

- CHR. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *Pouvoirs*, 139, 2011/4, p. 25-38.
- K. VOLKAERT, « Vision économique du secteur des jeux de hasard », *Gamingcommission.be* (Commission des jeux de hasard), s. d., [en ligne :] [https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/Vision-economique-du-secteur-des-jeux-de-hasard.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/Vision-economique-du-secteur-des-jeux-de-hasard.pdf).
- DUFOUR M., « La perception du poker selon les joueurs adeptes : un jeu qui les distingue », *Crimes et jeux de hasard*, XXXV, 2, automne 2012, p. 7-25.

KERESZTES Marine, *Jeux d'argent en ligne. « Pile », il gagne, « face », je perds*, Bruxelles : CPCP, Analyse n°353, 2018, [en ligne :] <http://www.cpcp.be/publications/jeux-ligne>.

DÉSIREUX D'EN SAVOIR PLUS !

Animation, conférence, table ronde... n'hésitez pas à nous contacter,  
Nous sommes à votre service pour organiser des activités sur cette thématique.

**[www.cpcp.be](http://www.cpcp.be)**



Avec le soutien du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Cette première analyse aborde le sujet des jeux d'argent principalement en ligne. Au travers de différentes parties, elle retracera l'histoire des jeux d'argent, leur libéralisation via l'avènement du web, les principales catégories de jeu ainsi que les possibles dérives qu'elles impliquent. Au moyen d'un regard critique, nous tenterons de déterminer ce qui a contribué à créer une société basée sur le « jeu à enjeu » ainsi que d'en déceler les principaux pièges et risques dans le but d'informer au maximum les citoyens et joueurs potentiels.

Ce volet est lié à trois autres analyses qui aborderont les thèmes de l'addiction, le marketing façonné par l'industrie du jeu, la publicité des opérateurs de jeux d'argent, le rôle et contrôle des pouvoirs publics ainsi que la triche et la fraude inhérente au milieu.

## Centre Permanent pour la Citoyenneté et la Participation

Rue des Deux Églises, 45 – 1000 Bruxelles

02 238 01 00 – [info@cpcp.be](mailto:info@cpcp.be)

[www.cpcp.be](http://www.cpcp.be)



Chaque jour, des nouvelles du front !

[www.facebook.com/CPCPasbl](https://www.facebook.com/CPCPasbl)

Toutes nos publications sont disponibles  
en téléchargement libre :

[www.cpcp.be/etudes-et-prospectives](http://www.cpcp.be/etudes-et-prospectives)