

# Séminaire EPITECH - OMNSH

10 mai 2022

« Ils s'accrochent à nous pour profiter de nos faiblesses »  
Quand les joueurs parlent de leurs opérateurs de jeux

**Aymeric BRODY**

Enseignant-chercheur en sociologie

Laboratoire MNSHS d'EPITECH

[aymeric.brody@epitech.eu](mailto:aymeric.brody@epitech.eu)



# Introduction

## Enquêtes de terrains par « revisite en continu » (Burawoy 2010)

	Joueurs amateurs de poker	Joueurs compulsifs/pathologiques
<b>Périodes</b>	2006 - 2011	2018 – 2021
<b>Terrains</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Partie privée (2006-2007)</li><li>▪ Partie en ligne (2010)</li><li>▪ Tournoi de poker (2011)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Groupe d'entraide (2018-2019)</li><li>▪ Groupe de liaison (2018-2021)</li><li>▪ Groupe thérapeutique (2021-2022)</li></ul>
<b>Données</b>	Participation => Observation Plus de 50 parties privées Plus de 50 parties en ligne 11 étapes du tournoi + finale 67 entretiens individuels 978 questionnaires	Observation 33 réunions observées 22 entretiens individuels Enquête en cours...

**Hypothèse** : les opérateurs de jeux contribuent au développement et au maintien de problèmes d'addiction chez les joueurs concernés.

**Question** : comment ces joueurs se représentent les relations qu'ils entretiennent avec les opérateurs de jeux ? Comment perçoivent-ils leurs incitations au jeu ?

## Rodolphe, « joueur amateur » (2007)

*« Le poker occupe une place super importante dans ma vie. Il n'y a pas une seule journée où je n'y pense pas. Ça ne m'arrive jamais. Tous les jours, j'y pense, c'est évident, mais c'est pas pour autant que ça m'obsède. C'est juste un truc qui me passionne. [...] Entre nous, on y fait tout le temps allusion. Combien de fois, on peut dire : « tapis », « je te paye », c'est du tac au tac. Si je dis « tapis », il y a obligatoirement un mec qui va répondre : « je ta paye, tu perds ». C'est tout le temps. [...] On le fait tellement avec des petits riens qu'à la limite, ç'en est presque inconscient. Ça nous fait marrer et puis, deux minutes après, on a complètement oublié qu'on venait de parler de poker. On a utilisé un terme de poker, donc c'est un jeu, alors qu'on n'est pas du tout autour d'une table et qu'on parlait pas du tout de ça, mais ça revient quand même sur le tapis [rires]. »*

## Clara, « joueuse addictive » (2021)

*« Je vais au travail, je rentre, je me mets sur ma tablette et je joue, tous les jours. Je peux jouer non-stop, toute la journée, toute la nuit. Même en m'endormant, dans le lit, parce qu'on peut jouer partout avec la tablette ou le téléphone. Même des fois je m'endors en jouant, c'est quand même assez terrible ! Je me mets là, dans mon lit, le soir avec ma tablette. Ça devient vraiment un automatisme. C'est comme si le casino était à la maison. En fait, je suis capable de jouer même en allant au travail, en conduisant, avec mon téléphone. Dans la voiture, au travail, partout. Des fois à la pause déjeuner, je prends le téléphone et je joue. »*

## Mark, « joueur compulsif » (2019)

*« Quand je jouais, le jeu était partout mais pas autant que maintenant. Maintenant je pense que c'est encore pire. [...] Si tu regardes à la télé, toutes les pubs pour des sites comme Bwin ou Unibet, tous les casinos que tu as, toutes les agences de paris. Aujourd'hui, tu peux faire des paris sur tout, sur le foot, sur un match de tennis, sur n'importe quoi. Ça, ça n'existait pas de mon temps. Maintenant tu as... comment ça s'appelle ? Les Ladbrokes. Ça non plus, ça n'existait pas. Une chance pour moi. Parce que, moi, j'ai touché à tout : jeux de grattage, loterie, loto, plein de trucs. Tout ce qui existait, j'y jouais. Donc, si tout ça avait existé de mon temps, j'y aurais joué aussi. Maintenant tu peux jouer sur ton [portable], sur ton ordinateur, sur ton iPad. Heureusement pour moi, ça n'existait pas parce que sinon j'aurais pu jouer même au travail. [...] Le jeu te prend jour et nuit, vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept. »*

# Incitations au jeu

**Amadiou T. (2021)**, *La fabrique de l'addiction aux jeux d'argent*, Lormont, Le Bord de l'eau.

**Challet-Bouju G et al. (2020)**, Impact of Wagering Inducements on the Gambling Behaviors, Cognitions, and Emotions of Online Gamblers: A Randomized Controlled Study. *Psychiatry* 11, doi:10.3389/fpsy.2020.593789.

**Dow Schüll N. (2012)**, *Addiction by design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton, Princeton University Press.

**Hing N. et al. (2015)**, *Review and analysis of sports and race betting inducements*, Melbourne, Victorian Responsible Gambling Foundation.

**Hing N. et al. (2017)**, Bet Anywhere, Anytime: An Analysis of Internet Sports Bettors' Responses to Gambling Promotions During Sports Broadcasts by Problem Gambling Severity, *Journal gambling studies*, 33, doi:10.1007/s10899-017-9671-9.

**Hing N. et al. (2017)**, The Structural Features of Sports and Race Betting Inducements: Issues for Harm Minimisation and Consumer Protection, *Journal of gambling studies* 33, doi:10.1007/s10899-016-9642-6.

**Hing N. et al. (2019)**, Wagering Advertisements and Inducements: Exposure and Perceived Influence on Betting Behaviour, *Journal of gambling studies* 35, doi:10.1007/s10899-018-09823-y.

**Hing N et al. (2019)**, Where's the Bonus in Bonus Bets? Assessing Sports Bettors' Comprehension of their True Cost, *Journal of gambling studies* 35(2), doi:10.1007/s10899-018-9800-0. PMID: 30145779.

**Lopez-Gonzalez H. et Griffiths M. D. (2017)**, "Cashing out" in sports betting: Implications for problem gambling and regulation, *Gaming Law Review*, 21(4), 10.1089/glr.2017.2144.

**Lopez-Gonzalez H., Ana Estévez et Griffiths M. D. (2018)**, Controlling the illusion of control: a grounded theory of sports betting advertising in the UK, *International Gambling Studies*, 18(1), doi:10.1080/14459795.2017.1377747.

**Philip W. S. Newall (2017)**, Behavioral complexity of British gambling advertising, *Addiction Research & Theory*, 25:6, doi:10.1080/16066359.2017.1287901.

**Rockloff M. J. et al. (2019)**, Sports betting incentives encourage gamblers to select the long odds: An experimental investigation using monetary rewards., *Journal of behavioral addictions*, 8(2), doi:10.1556/2006.8.2019.30.

**Sproston et al. (2015)**, *Marketing of sports betting and racing*, Melbourne, Gambling Research Australia.

JUSQU'À  
**200€** OFFERTS  
DIRECT



## Règlement

1. Freebets offerts (offre "La Totale !")
  - a. Winamax offre le double du montant du premier dépôt en **Freebets**, jusqu'à 200 €.
  - b. Des tickets Expresso sont également offerts lors de votre premier dépôt (voir tableau en bas de page).
  - c. Les Freebets et tickets Expresso sont crédités sur le compte Winamax du joueur immédiatement après le dépôt.
  - d. Les Freebets offerts peuvent être utilisés sur tous les sports.
  - e. Les paris "annulés" qui ont été placés avec des Freebets seront remboursés en Freebets.
  - f. Avant tout retrait, le montant du dépôt initial devra être mis en paris sportifs sur Winamax.fr avec votre solde d'argent réel (dans la limite de 100 € si celui-ci est supérieur). Cette action peut se faire en plaçant un ou plusieurs paris (hors Freebets). Les paris annulés et les paris Cashout ne sont pas pris en compte. Par exemple, si le dépôt initial est de 200 €, seulement 100 € devront être misés en paris sportifs avant de pouvoir procéder à un retrait.
  - g. Une fois votre dépôt effectué, vous devrez confirmer que vous souhaitez bénéficier de notre offre spéciale "La Totale !" (Freebets offerts + tickets Expresso + Bonus) ou juste bénéficier de notre offre classique (Bonus uniquement). Une fois ce choix fait, il ne sera plus possible de changer.
  - h. Le joueur doit avoir un compte validé pour retirer ses gains (papiers d'identité et justificatif de domicile validés). Si le compte n'est pas encore validé, les retraits seront mis en attente sur le compte du joueur et le virement sera effectué une fois le compte entièrement validé.

JOUER COMPORTE DES RISQUES : ENDETTEMENT, ISOLEMENT, DÉPENDANCE.  
POUR ÊTRE AIDÉ, APPELEZ LE 09-74-75-13-13 (APPEL NON SURTAXÉ)



LES JEUX D'ARGENT  
ET DE HASARD SONT  
INTERDITS AUX MINEURS

# Impact sur le comportement des joueurs

ORIGINAL RESEARCH article

Front. Psychiatry, 17 November 2020 | <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.593789>



## Impact of Wagering Inducements on the Gambling Behaviors, Cognitions, and Emotions of Online Gamblers: A Randomized Controlled Study

Gaëlle Challet-Bouju<sup>1,2\*</sup>, Marie Grall-Bronnec<sup>1,2</sup>, Anaïs Saillard<sup>1</sup>, Juliette Leboucher<sup>1</sup>, Yann Donnio<sup>1</sup>, Morgane Péré<sup>3</sup> and Julie Caillon<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>CHU Nantes, Addictology and Psychiatry Department, Nantes, France

<sup>2</sup>Nantes University, Tours University, INSERM, SPHERE U1246 « MethodS in Patients-centered outcomes and HEalth ResEarch », Nantes, France

<sup>3</sup>CHU Nantes, Biostatistics and Methodology Unit, Department of Clinical Research and Innovation, Nantes, France

Wagering inducements are part of loyalty/reward programs implemented by online gambling operators to retain or attract consumers. They constitute incentives to bet that are offered to gamblers provided that they perform certain betting-related activities. They are often considered risk factors for gambling problems, but studies exploring the actual impacts of such incentives are scarce. The objective of the present study was to assess the actual impact of wagering inducements on gambling behaviors, cognitions, and emotions of online gamblers. One hundred seventy-one adults (18–65 years old) who gamble on a regular basis on the Internet, including at-risk and recreational gamblers, were recruited through media announcements and in panels from survey institutes. Participants were randomly assigned to one of four experimental conditions, in which a defined amount of money was given to the gambler with a bank e-card system during an experimental gambling session to simulate a wagering inducement (€10, €50, €100, or €200), or the control condition, in which no incentive was given. The experimental gambling session was designed to be as natural as possible (participants gambled with their own gambling account and their own money). Participants completed a pretest interview, took part in the experimental gambling session, and then completed a post-test interview. The impact of wagering inducements was estimated on objective (money wagered and time spent gambling during the gambling session) and subjective (cognitive distortions, enjoyment of gambling, loss of control, and respect of usual gambling habits) gambling endpoints that were compared between conditions. Two-thirds of participants reported having already received wagering inducements at some point of their gambling course. Although no effect was demonstrated on time spent gambling, inducements increased money wagered, gambling-related expectancies and perceived loss of control. In particular, it seems that wagering inducements could lead to extreme expenses, especially for at-risk gamblers. This research suggests that regulating wagering inducements could be helpful for prevention and early intervention. Future research on the impacts of wagering inducements is still needed, especially more ecological studies based on behavioral tracking data and studies assessing the differential impacts of various incentive types.

**Clinical Trial Registration:** NCT01789580 (ClinicalTrials.gov).



# Groupe des Joueurs Anonymes (2019)

**Membre 1 :** *Vous ne trouvez pas qu'il y a plus de pub pour le jeu qu'avant ?*

**Membre 2 :** *Si mais il y a de la publicité pour le jeu, pour l'alcool, pour le tabac. C'est normal, ils gagnent de l'argent avec ça.*

**Membre 1 :** *Oui, mais y en a partout à la télé.*

**Membre 3 :** *Même sur les maillots de foot.*

**Membre 2 :** *Peut-être mais le problème n'est pas là. Disons qu'il y a 40% des joueurs qui sont faibles devant le jeu et 20% qui sont très faibles, ce qui est notre cas. Donc ces publicités nous touchent plus que les autres. Mais c'est notre problème, pas le leur. Pour y faire face, il faudrait commencer par se dire que ce qu'ils font ne nous regardent pas.*

**Membre 1 :** *Oui, mais ils ne se mettent pas à la place des joueurs.*

**Membre 3 :** *Au contraire, on te dit que le jeu te rendra heureux, avec des femmes à moitié nue pour t'inciter à parier. Ils ne se contentent plus d'annoncer les cotes des matches, ils te vendent du rêve.*

**Membre 2 :** *Vous avez raison à propos de la publicité, mais on ne peut rien y faire, c'est comme ça. La tentation sera toujours là. C'est ce qui fait qu'on est dépendants. En revanche, on peut choisir d'arrêter de jouer et apprendre à vivre avec cette tentation, un jour à la fois.*

# Groupe de Marmottan (2022)

**Participant A :** Aujourd'hui, y a des bornes de jeux partout dans les bureaux de tabac.

**Participant B :** Et puis il y a des publicités partout, dans le métro, à la télévision.

**Participant C :** D'ailleurs les résultats de la Française des jeux sont excellents, ce n'est pas un hasard !

**Participant D :** Oui mais, à mon avis, tout mettre sur le dos de la publicité, c'est un peu facile. En vrai, c'est quand même notre choix d'y aller ou pas.

**Participant B :** Oui, mais il y a quand même une forte incitation.

**Participant E :** Et puis, c'est plus fort que nous.

**Psychiatre :** Est-ce qu'on peut dire que le fait d'être exposé au jeu fait naître ou renaître quelque chose qui s'active en vous ?

**Participant C :** Oui, ça fait renaître la passion. Moi je suis joueur, j'aime le jeu. Le problème, c'est que je n'arrive pas à m'en passer.

**Participant D :** C'est vrai que c'est difficile, surtout avec ça [montrant son téléphone]. Moi quand je joue, c'est comme le prolongement de ma main. Et quand j'essaie de ne pas jouer, je suis tout le temps sollicité. Avec leurs newsletters, leurs mails, leurs bonus, leurs minutes VIP ! Ils s'accrochent à nous pour profiter de nos faiblesses.

**Psychiatre :** Effectivement, certaines études parlent d'une augmentation de l'accessibilité et de l'exposition au jeu qui affectent tout particulièrement les joueurs plus fragiles. En même temps, je constate dans ce que vous dites qu'il est difficile mais pas impossible de s'en passer quelque temps (s'adressant au participant D) ou de réduire sa consommation (s'adressant au participant C).

# Merci de votre attention !



**Mon Dieu**

**Donnez-moi la sérénité d'accepter les choses que je ne puis changer**

**Le courage de changer les choses que je peux**

**Et la sagesse d'en connaître la différence**

# Références bibliographiques

Brody A. (2013), La métaphore ludique chez les joueurs de poker : le jeu de la négociation marchande, *Sciences du jeu*, 1, <http://sdj.revues.org/279>.

Brody A. (2015), Pour une approche du gambling en termes de jeu, *Sciences du jeu*, 3, <https://sdj.revues.org/465>.

Brody A. (2021), La "gamblification" de la vie ou l'extension du domaine des jeux d'argent : paroles de joueurs passionnés en France et en Belgique, in Le Lay S. & al. (dir.), *La Gamification de la société. Vers le régime du jeu ?*, ISTE Editions.

Bromberger C. (1998), *Passions ordinaires : du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard.

Cotta A. (1993), *La société du jeu*, Paris, Fayard.

Henriot J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.

Kairouz S. (2019), Les jeux de hasard et d'argent à l'ère numérique : du comportement individuel à la responsabilité sociale, Colloque du GIS Jeu et Sociétés "Rencontres autour du jeu". Université Paris-Sorbonne, France, 10 octobre.

Lopez-Gonzalez H. & Griffiths M. D. (2018), Understanding the convergence of markets in online sports betting, *International Review for the Sociology of Sport*, 53(7) : <https://doi.org/10.1177/1012690216680602>.

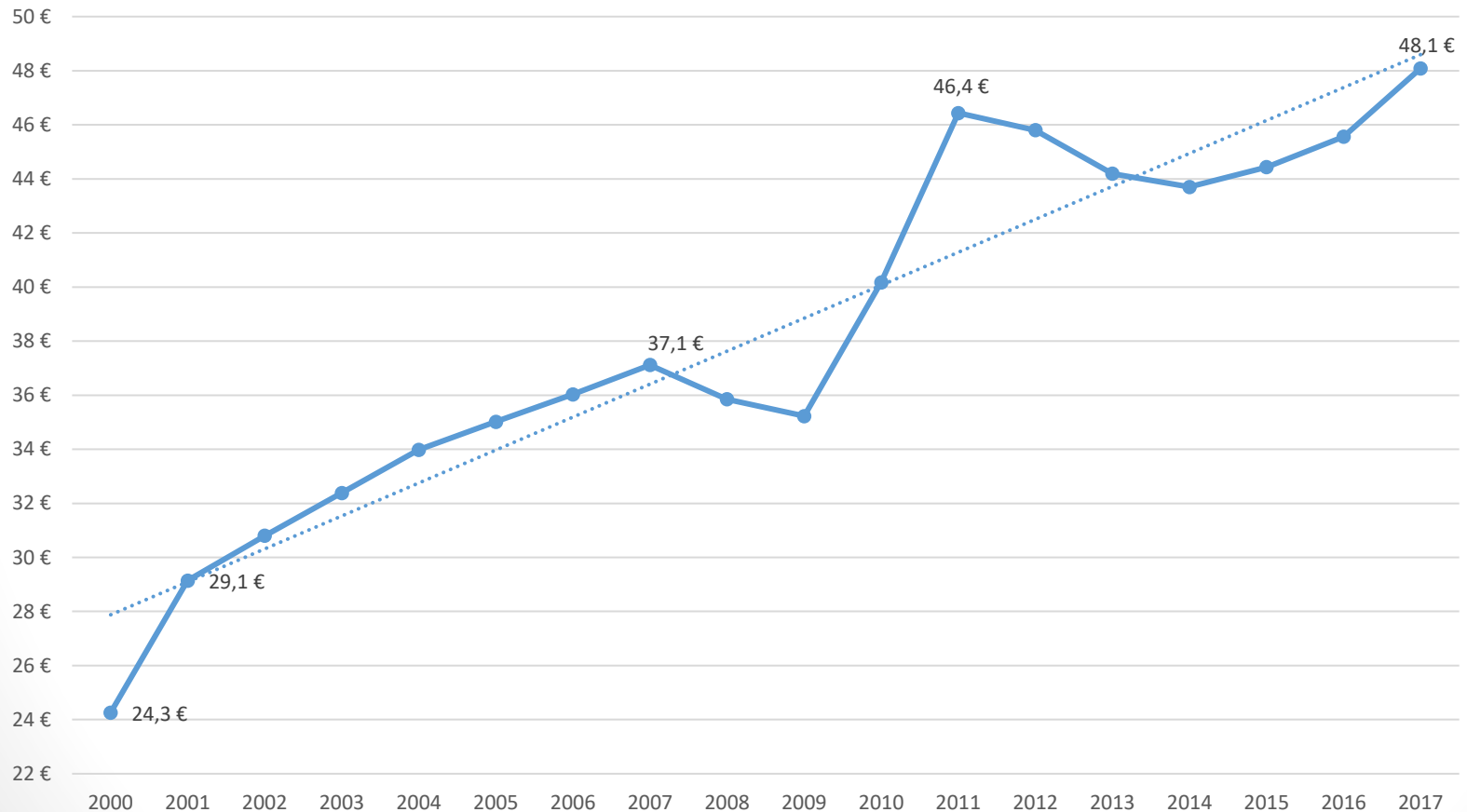
Macey J. & Hamary J. (2018), eSports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling, *New Media & Society*, 21 (1) : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444818786216>.

Silva H. (2011). La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ? *Sciences du jeu*, 1 : <http://journals.openedition.org/sdj/261>.

Vallerand R. (2015). *Psychology of Passion: A dualistic model*. New York : Oxford University Press.

# Un processus global

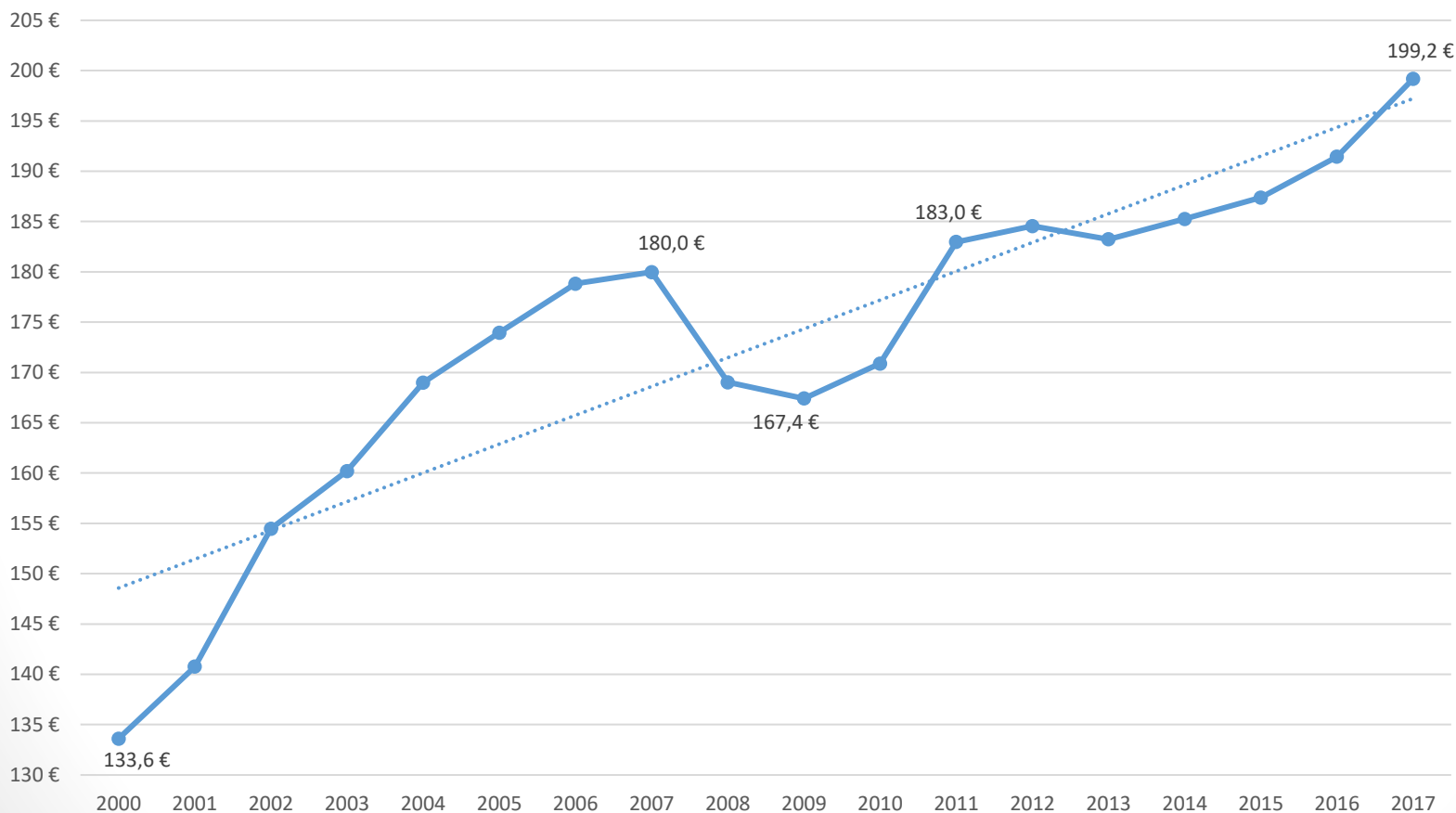
**Chiffre d'affaire de l'industrie des jeux d'argent**  
(en milliards d'euros)



Source : ODJ / Rapport d'activité (FDJ, PMU, ARJEL) ; Ministère de l'intérieur (Casinos)

# Un processus global

**Dépenses nettes liées aux jeux d'argent par habitant**  
(en euros)



Source : INSEE comptabilité nationale - ODJ

# Un processus global

Part du chiffre d'affaires attribuable aux joueurs problématiques  
(en pourcentage)

