

Alex Scott : « Le marché français a toujours été un peu particulier »

Alex Scott / ex-CEO WPT Global



Antoine Dugast

Publié le 4 février 2026 . Lecture estimée : 13 min



Ancien président de WPT Global, Alex Scott pose un regard sans filtre sur vingt ans d'évolution du poker en ligne. Innovation, régulation, culture produit, concurrence mondiale, mais aussi responsabilité et addiction numérique. Un échange dense avec un dirigeant qui connaît l'industrie de l'intérieur et qui n'évite aucune zone de friction.

Vous avez passé de nombreuses années dans l'industrie du poker, à la fois dans des fonctions opérationnelles et stratégiques. Avec le recul, qu'est-ce qui vous a le plus marqué dans l'évolution du poker en ligne depuis votre arrivée dans le secteur ?

À bien des égards, il est remarquable de constater à quel point peu de choses ont changé. L'expérience utilisateur du poker en ligne ressemble encore beaucoup à ce qu'elle était lorsque j'ai commencé il y a vingt ans, simplement en un peu plus rapide.

Je pense que la plus grande évolution concerne la manière dont les joueurs découvrent et apprennent le jeu. Quand j'ai découvert le poker, c'était grâce à Late Night Poker et au World Poker Tour, et j'ai appris en lisant des livres et en discutant des mains avec des amis. Aujourd'hui, la plupart des nouveaux joueurs découvrent le poker via des contenus vidéo courts, et ils apprennent aussi les bases de cette façon, avant même de jouer leur première main. Ensuite, une fois qu'ils commencent à jouer, il existe une quantité écrasante de contenus en ligne, dont une partie est excellente, qui permet à des joueurs d'atteindre un niveau avancé très rapidement. C'est une dynamique complètement différente.

Cette combinaison, un produit qui n'a pas beaucoup évolué, mais des joueurs qui, eux, ont changé, est un problème sur lequel beaucoup de personnes très intelligentes réfléchissent aujourd'hui.

Votre période à la tête de WPT Global a coïncidé avec une phase de forte croissance de la plateforme. Quelles sont, selon vous, vos principales satisfactions de cette expérience ?

Je suis très fier de ce que mon équipe et moi avons accompli chez WPT Global : construire le site à partir de zéro et le faire grandir jusqu'à en faire l'un des leaders du marché.

Je pense que la communauté poker réclamait une alternative à GGPoker et à PokerStars, et WPT Global a fait une entrée fracassante de manière très positive, en apportant beaucoup de valeur aux joueurs, avec une équipe de personnes qui se souciaient réellement de la communauté, de l'intégrité du jeu et de son avenir.



Autrefois rattaché à PartyGaming, le WPT a développé sous Alex Scott sa propre plateforme pour soutenir la marque mondialement connu de tournoi live, le WPT.

Qu'est-ce qui vous a conduit à quitter WPT Global pour rejoindre EZY Gaming ? Cette décision était-elle principalement motivée par le projet lui-même, par une vision stratégique, ou par le contexte global ?

La vision de nos investisseurs pour WPT Global a évolué pour se concentrer principalement sur les marchés asiatiques, et moi, en tant que visage de l'entreprise, je ne pouvais pas soutenir cette orientation. La séparation s'est faite à l'amiable, et j'ai encore de nombreux amis chez WPT Global à qui je souhaite le meilleur.

Votre expérience chez EZY Gaming a été relativement courte. Avec le recul, quelles leçons en tirez-vous, et comment cela a-t-il influencé votre vision de l'industrie ?

Mon passage chez [EZY Gaming](#), où je me suis concentré à 100 % sur le casino, a été fascinant. Le casino en ligne est une industrie bien plus compétitive que le poker en ligne, avec littéralement des dizaines de milliers de marques de casino en concurrence pour attirer les joueurs. Le produit est, d'un point de vue technique et opérationnel, bien plus simple que le poker ou le pari sportif, mais il est extrêmement difficile de se démarquer dans un marché aussi saturé.

Mon court contrat chez EZY Gaming consistait à bâtir une nouvelle stratégie pour différencier ses marques et créer un produit de casino réellement excitant, permettant aux joueurs de jouer ensemble avec leurs amis. Je suis impatient de voir les résultats, et tout particulièrement de voir comment la nouvelle marque que j'ai contribué à créer, Boomzy.com, va réussir sur le marché.

En France, et plus largement en Europe, la marque WPT a perdu en visibilité ces dernières années. Comment évaluez-vous aujourd'hui la position de WPT à l'échelle mondiale, notamment face à des acteurs comme GGPoker et PokerStars ?

Les marchés régulés sont difficiles, en particulier pour le poker où la liquidité peut être fragmentée, et où les réglementations apportent peu voire aucun bénéfice concret. La France est peut-être le plus grand marché de poker en ligne au monde, mais il reste malgré tout assez limité pour ne supporter qu'une poignée d'opérateurs. Il n'est donc pas surprenant pour moi que WPT et d'autres aient choisi de ne pas entrer sur le marché français, et ce principe s'applique à de nombreux autres marchés comme le Brésil, l'Italie ou l'Ontario.

Je pense aussi que le marché français a toujours été un peu particulier. C'est le premier marché où PokerStars n'a pas dominé. Je me souviens de PokerStars lançant ce qui était essentiellement un produit américain avec un drapeau français collé dessus. Face à Winamax, qui paraissait très "natif", très français, c'était une proposition inférieure, malgré sa taille énorme. Et aujourd'hui, voir Betclix regagner des parts de marché en France est fascinant.

Comment expliquez-vous le retrait progressif de WPT du marché européen au profit de régions comme l'Asie et l'Amérique latine ? Était-ce un ajustement de court terme ou un virage stratégique de long terme ?

Ce n'est pas tant que des marques comme WPT se sont retirées du marché européen, mais plutôt que le marché européen s'est progressivement refermé sur lui-même.

Chaque régulateur a établi ses propres règles au lieu d'apprendre des succès et des échecs des régulateurs d'autres pays. Certains ont aussi rendu l'obtention d'une licence extraordinairement complexe ou coûteuse, réduisant la concurrence et l'innovation des nouveaux entrants.

De plus, seuls quelques régulateurs ont réellement réfléchi au poker et à ce qui le distingue des autres jeux d'argent. Entre l'exigence du Portugal d'afficher un sabot de croupier sur chaque table, et plusieurs régulateurs imposant un "bouton panique" qui fermerait immédiatement le logiciel et ferait perdre au joueur la main en cours (ou le ferait blinder hors de son tournoi), la régulation pays par pays du poker en ligne a davantage nui aux intérêts des joueurs qu'elle ne les a servis.



Depuis 2 ans, le WPT boude le sol européen pour se concentrer sur le continent américain et surtout le continent asiatique comme ici avec le WPT Cambodge.

Vous avez connu PokerStars à la fin de l'ère Scheinberg, puis lors de son acquisition par Amaya, et ensuite sous la propriété de Flutter. Comment percevez-vous ces différentes phases, et en quoi ont-elles modifié l'ADN de la marque ?

Je n'ai travaillé chez [PokerStars](#) que durant l'ère Scheinberg.

Isai et son fils Mark étaient tous deux des personnes très travailleuses et intelligentes, passionnées par le poker, et soucieuses d'agir correctement envers les joueurs. Ils étaient profondément impliqués dans chaque aspect de l'entreprise et ont créé la culture et l'ADN qui ont fait son succès. J'ai encore beaucoup de bons souvenirs de mon époque chez PokerStars, même si j'ai publiquement eu un différend avec l'entreprise au moment de mon départ.

Observer l'entreprise de loin depuis a été plutôt déprimant, en voyant de plus en plus de personnes talentueuses quitter la société. L'ancienne équipe centrale chez PokerStars était un mélange assez fou de nerds excentriques du poker "à l'ancienne" et d'une nouvelle génération de jeunes joueurs ambitieux et affamés. La tension entre les deux était productive et menait à l'innovation et à la croissance.

Avec le temps, les membres les plus excentriques, bizarres et exigeants de l'équipe, ceux qui faisaient une partie de la singularité de PokerStars, ont été progressivement écartés. Et ce qui est resté est devenu totalement "vanille". Beige et corporate. Un verre d'eau du robinet comparé à l'ancien cocktail tumultueux.

Quand WPT Global a dépassé PokerStars.com dans les classements, je pensais que je serais fier. Mais honnêtement, je savais que ce n'était pas dû à quelque chose de brillant que nous aurions fait, et j'ai ressenti une certaine tristesse.

Beaucoup des innovations les plus marquantes du poker en ligne ces dernières années sont associées à des opérateurs français, notamment Winamax avec les tournois Espresso, et plus récemment le format Space KO. Comment les opérateurs français sont-ils perçus aujourd'hui sur la scène internationale ?

Il y a eu une période, après la fermeture de Full Tilt, où Winamax était sans aucun doute l'opérateur de poker le plus innovant. Il apparaissait dans de nombreuses analyses concurrentielles que je voyais dans l'industrie, et pour un opérateur actif dans un seul pays, il faisait beaucoup de bruit sur la scène internationale.

Vers 2015-2016, nous avons commencé à regarder plutôt du côté de GG Poker et de leurs innovations. Aujourd'hui, je vois très peu de discussions sur les sites français dans la communauté poker. Cela dit, la communauté poker est extrêmement centrée sur les États-Unis, et bien plus de la moitié des personnes qui consomment du contenu poker se trouvent aux États-Unis, donc il est assez naturel que cela arrive.

Vous développez actuellement Quitter, une application visant à lutter contre l'addiction aux réseaux sociaux. En quoi votre parcours dans l'industrie du jeu influence-t-il votre approche de ce sujet ?

Fondamentalement, je pense que n'importe quoi peut devenir addictif si cela manipule le système de récompense du cerveau. Le jeu d'argent est une machine à adrénaline et à dopamine. Il est conçu pour créer une sensation de risque et de récompense, et il est assez bien compris car il existe depuis des milliers d'années et dans toutes les cultures.

Les réseaux sociaux, eux, sont relativement nouveaux, et je pense qu'ils nuisent à beaucoup plus de personnes, mais de manière plus subtile. Presque tout le monde bénéficierait de réduire sa consommation de réseaux sociaux, en particulier des plateformes comme TikTok qui n'ont aucune utilité.

Quitter a été pour moi une manière d'expérimenter des technologies d'IA pour développer un logiciel, tout en essayant de faire quelque chose de positif : attirer l'attention sur un vrai problème, et potentiellement aider des gens.

Voyez-vous des mécanismes communs entre l'addiction aux réseaux sociaux et l'addiction aux jeux d'argent ? Que pourrait apprendre l'industrie du gambling des débats actuels sur le design numérique responsable et éthique ?

Oui, absolument : les deux produits manipulent le cerveau de manière similaire. Les dommages causés par les réseaux sociaux ne sont peut-être pas aussi destructeurs pour les individus que ceux causés par le jeu d'argent, mais ils sont bien plus répandus dans la société.

Et plus les gens les utilisent, plus ils en subissent les effets négatifs. Donc je dirais que les dégâts sur la société et sur les communautés pourraient en réalité être bien plus importants.

Envisagez-vous, à l'avenir, d'étendre Quitter ou des outils similaires spécifiquement au secteur des jeux d'argent ?

Ce n'est pas quelque chose que j'envisage actuellement, mais il ne faut jamais dire jamais !

Pour conclure, y a-t-il une question que nous n'avons pas posée et qui vous semble essentielle pour comprendre l'état actuel du poker en ligne et du gambling ? Et quelle serait votre réponse ?

Le poker en ligne, en particulier, est aujourd'hui bien plus fragmenté et underground qu'il ne l'a été auparavant, ce que je trouve vraiment dommage pour ceux d'entre nous qui aiment ce jeu.

Mais il y a encore des personnes passionnées, réellement motivées à faire évoluer le poker dans le bon sens, en investissant dans le jeu et en s'attaquant à certains des problèmes les plus difficiles d'aujourd'hui.

Je pense qu'il sera fascinant de voir comment le poker évolue dans les prochaines années, et j'espère continuer à y contribuer, d'une manière ou d'une autre, dans ce laps de temps.