

AOÛT 2019 - N° 65

DEPENDANCES



Jeux d'argent 2.0 :
à la recherche
de l'équilibre

Revue éditée par Addiction Suisse et le GREA

SOMMAIRE

« JEUX D'ARGENT 2.0 :
À LA RECHERCHE
DE L'ÉQUILIBRE »



2
ÉDITORIAL
Jean-Félix Savary

3
**ADDICTION AUX JEUX
D'ARGENT - SCIENCE,
INDÉPENDANCE, TRANSPARENCE**
Christophe Al Kurdi

6
**LA NOUVELLE
LOI SUR LES
JEUX D'ARGENT**
Rebecca Joly



9
**LOI SUR LES JEUX D'ARGENT :
DÉFIS ET ENJEUX POUR
LES CANTONS**
Nicolas Dietrich

13
**ÉTAT DES LIEUX SUR LES JEUX
D'ARGENT EN FRANCE :
PRATIQUES, PROBLÈMES LIÉS
ET POLITIQUE PUBLIQUE**
Jean-Michel Costes

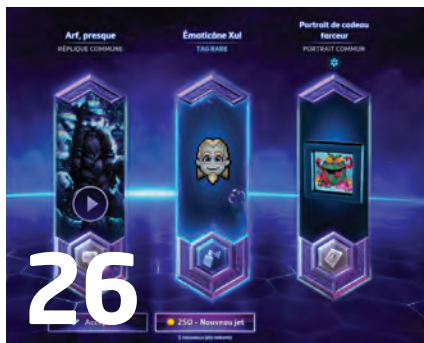


16
**ANALYSE DES PRATIQUES
AVANT L'OUVERTURE DU MARCHÉ EN SUISSE**
Luca Notari, Hervé Kuending et Christophe Al Kurdi



20
**GENRE ET JEUX
DE HASARD
ET D'ARGENT**
*Anouk Papon et
Alexander Tomei*

23
**CYBERADDICTION :
SYNDROME OU SPECTRE
DE TROUBLES ? UN ÉCLAIRAGE
VIA L'ANALYSE PAR RÉSEAU
DE SYMPTÔMES**
Joël Billieux et Stéphanie Baggio



26
**PLONGÉE DANS L'UNIVERS
AMBIVALENT DES LOOT BOXES
ET DES MICROTRANSACTIONS**
Niels Weber

29
**LEVÉE D'EXCLUSION DES CASINOS:
RETOMBÉES D'UNE PROCÉDURE
ÉVALUATIVE ET
PSYCHOÉDUCATIVE À NEUCHÂTEL**
*Johan Jaquet, Jean-Marie Coste
et Patrizia Cultrera*

ÉDITORIAL



On dit des jeux d'argent qu'ils sont plus vieux que l'histoire. Avant l'écriture, avant la monnaie, Sapiens s'amusait déjà à défier le hasard. Comme d'autres comportements, les jeux sont là depuis longtemps et vont le rester, réalité immuable de notre espèce. Néanmoins, les conditions de sa pratique changent et vont prendre en Europe une tournure particulière. Durant les derniers siècles, l'État en constitution va s'intéresser de près à ce secteur et aux revenus qu'il dégage. Ce marché va alors se développer sous l'ombre protectrice des pouvoirs publics. Des premières loteries de François 1^{er} aux casinos d'aujourd'hui, les revenus du marché des jeux viennent renflouer les caisses de l'État. Contrairement à l'alcool et au tabac, l'État prend ici une position de promoteur et d'entrepreneur, en créant des sociétés publiques de jeux souvent protégées par un monopole. Si la Loterie Romande est créée en 1937, c'est avant tout pour faire face à la crise des années 30 qui frappe durement la Suisse. De même, l'ouverture des casinos en Suisse répond aux problèmes de financements de l'AVS dans les années 90. En Suisse, c'est près d'un milliard de francs qui vont à l'utilité publique, soit un peu plus de la moitié du 1,7 milliard perdu chaque année par les joueurs.

Mais l'État doit avant tout protéger ses citoyens et s'occuper des conséquences des jeux d'argent. À la fois promoteur des jeux pour des raisons fiscales, et protecteur de sa population pour éviter le développement de problèmes de jeux, le régulateur étatique est mis à rude épreuve. Protection des joueurs contre fiscalité : l'équation des jeux d'argent est posée. La recherche d'un équilibre acceptable entre les deux plateaux d'une balance qu'on voudrait équilibrer va alors faire l'objet de débats nourris, dans tous les pays occidentaux. Comment gérer les contradictions entre ces objectifs, en conflit manifeste ? Comment garantir la neutralité de l'État ? Il s'agit donc bien d'une question avant tout politique.

La nouvelle loi sur les jeux d'argent acceptée par référendum ne souffre d'aucune contestation. Elle reflète les rapports de force actuels, soit une prépondérance de l'attrait de l'impôt. Il faut l'accepter pour l'instant, mais surtout ne pas baisser les bras. Un cadre légal rénové offre aussi de nouvelles opportunités et il nous appartient de les saisir. La résilience du système suisse permet à des contrepouvoirs d'émerger. Dans ce paysage complexe, il existe des niveaux de gouvernance plus concernés que d'autres. Les cantons, en recevant de nouvelles obligations en matière de protection des joueurs (art. 85), prennent la

mesure de la tâche. Les acteurs de première ligne sur le terrain commencent à repérer les problèmes dévastateurs tant sur le plan familial que professionnel. Certains joueurs eux-mêmes se font entendre, en dénonçant des pratiques parfois très agressives des opérateurs. Le principe de l'impôt régressif (ou impôt sur les pauvres) fait enfin débat, avec cette étrangeté morale qui veut que les loisirs des plus aisés soient payés par les joueurs, souvent les plus modestes de notre société. Ces débats vont se poursuivre, nourris par les évolutions constatées sur le terrain.

Car le dilemme éthique des jeux promet de se poser demain avec une acuité plus grande encore. D'une part, les nouvelles technologies donnent aux opérateurs des moyens quasi infinis pour stimuler la compulsivité des joueurs. D'autre part, les restrictions budgétaires poussent inexorablement l'État à choyer cet impôt politiquement indolore. Le présent Dépendances aborde plusieurs aspects du marché des jeux en Suisse, en commençant par décrire ce nouveau paysage, ses enjeux et quelques-unes de ses évolutions. Il nous invite à nous approprier cet environnement et ses nouveaux débouchés numériques pour nous aussi, peser de tout notre poids sur la balance des jeux.

Jean-Félix Savary

ADDICTION AUX JEUX D'ARGENT – SCIENCE, INDÉPENDANCE, TRANSPARENCE

Christophe Al Kurdi (GREA)

Cet article reprend les principales thématiques du 4^e Symposium international sur le jeu de Fribourg du 27 au 29 juin 2018 intitulé «Addiction aux jeux d'argent - science, indépendance, transparence». S'appuyant sur les publications des principaux intervenants, l'auteur rend compte des enjeux qui traversent actuellement la production de savoir sur les jeux d'argent.

SCIENCE

La production d'articles scientifiques sur les jeux de hasard et d'argent a débuté à la fin des années 70, mais s'est véritablement développée à partir du tournant du XXI^e siècle. L'évolution du nombre d'articles consacrés au «*Gambling*», répertoriés dans la base de données Pub-Med, nous livre un bon aperçu de l'intérêt grandissant des chercheurs pour cette problématique : ils étaient 152 pour les années 70 ; 162 pour les années 80 ; 565 pour les 90 ; 2'170 entre 2000 et 2010 ; 4'880 de 2010 à aujourd'hui.

S'agissant de la production de savoir, quatre principales approches peuvent être distinguées. Elles sont les suivantes :

Recherche médicale et psychologique

Depuis les années 80, avec l'entrée du « jeu pathologique » dans le DSM III (la référence de la psychiatrie américaine), la grande majorité de la recherche s'est focalisée sur les malades du jeu (joueurs pathologiques). Il s'agissait de comprendre, sur le plan individuel, les ressorts psychologiques ou psychiatriques à l'origine de la perte de contrôle d'un individu.

Études de prévalence

Au tournant des années 2000, conséquemment à la libéralisation du marché, une nouvelle interrogation portant sur le nombre de ces malades du jeu au sein de nos sociétés a émergé. Pour y répondre, les chercheurs ont adapté les instruments issus de la clinique pour s'en servir dans le cadre de vastes enquêtes téléphoniques. Au gré des instruments utilisés (SOGS, PGSI, etc.), et des juridictions investiguées, ils sont parvenus à chiffrer entre 0,5 et 7,6 % [1] la proportion de joueurs excessifs au sein de nos sociétés (la prévalence). En réitérant dans le temps, ces enquêtes sur un même territoire, ils ont tenté de mettre en lumière l'influence d'une nouvelle offre de jeu sur le nombre de joueurs pathologiques (l'incidence).

Recherche portant sur les dispositifs techniques de jeu

En raison, entre autres, de l'inconsistance des résultats obtenus (prévalence/incidence) et de l'apparition de nouvelles offres de jeu (loterie électronique, paris sur internet, etc.), la recherche s'est intéressée de plus près aux dispositifs techniques eux-mêmes, sous l'angle de leur plus ou moins grande capacité à produire de la perte de contrôle chez les joueurs (c.-à-d. addictivité). Ainsi, les chercheurs ont mis en évidence, le plus souvent en laboratoire, de nombreux facteurs (fréquence de jeu, taux de retour, jackpot progressif, etc.) qui concourent à une plus ou moins grande dangerosité d'un type de jeu en particulier.

Approches issues des sciences humaines

Parallèlement à ces trois approches dominantes («*mainstream*») décrites ci-dessus, s'est développée une recherche, largement minoritaire, qui rompt avec la figure centrale du « Joueur pathologique » et des caractéristiques du « Produit » pour s'intéresser à l'« Environnement » dans lequel cette interaction se produit.

L'intérêt de ces nouveaux regards portés sur les jeux d'argent – qu'ils soient issus de la sociologie, de l'économie, de la politique, du droit, de la géographie, de l'histoire ou encore de l'anthropologie – tient avant toute chose à leur capacité à poser de nouvelles questions et à produire des réponses le plus souvent pluridisciplinaires, par exemple :

- Quelle est la part du produit brut des jeux (PBJ) attribuable aux malades du jeu ? Bien que la proportion des revenus dérivant de joueurs problématiques varie grandement d'une juridiction à l'autre, et d'un type de jeu à un autre, toutes les études conduites à ce jour démontrent que les joueurs problématiques contribuent nettement plus au PBJ que les joueurs non problématiques [2]. À titre d'exemple, l'Observatoire des jeux en

France est arrivé à une proportion de 76 % des revenus des jeux de table des casinos qui serait issue de joueurs problématiques [3].

- Qui subit les conséquences négatives du jeu ? S'agissant des impacts négatifs des JHA, Browne et collègues ont démontré qu'en raison de leur nombre, la plus grande part de la charge globale de dommages est assumée par les joueurs à faibles risques (50%), suivi des joueurs à risques modérés (34%) et, finalement, des joueurs à problèmes (15%) [4]. (Voir également la présentation de Rockloff [5])
- Pourquoi l'imposition des jeux d'argent est-elle injuste ? S'intéressant à la nature de l'impôt prélevé sur les activités de jeu en Suisse, Kohler conclut que celui-ci est régressif : les personnes à faible revenu contribuent proportionnellement plus aux recettes totales de l'État que les groupes à revenu élevé. Il ajoute que cette taxe viole l'une des principales qualités d'une bonne taxe en Suisse, à savoir l'équité verticale (progressivité)[6]. Parce que cette problématique ne concerne pas que la Suisse, Sulkunen clôturait sa présentation ainsi : « La redistribution de la richesse, la concentration des coûts sur une très petite partie de la population et le renforcement d'autres vulnérabilités font de la politique des jeux de hasard une question de justice distributive » [7].
- Quelle est l'efficacité des mesures mises en œuvre pour réduire les dommages engendrés par les jeux d'argent ? Williams, West et Simpson ont mis en évidence que « les mesures de prévention les plus couramment adoptées ont tendance à être parmi les moins efficaces (par ex. campagnes de sensibilisation et d'information, auto-exclusion dans les casinos, etc.) ». De plus, ils nous rappellent que « lorsque des initiatives potentiellement plus efficaces sont mises en œuvre, elles le sont généralement d'une manière si peu importante ou superficielle qu'elles n'ont pratiquement aucun impact (par ex. petites réductions du nombre de salles de jeu, restrictions mineures sur l'accès à l'argent, etc.) » [8].

INDÉPENDANCE ET TRANSPARENCE

Les résultats des études citées plus haut ont en commun de questionner ouvertement l'intérêt scientifique de recherches qui focalisent leur attention uniquement sur les « joueurs pathologiques », tout comme sur les mesures dites de « jeu responsable » qui en découlent et sont destinées à encadrer les pratiques de jeu d'un petit groupe de « consommateurs imprudents ». Ils nous aident également à comprendre le regard très critique que portent certains chercheurs qui ont participé à cette conférence (par exemple Livingstone, Adams, ou Sulkunen) sur le modèle de Reno [9].

De la figure emblématique du « joueur pathologique », Livingstone et collègues, nous disent : « Au milieu des années 1990, l'industrie du jeu avait compris qu'un diagnostic médical lié à la consommation excessive de son produit par certaines personnes pouvait détourner l'attention du rôle potentiellement problématique du produit

pour promouvoir cette consommation » [10]. Markham et Young ajoutent que le « jeu problématique » est apparu comme le principal problème soulevé par la libéralisation des jeux de hasard. Ainsi, le joueur pathologique, plutôt que le processus de libéralisation du jeu, a été construit et mobilisé comme objet de politique et d'intervention (...). La figure stigmatisée du joueur pathologique a sans doute distrait la communauté de la recherche académique des véritables dommages sociaux résultant de la libéralisation des jeux d'argent. » [11]. S'agissant du jeu responsable, Livingstone et collègues sont sans concession et affirment « le langage stratégique du jeu responsable détourne l'attention de la nature néfaste des produits et des pratiques des entreprises et des acteurs gouvernementaux qui les déploient et les commercialisent » [10].

Ce constat d'une recherche instrumentalisée directement par l'industrie du jeu, ou indirectement par les gouvernements, débouche actuellement sur un inévitable questionnement sur le degré d'autonomie de la production de savoir sur les jeux d'argent par rapport à ses principaux bénéficiaires directs, à savoir l'industrie et l'État. L'intitulé du symposium organisé à Fribourg est là pour nous le rappeler, ainsi que la déclaration qui figurait sur son programme : « Comme lors des éditions précédentes, le symposium est financé exclusivement par des fonds publics et académiques ».

Actuellement, il s'agit non seulement, dans le cadre d'une posture épistémologique, d'interroger la provenance et la validité des outils et méthodes utilisées jusqu'alors, mais également, plus prosaïquement, de questionner la provenance des fonds alloués à la recherche et son impact sur celle-ci. Enfin, il s'agit de mettre une série de garde-fous qui ont fait leurs preuves pour se distancer de l'industrie que ce soit dans le domaine de l'alcool ou du tabac.

D'un point de vue épistémologique, la critique du modèle de Reno remet en question « l'inlassable concentration de la recherche sur les dispositions individuelles qui mènent à des problèmes, qu'il s'agisse de biais cognitifs ou autres, plutôt que sur les circonstances sociales qui permettent à ces dispositions d'être exprimées » [10]. C'est pourquoi, en tant que spécialistes des sciences sociales, Livingstone et collègues, choisissent « de concentrer leurs recherches sur les processus sociaux qui mènent à la production d'un environnement de jeu à risque » [10].

- La perméabilité de la recherche à des intérêts autres que scientifiques est fortement dénoncée par Livingstone et Adams qui nous disent que « l'industrie exerce une influence considérable sur le programme de recherche, en faisant souvent appel à des techniques semblables à celles employées auparavant par les industries du tabac et de l'alcool pour mobiliser les chercheurs » [12]. Ils précisent que « cette influence est aggravée par le fait que de nombreux chercheurs et revues sur le jeu n'ont pas adopté les mesures de protection académiques traditionnelles, comme la divulgation des conflits d'intérêts, et par le fait que beaucoup préconisent un « modèle de partenariat » avec l'industrie pour faire progresser les

programmes de recherche » [12]. Dans un autre article, Livingstone ajoute que « les données provenant d'autres domaines indiquent clairement que le financement par l'industrie peut avoir des répercussions importantes sur les priorités et les résultats de la recherche » [13]. Il nous met en garde contre d'autres tactiques encore plus pernicieuses : « la longue histoire de la recherche sur le tabac nous a appris que l'industrie a délibérément créé le doute et la controverse autour des résultats démontrant les méfaits et les solutions potentielles. Elle a semé la confusion là où il y avait consensus, exigé une preuve absolue du lien de causalité et affirmé un besoin sans fin de preuves plus irréfutables » [13].

• Afin de garantir des conditions plus favorables à la production de recherches indépendantes en matière de jeux d'argent, suivant l'exemple de Cassidy [14], Livingstone et Adams définissaient en 2016, cinq principes de base pour rétablir des normes raisonnables d'intégrité dans les études sur le jeu :

1. La recherche ne devrait pas être financée par le produit du jeu ;
2. Les priorités de recherche ne devraient pas être influencées par les bénéficiaires du jeu ;
3. Les conférences et autres forums de recherche ne devraient pas être influencés par l'industrie ;
4. Les sources de financement devraient être publiées dans les revues et lors des conférences ;
5. Un accès significatif aux données et environnements du jeu devrait faire partie de l'octroi des licences [12].

DÉMOCRATIE

En guise de conclusion à ce survol des questions posées durant le symposium de Fribourg, il semble important de rappeler que l'indépendance de la recherche n'est pas qu'une affaire de scientifiques.

Dans un ouvrage dérangeant, intitulé « Jeu d'argent, liberté et démocratie » [15], Adams nous rend attentifs au fait que « la recherche et d'autres activités universitaires jouent un rôle particulier dans l'évolution à long terme d'une démocratie. C'est l'activité d'enquête qui génère la base de connaissances qui informe les autres utilisateurs finaux de la recherche – les médias, les décideurs et le public – sur ce qui se passe réellement. Par exemple, la qualité d'un article de magazine sur le jeu compulsif dépendra de la qualité des sources d'information utilisées pour étayer ses principaux arguments. En l'absence de recherches solides, la discussion et le débat restent au niveau de la conjecture et de l'hypothèse, ce qui permet aux lobbyistes ayant des intérêts directs de confisquer le sujet ». Ceci est particulièrement vrai pour la recherche en matière de jeux d'argent. En effet, tout au long de l'ouvrage susmentionné, Adams nous démontre comment cette industrie, basée sur l'addiction, détruit insidieusement les fondements mêmes de la démocratie en rendant dépendants à ses financements les principaux acteurs légitimes à la critiquer : qu'il s'agisse des gouvernements, des scientifiques, de la presse ou encore de la société civile. Face aux problèmes de plus en plus visibles engendrés par les jeux, il nous explique comment leur silence coupable conduit le citoyen lambda à questionner la probité de ces acteurs devenus incapables de défendre « le bien commun », la « vérité » ou encore « la cohésion sociale ». En définitive, il nous dit qu'avec l'expansion sans limites des jeux d'argent, c'est la croyance dans les institutions qui disparaît et, avec elle, la démocratie qui est mise à mal.

Dans un contexte si particulier, on comprend aisément l'importance de données fiables et solides pour la production d'un discours critique.

Contact : c.kurdi@grea.ch

Bibliographie

1. R. J. Williams, R. A. Volberg, et R. M. G. Stevens, « The population prevalence of problem gambling: methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends », Ontario Problem Gambling Research Centre, Technical Report, mai 2012.
2. I. Fiedler, S. Kairouz, J.-M. Costes, et K. S. Weismüller, « Gambling spending and its concentration on problem gamblers », *J. Bus. Res.*, vol. 98, p. 82-91, mai 2019.
3. J.-M. Costes, « Modèles et éléments de méthode pour l'évaluation d'une politique "responsable" sur les jeux d'argent », présenté à Jeu excessif: science, indépendance, transparence, Université de Fribourg, 29 juin-2018.
4. M. Browne et al., « Assessing gambling-related harm in Victoria: a public health perspective », Victorian Responsible Gambling Foundation, Technical Report, 2016.
5. M. Rockloff, « Evaluer la charge des problèmes imputables aux jeux d'argent », présenté à Jeu excessif: science, indépendance, transparence, Université de Fribourg, 29 juin-2018.
6. D. Kohler, « On the Regressivity of Gambling Taxes in Switzerland », *Swiss J. Econ. Stat. SJES*, vol. 152, no III, p. 193-208, 2016.
7. P. Sulkunen, « Setting limits: Gambling, science and public policy », présenté à Jeu excessif: science, indépendance, transparence, Université de Fribourg, 29 juin-2018.
8. R. J. Williams, B. L. West, et R. I. Simpson, « Prevention of problem gambling: A Comprehensive Review of the Evidence and Identified Best Practices », Ontario Problem Gambling Research Centre, Canada, 2012.
9. A. Blaszczynski, R. Ladouceur, et H. J. Shaffer, « A Science-Based Framework for Responsible Gambling: The Reno Model », *J. Gambl. Stud.*, vol. 20, no 3, 2004.
10. C. Livingstone et al., « On gambling research, social science and the consequences of commercial gambling », *Int. Gambl. Stud.*, vol. 18, no 1, p. 56-68, 2018.
11. F. Markham et M. Young, « Big Gambling : The rise of the global industry-state gambling complex », *Addict. Res. Theory*, vol. 23, no 1, p. 1-4, janv. 2015.
12. C. Livingstone et P. J. Adams, « Clear principles are needed for integrity in gambling research », *Addiction*, vol. 111, no 1, p. 5-10, 2016.
13. C. Livingstone, « A case for clean conferences in gambling research », *Drug Alcohol Rev.*, vol. 37, no 5, p. 683-686, 2018.
14. R. Cassidy, « Fair game? Producing and publishing gambling research (article) », *Int. Gambl. Stud.*, vol. 14, no 3, p. 345-353, 2014.
15. P. J. Adams, *Gambling, Freedom and Democracy*. Routledge, 2007.

Les présentations citées sont accessibles sous : <http://gambling-problemssympo.ch>

LA NOUVELLE LOI SUR LES JEUX D'ARGENT

Rebecca Joly (Office fédéral de la justice)

La Confédération suisse a adopté une nouvelle loi sur les jeux d'argent. L'Office fédéral de la justice, responsable du processus, nous présente ici son point de vue sur les principales nouveautés de cette réforme, notamment sous l'angle de la protection des joueurs. (réd.)

Suite à la votation populaire du 11 mars 2012 et l'acceptation d'un nouvel art. 106 Cst. féd. sur les jeux d'argent, la Confédération a été chargée de rédiger un projet de révision totale de la législation sur les jeux d'argent. La nouvelle loi réunit ainsi les domaines des jeux de casino ainsi que les loteries et paris sportifs. Elle a été adoptée par le Parlement en septembre 2017. Une demande de référendum a abouti et la loi a été acceptée par le peuple à 73,1% des voix le 10 juin 2018. Le paquet législatif est entré en vigueur le 1er janvier 2019. De manière générale, la nouvelle loi a repris les règles actuellement en vigueur et codifié les pratiques des acteurs (Message p. 7646). Il n'y a donc pas de grands changements dans le paradigme des jeux d'argent. Toutefois, des améliorations ponctuelles, notamment dans le cadre de la protection contre le jeu excessif, sont à souligner.

ACTEURS DE LA PROTECTION CONTRE LE JEU EXCESSIF

Comme par le passé, les acteurs principaux de la lutte contre le jeu excessif sont d'abord les exploitants eux-mêmes qui doivent prendre des mesures de protection des joueurs. Dans ce cadre, le rôle des autorités de surveillance est notamment de contrôler la mise en place des mesures chez les maisons de jeu et les exploitants de jeu de grande envergure ainsi que l'efficacité de ces mesures. Enfin, les cantons ont également un rôle important et doivent mettre en place des possibilités de conseil et de traitement pour les personnes dépendantes au jeu ou exposées à un risque de dépendance ainsi qu'à leur proche (art. 85 LJA).

Les institutions de protection contre le jeu excessif et les spécialistes des questions de dépendances peuvent être sollicités par les maisons de jeu et les exploitants de jeu de grande envergure afin de contribuer au programme de mesures sociales (art. 76 al. 2 LJA). Un spécialiste des questions d'addiction doit obligatoirement être associé à la procédure de levée d'exclusion d'un joueur. Les modalités sont fixées dans le programme de mesures sociales.

INSTRUMENTS

Le programme de mesures sociales est, comme auparavant, l'instrument central de la protection des joueurs. C'est une condition de la concession pour les maisons de jeu (art. 8 al. 1 let. a ch. 2 LJA) et de l'autorisation d'exploitant pour les jeux de grande envergure (art. 22 let. h LJA), ce qui est une nouveauté au niveau de la loi fédérale. Le contenu du programme de mesures sociales est resté sensiblement le même. Il devra notamment détailler les mesures prises en vue du repérage précoce des joueurs à risques. Toutefois, l'ordonnance sur les jeux d'argent précise aujourd'hui certains aspects du programme, notamment en exigeant un plan de gestion des conflits d'intérêts pour les personnes chargées de mettre en place les mesures du programme (art. 81 al. 1 let. b OJA). De plus, le programme devra décrire la collaboration avec les prestataires choisis en vertu de l'art. 76 al. 2 LJA.

Les maisons de jeu et les exploitants de jeux de grande envergure doivent également veiller à l'insertion de leurs mesures dans le tissu cantonal et local. L'art. 83 OJA fait ainsi un lien entre les mesures des cantons prises en vertu de l'art. 85 LJA et les opérateurs du marché des jeux d'argent.

La mesure principale pour protéger les joueurs qui ont un comportement problématique est l'exclusion. Avec la nouvelle loi, les exclusions qui seront prononcées par un opérateur seront valables pour les maisons de jeu de toute la Suisse, mais également pour les jeux en ligne, que ce soit les jeux de casino ou les jeux de grande envergure en ligne (art. 80 al. 1 LJA). De plus, l'autorité intercantonale peut décider d'étendre les exclusions à d'autres jeux de grande envergure en fonction de leur dangerosité (art. 80 al. 3 LJA). Cela est valable pour tous les types d'exclusion, y compris les exclusions volontaires. Le registre des exclusions peut ainsi être exploité en commun par les opérateurs des jeux de casino ou des jeux de grande envergure. Ils doivent en tous les cas se communiquer mutuellement les données. Les critères pour l'exclusion sont également mieux définis et une personne dépendante au jeu doit être exclue, notamment si la maison de

jeu ou l'exploitant de jeux de grande envergure est averti par un service spécialisé ou des autorités des œuvres sociales qu'une personne est dépendante.

La levée de l'exclusion a lieu sur demande de la personne concernée, si les conditions qui ont mené à prononcer cette mesure n'existent plus, mais avec la collaboration d'un spécialiste ou d'un service spécialisé reconnu par le canton (art. 81 al. 3 LJAR).

SPÉCIFIQUEMENT EN LIGNE

La protection des joueurs doit être adaptée au canal qui est utilisé. Ainsi, l'ordonnance prévoit des règles spéciales supplémentaires pour les jeux d'argent sur internet.

D'abord, pour pouvoir accéder aux plateformes de jeu en ligne, les joueurs devront ouvrir un compte de joueur (art. 47 OJAR). L'exploitant de la plateforme devra alors vérifier que la personne n'est pas mineure ou interdite de jeu. Puis, dès l'ouverture du compte, le joueur doit pouvoir accéder à des informations précises sur son comportement de jeu, notamment les mises engagées, les gains obtenus et le résultat net de son activité de jeu sur une période déterminée (art. 87 al. 1 OJAR).

De plus, un joueur doit pouvoir en tout temps sortir temporairement de l'offre de jeu en ligne pour une durée qu'il décide. Cette période de sortie temporaire n'est pas une exclusion de jeu au sens des art. 80 ss LJAR, mais une mesure plus souple, décidée par le joueur seul. Cette sortie peut aller jusqu'à six mois. Le joueur ne peut alors réduire lui-même la période de sortie. Un établissement peut lever la sortie temporaire pour autant que les conditions d'une exclusion ne soient pas réunies, ce qu'il doit vérifier. Cet outil sera important dans le cadre du repérage précoce.

Le repérage précoce est un élément essentiel du dispositif de programme de mesures sociales. Les mesures prises dans ce cadre dépendront de l'analyse que feront les autorités de surveillance de la dangerosité du jeu et de son canal de distribution. Pour les jeux sur internet, des mesures d'observation pourront en principe être mises en place de manière plus efficace puisque chaque joueur aura un compte sur lequel tous ses comportements de jeu pourront être observés à plusieurs échelles temporelles.

En plus de la sortie temporaire, chaque joueur devra fixer des limites de jeu au moment où il ouvre son compte de joueur (art. 87 al. 2 ss OJAR). Ces limites peuvent être exprimées quotidiennement, hebdomadairement ou mensuellement. Il peut y avoir plusieurs limites cumulatives. Les limites peuvent être modifiées. Un abaissement de la limite prend effet immédiatement, une augmentation après un délai de carence de 24 h. Ceci évite que

les joueurs empêchés de jouer puissent immédiatement continuer en augmentant la limite.

Ces mesures de protection sont des minimums. Les autorités de surveillance peuvent aller au-delà si elles estiment que les jeux présentent une dangerosité particulière (art. 91 OJAR). Alors, l'autorisation de jeu devra expliquer quelles sont les mesures que les maisons de jeu ou les exploitants de jeux de grande envergure doivent prendre en supplément.

PROTECTION PLUS GÉNÉRALE DE LA POPULATION

La nouvelle loi prévoit aussi des règles plus générales visant à protéger la population contre les risques liés au jeu excessif. Dans ce cadre, la publicité pour les jeux d'argent fait l'objet de restrictions. Elle ne peut pas être outrancière ou induire en erreur (art. 74 LJAR), notions qui sont maintenant détaillées dans l'ordonnance. Il sera notamment impossible d'envoyer des publicités par voie électronique sans possibilité de refuser ou de s'en désabonner. Mais il sera aussi impossible d'utiliser la géolocalisation et d'envoyer de la publicité personnalisée par le biais de notifications push ou autre forme de publicité personnalisée utilisant la géolocalisation. Elles restent néanmoins légales sans géolocalisation, sujet sensible qui devra faire l'objet d'une attention des autorités de surveillance. Ainsi, on évite l'utilisation d'un moyen invasif pour toute publicité liée à des jeux d'argent.

En ce qui concerne la protection des mineurs en particulier, l'art. 72 LJAR pose le principe des limites d'âge. Ainsi, comme aujourd'hui, l'accès des maisons de jeux aux mineurs restera prohibé. Tous les jeux d'argent en ligne seront également interdits

aux moins de 18 ans. Pour les jeux de grande envergure, c'est l'autorité intercantonale qui fixe la limite d'âge, mais celle-ci ne peut pas être inférieure à seize ans.

Pour les contrôles de l'âge des joueurs, cela se fait par le biais du compte de joueur pour les jeux en ligne. En effet, l'exploitant de jeux d'argent en ligne doit obligatoirement vérifier l'identité d'un joueur (art. 49 OJAR), et notamment, s'assurer de son âge. Cette condition doit également être contrôlée dès l'ouverture du compte de joueur (art. 52 OJAR). Pour les contrôles des ventes physiques, les autorités de surveillance auront le droit de recourir à des clients-mystères (art. 81 al. 3 OJAR), mais elles n'auront pas l'obligation de publier ces résultats.

Enfin, pour le cas particulier des loteries exploitées de manière automatisée, l'exploitant doit prévoir un système de contrôle d'accès qui garantisse que seules les personnes qui ont atteint l'âge de jouer peuvent le faire. La méthode de contrôle doit être approuvée par l'autorité intercantonale de surveillance.

Le repérage précoce est un élément essentiel du dispositif de programme de mesures sociales.

La loi ne prévoit rien de particulier pour les jeux de petites envergures, soit les petites loteries, les paris sportifs locaux ou les petits tournois de poker. Toutefois, la loi prévoit que les cantons peuvent fixer des normes plus strictes pour ces jeux (art. 41 LJAr), voire les interdire. Une limite d'âge est envisageable dans ce cadre. De plus, les exploitants qui organisent plus de douze tournois de poker par an dans un même lieu ont l'obligation de définir un programme de mesures pour lutter contre le jeu excessif et le jeu illégal. Ainsi, les clubs de poker, s'ils apparaissent à nouveau, devront aussi avoir une sorte de programme de mesures sociales, sous une forme allégée, mais bien existante. Ce sont les cantons qui sont chargés de la surveillance de ces jeux.

ORGANE DE COORDINATION

Enfin, la Constitution prévoit la création par la loi d'un organe de coordination entre la Confédération et les cantons. Cet organe est institué par les art. 113 ss LJAr. L'art. 114, let. b, ch. 1 LJAr prévoit que cet organe assure

une mise en œuvre cohérente des mesures de protection contre le jeu excessif. Ce nouvel acteur pourrait contribuer à une meilleure coordination des efforts de tous les acteurs institutionnels dans la lutte contre le jeu excessif, dans sa prévention et dans la protection de la population. Ce rôle potentiel doit encore être traduit dans les faits.

CONCLUSION

En conclusion, il faut signaler que la majorité des mesures n'ont pas changé avec le nouveau droit. L'obligation de collaborer entre les maisons de jeu et les institutions de prévention de la dépendance a disparu, au profit d'une possibilité de collaborer préférée par le Parlement fédéral. Cette perte ne doit pas effacer d'autres avancées dans le domaine de la protection sociale, comme l'élargissement de la définition des motifs d'exclusion et de la portée de cette dernière, ainsi qu'une plus grande précision dans le contenu du programme de mesures sociales pour les maisons de jeu et les exploitants de jeux de grande envergure.

Contact: rebecca.joly@bj.admin.ch



ADDICTION | SUISSE

Nos prochaines formations :



Prev@WORK : Prévention des addictions durant la formation Formation de multiplicateurs et multiplicatrices

Public cible : Professionnel-le-s du domaine des addictions ou de la formation professionnelle

Objectif : Acquérir les connaissances et compétences nécessaires pour donner des formations auprès des jeunes en formation professionnelle selon le concept Prev@WORK

Lieu et dates : 17 et 26 septembre 2019 à Lausanne



Addiction et parentalité: Implications au sein de la famille et possibilités d'intervention

Public cible : Professionnel-le-s du domaine des addictions travaillant avec des adultes dépendants.

Objectifs : Se sentir mieux outillé-e pour renforcer les personnes dépendantes dans leur rôle de parent; être informé-e sur l'impact d'un problème de consommation sur la parentalité; acquérir des compétences pour aborder cette thématique avec les parents dépendants.

Lieu et dates : 14 et 15 novembre 2019 à Lausanne.

Vous trouverez toutes les informations et formulaires d'inscriptions en scannant le QR Code ou sous : www.addictionsuisse.ch/actualites/formations



PRÉVENTION | AIDE | RECHERCHE

LOI SUR LES JEUX D'ARGENT : DÉFIS ET ENJEUX POUR LES CANTONS

Nicolas Dietrich (Direction de la santé et des affaires sociales du Canton de Fribourg;
Conférence des délégués cantonaux aux problèmes des addictions, CDCA; Groupe de travail « jeux d'argent »)

La nouvelle loi sur les jeux donne des compétences aux cantons. Depuis une quinzaine d'années, ces derniers se sont progressivement investis de la problématique et réfléchissent activement à leur implication dans le dispositif de protection des joueurs. L'auteur, président du Groupe de travail intercantonal « jeux d'argent », nous livre son analyse et nous présente les enjeux de la mise en œuvre. (réd.)

La loi fédérale sur les jeux d'argent (LJar), entrée en vigueur le 1er janvier 2019, modifie le rapport entre certaines parties prenantes et les cantons. Bien que la nouvelle loi ait le mérite de rassembler les deux lois précédentes en une seule, la distinction des trois marchés subsiste : les maisons de jeu (ci-après casinos), les jeux de grande envergure, les jeux de petite envergure. Les coopérations devront donc être multilatérales.

La protection des joueurs contre le jeu excessif est avant tout confiée aux exploitants de jeux, qui doivent mettre en place un certain nombre de garde-fous et de mesures. La loi octroie également un certain rôle aux cantons, notamment par l'utilisation de la taxe contre la dépendance au jeu pour prévenir et traiter la dépendance au jeu (la taxe est de 0,5% du produit brut des jeux). La complexité de la loi est telle que le rôle de certains acteurs et les relations fonctionnelles qui les lient sont parfois abstraits. La nouvelle répartition des tâches fixée par la LJar nécessite aujourd'hui une active clarification dans sa mise en œuvre concrète et la création de nouveaux modes de collaborations.

LES ACTEURS DE LA PROTECTION CONTRE LE JEU EXCESSIF DANS LA LJAR

Plusieurs types d'acteurs sont impliqués dans la protection contre le jeu excessif. Tout d'abord, les exploitants : casinos et exploitants de jeux de grande envergure. Puis, la Commission fédérale des maisons de jeu (CFMJ) et l'autorité intercantonale, à savoir la Commission intercantonale des loteries et paris (Comlot), interviennent en tant qu'autorités de surveillance. Aux cantons, dont le rôle est explicitement plus bas, incombent la prévention, le conseil et le traitement (art. 81 et 85 LJar). Les institutions de prévention et de traitement peuvent collaborer avec les exploitants (art. 76, al. 2 LJar).

PRINCIPAUX INSTRUMENTS DE PROTECTION SOCIALE

- Programme de mesures sociales (art. 76 LJar)
- Information des joueurs (art. 77 LJar)
- Repérage précoce (art. 78 LJar)
- Autocontrôle et limitations de jeu (art. 79 LJar)
- Exclusion des casinos et des jeux en ligne (art. 80 ss LJar)
- Ces instruments doivent être mis en œuvre par les maisons de jeu et par les exploitants de jeux de grande envergure.

PRINCIPALES NOUVEAUTÉS ET LACUNES

• Afin de concrétiser le principe selon lequel les joueurs dits « malades » (en d'autres termes, dépendants au jeu) ne doivent pas jouer, les motifs d'exclusion ont été étendus aux jeux en ligne, en plein essor. Valable précédemment pour les casinos, cette obligation a été étendue aux loteries. Selon des informations parues dans la presse, ses exclusions ne concerneraient toutefois pas les loteries électroniques (tactilos), qui sont pourtant très accessibles, très addictives, et occasionnent des pertes de beaucoup d'argent en peu de temps. Ce point reste à préciser. Un dispositif de contrôle de la limite d'âge a cependant été mis en place pour ces loteries électroniques.

- Les exploitants doivent prévoir des mesures de protection sociale non seulement pour les casinos, mais aussi pour les jeux en ligne. Elles doivent être validées par les autorités de surveillance.
- L'obligation de collaborer entre les maisons de jeu et les institutions de prévention de la dépendance a été supprimée.

Si les services compétents ne s'organisent pas de manière proactive, on peut imaginer qu'il y aura différentes manières de prévenir le jeu excessif.



- L'obligation pour les cantons de mettre en place des mesures basées sur l'évidence scientifique en matière de prévention, de conseil et de traitement (art. 85 LJar).

LES AUTORITÉS DE SURVEILLANCE

Les principales autorités de surveillance sont les suivantes :

La Commission fédérale des maisons de jeu (CFMJ) est l'autorité de surveillance des maisons de jeu. Elle veille au respect des dispositions légales, notamment au respect des obligations relatives à l'exploitation des jeux sûre et transparente ainsi qu'au respect des obligations de diligence en matière de blanchiment d'argent et de financement du terrorisme. Elle met par ailleurs en œuvre le programme de sécurité et le programme des mesures sociales destiné à protéger de manière appropriée la population contre l'addiction au jeu. La CFMJ est également chargée de procéder à la taxation et à la perception de l'impôt sur les maisons de jeu.

La Comlot (qui devrait être renommée GESPA avec le nouveau concordat) surveille le marché des jeux de grande envergure en Suisse. Par conséquent, elle est également active dans le domaine de la lutte contre les offres illégales de jeux de grande envergure. En cas d'infraction présumée, la Comlot mène de manière autonome des procédures administratives dans son domaine de compétence et soutient les autorités de poursuite pénale en matière de lutte pénale contre le marché illégal. En collaboration avec la CFMJ et les fournisseurs suisses d'accès internet, la Comlot s'attache en outre à bloquer, ou du moins à entraver par des moyens techniques, l'accès des exploitants de jeux illégaux d'argent en ligne au marché suisse. Par ailleurs, la Comlot surveille l'exploitation des jeux d'adresse, des loteries et des paris sportifs qu'elle a auto-

risés, mais aussi les exploitants. S'agissant de ces derniers, elle surveille par exemple les organes de direction, vérifie le respect des obligations liées à la prévention du blanchiment d'argent et s'assure de la mise en œuvre des programmes de mesures de sécurité et de protection sociale. En sa qualité de « plateforme nationale », la Comlot est un bureau de communication qui assure la circulation des informations entre les autorités nationales et étrangères, les fédérations sportives et les exploitants de jeux d'argent. La loi sur les jeux d'argent charge également la Comlot d'établir chaque année une statistique sur les jeux de grande envergure et les jeux de petite envergure, ainsi qu'un rapport sur l'affectation des bénéfices nets des loteries et des paris sportifs à des fins d'utilité publique. Pour finir, la Comlot exerce une fonction de haute surveillance, puisqu'elle est chargée d'examiner toutes les autorisations cantonales de jeux de petite envergure.

Un organe de coordination, qui a pour tâche principale d'assurer une bonne coordination entre les autorités de surveillance et arbitrer les différents marchés des jeux qui est composé de représentants paritaires de la CFMJ, de l'autorité de haute surveillance (DFJP), de la Comlot.

Les cantons peuvent légiférer pour interdire l'exploitation des jeux de grande envergure sur leur territoire, en tout ou en partie. Les cantons qui comptent autoriser des jeux de grande envergure sur leur territoire instituent par concordat l'autorité intercantonale de surveillance et d'exécution (Comlot). Les cantons sont compétents en matière de jeux de petite envergure comme les petites loteries, paris sportifs locaux, petits tournois de poker et les tombolas (art. 37 à 40 OJar). Relevons que les risques d'addiction existent aussi pour les jeux de petite envergure. Une autorisation devra être obtenue auprès

de l'autorité cantonale, par exemple auprès de la police du commerce. Les cantons peuvent prévoir des dispositions allant plus loin ou interdire certains jeux de petite envergure. La compétence est également laissée aux cantons d'organiser, à un niveau intercantonal, les questions touchant aux loteries de grande envergure. Concernant les jeux de petite envergure, les cantons disposent d'un délai de deux ans au plus pour adapter leur législation ; dans l'intervalle, l'ancien droit demeure applicable.

Une **autorité de haute surveillance** : l'Office fédéral de la justice.

A cela s'ajoute encore **un tribunal des jeux d'argent**. La complexité de cette structure rend parfois sa visibilité et la compréhension des rôles de chacun difficile.

LE RÔLE DES CANTONS

En matière de lutte contre le jeu excessif, les principales compétences cantonales sont définies dans les deux articles suivants de la LJar :

Art. 85

Les cantons sont tenus de prendre des mesures de prévention contre le jeu excessif et d'offrir des possibilités de conseil et de traitement aux personnes dépendantes au jeu ou exposées à un risque de dépendance ainsi qu'à leur entourage ¹.

Ils peuvent coordonner les mesures qu'ils prennent pour protéger les joueurs contre le jeu excessif avec les maisons de jeu et les exploitants de jeu de grande envergure ².

Art. 81, al. 3, Levée de l'exclusion

Un spécialiste, ou un service spécialisé, reconnu par le canton est associé à la procédure de levée de l'exclusion.

Ces deux articles sont applicables tant aux jeux dits « terrestres » qu'aux jeux en ligne mis sur le marché par les exploitants de jeux qui auront été autorisés en Suisse. On peut regretter que pour les exclusions, l'obligation contenue dans l'art. 81 pour les levées d'exclusion n'existe pas.

PRÉVENTION DU JEU EXCESSIF : ENJEUX

Coordination

Aucune instance nationale n'a aujourd'hui de mandat clair pour coordonner de manière complète et cohérente les mesures de protection des joueurs de prévention contre le jeu excessif. Contrairement aux drogues illégales, à l'alcool ou le tabac, où l'OFSP avait mis en place des programmes nationaux de prévention, il n'a aucun mandat dans le domaine des jeux d'argent. Les organes intercantonaux compétents en matière de santé et de social, tels que la Conférence suisse des Directrices et Directeurs cantonaux des affaires sociales (CDAS) ou la Conférence suisse des Directrices et Directeurs cantonaux de la santé (CDS) non plus. Il est prévu que la Commission fédérale pour les questions liées aux addictions ait un rôle de conseil et elle pourra émettre des recomman-

datations (Message LJar, 15.069, p. 7653). L'Office fédéral de la justice pourrait également aider à la réalisation des buts de la loi et favoriser les synergies entre les acteurs.

Financement des mesures

La LJar fixe une taxe sur la dépendance au jeu (0.5% du produit brut des jeux de loteries et paris) devant servir à financer les mesures cantonales en matière de prévention, de traitement, de formation et de recherche sur la dépendance au jeu (Message LJar, p. 7708). L'utilisation d'une partie de cette taxe sur la dépendance au jeu est coordonnée au niveau régional (par Addiction Suisse et Perspektive Thurgau en Suisse alémanique ; par le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu, le PILDJ, en Suisse romande).

Si les services compétents en matière de prévention et de protection contre le jeu excessif dans les cantons ne s'organisent pas de manière proactive, on peut imaginer qu'il y aura différentes manières de prévenir le jeu excessif en Suisse. Il y aura différentes interactions (ou aucune interaction) avec les exploitants de jeux. Le risque est dès lors grand d'avoir des approches préventives qui soient très partielles, voire contradictoires, ce qui aura un impact négatif sur les résultats.

Une répartition des tâches qui nécessite une concrétisation

Pour les services compétents en matière de prévention et de protection contre le jeu excessif dans les cantons, trois voies principales sont ouvertes pour exercer le mandat légal qui leur est donné :

- par les conditions fixées dans les octrois d'autorisations pour exploiter un jeu de petite envergure et par la surveillance du respect de ces conditions ;
- par le soutien aux concepts de prévention et des collaborations proactives des cantons (notamment par l'utilisation de la taxe sur la dépendance au jeu) avec les acteurs spécialisés dans les addictions, les acteurs intercantonaux et nationaux et avec les exploitants de jeu.
- par le soutien à de la recherche scientifique indépendante de l'industrie du jeu, permettant de connaître la réalité des joueurs en Suisse et d'évaluer l'effet des mesures prises et de pouvoir ainsi fonder les politiques publiques et les actions de prévention (art. 100 et 109 OJar).

Plus concrètement, les services cantonaux compétents en matière de protection contre le jeu excessif peuvent agir en :

- soutenant la prévention, au repérage et à l'intervention précoce ;
- promouvant des thèmes de recherche sur les pratiques des joueurs en Suisse ;
- favorisant la liaison avec les offres d'aides (addictions et désendettement) dans le cadre des évaluations faites lors des levées d'exclusion.

- favorisant la coordination et en mettant sur pied des collaborations avec l'Office fédéral de la justice (haute surveillance), les instances nationales de régulation du domaine des loteries/paris et des casinos (CFMJ, Comlot et organe de coordination), les instances inter-cantonaux de coordination de l'utilisation de la taxe sur la dépendance au jeu ainsi qu'avec les exploitants de jeux eux-mêmes.

À ce titre, la Conférence des délégués cantonaux aux problèmes des addictions (CDCA), conférence technique de la CDAS, a mis sur pied un groupe de travail « jeux d'argent », focalisé sur la mise en œuvre de la nouvelle loi. Compte tenu de sa mission de soutenir une politique nationale harmonisée en matière d'addiction, ce groupe de travail a reçu comme mandat de :

- rassembler les informations en lien avec l'exécution de la LJar dans les cantons et les points de discussion éventuels pour la CDCA ;
- préciser la dimension politique de certains points de discussion en lien avec ces questions ;
- élaborer des propositions sur les points concrets d'application de la LJar qui touchent directement les cantons et la coordination de leurs tâches au niveau national (prévention, recherche, collaborations, etc.).

Une coordination en devenir : transparence et coopération indispensables

Les jeux d'argent représentent des intérêts privés et publics multiples, parfois divergents, et de forts enjeux financiers. Les souffrances individuelles et familiales causées par le jeu excessif sont énormes et les coûts sociaux en Suisse se comptent en centaines de millions de francs.¹ La mise en place de politiques publiques efficaces et cohérentes en matière de lutte contre le jeu excessif nécessite en premier lieu de la transparence. Transparence quant à la réalité des joueurs, à l'action des différents acteurs, aux obstacles rencontrés et aux résultats obtenus. En second lieu, elle nécessite des collaborations véritables entre les différents acteurs devant veiller à la protection des joueurs

L'esprit de la loi est d'éviter que les gens malades ne jouent et ne ruinent leur santé, leurs ressources et leur famille. Sachant qu'une grande partie du chiffre d'affaires des jeux d'argent est générée par les personnes souffrant d'une addiction au jeu², cette nouvelle régulation du marché des jeux d'argent devra être observée de près afin de voir si ce but sera atteint et si son application tiendra ses promesses. Avant que ne soient mis en place d'autres marchés régulés en Suisse, par exemple pour le cannabis, la nouvelle organisation prévue par la législation sur les jeux d'argent aura sans doute la valeur d'un test national.

Contact : Nicolas.Dietrich@fr.ch

Pré-annonce

Addictions, prisons et collaborations interprofessionnelles :

CONSTRUIRE ENSEMBLE LA SANTÉ EN PRISON DE DEMAIN

Objectifs :

- Identifier les obstacles à la santé en prison
- Comprendre les besoins et attentes des uns et des autres
- Promouvoir les bonnes pratiques

Public cible :

- Toute personne intervenant dans les prisons

Organisation :

- Plateforme Prisons du GREA

Lieu et date :

- Lausanne, le jeudi 30 janvier 2020 (après-midi)

En présence des représentants des professionnels, des autorités pénales et politiques et de la Commission globale de politique en matière de drogues (à confirmer).

Plus d'informations dès mi-septembre sur www.grea.ch

Réservez la date !



Bibliographie

1. Claude Jeanrenaud, Dimitri Kohler et Mélanie Gay, « Le coût social du jeu excessif en Suisse », Institut de recherches économiques Université de Neuchâtel IRENE en collaboration avec le Centre du jeu Excessif, Neuchâtel, 2012.
2. Jean-Michel Costes, « Quelle part du chiffre d'affaires des jeux d'argent est-elle attribuable aux joueurs problématiques? » Observatoire des jeux, 2015.

ÉTAT DES LIEUX SUR LES JEUX D'ARGENT EN FRANCE : PRATIQUES, PROBLÈMES LIÉS ET POLITIQUE PUBLIQUE

Jean-Michel Costes (Observatoire des jeux)

Avec l'Observatoire des jeux, la France dispose d'un mécanisme envié, qui permet de mieux saisir les enjeux du marché des jeux. Aujourd'hui, c'est une source de données crédible pour les mutations en cours. Son secrétaire général nous présente les études sur le jeu online. (réd.)

Le jeu a pris une place croissante dans le budget des Français. Les dépenses de jeu ont régulièrement augmenté ces vingt dernières années. Elles représentent environ 10 % des dépenses que les ménages consacrent aux loisirs et à la culture, soit 0,8 % de l'ensemble de leurs dépenses. En 2017, ces dépenses s'élèvent à 10,5 milliards d'euros, soit une dépense nette de 200 euros par habitant majeur [1].

Trois activités regroupent la grande majorité des dépenses des ménages en matière de jeux d'argent : loterie, casinos et paris hippiques. Les dépenses de loterie (jeux de tirage ou grattage achetés en point de vente ou sur internet) sont, de loin, les plus importantes. Ces jeux représentent un peu plus de 40 % des dépenses totales. Les dépenses affectées aux paris hippiques et aux jeux de casinos, dont notamment les machines à sous, viennent en deuxième et troisième position. Enfin, les paris sportifs, dont la part dans les dépenses (tous supports confondus) reste encore modeste, sont la seule activité qui enregistre une augmentation continue et remarquable sur ces vingt dernières années (de 0 à 10,3 % des dépenses en 2017).

Internet prend une place croissante dans la part des dépenses nettes (11,2 % en 2017). La progression de la part des dépenses sur internet s'explique par le développement des moyens de connexion mobiles ainsi que par l'évolution du cadre réglementaire.

LES PRATIQUES DE JEU DES FRANÇAIS

En 2014, 74 % des Français âgés de 15 à 75 ans déclarent avoir joué au moins une fois à un jeu d'argent et de hasard

au cours de leur vie et 56,2 % au moins une fois au cours de l'année écoulée [2]. Les activités les plus pratiquées sont les jeux de loterie (tirage ou grattage), très loin devant les paris hippiques ou sportifs, les jeux de casino et le poker. Les supports de jeu traditionnels (point de vente de la FDJ ou du PMU, casinos) restent largement dominants. Toutefois, on estime que le jeu en ligne est pratiqué par environ 10 % de l'ensemble des joueurs, soit entre 2,4 millions et 2,9 millions de personnes. Ce vecteur de jeu est surtout utilisé par les joueurs de poker (quatre joueurs sur dix) et dans une moindre mesure par les adeptes des paris sportifs (un joueur sur quatre).

Parmi les joueurs au cours de l'année écoulée, la moitié joue entre 1 et 15 fois dans l'année, près d'un tiers (31,5 %) pratique ce type d'activité régulièrement, c'est-à-dire au moins 52 fois dans l'année, et 15,4 % jouent au moins 104 fois, soit deux fois ou plus par semaine. Un peu plus de la moitié des joueurs dépense moins de 100 € par an pour leur activité alors qu'un sur dix dépense plus de 1'000 €. La concentration des dépenses sur un petit nombre de joueurs est très forte. Les trois quarts des dépenses sont attribuables aux 10 % des joueurs les plus dépensiers ; 1 % des joueurs les plus dépensiers représentent 62 % des dépenses.

La comparaison des données de l'enquête nationale française avec celles de deux enquêtes équivalentes dans deux autres pays (Allemagne, Canada) ayant des contextes de jeux d'argent différents démontre qu'il y a de fortes relations positives entre le coefficient GINI des dépenses de jeux d'argent dans les pays concernés et la part des revenus provenant des joueurs problématiques d'une part, et

*Les dépenses de jeu
représentent environ 10 %
des dépenses que les
ménages consacrent aux
loisirs et à la culture.*

les dépenses excédentaires des joueurs problématiques (définie comme la différence entre la part des revenus provenant du groupe des joueurs problématiques et la prévalence des joueurs problématiques parmi les joueurs) d'autre part. Cette étude interprète ces résultats comme un lien entre l'effet du jeu problématique — dépenses excessives et disproportionnées — et la concentration de la demande de jeux [3].

Les pratiques à risques

En 2014, selon l'ICJE (indice canadien du jeu excessif) pour l'ensemble de la population française, on estime la prévalence de joueurs à risque modéré à 2,2 % et celle de joueurs excessifs à 0,5 % soit respectivement, environ 1 million d'une part et 220'000 Français d'autre part.

La prévalence du jeu problématique est liée à la fréquence et la dépense de jeu, au type de jeu pratiqué, au fait de jouer en ligne, à la multi activité et la précocité de l'expérimentation du jeu d'argent. Ce constat est soutenu par de nombreux travaux scientifiques [4].

LA POLITIQUE PUBLIQUE SUR LES JEUX D'ARGENT : SANTÉ PUBLIQUE CONTRE ÉCONOMIE

Les objectifs de la politique publique suivie en France sur les jeux d'argent et de hasard sont : d'encadrer le développement de ce secteur économique d'importance, s'assurer que cette activité s'exerce sur l'offre régulée par l'État et contenir l'ampleur des dommages sociosanitaires qu'elle peut entraîner pour certains joueurs. Dans les faits, la gouvernance des jeux d'argent, en France, comme dans de nombreux autres pays, s'est progressivement structurée autour du concept de « jeu responsable », terme officialisé dans la loi de 2010 qui recompose le cadre légal et la politique suivie en la matière à l'occasion de l'ouverture d'une offre légale de jeux en ligne.

La stratégie de prévention du jeu problématique déployée en France s'est appuyée sur quelques dispositifs ayant fait preuve de leur efficacité, notamment le strict encadrement des machines à sous. En France, les machines à sous ne sont disponibles que dans les casinos et cette accessibilité restreinte a permis de limiter les problèmes liés à ce type de jeu : contrairement à de nombreux autres pays, on n'attribue en France à ce type de jeux qu'une petite part de l'ensemble des problèmes de jeu. Le niveau de taxation élevé des activités de jeu est également un dispositif efficace de réduction des problèmes de jeu. Toutefois, l'efficacité de cette stratégie se heurte à des limites importantes.

JEU RESPONSABLE ET CONFLIT D'INTÉRÊTS

La prévention du jeu problématique en France est largement déléguée aux opérateurs. À ce titre, ces derniers sont tenus de respecter certaines obligations, telles que la mise en place de modérateurs de jeu, et d'élaborer des plans d'action « jeu responsable ». Mais ce ne sont que de simples obligations de moyens. Ils ne sont pas jugés sur les résultats.

Dans les faits, l'essentiel des efforts fournis par les opérateurs consiste en des actions de sensibilisation des joueurs sur le « jouer responsable » et d'information sur les risques inhérents aux jeux d'argent, et de formation de leur personnel au « jeu responsable ». Au regard des connaissances scientifiques disponibles sur la question de l'efficacité des actions de prévention du jeu problématique, il est probable que ces programmes n'aient qu'un impact très limité sur la prévention des problèmes de jeu.

La prévention des problèmes liés aux pratiques de jeu repose donc sur la bonne volonté des opérateurs. Le lien fort entre le chiffre d'affaires et les dépenses des joueurs problématiques ne peut, dans un monde concurrentiel, que limiter la volonté des opérateurs d'obtenir de réels résultats tant que la mise en œuvre de dispositifs efficaces de prévention du jeu problématique reposera sur la base du volontariat.

En effet, les joueurs problématiques dépensent bien plus que les autres joueurs. Aussi, la part des dépenses de jeu attribuables aux joueurs problématiques est bien plus élevée que leur poids relatif en termes d'effectifs. Si 3,9 % des joueurs peuvent être classés comme joueurs à risque modéré et 0,9 % comme des joueurs excessifs, les dépenses des joueurs problématiques représentent 40 % des dépenses totales de l'ensemble des joueurs (dont : 23,6 % pour les joueurs à risque modéré, 16,6 % pour les joueurs excessifs).

DES DISPOSITIFS PEU EFFICACES LARGEMENT DÉPLOYÉS, D'AUTRES QUI SERAIENT EFFICACES QUI NE LE SONT PAS

Si certaines mesures ayant fait la preuve de leur efficacité ont été déployées, d'autres, aussi efficaces, n'ont pas (ou peu) été mises en œuvre, telles que l'identification de tous les joueurs ou le contrôle systématique de l'identité et de la majorité pour accéder à l'offre de jeux, et la limitation des montants des enjeux. De plus, certaines mesures peu ou pas efficaces ont été largement déployées.

L'interdiction de vente aux mineurs, clairement énoncée dans la loi, n'est pas effective en France. La vérification de l'identité des joueurs n'existe de fait que pour le jeu en ligne et les casinos, soit pour environ un tiers du chiffre d'affaires global sur les jeux d'argent. Pour le reste, les opérateurs rapportent les moyens qu'ils déploient en ce sens sans réelle obligation de résultat. Les dernières données disponibles en la matière en 2017 montrent que les résultats ne sont pas au rendez-vous. Les dispositifs

d'interdiction de jeu, qui peuvent démontrer, dans certains contextes, une réelle efficacité pour certains joueurs, ne sont ni totalement opératoires ni coordonnés entre les différents segments du marché.

Les messages d'alerte sur les risques dans les communications commerciales existent, mais sont largement perfectibles. Leur efficacité n'est que très limitée, voire nulle, si ces derniers ne s'inscrivent pas dans une politique préventive plus large. À l'inverse, le cadre légal actuel ne prévoit pas d'interdiction ou de régulation forte de la publicité sur les jeux d'argent. C'est un des maillons faibles de la politique de prévention du jeu problématique. Sans au minimum une régulation forte de la publicité, il sera vain de vouloir déployer des actions de prévention du jeu problématique. En ce domaine, les données scientifiques sont probantes. Par rapport à l'existant, il existe une marge de progression considérable permettant d'envisager un impact significatif sur la prévention du jeu problématique. Entre l'interdiction pure et simple de la publicité et le système actuel, il y a la place pour une régulation plus conséquente des publicités, notamment l'évitement de celles qui visent indirectement les mineurs ou les joueurs problématiques.

CONCLUSION ET PROPOSITIONS

En dehors des pistes d'amélioration de l'existant évoquées précédemment, il serait possible de renforcer la prévention du jeu problématique par l'ajout d'autres dispositifs ou principes applicables aux opérateurs et aux régulateurs. Deux champs d'action prioritaires se dégagent visant à renforcer les maillons faibles de la stratégie actuelle : les stratégies de prévention secondaire ciblant les pratiques à risque et visant l'évitement de leur passage au jeu problématique et la limitation des publicités sur les jeux d'argent.

La prévention du jeu problématique devrait faire l'objet d'une stratégie identifiée, qui après une phase de consultation publique des parties prenantes devrait fixer des objectifs et un plan d'action suivant un calendrier donné. L'accent devrait être mis sur ce qui fonctionne dans d'autres domaines, notamment la prévention ciblant les groupes à risque, par exemple les stratégies de type repérage précoce/interventions brèves. Il faudrait réduire le

manque existant en France entre le premier niveau de prévention, l'information et les conseils donnés par la ligne téléphonique de Santé Publique France et le traitement offert par le réseau des centres spécialisés dans le traitement des addictions. Une année donnée, seulement 1,5 % des joueurs pathologiques (excessifs) font appel à ce type d'aide. Cette stratégie devrait être évaluée à son terme.

Les dépenses des joueurs problématiques représentent 40 % des dépenses totales de l'ensemble des joueurs.

Une politique de « jeu responsable » efficace ne devrait pas se concentrer seulement sur les dispositifs ou actions visant à aider les joueurs à gérer leurs pratiques, mais aussi, voire principalement, sur les caractéristiques structurelles des jeux eux-mêmes, et les conditions de leurs pratiques, c'est-à-dire le lieu et l'environnement

dans lequel se déroule le jeu. Le régulateur devrait pouvoir évaluer la dangerosité potentielle d'un jeu (d'après un certain nombre de paramètres définis au préalable) et l'autoriser ou requérir des modifications de certaines de ces caractéristiques (niveau maximum de mise, fréquence de mise, taux de retour...) en fonction de leur dangerosité potentielle, y compris sur les jeux anciennement autorisés.

Si on écarte l'hypothèse d'une interdiction de la publicité pour les jeux d'argent, le régulateur devrait déterminer des lignes directrices pour des publicités sur les jeux d'argent « responsables » et s'assurer de leur application et en particulier en sanctionner le non-respect des limites imposées de la publicité. Les sujets de préoccupation en ce domaine comprennent notamment, le marketing numérique via les médias sociaux, la publicité trompeuse concernant les paris gratuits, la publicité ciblant les jeunes (mineurs, mais aussi jeunes adultes) par le contenu, le média utilisé ou la plage horaire d'exposition, les offres promotionnelles, les bonus et toute incitation à jouer auprès du public des joueurs problématiques.

Enfin, l'intersection croissante entre le jeu d'argent et d'autres gammes de produits, tels que les jeux sociaux, devrait interroger sur le périmètre de la régulation. Les frontières entre ces domaines de jeu sont poreuses. Le législateur et le régulateur devraient accorder une attention particulière au potentiel de normalisation du jeu chez les jeunes.

Contact : jm.costes@orange.fr

Bibliographie

1. Costes, J.-M., & Eroukmanoff, V. (2017). Evolution des dépenses aux jeux d'argent et de hasard sur la période 2000 - 2016. ODJ, (8), 5.
2. Costes, J.-M., Eroukmanoff, V., Richard, J.-B., & Tovar, M.-L. (2015). Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014. ODJ, (4), 9.
3. Fiedler, I., Kairouz, S., Costes, J.-M., & Weißmüller, K. S. (2019). Gambling spending and its concentration on problem gamblers. Journal of Business Research, 98, 82-91.
4. Inserm. (2008). Jeux de hasard et d'argent Contextes et addictions. Paris : Inserm.

ANALYSE DES PRATIQUES AVANT L'OUVERTURE DU MARCHÉ EN SUISSE

Luca Notari et Hervé Kuendig (Addiction Suisse), Christophe Al Kurdi (GREA)

Légalisés par la nouvelle loi, les jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL) arrivent en Suisse. Pourtant, ils restent très mal connus et seul le volume des bénéfices a été estimé, à plus de 250 millions de francs. Une étude a été lancée pour mieux connaître les pratiques des Suisses en la matière. Les auteurs nous livrent ici les premiers résultats de leurs travaux, en primeur pour *Dépendances*, avant publication du rapport final. (réd.)

LE CONTEXTE

Au cours des 30 dernières années, le développement d'internet a transformé nombre d'activités de divertissement et les jeux de hasard et d'argent n'y font pas exception. Certaines caractéristiques propres à ce média, notamment l'accessibilité, l'anonymat, l'interactivité, la possibilité de simuler des contextes différents (Griffiths, 2003) ou la possibilité de constituer des communautés (O'Leary & Carroll, 2013), ont fait des jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL) un marché à très forte croissance. À ce titre, il était estimé au début des années 2010 que le JHAL représentait près de 15 % de l'ensemble du marché du jeu au niveau européen (Commission européenne, 2012). Depuis, l'offre et les pratiques ont évolué et il est attendu que cette part soit en nette hausse. Au niveau suisse, jusqu'à fin 2018, l'offre de JHAL émanait principalement d'acteurs étrangers n'ayant pas légalement le droit de proposer de tels jeux. En effet, jusqu'à l'entrée en vigueur de la nouvelle Loi sur les jeux d'argent adoptée le 29 septembre 2017, seuls Swisslos et la Loterie Romande avaient le droit d'offrir des JHAL, et ce pour autant qu'ils soient identiques à ceux offerts au niveau terrestre. Toute offre de jeux de casinos en ligne était de ce fait illégale.

Depuis début 2019, la nouvelle loi sur les jeux d'argent étend toutefois la possibilité de développer une offre de JHAL, en ouvrant le marché aux opérateurs actifs en Suisse. Ces changements législatifs, qui visent à réguler l'offre et le nombre d'opérateurs au travers d'un système de licence, mais également à restreindre l'offre illégale en bloquant l'accès aux sites étrangers, ouvrent la porte aux jeux de casinos en ligne, ce qui aura pour conséquence d'étoffer significativement l'offre légale de JHAL en Suisse.

Considérant que l'offre en matière de JHAL en Suisse allait être significativement modifiée et que les pratiques de jeu en ligne risquent de ce fait d'être bouleversées, et être favorisées par le modèle de régulation choisi, le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ) a souhaité documenter l'état des pratiques de JHAL en Suisse avant l'entrée en vigueur de la nouvelle loi sur les jeux d'argent. Un tel état des lieux ouvre en outre la possibilité de documenter l'évolution des pratiques de JHAL en Suisse dans les années à venir.

UNE ANALYSE DU MARCHÉ DES JHAL EN SUISSE

Le projet développé vise à analyser l'utilisation des jeux de hasard et d'argent en ligne en Suisse afin de mieux comprendre les pratiques des joueurs et identifier les différents profils de risque, les résultats préliminaires sont présentés ici. Le projet a été conçu autour de deux modules contribuant à l'atteinte des objectifs de la recherche. Une méthodologie pouvant être répliquée a été privilégiée afin de pouvoir à l'avenir examiner l'évolution du marché et de ses usagers.

Le premier module de recherche a été réalisé par Addiction Suisse et consiste en une enquête quantitative par questionnaire auprès d'un panel d'internautes (ci-après enquête e-Games). Le deuxième module est quant à lui en cours de réalisation par le GREA et vise à appréhender plus finement les pratiques de jeux et les représentations associées au travers d'entretiens semi-directifs, d'une durée de 60 à 90 minutes, avec un nombre restreint de joueurs (10), qui ont été recrutés lors de la passation du questionnaire. L'ensemble du projet est coordonné par

le secrétariat exécutif (SE) du PILDJ afin de produire un rapport à paraître complet.

L'ENQUÊTE E-GAMES: PRÉCISIONS MÉTHODOLOGIQUES

L'enquête quantitative par questionnaire auprès d'un panel d'internaute a été conduite par Addiction Suisse en suivant la méthodologie appliquée dans le cadre de la collaboration internationale e-Games. Cette collaboration se fonde sur la conduite d'études similaires en France (2017), en Allemagne (2018) et en Italie (2018) et s'étendra en 2019 à la Pologne et au Canada. Ce projet international intègre dans son questionnaire des questions sur les JHAL, les JHAL gratuits et un module sur la participation payante à des jeux *free-to-play*.

En Suisse la collecte de donnée a été menée en été 2018 en collaboration avec l'institut LINK (sur la base d'un échantillon aléatoire des personnes intégrés au LINK internet Panel, qui comptait alors environ 130'000 participants). Au total, 18'680 personnes ont été sélectionnées aléatoirement en respectant la structure du panel en matière de sexe, d'âge et de langue, parmi lesquelles 8'846 ont accepté de participer à l'enquête (47,3 % de taux de participation). Au final, 2'182 répondants étaient éligibles sur la base des critères d'inclusion de l'étude. Les principaux critères d'inclusions étaient d'avoir eu un comportement de jeu JHAL au cours des 12 derniers mois, alternativement rapporter une participation payante à des jeux *free-to-play* au cours des 12 derniers mois. Plus spécifiquement l'échantillon final de l'enquête sur laquelle se fondent les résultats présentés ici était composé de 1'405 répondants jouant uniquement aux JHAL, de 264 joueurs jouant tant aux JHAL qu'à des jeux *free-to-play* et de 513 joueurs jouant uniquement à des jeux *free-to-play*. Les résultats présentés ici portent toutefois uniquement sur les données des 1'669 joueurs de JHAL (avec ou sans *free-to-play*).

FRÉQUENCE DU JEU EN LIGNE ET TYPES DE JEUX

Pour ce qui concerne la fréquence de jeu, 25,1 % de l'échantillon a indiqué une fréquence maximale d'au moins une session de jeu en ligne par semaine, et 43,9 % une fréquence de jeux en ligne de moins d'une fois par mois.

Les jeux de loterie et de grattage en ligne sont de loin la catégorie de jeu ayant la prévalence la plus élevée sur les 12 derniers mois (85,2 % de l'échantillon), suivis par les paris sportifs en ligne (16,2 %), le poker en ligne (8,7 %), les jeux de machines à sous (ou slot machines) en ligne (5,6 %), les autres jeux de casino en ligne (5,5 %), les paris sur des e-sport (2,0 %) et les paris sur les courses de chevaux (1,5 %). La prévalence de paris en ligne sur les

marchés financiers, qui peuvent de par certaines de leurs caractéristiques et spécificités être considérés comme associé aux JHA, dépasse celle de certains des types de JHAL et atteint 5,5 %.

Les types de JHAL pour lesquels une offre légale existait déjà en 2018, soit les jeux en ligne du type de ceux proposés par Swisslos et la Loterie Romande, étaient largement les plus joués. Au total 84,2 % des joueurs avaient joué uniquement à des jeux potentiellement légaux, 10,3 % avaient joué à des jeux potentiellement légaux et à des jeux dont une offre légale n'existait pas et 5,5 % uniquement à une offre illégale. Nous parlons ici d'offre potentiellement légale car le fait de disposer d'une offre nationale ne s'accompagne pas forcément du fait d'utiliser les produits de Swisslos ou de la Loterie Romande. C'est ainsi que, par exemple, pour ce qui concerne les paris sportifs, la plupart des joueurs ont indiqué opter pour une offre proposée par des opérateurs étrangers.

Il est estimé que presque un quart des dépenses répertoriées étaient effectuées sur des jeux pour lesquels en aucun cas une offre légale n'existait au moment de l'enquête.

LES DÉPENSES DES JOUEURS EN LIGNE

Les premiers résultats de l'étude montrent une très grande variabilité des dépenses par type de jeu. Au total les joueurs ayant dépensé de l'argent au cours des 30 derniers jours ont indiqué une dépense mensuelle moyenne de 122 francs. En analysant chaque jeu séparément, les joueurs de ces différents types de jeux ont indiqué des dépenses mensuelle moyennes suivantes: de 76 francs pour les paris sur e-sports, 79 francs pour des loteries et jeux de grattages, 82 francs pour les paris hippiques, 103 francs pour les jeux de casinos (exclus poker et slot machines), 134 francs pour les paris sportifs, 151 francs pour le poker et 166 francs pour les machines à sous ou slot machines. Dans l'ensemble, il est estimé que presque un quart des dépenses répertoriées étaient effectuées sur des jeux pour lesquels en aucun cas une offre légale n'existait au moment de l'enquête.

JEU EN LIGNE ET JEU TERRESTRE

Les joueurs en ligne semblent être une population en partie distincte de celle des joueurs « terrestres ». Cette observation tient au fait que 57,2 % des joueurs de JHAL n'ont pas rapporté d'activités de JHA terrestres au cours des 12 derniers mois. Cette observation n'apparaît en outre pas varier significativement en fonction de la fréquence de jeu en ligne (ni dans un sens ni dans l'autre). Ce résultat peut avoir des implications directes sur la possibilité de prévenir ou dépister les problèmes, car la possibilité d'atteindre directement cette population de joueurs en « face à face » dans le contexte du jeu terrestre est très réduite. Ceci montre d'autant plus la nécessité que les fournisseurs de JHAL s'engagent à mettre en place de systèmes de dépistage proactifs des joueurs problématiques.



JEU EN LIGNE ET PROBLÈMES

Selon l'Indice canadien du Jeu Excessif (ICJE), qui a été intégré comme outil de screening dans l'enquête e-Games, 2,3 % des joueurs de l'échantillon présentaient un jeu à risque élevé (score de 8+), 6,7 % un risque moyen (score entre 3 et 7) et 20,8 % un risque faible (score de 1 ou 2). Par opposition, 70,2 % des joueurs de JHAL de notre échantillon avaient un risque nul (score de 0). Les données collectées montrent toutefois clairement qu'il existe probablement des différences de dangerosité entre les différents types de jeu : si parmi les joueurs de loteries ou de jeux de grattages la proportion de personnes ayant un risque moyen ou élevé atteint 6,9 %, cette même proportion atteint respectivement 22,5 % parmi les joueurs de paris sportifs et 26,8 % parmi les répondants rapportant jouer à des jeux de casino en ligne (poker, slot machines et autres jeux de casinos).

D'après les joueurs présentant un risque moyen ou élevé (score ICJE de 3+), le jeu en ligne est généralement rapporté comme étant l'unique responsable des problèmes rapportés, dans 42,7 % des cas ; les jeux en ligne et terrestres étant décrits comme « coresponsables » par 41,3 % de joueurs ayant un risque moyen ou élevé, et le jeu terrestre uniquement par 16,0 % d'entre eux.

QUEL MOYEN POUR JOUER EN LIGNE ?

Bien qu'une large majorité - 75,8 % - des joueurs indiquent utiliser un ordinateur pour jouer aux JHAL, l'usage de tablettes tactiles (14,9 %) n'est pas en reste. Plus encore, plus d'un tiers des joueurs de JHAL de notre échantillon ont rapporté parfois y jouer en utilisant leurs téléphones portables (37,7 %). Le moyen utilisé pour jouer semble en outre avoir un lien avec l'occurrence de problèmes liés au jeu : des problèmes de jeu (score

ICJE de 3+) sont reportés par 7,8 % des joueurs utilisant des ordinateurs, par 10,4 % des joueurs sur tablettes et par 13,5 % des joueurs utilisant leur téléphone portable pour jouer.

QUEL EST LE PROFIL DES JOUEURS EN LIGNE ?

En conclusion, sur la base des données descriptives à disposition, le portrait-robot du joueur de JHAL en fonction des caractéristiques les plus représentées parmi nos répondants est le suivant : homme (73,2 %), âgés d'environ 45 ans, marié (48,4 %), avec au moins une maturité ou une formation professionnelle supérieure (56,6 %), en emploi (à temps plein ou à temps partiel – 76,1 %), avec un revenu du ménage net de 6'000 francs ou plus (58,3 %).

En considérant plus spécifiquement les types de jeux mentionnés par les joueurs de JHAL, il est intéressant de souligner qu'à une exception près, il n'y a pas de différences significatives entre les trois principales régions linguistiques. L'exception en question concerne les paris sur les compétitions d'e-sports. Dans ce cas, les francophones sont significativement plus nombreux (3,5 %) à parier sur de telles compétitions que les germanophones (1,5%) et les italo-phones (1,4%).

DES JOUEURS QUI DOIVENT S'AUTOCONTRÔLER

L'analyse préliminaire des entretiens qualitatifs conduits auprès d'un nombre restreint de joueurs (module 2) a mis en évidence le fait que la plupart des personnes interrogées disent s'imposer des limites sur les montants engagés, leur fréquence de jeu voire même le type de jeu auquel elles sont prêtes à jouer.

Elles le font de diverses manières : en alimentant leur compte de jeu, une seule fois par mois, avec une somme prédéterminée ; en désinstallant l'app trop dévoreuse de temps et/ou d'argent ; en limitant les périodes de jeux à certaines dates dans le mois et/ou à certains jours durant la semaine ; ou bien même en s'interdisant de jouer à un jeu, en particulier, supposé trop dangereux.

Les raisons invoquées à l'appui de ces pratiques d'auto-limitation sont multiples. Elles vont de la rupture biographique (le fait d'avoir un enfant ou de commencer un nouveau job dévoreur de temps), à la connaissance des probabilités (appprises durant ses études), en passant par le sentiment «qu'à ce jeu-là on ne gagne pas».

On relèvera que cette volonté de limiter son niveau de jeu, et la mise en œuvre de tactiques y relatives, s'applique aussi bien aux jeux de hasard et d'argent qu'ils soient terrestres ou online (mises et fréquence) qu'aux jeux vidéo (achats durant le jeu et/ou temps de jeu).

DES JOUEURS NI PATHOLOGIQUES NI RÉCRÉATIFS

Jusqu'à présent, la grande majorité de la recherche s'est focalisée sur une petite minorité de joueurs prise en charge cliniquement. Les joueurs de jeux d'argent et/ou de jeux vidéo sont de ce fait habituellement dépeints comme des personnes qui a priori, de par leurs caractéristiques psychologiques propres, n'auraient aucun problème de jeu (le joueur récréatif), ou au contraire, seraient incapables de s'autoréguler (le joueur pathologique).

Au vu de nos entretiens, il semblerait que la réalité soit bien plus nuancée que ces idéaux types qui ne laissent que peu de place au vécu de la personne. A cela, deux raisons :

- Premièrement, la mise en œuvre par la plupart des personnes interviewées de tactiques visant à limiter leur niveau de jeu nous laisse penser que le jeu est considéré par ces dernières comme une activité à risques qui vaut

la peine d'être vécue, mais d'une manière encadrée. Pour elles, le jeu n'est donc ni un loisir anodin (un bien de consommation qui pourrait être consommé sans modération), ni une activité si addictogène qu'il faudrait s'en écarter coûte que coûte.

- Deuxièmement, l'ensemble des personnes interviewées a fait référence à des périodes de leur vie durant laquelle elles jouaient plus et, à l'inverse, d'autres périodes durant lesquelles elles jouaient moins. Quelle que soit la période, et indépendamment du niveau objectif de jeu (en heures ou en argent), l'ensemble de nos interlocuteurs nous a fait part de modalités de jeu en adéquation avec leur situation d'alors ou leur situation présente.

CONCLUSION

La proportion totale de personnes présentant des comportements de jeu à risque élevé (2,3%), moyen (6,7%) ou faible (20,8%), tel que révélé dans le cadre du module quantitatif de notre étude (module 1), demande à être compris – au moins partiellement – au travers des lunettes de notre module

qualitatif (module 2). En particulier, sur la base d'entretiens menés une personne présentant un jeu à risque moyen au moment donné, n'évoluera pas automatiquement vers un comportement de jeu à risque plus élevé dans le futur. Et, à l'inverse, une personne présentant un comportement de jeu à risque élevé, au moment de l'enquête, n'est pas condamnée à rester sa vie durant dans cette catégorie.

Ceci étant dit, de par l'homogénéité de la méthode utilisée par les pays participants, l'enquête e-Games (module 1) devrait permettre de mettre en évidence, non seulement la dangerosité inhérente à certains types de jeu, mais également et surtout l'influence de la politique en matière de JHAL propre à chaque pays. Les résultats finaux seront publiés en octobre 2019 et seront disponibles sur les sites des partenaires de la recherche.

Contacts : Inotari@addictionsuisse.ch,
hkuendig@addictionsuisse.ch, c.kurdi@grea.ch

Pour en savoir plus

European Commission. (2012). *Commission Staff Working Document Online gambling in the Internal Market Accompanying the document Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the Economic and Social Committee and the Committee of the Regions Towards a comprehensive framework for online gambling.*

Griffiths, M. (2003). *Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations.* *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557-568.

O'Leary, K., & Carroll, C. (2013). *The online poker sub-culture: Dialogues, interactions and networks.* *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 613-630.

GENRE ET JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

Anouk Papon et Alexander Tomei (Centre du jeu excessif)

Une question qui surgit souvent au sujet du jeu de hasard et d'argent (JHA) est celle de la différence entre femmes et hommes dans cette activité. Ont-ils la même perception du JHA, la même compréhension ? Ont-ils les mêmes pratiques de jeu ? Se différencient-ils face à la prise de conscience d'un problème de jeu ? Ce sont toutes des questions pertinentes, car la mise en évidence de spécificités au sein d'une population concernée par un trouble de l'addiction profite à l'amélioration des stratégies de prévention et des approches thérapeutiques. Nous illustrons ici quelques-unes de ces différences.

LE JEU DE HASARD ET D'ARGENT EN SUISSE : PROBLÈME ET COÛTS

Les jeux de hasard et d'argent (JHA) sont très présents dans nos sociétés contemporaines. Que ce soient le poker, le bingo ou les paris sportifs, les JHA se caractérisent par leurs aspects à la fois sociaux, ludiques et compétitifs.

La majorité des joueurs profite de ces aspects récréatifs, sans conséquences négatives pour eux-mêmes et leurs proches. Mais certains de ces joueurs récréatifs peuvent perdre le contrôle de leur comportement de jeu et développer une addiction. Les études menées en Suisse pour déterminer le taux de prévalence du jeu excessif au niveau de la population générale ne sont pas nombreuses et ont été conduites avec des méthodologies hétérogènes, notamment en ce qui concerne l'outil de dépistage. Cette hétérogénéité produit donc des statistiques sensiblement différentes d'une enquête à l'autre. Cependant, sur la base de ces enquêtes, nous pouvons conclure au fait qu'en Suisse entre 0.5% et 1% de la population adulte souffre d'une addiction aux JHA [1]. Bien qu'il soit limité à une frange relativement limitée de la population, le comportement de jeu problématique impacte négativement aussi bien les proches du joueur que la société dans son ensemble. Il a été estimé par exemple que les coûts sociaux générés par le jeu problématique en Suisse peuvent s'élever à plus d'un demi-milliard de francs suisses par an [2].

UNE ACTIVITÉ MAJORITAIREMENT MASCULINE

En ce qui concerne la population des joueurs, la recherche épidémiologique internationale menée depuis les années

nonante montre une surreprésentation systématique des hommes. En Suisse, comme ailleurs, les femmes représentent environ un quart de la population de joueurs problématiques [3]. Dès lors, il n'est pas surprenant que, lors des deux dernières décennies, l'attention de la recherche s'est portée de manière prédominante sur

Les hommes sont généralement motivés à jouer par la recherche de sensations et de gain. Les femmes jouent plutôt pour se détourner des préoccupations de la vie quotidienne, de l'ennui et de la solitude.

les joueurs de sexe masculin. Cependant, l'intérêt pour le comportement de jeu chez les femmes n'a pas été totalement occulté. Les habitudes de jeu chez les femmes, mais aussi les mécanismes psychologiques qui les sous-tendent, font l'objet de plus en plus d'attention de la part de la communauté scientifique. Les données récoltées par l'observation du jeu chez les femmes se trouvent être une source d'information importante pour la compréhension du jeu excessif en général, et pour la conception de programmes de prévention mieux ciblés. Nous décrivons ci-dessous quelques aspects de la spécificité féminine en matière de JHA.

APPARITION ET SIGNES DU JEU PROBLÉMATIQUE

Les hommes commencent à jouer aux JHA précocement, dans un esprit récréatif et social. Une partie d'entre eux peuvent développer ensuite un problème de jeu. Le passage entre les premières mises d'argent et l'apparition de comportements de jeu problématiques se fait sur un arc de temps déterminé. Chez les femmes, cet arc de temps est plus court. En effet, selon ce qui est décrit comme un effet de télescope, les femmes commencent à jouer plus tardivement que les hommes, mais développent plus rapidement les comportements de jeu problématique [4]. Par ailleurs, ces comportements s'expriment par des signes visibles, qui eux aussi diffèrent selon les sexes.

Typiquement, suite à la perte d'une somme importante d'argent au jeu, les hommes expriment davantage leur sentiment de colère, alors que les femmes ont plus tendance à exprimer leur sentiment de détresse et de l'extérioriser par des pleurs [5].

MOTIVATIONS À JOUER ET CHOIX DES JEUX

Les motivations qui poussent à jouer aux JHA sont diverses et varient selon les individus. Cependant, sur ce plan aussi, l'on a observé des tendances selon le genre. Ainsi, les hommes sont généralement motivés à jouer par la recherche de sensations et de gain. D'ailleurs, ils ont tendance à préférer les jeux d'argent compétitifs et dont l'issue peut être due en partie à l'habileté du joueur (p. ex. poker, paris sportifs). Les femmes jouent plutôt pour se détourner des préoccupations de la vie quotidienne, de l'ennui et de la solitude. Elles ont une préférence pour les jeux non stratégiques et purement de chance (p. ex. machines à sous) [6].

CROYANCES ET REPRÉSENTATIONS DU JEU

La manière dont on se représente les JHA et notre compréhension de la notion de probabilité et de hasard jouent un rôle fondamental dans la prévention et dans le traitement de l'addiction au JHA. Une compréhension limitée des

principes logiques et mathématiques qui sous-tendent les JHA laisse la place à des croyances erronées qui, si elles ne sont pas remises en cause, contribuent à la mise en place et au maintien de comportements de jeu problématiques. Sans surprise, les joueurs avec un problème de jeu ont plus de croyances erronées à propos des JHA que les non-joueurs ou les joueurs non problématiques. De plus, ces croyances semblent varier selon l'appartenance de genre : comparées aux hommes, les femmes possèdent moins de cognitions erronées à l'égard des JHA, notamment en ce qui concerne l'illusion de contrôle, les superstitions, le principe d'indépendance des événements et le rôle des habiletés du joueur dans les jeux de hasard [7]. À cela s'ajoute le fait que les femmes sont plus conscientes que les hommes que le JHA peut mener à l'addiction et qu'il constitue un problème pour la société. Cette attitude se traduit notamment par le fait qu'elles soutiennent davantage que les hommes des mesures de prévention contre le jeu excessif [8].

PROBLÈMES FINANCIERS ET DEMANDE D'AIDE

Il a été observé que les femmes souffrant de troubles liés aux JHA sont plus concernées par les problèmes financiers que les hommes [6]. Proportionnellement à leur



revenu, elles misent davantage d'argent, et leurs revenus étant généralement plus faibles que celui de leurs homologues masculins, elles sont plus exposées aux situations d'endettement et aux risques de banqueroute [9]. Ce sont bien les problèmes financiers qui finissent par pousser les joueurs à consulter les centres de traitement. Malheureusement, autant chez les hommes que chez les femmes, la décision de chercher de l'aide se manifeste tardivement, parfois des années après la prise de conscience du problème. Ce retard est dû en partie à des mécanismes de résistance à la recherche d'aide dont la nature diffère selon le genre. Chez les hommes ces mécanismes sont caractérisés essentiellement par le déni du problème, la fierté personnelle tablée sur l'idée qu'ils peuvent s'en sortir tous seuls, mais aussi par la crainte de stigmatisation. Chez les femmes priment plutôt les sentiments de honte et de culpabilité [10].

EN GUISE DE CONCLUSION

Femmes et hommes n'abordent pas le JHA de la même manière. Les différences qui les démarquent constituent de précieux éléments au service de la prévention et du traitement du jeu problématique. Par exemple, l'obser-

vation chez les femmes d'une entrée plus tardive dans le JHA, d'un développement plus rapide du jeu problématique, et d'une plus grande vulnérabilité financière, peut servir à contraster les messages publicitaires en faveur du jeu de hasard. Les sentiments de honte et de culpabilité qui retiennent les joueuses problématiques de consulter peuvent être apaisés par la diffusion de messages de prévention les rassurant sur la nature de la prise en charge professionnelle (respect de l'anonymat et le non-jugement). Enfin, les motivations plutôt existentielles qui poussent les femmes à jouer sont déterminantes dans les orientations thérapeutiques, notamment celles qui incluent une approche motivationnelle de l'addiction.

L'étude des spécificités féminines dans le jeu, comme celles d'autres sous-populations d'ailleurs, contribue à une meilleure compréhension des JHA, des facteurs qui l'expliquent, des troubles qui en découlent. Dans le contexte actuel d'élargissement de l'offre de jeu et de la légalisation des jeux de casino en ligne en Suisse, l'élargissement des investigations quantitatives et qualitatives axées sur les comportements de jeu des femmes est nécessaire.

Contacts: anouk.papon@unil.ch, alexander.tomei@chuv.ch

Bibliographie

1. Billieux J, Achab S, Savary J-F, Simon O, Richter F, Zullino D, et al. Gambling and problem gambling in Switzerland. *Addiction* 2016; 111: 1677-83.
2. Jeanrenaud C, Gay M, Kohler D, Besson J, Simon O. Le coût social du jeu excessif en Suisse. Neuchâtel: Université de Neuchâtel, 2012.
3. Sani A-M, Zumwald C. Effectiveness of self-exclusion: The experiences of female gamblers in three Swiss casinos. In: Bowden-Jones H, Prever F (eds). *Gambling disorders in women: An international female perspective on treatment and research*. London: Routledge, 2017: pp. 162-72.
4. Grant JE, Odlaug BL, Mooney ME. Telescoping phenomenon in pathological gambling: Association with gender and comorbidities. *The Journal of Nervous and Mental Disease* 2012; 200: 996-8.
5. Delfabbro P, Thomas A, Armstrong A. Gender differences in the presentation of observable risk indicators of problem gambling. *Journal of Gambling Studies* 2018; 34: 119-32.
6. Potenza MN, Steinberg MA, McLaughlin SD, Wu R, Rounsaville BJ, O'Malley SS. Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline. *American Journal of Psychiatry* 2001; 158: 1500-5.
7. Tomei A, Bamert A, Sani A-M. Misbeliefs about gambling in a convenience sample from the general population. *Journal of Gambling Studies* 2017; 33: 899-906.
8. Inglin S, Gmel G. Beliefs about and attitudes toward gambling in French-speaking Switzerland. *Journal of Gambling Studies* 2011; 27: 299-316.
9. Rash CJ, Petry NM. Gambling disorder impacts homeless to affluent women in the US. In: Bowden-Jones H, Prever F (eds). *Gambling disorders in women: An international female perspective on treatment and research*. London: Routledge, 2017: pp. 52-62.
10. Hing N, Nuske E, Breen H. A review of research into problem gambling amongst Australian women. In: Bowden-Jones H, Prever F (eds). *Gambling disorders in women: An international female perspective on treatment and research*. London: Routledge, 2017: pp. 235-46.

CYBERADDICTION : SYNDRÔME OU SPECTRE DE TROUBLES ? UN ÉCLAIRAGE VIA L'ANALYSE PAR RÉSEAU DE SYMPTÔMES

Joël Billieux (Université de Luxembourg) et

Stéphanie Baggio (Hôpitaux Universitaires de Genève et Université de Berne)

Ces vingt dernières années, le débat sur l'existence de troubles de types addictifs liés à internet fait débat et provoque de vives controverses chez les spécialistes. En se basant sur leurs travaux récents, les auteurs proposent de nouvelles pistes de compréhension de cette réalité et recommandent d'abandonner le terme d'addiction à internet. (réd.)

APPROCHES HISTORIQUES ET DÉVELOPPEMENTS RÉCENTS

L'utilisation d'internet et des smartphones est devenue un phénomène mondial. Les développements des technologies de l'information et de la communication (TICs) observés ces vingt dernières années ont révolutionné les interactions. De fait, la communication entre les individus et les systèmes n'est plus limitée par les contraintes géographiques ou l'immobilité spatiale. Ces progrès technologiques ont notamment influencé l'éducation, grâce au développement des enseignements en ligne ou l'accès à l'éducation dans des zones défavorisées, et la santé, à travers l'optimisation de l'accès aux informations médicales ou la démocratisation des interventions délivrées via les téléphones portables. En outre, la « révolution » mobile a également eu un impact important sur les loisirs, avec des progrès constants dans les domaines du jeu vidéo ou de la réalité virtuelle, pour ne citer que deux exemples probants.

Toutefois, depuis les années 2000, un nombre grandissant de travaux montre des associations entre un usage excessif et incontrôlé des TICs et une variété de conséquences négatives, telles que des symptômes émotionnels (par ex. anxiété et dépression), des problèmes de santé (par ex. perturbation du sommeil et du comportement alimentaire), des problèmes sociaux (par ex. conflits avec des proches), ou un impact académique/

professionnel (par ex. diminution des performances scolaires, absentéisme). En outre, le nombre de personnes en demande d'aide pour des problèmes liés à l'utilisation excessive d'activités en ligne spécifiques comme les jeux vidéo ou la pornographie en ligne est en augmentation constante [1]. Pour la première fois en 2015, l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) a publié un rapport stipulant que l'utilisation excessive des TICs devait être considérée comme un problème de santé publique sur le plan international [2].

Les problèmes comportementaux liés à l'utilisation problématique des TICs ont généralement été conceptualisés dans le cadre d'un modèle biomédical et assimilés à des conduites addictives, et cela en dépit du fait que les symptômes observés dans ces conduites (par ex. perte de contrôle, préoccupation excessive) peuvent également s'expliquer sur base d'autres modèles étiologiques, tels que les troubles du contrôle des impulsions, les troubles obsessionnels compulsifs, ou encore être le reflet d'un *coping* dysfonctionnel mis en place pour faire face à d'autres difficultés psychologiques [3]. Dans ce dernier cas de figure, les conduites excessives en ligne peuvent par exemple prendre place pour échapper à une humeur dépressive ou éviter des situations anxiogènes.

À la fin des années nonante, les premiers travaux ayant focalisé les conduites en ligne excessives ont d'emblée

De nombreux auteurs s'accordent à voir internet et le smartphone comme des « mediums » ou des « vecteurs » au travers desquels s'expriment une variété d'activités en ligne potentiellement excessives et dysfonctionnelles.

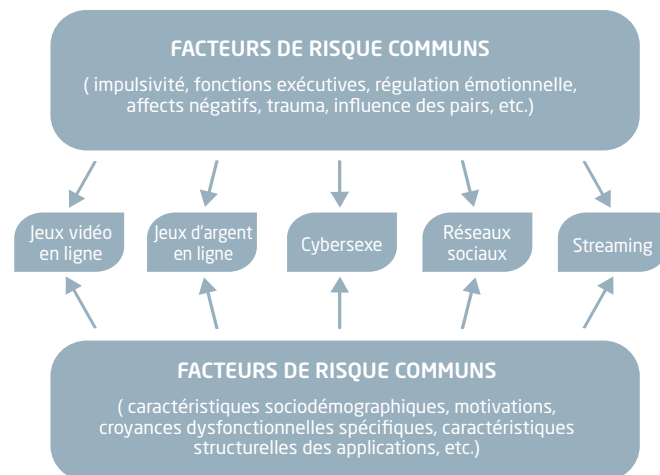
embrassé le modèle de l'addiction et introduit des termes tels qu'« addiction à internet » ou « addiction au téléphone portable » pour décrire ces troubles émergents [4]. Néanmoins, ces termes génériques sont de plus en plus fréquemment considérés comme trompeurs et non pertinents. En effet, de nombreux auteurs s'accordent à voir internet et le smartphone comme des « mediums » ou des « vecteurs » au travers desquels s'expriment une variété d'activités en ligne potentiellement excessives et dysfonctionnelles [5,6], telles que la pratique des jeux vidéo et des jeux de hasard et d'argent, le cybersexe (par ex. pornographie en ligne, *sex chat* ou *sex webcam*), les réseaux sociaux, ou encore les sites de streaming, permettant notamment de visionner les séries TV sur demande et sans contrainte. À ce jour, seuls les troubles liés au jeu vidéo et aux jeux de hasard et d'argent sont reconnus comme des troubles mentaux à part entière par l'OMS et répertoriés dans la onzième révision de la classification internationale des maladies (CIM-11). Au sein de la CIM-11, ces troubles (*gaming disorder* et *gambling disorder*) sont classés comme des conduites addictives. Les groupes de travail impliqués dans la dernière révision de la CIM-11 ont par ailleurs évalué que les données existantes à ce jour étaient insuffisantes pour reconnaître d'autres activités en ligne excessives (par ex. réseaux sociaux, cybersexe) comme des troubles mentaux.

L'HYPOTHÈSE DITE DU « SPECTRE » DES TROUBLES DE LA CYBERADDICTION

En 2012, Billieux [7] a pour la première fois fait l'hypothèse selon laquelle les conduites excessives en ligne pouvaient être conceptualisées au sein d'un spectre de troubles reliés, mais distincts. Dans une telle perspective, ces troubles partagent un certain nombre de facteurs étiologiques (ou de risques communs, tout en étant également expliqués par un certain nombre de facteurs étiologiques ou de risque spécifiques (voir Figure 1). À titre d'exemple, l'engagement excessif dans différents types de conduites en ligne peut servir à réguler des émotions négatives ou être expliqués par des déficits affectant les fonctions exécutives (par ex. un déficit du contrôle inhibiteur) et la prise de décision. En revanche, certaines motivations (par ex. liées à la compétition ou à l'immersion dans des mondes virtuels) sont spécifiquement liées aux jeux vidéo et ne permettent pas d'expliquer l'engagement excessif dans d'autres types de conduites en ligne. En outre, les différentes activités (ou applications) en ligne possèdent des caractéristiques structurelles qui leur sont propres et qui sont susceptibles de renforcer leur pouvoir addictif. Par exemple, il a été montré que le système d'attribution des récompenses dans les jeux vidéo et les jeux de hasard et d'argent basé sur le renforcement intermittent potentialise la persistance des comportements, amenant les joueurs à jouer plus longtemps ou à miser plus d'argent. Par ailleurs, en ce qui concerne la consommation de pornographie en ligne, leur caractère anonyme et le nombre quasi illimité des contenus sexuels disponibles gratuitement et susceptibles de satisfaire une

large gamme de fantasmes sont typiquement des facteurs permettant d'expliquer leur nature addictive.

Figure 1.
Le spectre des troubles de la cyberaddiction



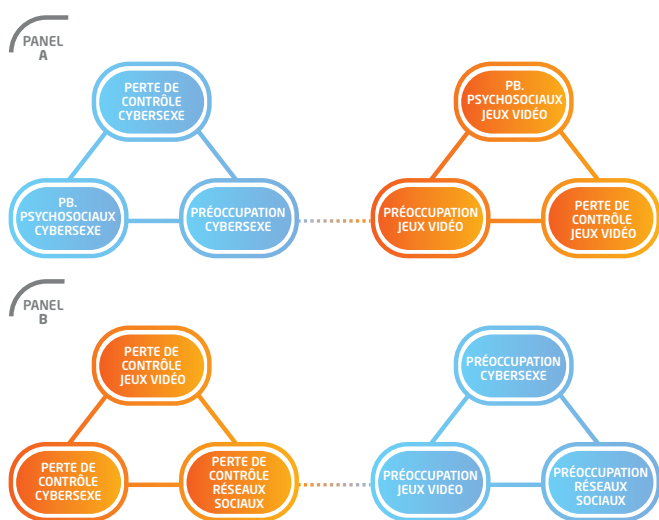
UNE MISE À L'ÉPREUVE EMPIRIQUE DE L'HYPOTHÈSE DU SPECTRE DE LA CYBERADDICTION

Au-delà des débats théoriques visant à déterminer si les construits d'addiction à internet ou au téléphone portable sont ou non défendables sur le plan conceptuel et clinique, l'hypothèse du spectre des troubles de la cyberaddiction doit être confirmée à travers une approche robuste et centrée sur les données. Récemment, Baggio et ses collaborateurs [8] ont pour la première fois directement mis à l'épreuve l'hypothèse du spectre des troubles de la cyberaddiction en capitalisant sur une analyse statistique innovante : l'approche par réseau de symptômes [9].

L'analyse par réseau de symptômes est une approche statistique récente en psychopathologie, inspirée de l'analyse des réseaux de manière plus générale (y compris les réseaux sociaux) et qui permet de conceptualiser les troubles en tant que symptômes dynamiques et directement interdépendants. Dans une telle approche, les symptômes sont représentés par des nœuds liés à d'autres nœuds via des arêtes qui représentent les liens unissant les symptômes. Un lien marqué entre deux nœuds signifie que les deux symptômes correspondants sont susceptibles de coexister. L'approche par réseau de symptômes est particulièrement utile pour étudier les relations entre différents troubles. En effet, elle permet de tester dans quelle mesure des construits – par exemple des troubles mentaux – sont distincts les uns des autres et si (et dans quelle mesure) ils se chevauchent. Enfin, cette stratégie analytique fournit également des informations sur les liens entre divers sous-groupes, ou *clusters*, de symptômes. L'approche par réseau de symptômes est donc particulièrement adaptée pour tester l'hypothèse du spectre des troubles de la cyberaddiction.

La figure 2 illustre les résultats attendus si l'hypothèse du spectre est confirmée (panel A) ou si elle est infirmée (panel B). Dans le premier cas, on s'attend à ce que les différents symptômes pour chaque activité en ligne spécifique (par ex. le jeu vidéo) soient regroupés, ces activités représentant des *clusters* distincts. Autrement dit, si l'hypothèse est confirmée, le regroupement va s'opérer autour des activités en ligne, indépendamment des symptômes associés. Dans le cas de figure où l'hypothèse du spectre est infirmée, on peut s'attendre à d'autres configurations, par exemple un regroupement de symptômes similaires, indépendamment de l'activité concernée (par ex. une perte de contrôle concernant différents types d'activités en ligne). Dans ce cas, l'hypothèse d'un syndrome global d'addiction à internet serait à favoriser.

Figure 2. Test de l'hypothèse du spectre des troubles de la cyberaddiction



Les résultats obtenus dans notre étude [8] confirment l'hypothèse du spectre des troubles de la cyberaddiction (Figure 2A), avec un regroupement selon les activités en

ligne, avec notamment la mise en évidence de *clusters* spécifiques pour les jeux vidéo en ligne et le cybersexe. En plus de révéler des *clusters* distincts pour les différentes activités en ligne, l'analyse opérée révèle que les liens entre les *clusters* sont faibles, suggérant une relative indépendance entre les différentes activités en ligne excessive considérées. Notre étude fournit donc le premier support empirique à l'hypothèse du spectre, renforçant la position selon laquelle la notion « d'addiction à internet » est inadéquate et que les futures recherches devraient plutôt focaliser sur des activités en ligne spécifiques.

Cependant, notre étude présente un certain nombre de limitations qu'il convient de souligner. En particulier, elle n'incluait pas certaines activités en ligne fréquentes, comme les jeux de hasard et d'argent en ligne ou encore l'utilisation des réseaux sociaux. Pour remédier à cette lacune, une nouvelle étude a été élaborée et une récolte de données est actuellement en cours auprès d'un échantillon représentatif de jeunes hommes suisses, en partenariat avec le Centre du Jeu Excessif du Centre Hospitalier Universitaire Vaudois dans le cadre d'un projet en partie financé par le Programme Intercantonal de lutte contre la Dépendance aux Jeux (PILDJ). Cette nouvelle étude inclut notamment les activités en ligne les plus fréquentes (jeux vidéo, cybersexe, réseaux sociaux, jeux de hasard et d'argent) et compare les critères développés dans la CIM-11 à ceux proposés dans la cinquième édition du Manuel Diagnostique et Statistique des Troubles Mentaux (DSM-5). Cette étude permettra notamment de confirmer les résultats préliminaires obtenus dans le cadre de notre première étude, et potentiellement d'ancrer un changement paradigmatique impliquant le rejet d'une approche centrée sur le syndrome et l'adoption d'une approche conceptualisant les différentes activités en ligne au sein d'un spectre de troubles. En attendant, et sur base des données déjà disponibles à ce jour, nous recommandons d'ores et déjà de proscrire l'utilisation du terme d' « addiction à internet ».

Contacts : joel.billieux@uni.lu, Stephanie.Baggio@hcuge.ch

Bibliographie

- Rumpf H-J, Achab S, Billieux J, Bowden-Jones H, Carragher N, Demetrovics Z, et al. Including gaming disorder in the ICD-11 : The need to do so from a clinical and public health perspective : Commentary on : A weak scientific basis for gaming disorder : Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018). *Journal of Behavioral Addictions*. 2018 ; 7 : 556–61.
- World Health Organization [WHO]. Public health implications of excessive use of the Internet, computers, smartphones and similar electronic devices. Meeting Report. Main Meeting Hall, Foundation for Promotion of Cancer Research, National Cancer Research Center, Tokyo, Japan. Geneva, Switzerland : WHO ; 2015.
- Kardfelt-Winther D, Heeren A, Schimmenti A, van Rooij A, Maurage P, Carras M, et al. How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours?. *Addiction*. 2017 ; 112(10) : 1709–15.
- Young KS. Internet addiction : The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*. 1998 ; 1(3) : 237–44.
- Starcevic V. Is Internet addiction a useful concept? *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*. 2013 ; 47(1) : 16–9.
- Starcevic V, Billieux J. Does the construct of Internet Addiction reflect a single entity or a spectrum of disorders? *Clinical Neuropsychiatry*. 2017 ; 14(1) : 5–10.
- Billieux J. Problematic use of the mobile phone : a literature review and a pathways model. *Current Psychiatry Reviews*. 2012 ; 8 : 299–307.
- Baggio S, Starcevic V, Studer J, Simon O, Gainsbury SM, Gmel G, et al. Technology-mediated addictive behaviors constitute a spectrum of related yet distinct conditions : A network perspective. *Psychology of Addictive Behaviors*. 2018 ; 32(5) : 564–72.
- Borsboom D. A network theory of mental disorders. *World Psychiatry*. 2017 ; 16(1) : 5–13.

PLONGÉE DANS L'UNIVERS AMBIVALENT DES *LOOT BOXES* ET DES MICROTRANSACTIONS

Niels Weber (cabinet privé, Lausanne)

Si le terme *loot box* a déjà fait couler beaucoup d'encre ces deux dernières années, c'est notamment car ce concept a su convaincre bon nombre de développeurs de jeux vidéo. À l'heure où la révision de la loi fédérale sur les jeux d'argent entre en vigueur en Suisse, il semble important de clarifier certains aspects de convergence entre les jeux vidéo et ceux de hasard et d'argent.

La nouvelle loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAR) reconnaît les jeux de hasard comme « [...] moyennant une mise d'argent ou la conclusion d'un acte juridique, laissent espérer un gain pécuniaire ou un autre avantage appréciable en argent¹ ». Les jeux vidéo s'identifient, eux, indépendamment de tout cadre juridique, de par leur faculté à faire appel aux compétences des joueurs avant tout. La LJAR stipule d'ailleurs ne pas s'appliquer « aux jeux d'adresse qui ne sont exploités ni de manière automatisée, ni au niveau intercantonal, ni en ligne ». Néanmoins, des notions de hasard peuvent tout à fait exister dans cette catégorie de jeux également, mais uniquement comme mécanique s'intégrant dans un tout. Par exemple, si ce sont principalement les compétences d'un joueur qui lui permettent de triompher d'un ennemi placé sur son chemin, le butin qu'il pourra récupérer après l'affrontement, lui, peut être généré aléatoirement. Ce concept-là existe depuis très longtemps. Il s'est pourtant amplifié de manière radicale lorsque l'idée de s'inspirer du fonctionnement économique des jeux d'argent dans le commerce du jeu vidéo fût suggérée. En effet, il peut être bien plus rentable de ne pas opter pour un prix fixe lors de la vente (un jeu neuf coûtant généralement une septantaine de francs), mais plutôt de réduire celui-ci (voire même de le rendre nul). Puis, de proposer aux utilisateurs de dépenser de petites sommes pour du contenu supplémentaire. C'est ce que l'on appelle des microtransactions ou achats *in-game*. Celles-ci ont d'abord pris la forme d'un échange commercial traditionnel : pour l'équivalent de quelques francs en monnaie virtuelle, il est possible d'acquérir un nouveau personnage, tel un accessoire décoratif ou un costume.

LES *LOOT BOXES* : POCHETTES SURPRISES DES JEUX VIDÉO

Le caractère identitaire prend de plus en plus de place dans les jeux vidéo (identification à l'avatar par la personnalisation de celui-ci). Se distinguer de la masse repré-

sente également un enjeu majeur, la poule aux œufs d'or est alors aisément flairée. Il y a donc un premier concept qui est de rendre un jeu gratuit, *free-to-play*, de le financer et de générer des bénéfices avec des achats intégrés, les microtransactions, puis d'y ajouter une composante aléatoire sous forme de boîtes surprises, dont le contenu est caché, les fameuses *loot boxes*. Il est assez fréquent de confondre ces différents termes, pourtant ils sont bien distincts les uns des autres.

Prenons l'exemple d'un jeu *free-to-play* sur PC comme *Heroes of the Storm* (Blizzard). Dans le premier cas de figure (Figure 1), le joueur joue gratuitement et a accès à une boutique dans laquelle il peut échanger la monnaie virtuelle engrangée durant ses parties (« l'or ») contre de nouveaux « héros ». Ou utiliser de l'argent réel pour compléter son portefeuille. Les montants y sont fixes, mais peuvent varier ponctuellement en fonction de l'actualité (offre spéciale, popularité d'un personnage, etc.).

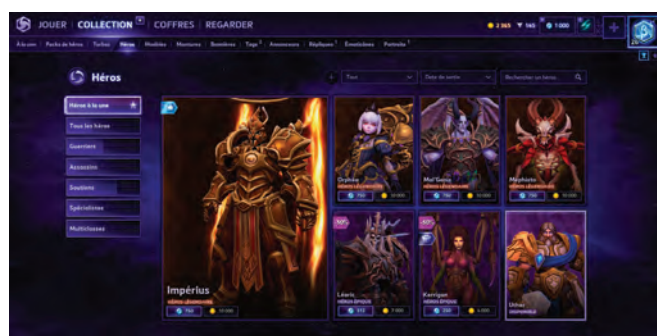


Figure 1 : La boutique d'*Heroes of the Storm*. Les différents types de monnaie, virtuelle ou réelle, s'affichent en haut à droite.

À ce premier modèle s'ajoute ensuite le concept de *loot boxes*. En guise de récompense, le joueur reçoit régulièrement des coffres à ouvrir (Figure 2). Dans ceux-ci se trouvent des cadeaux de toutes sortes, souvent cosmétiques, mais qui restent inconnus, tant que l'on n'a pas cliqué sur « ouvrir ».



Figure 2 : Une loot box à ouvrir.

Ces récompenses possèdent un degré de rareté qui dépend de la probabilité qu'elles apparaissent, aléatoirement. À ce moment, le joueur peut décider de conserver les objets reçus, ou relancer un « nouveau jet » pour tenter d'obtenir un meilleur lot (Figure 3). Le lien avec jeux de hasard et d'argent commence à se dessiner.

Chaque jeu faisant appel aux microtransactions et/ou aux *loot boxes* propose diverses manières d'opérer, plus ou moins transparentes. Dans le cas d'*Heroes of the Storm*,² qui n'est qu'un exemple parmi tant d'autres, la subtilité vient du fait qu'il n'est jamais possible d'acheter directement une *loot box* contre de l'argent réel. Celui-ci doit d'abord être troqué contre une seconde monnaie virtuelle, « les gemmes » (Figure 4), qui pourront ensuite être échangées contre ces coffres (Figure 5).

VERS UNE RÉGLEMENTATION ALÉATOIRE ?

À l'aide de cet exemple, il devient plus évident en quoi le modèle économique des jeux de hasard et d'argent peut intéresser vivement l'industrie du jeu vidéo. À tel point que certains pays d'Europe ont commencé à légiférer sur le sujet, s'inquiétant qu'un produit disponible auprès d'un si large public puisse être trop facilement assimilé à du jeu de hasard. Cependant, ces mesures dénotent clairement une méconnaissance de l'ampleur du phénomène et ne prennent alors que la forme d'un coup d'essai. En effet, seuls quelques jeux ont fait l'objet de réglementations fermes et il est très difficile d'identifier pourquoi ceux-ci en particulier et non les autres. Ainsi, en début d'année, la Commission de jeux de hasard belge a réussi à faire plier le géant *Electronic Arts*, en l'obligeant à retirer ses « Points FIFA » de sa série phare FIFA,³ les jugeant illégaux puisque les joueurs pouvaient les acquérir sans garantie de plus-value.

En Suisse, aucune mesure n'a été prise pour le moment. Comme nous l'avons vu, la LJAR s'appuie sur une définition du jeu d'argent impliquant la possibilité d'un gain pécuniaire. Les *loot boxes* fonctionnant en circuit fermé, il n'est pas possible de récupérer de l'argent réel depuis le jeu. En revanche, pour certains jeux en particulier, des marchés alternatifs se sont mis en place, proposant de marchander ces récompenses virtuelles (Figure 6). Lors de la révision de cette loi, les milieux de la prévention ont tenté d'attirer l'attention des débats sur ces problé-

matiques alors émergentes, mais sans succès. Il en résulte une lacune dont on ignore encore si le législateur se préoccupe réellement.⁴

Sans peindre le diable sur la muraille ou devoir attendre une prise de position légale, les acteurs de la prévention

Figure 3 : La possibilité de retenter, au maximum trois fois, sa chance si le tirage au sort ne satisfait pas.

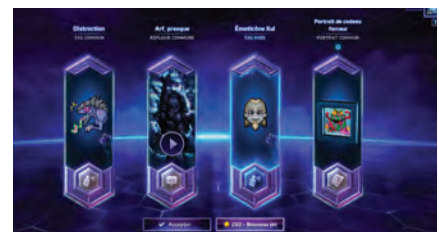


Figure 4 : Les gemmes s'échangent contre de l'argent réel.

Figure 5 : Les gemmes permettent ensuite d'acheter les coffres.

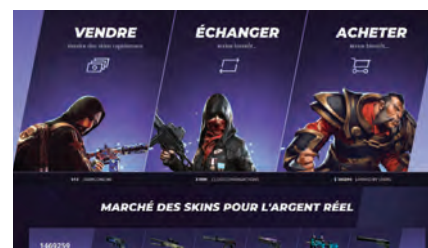
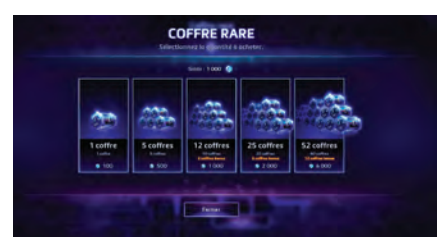


Figure 6 : Le site *SkinsMarket*⁶ propose la revente de skins (costumes) des jeux DOTA2, Counter Strike GO, etc.

La norme PEGI a introduit une nouvelle icône sensibilisant sur la présence de loot boxes.



peuvent d'ores et déjà se pencher sur la question de l'existence, ou non, d'un risque de jeu excessif, de glissement d'un type de jeu vers l'autre ou de dépenses inconsidérées. Nous avons déjà abordé dans un précédent article (Thorens, Weber, 2016), la perméabilité qui pourrait potentiellement se créer entre les deux types de jeux⁵. Aujourd'hui, il ne semble pas y avoir eu de larges mouvements dans ce sens. En revanche, l'autorisation d'ouvrir des jeux de casino en ligne dès le 1er janvier 2019 représente un nouvel élément à surveiller, mais probablement plus dans le sens du jeu vidéo vers le jeu d'argent. En effet, il y a fort à parier que les joueurs recherchant l'excitation procurée par la pratique du jeu vidéo ne retrouvent pas le même sentiment d'accomplissement dans celle du jeu d'argent. En effet, les mécaniques de jeu (manière dont interagit le joueur avec le jeu, suivant des règles précises) sont extrêmement pauvres. Comme déjà évoqué précédemment, le hasard ne peut pas être au cœur d'un jeu vidéo, mais éventuellement y être intégré. Deux études du GREA en cours de réalisation présentent des résultats préliminaires allant plutôt dans le sens de joueurs de jeux vidéo intensifs qui peuvent, parfois, dépenser de grosses sommes d'argent dans leur jeu, mais pas par appât du gain. En revanche, il est beaucoup plus probable que des joueurs excessifs de jeu d'argent voient dans ces modèles économiques enrobant les jeux vidéo, de nouveaux moyens de chercher le frisson du *big win*.

Il semble donc très important que les milieux de la prévention, tout comme ceux du soin, puissent se tenir informés au maximum de ces évolutions. À la fois pour affiner les propositions d'aide, mais également pour ne pas laisser passer d'éventuelles dérives de deux industries qui profiteraient d'un flou juridique.

Le marché du jeu mobile (sur smartphone) a été, jusqu'à maintenant, le plus propice à voir se développer ce genre de nouveaux modèles économiques. Mais les exemples actuels montrent bien que les producteurs plus traditionnels de jeux vidéo ont bien senti l'appât du gain. Ainsi, l'explosion du marché mobile sert à la fois d'incubateur pour faire émerger de nouvelles pratiques, mais représente également une zone sauvage. On y trouvera du bon, mais aussi du très mauvais et du peu révérencieux envers le joueur, son porte-monnaie et ses potentielles

tendances à l'excès. Le téléphone portable se retrouvant dans toutes les poches, mêmes les moins financièrement aisées, l'appel du *free-to-play* aura tôt fait de sonner. Il paraît donc plus que nécessaire d'interroger les habitudes numériques des joueurs excessifs faisant des demandes d'aide, mais également d'utiliser le développement de ces

Le hasard ne peut pas être au cœur d'un jeu vidéo, mais éventuellement y être intégré.

pratiques commerciales pour aborder les sujets financiers avec les plus jeunes joueurs. À l'heure où le tout numérique peut rendre plus difficile l'estimation de la valeur des choses, entreprendre d'expliquer ce que « gratuit » veut dire, ce que représente le travail derrière l'élaboration d'un jeu, ou encore la différence entre un prix

à mettre pour jouer et celui d'un accessoire cosmétique, apparaissent comme des pistes de prévention solides. N'ayons pas peur de nous servir de ce que le terrain lui-même propose pour en prévenir les dérives.

LE GAME AS A SERVICE SERA UN MODÈLE D'AVENIR

Quelle est la prochaine étape ? Au vu des réactions législatives encore timides, mais néanmoins concrètes face aux *loot boxes*, les chances que l'industrie du jeu vidéo conserve cette pratique pour le marché global du grand public sont élevées, mais se dirige plutôt vers des modèles comme le *game as a service* à destination des joueurs passionnés. Ce concept s'inspire de celui des abonnements offrant l'accès à un large catalogue, comme c'est le cas pour les contenus musicaux ou vidéo de plateformes comme Spotify ou Netflix. Si les microtransactions participent au principe d'un flux monétaire continu, les réactions du public auront tôt fait d'encourager une autre manière de les camoufler. En effet, les coûts pour produire du contenu supplémentaire pour un jeu déjà existant sont nettement moins élevés que ceux qu'implique une nouvelle création. Terminons ce cheminement réflexif dans le paysage des *loot boxes* en nous rappelant que les premières propositions de microtransactions avaient reçu un accueil narquois. Personne ne pensait que les joueurs suivraient ce principe et qu'aujourd'hui, *Fortnite*⁷ a engrangé, en 2018, plus de 2,4 milliards de dollars, faisant de lui le jeu ayant généré le plus de revenus sur une année dans l'histoire du jeu vidéo⁸.

Contact: contact@nielsweber.ch

Références et notes

1. Confédération suisse, admin.ch, <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/20172704/index.html> (28 février 2019).
2. A l'heure de publier ces lignes, Blizzard, la compagnie qui développe le jeu, a décidé de retirer la possibilité d'échanger la monnaie virtuelle du jeu contre des *loot boxes*. Celles-ci n'existent alors que comme récompense à la fin d'une partie. Ceci indique donc que l'industrie peut réagir face à des contestations du public, mais également que les choses peuvent évoluer très vite.
3. Radio-télévision belge de la Fédération Wallonie-Bruxelles (RTBF), rtbf.be, https://www.rtbf.be/tendance/techno/detail_electronic-arts-ne-ven-dra-plus-de-points-fifa-en-belgique?id=10132459 (28 février 2019).
4. Esports.ch, <https://www.esports.ch/fr/les-loot-boxes-sous-le-radar-en-suisse/> (28 février 2019).
5. Thorens, G., Weber, N. Les frontières entre le gaming (jeux vidéo) et le gambling (jeux d'argent et de hasard) existent-elles encore ?. *Dépendances* 2016 ; 55 : 24-26.
6. Skins Market, <https://skinsmarket.com/fr/>, (28 février 2019).
7. Denise, E. La roue de la Fortnite. *Canard PC* 2019 ; 391 : 8
8. Fortnite propose des microtransactions, mais pas de *loot box*. Il s'agit d'un autre système économique, faisant appel à une forme de fidélisation, le « Passe de combat ». Le studio Epic ayant retiré les récompenses aléatoires du *mode le moins populaire en ce début d'année*.

LEVÉE D'EXCLUSION DES CASINOS: RETOMBÉES D'UNE PROCÉDURE ÉVALUATIVE ET PSYCHOÉDUCATIVE À NEUCHÂTEL

Johan Jaquet, Jean-Marie Coste et Patrizia Cultrera (Addiction Neuchâtel)

Une personne interdite de casino peut être réintégrée selon une procédure établie. C'est ce qu'on appelle la levée d'exclusion. À Neuchâtel, elle s'effectue après une évaluation financière et addictologique avant d'être suivie d'une période d'observation. Pour comprendre les effets de cette procédure, les auteurs ont mené une analyse de leurs données de 2012 à 2015 et l'ont complétée par des interviews sur les personnes réadmis. En 2018, ils livrent leurs hypothèses et émettent des recommandations d'amélioration qu'ils nous font partager dans cet article. (réd.)

CONTEXTE : UNE LOI POUR DES APPLICATIONS DIVERSES

Équipée de vingt-et-un casinos, la Suisse possède l'une des plus hautes densités d'offres de jeu de ce type. L'une des mesures de protection des joueurs est la possibilité d'être exclu, volontairement ou sur décision d'un casino. Cette disposition de l'ancienne loi fédérale sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (1998) a été reprise dans la nouvelle LJar. À la fin 2015, la liste des exclusions s'élevait à 46'468 personnes (CFMJ, 2016), s'allongeant chaque année de 3'000 noms. L'exclusion d'un casino est automatiquement étendue à l'ensemble des casinos du pays, et la levée d'exclusion n'est possible que sur demande écrite auprès du casino où a eu lieu l'exclusion et après un an au minimum.

La procédure exacte de la levée d'exclusion diffère en fonction du casino considéré. Le plus souvent, l'entretien d'évaluation de la personne qui demande la levée est mené uniquement par le personnel spécialisé du casino. Par contre, dans le modèle *Careplay* (Lüscher et al., 2014), appliqué dans les casinos de Baden, Berne et Lucerne, l'entretien d'évaluation est réalisé conjointement par un membre du casino (responsable du concept social) et une personne professionnelle des addictions (du centre spécialisé de proximité), qui évaluent autant les aspects socio-financiers qu'addictologiques. Au Tessin, l'évaluation est confiée entièrement aux professionnels de l'IRGA (Institut de recherche sur le jeu de hasard; Carlevaro, 2015), qui approfondissent la dimension addictologique.

LA PROCÉDURE NEUCHÂTELOISE

Le modèle appliqué au casino de Neuchâtel, sur lequel porte le présent article, implique un entretien d'évaluation en deux temps. Après qu'une personne a communiqué au casino une demande orale, puis écrite, de levée d'exclusion, un employé du casino s'entretient en premier lieu avec elle, en se focalisant sur les aspects administratifs et financiers, sans oublier sa pratique de jeu. Cet entretien s'effectue en présence d'une ou d'un professionnel d'Addiction Neuchâtel et évalue principalement les critères financiers suivants: la personne doit fournir les preuves de l'absence de poursuites, ainsi que d'un revenu régulier suffisant pour sa pratique de jeu.

La seconde partie de l'entretien, semi-structurée, est menée uniquement par les professionnels des addictions. Elle permet d'approfondir la première partie, d'élargir l'évaluation à d'autres aspects addictologiques, et d'inclure certains éléments de psychoéducation (selon la définition de l'APA, 2010) concernant la pratique de jeu et d'autres aspects liés à la santé psychosociale de la personne. Ainsi, les dimensions suivantes sont explorées: habitudes de jeu; modalités d'exclusion; buts et stratégies de « jeu responsable » (notamment la formulation d'autolimitation en termes de fréquence et de montants); cognitions erronées; hobbies (autres que le jeu); autres addictions; troubles de l'humeur et autres comorbidités; impulsivité (recherche de sensation et manque de pré-méditation); contexte familial.

Suite à ces entretiens, la direction du casino prend la décision de levée d'exclusion, ou de maintien de l'exclusion,

soit sur le critère financier, soit sur le critère addictologique (selon la recommandation des professionnels des addictions). En cas de levée d'exclusion suivent deux à quatre mois d'observation du comportement de jeu par le personnel du casino.

HYPOTHÈSES SUR LES EFFETS DE LA PROCÉDURE

La recherche qui fait l'objet du présent article avait pour buts l'étude des retombées statistiques et qualitatives de la procédure, ainsi que l'évaluation de sa pertinence. En se basant sur les observations préalables (mais pas formalisées) du personnel du casino, ainsi que sur les recherches menées en Suisse alémanique (e.g. Lischer, 2016), nous avons formulé les hypothèses suivantes :

- La majorité des demandes de levée d'exclusion ne passe pas l'évaluation financière.
- L'entretien addictologique réduit le risque de rechute en maintenant l'exclusion des joueurs à risque (ayant passé avec succès l'évaluation financière).
- L'entretien addictologique et psychoéducatif favorise l'usage de stratégies préventives (p. ex. demander une aide professionnelle ou une réexclusion).
- Les problèmes de jeu diminuent durant l'exclusion et après la levée d'exclusion, en comparaison avec la situation d'avant l'exclusion.

UNE MÉTHODE MIXTE : DONNÉES STATISTIQUES ET ENTRETIENS

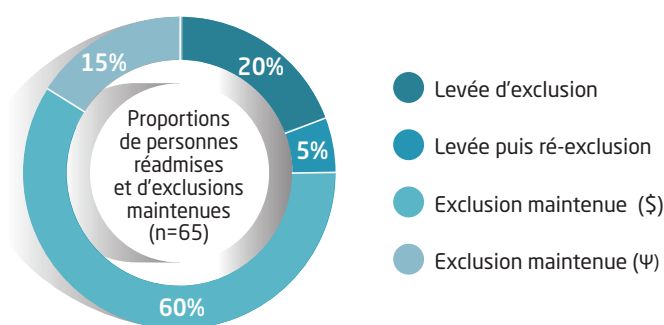
Grâce à une collaboration étroite avec le casino de Neuchâtel, nous avons pu avoir accès aux données statistiques suivantes concernant les personnes ayant effectué une demande (officielle ou écrite) de levée (N = 65) depuis l'ouverture du casino en novembre 2012 : date de naissance (âge moyen = 42.5 ans, SD = 12.5) ; type d'exclusion initiale (volontaire N = 57 vs forcée, N = 8) ; type d'issue de la procédure de levée d'exclusion (maintien de l'exclusion pour raisons financières vs maintien pour raisons addictologiques vs levée d'exclusion vs levée d'exclusion puis réexclusion) ; fréquence des visites après la levée d'exclusion (de 0 à 11 par mois).

En outre, des entretiens téléphoniques ont été menés par les professionnels d'Addiction Neuchâtel avec les personnes réexclues (N = 3), ainsi qu'avec les personnes réadmisses, mais pas réexclues (N = 12). Le canevas d'entretien avec le premier groupe explorait les raisons de la réexclusion, d'éventuelles différences avec l'exclusion précédente, les messages et autolimitations de jeu retenus de l'entretien psychoéducatif, ainsi qu'une estimation des critères DSM juste avant la réexclusion. Quant aux personnes du deuxième groupe, elles étaient interrogées sur leur auto-évaluation des conséquences de leur comportement de jeu, en termes de temps et budget disponible, à trois moments de la procédure : avant l'exclusion ; durant la période d'exclusion ; après la réadmission. On évaluait

aussi leur capacité de rappel de leurs autolimitations et de leur besoin perçu d'aide professionnelle.

RÉSULTATS ET DISCUSSION : L'EXCLUSION COMME MESURE DE PROTECTION EFFICACE ?

Sur 337 personnes exclues à cause de problèmes de jeu – les exclusions pour d'autres problèmes comportementaux n'étant pas prises en compte – entre novembre 2012 et décembre 2014, 65 (soit 20%) ont demandé une levée d'exclusion entre novembre 2013 et décembre 2015. Le graphique ci-dessous présente les proportions de levées et de maintiens d'exclusion.



Notre première hypothèse est donc soutenue, puisque la majorité des demandes de levée ne passe pas l'évaluation financière (60%). Cependant, il faut noter que les 9 personnes (14%) n'ayant pas fourni les documents demandés et/ou ne s'étant pas présentées aux entretiens sont comptées dans cette catégorie. Ainsi, on peut se demander si la barrière se situe entièrement au niveau de la capacité financière, ou si les efforts administratifs demandés jouent aussi un rôle.

La seconde hypothèse est également soutenue, puisque l'entretien addictologique maintient certains joueurs à risque – bien que financièrement stables – hors du casino (15%). Cependant, on ignore si ces personnes continuent leur pratique de jeu (potentiellement à risque) ailleurs que dans les casinos suisses, tout comme pour la catégorie précédente. Les entretiens téléphoniques avec les 3 personnes réadmisses puis réexclues indiquent des raisons de réexclusion variées, de la colère ou déception à la stratégie plus préventive. En comparaison avec l'exclusion précédente, la fréquence de jeu était similaire, mais les personnes attendaient moins longtemps avant de demander leur exclusion. En outre, ces trois personnes présentaient des critères DSM entre 1 et 3 au moment de la réexclusion. Enfin, elles décrivaient l'entretien évaluatif et psychoéducatif comme plutôt positif et utile, et les auto-limitations étaient partiellement suivies, mais pas précisément rappelées.

Notre troisième hypothèse stipulant que l'entretien favorise l'usage de stratégies préventives semble donc partiellement soutenue, et cette observation est consolidée par les données obtenues auprès des 12 personnes réadmisses, lesquelles ont également perçu l'entretien positivement. En effet, cinq de

ces personnes affirment avoir respecté leurs auto-limitations, et parmi celles qui ne les respectaient pas, certaines les percevaient tout de même comme des repères psychologiques à ne pas trop dépasser. Contrairement aux réexclus, la grande majorité des personnes réadmissées (11 sur 12) se souvenait de leurs auto-limitations (jusqu'à 5'000 francs par mois). De plus, la majorité (8) considérait ne pas avoir besoin d'aide professionnelle, 4 étaient ambivalentes, et une personne aurait souhaité un entretien de suivi tous les 6 mois. Du point de vue des cliniciens impliqués, on observe une tendance à minimiser les difficultés chez les joueurs, ce qui est corroboré par le très faible impact des entretiens psychoéducatifs effectués sur le nombre de personnes (2) s'engageant dans une démarche thérapeutique.

Les entretiens avec les personnes réadmissées ont en outre révélé que la plupart (9 sur 12) jouaient ailleurs que dans les casinos suisses (casinos étrangers, autres offres de jeu en Suisse, etc.) durant la période d'exclusion. Cependant, la majorité (7 sur 9) affirme qu'elle jouait moins fréquemment. De plus, la majorité des sondés déclaraient avoir moins d'impact négatif du comportement de jeu durant l'exclusion (10 sur 12) et après la levée d'exclusion (8 sur 12) qu'avant l'exclusion. Ce résultat important soutient notre quatrième hypothèse et suggère que la procédure d'exclusion est généralement bénéfique, du moins pour le groupe particulier des personnes ayant été exclues puis réadmissées.

PERSPECTIVES ET RECOMMANDATIONS

Cette recherche de petite envergure constitue un pas dans l'étude de l'efficacité des mesures de protection des joueurs de casino et des processus en jeu, mais il existe un besoin d'études ultérieures. Celles-ci gagneraient à être menées en prenant en compte les perceptions et parcours de l'ensemble des personnes exclues, et pas uniquement de celles qui ont effectué une demande de levée d'exclusion. Il serait également pertinent de mener une étude à plus grande échelle pour effectuer des comparaisons interrégionales des procédures, avec les modèles *Careplay* en Suisse alémanique et de l'IRGA au Tessin, mais également

avec les modèles qui ne font pas recours aux professionnels des addictions. Enfin, il s'agirait d'explorer qualitativement et plus finement les processus psychologiques qui interviennent dans les parcours des personnes interrogées, notamment pour répondre à l'interrogation sur les raisons de la sous-estimation des problèmes. On peut par exemple questionner le contexte même des entretiens de levée d'exclusion, qui peut encourager les personnes à se montrer sous un meilleur jour, puisque c'est précisément cet entretien qui pourrait leur permettre de se remettre à jouer.

Les réflexions menées dans le cadre et autour de cette recherche nous ont également amenés à formuler quelques recommandations et suggestions pour améliorer la procédure de levée d'exclusion utilisée avec le casino de Neuchâtel. Tout d'abord, il s'agirait d'ajouter la dimension d'urgence aux dimensions de l'impulsivité que nous évaluons, puisque celle-ci semble jouer un rôle important dans les addictions, à fortiori dans le jeu excessif (Billieux et al., 2014). En outre, comme nous avons observé que les auto-limitations des joueurs n'étaient que partiellement suivies et/ou rappelées, nous remplissons désormais avec les personnes en entretien un document écrit à prendre à la maison, qui constitue un aide-mémoire concernant leurs auto-limitations et stratégies de *coping*. À noter qu'une application mobile d'auto-assistance, développée par le PILDJ (Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu) et nommée « Jeu contrôle », a récemment vu le jour et peut jouer un rôle similaire et complémentaire. Enfin, la procédure actuelle permet aux professionnels des addictions de ne voir en entretien que la partie des personnes exclues qui font une demande de levée et qui passent avec succès l'évaluation financière qui précède. Afin de toucher plus de monde avec l'aspect psychoéducatif de notre approche, il pourrait être judicieux de placer des entretiens addictologiques avant l'évaluation financière, voire même au moment de l'exclusion.

Contact: Jean-Marie.Coste@ne.ch

Bibliographie

1. American Psychiatric Association (2010). Practice guideline treatment of patients with major depressive disorder, third edition.
2. Billieux, J., Rochat, L., & Van der Linden, M. (2014). L'impulsivité: ses facettes, son évaluation et son expression clinique. Bruxelles : Mardaga.
3. Carlevaro, T. (2015). Rapporto del gruppo per la concezione sociale dei tre casinò ticinesi per il 2014, Istituto di Ricerca sul Gioco d'Azzardo (IRGA).
4. Commission Fédérale des Maisons de Jeu (2016). Exclusion des jeux. <http://www.esbk.admin.ch/esbk/fr/home/spielbanken/spielsucht/spielsperren.html>
5. Confédération suisse (1998). Loi fédérale sur les jeux de hasard et les maisons de jeu, Berne : Confédération suisse.
6. Lischer, S., Häfeli, J., & Villiger, S. (2014). Vulnerable Personengruppen im Glücksspielbereich. Prävention und Gesundheitsförderung, 9, 47-51.
7. Lischer, S., Auerbach, S., & Schwarz, J. (2016). Die Spielsperre im Kontext des Spielerschutzes, Hochschule Luzern – Soziale Arbeit.

« Accompagner les seniors dans une perspective de promotion de la santé »

La **Rencontre intercantonale latine (RIL)** aura lieu le 9 septembre 2019 de 13h15 à 17h00 à l'Hôtel Continental de Lausanne. Elle est portée par l'OFSP, l'Administration fédérale des douanes, Promotion Santé Suisse et la Conférence des directrices et directeurs cantonaux de la santé. Organisation : GREA.

Objectifs:

- Explorer les limites entre santé, tant physique que psychique, et droits individuels : comment favoriser la première tout en préservant l'autonomie, la liberté de la personne âgée ?
- Aborder les pistes d'accompagnement des seniors ou futurs seniors, qu'ils soient dans une phase de changement comme le passage à la retraite, touchés dans leur santé mentale ou aux prises avec une consommation d'alcool ou de psychotropes.
- Approfondir la réflexion par des exemples vécus et concrets ; échanger sur les pratiques.

Public cible

Collaborateurs qui travaillent dans les domaines des addictions et de la promotion de la santé concernés par les seniors ou la santé mentale; représentants des services cantonaux de la santé et de la prévention, professionnels des institutions.

Gratuit. Programme complet et inscriptions jusqu'au 30 août 2019 sur www.grea.ch



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral de la santé publique OFSP

Administration fédérale des douanes AFD



Gesundheitsförderung Schweiz
Promotion Santé Suisse
Promozione Salute Svizzera



Konferenz der kantonalen Gesundheits-
direktorinnen und -direktoren
Conférence des directrices et directeurs
cantonaux de la santé
Conferenza delle direttrici e dei direttori
cantionali della sanità

IMPRESSUM

Adresse des éditeurs

Addiction Suisse
Ruchonnet 14, CP 870, 1001 Lausanne
Groupement romand d'études des addictions GREA
Rue Saint-Pierre 3, CP 6319, 1002 Lausanne

Rédaction en chef

Frank Zobel, Addiction Suisse - Jean-Félix Savary, GREA

Secrétariat de rédaction

Célestine Perissinotto - Zélie Zigliani, GREA

Comité de rédaction

Pierre-Yves Aubert, directeur adjoint Service Santé de la Jeunesse (DIP) Genève - Barbara Broers, médecin, Service de médecine de premier recours, HUG, Genève - Etienne Maffli, psychologue, Addiction Suisse, Lausanne - Jean-Christophe Mieville, infirmier chef, adjoint à la direction des soins du département de psychiatrie, CHUV, Lausanne - Renaud Stachel, resp. du secteur suivi et accompagnement thérapeutique, FVA, Lausanne - Ann Tharin, maître d'enseignement, HES-SO, éesp, Lausanne - Frank Zobel, vice-directeur, Addiction Suisse

Abonnements

Claude Saunier, Addiction Suisse, CP 870, 1001 Lausanne, T. 021 321 29 85, F 021 321 20 40, csaunier@addictionsuisse.ch

Parution

3 fois par an

Abonnement

Suisse : Fr. 45.- par an - Étranger : Fr. 57.- par an

Graphisme

SDJ.DESIGN, Sabine de Jonckheere

Les articles signés n'engagent que leur auteur. La reproduction des textes est autorisée sous réserve de la mention de leur provenance et de l'envoi d'un justificatif à la rédaction.

ISSN 1422-3368