

# Jeux de séduction Coup de foudre inoffensif ?

Une analyse de Marine Keresztes



: lien consultable dans l'Internet

---

## Introduction

---

C'est un secret de polichinelle, les jeux d'argent peuvent créer des situations de dépendance ou d'excès chez les populations les plus fragiles et en particulier les mineurs. Bien qu'elle puisse malgré tout toucher l'ensemble de la population, la dépendance au jeu en général est souvent sous-estimée et reste un problème de société majeur dont il n'est pas facile de sortir et de saisir toutes les implications.

La pratique du jeu semble être naturelle pour l'homme, de par son besoin de divertissement mais également cette volonté tenace de sans cesse se dépasser. C'est un fait que les opérateurs de jeux et les publicitaires ont bien compris et qu'ils exploitent de plus en plus. Malgré cela, tout le monde ne devient pas pour autant dépendant de la pratique ludique. Dès lors, qu'est-ce qui contribue à faire que certains joueurs deviennent addict tandis que d'autres non ? Se peut-il qu'il y ait des profils plus à risque ?

Comme nous l'avons évoqué, nous rencontrons, à l'heure actuelle, beaucoup - et de plus en plus d'ailleurs - de publicités pour les opérateurs de jeu. La question de leur rôle dans la construction des addictions se pose alors comme centrale. À vouloir toujours plus vendre leurs services aux joueurs, ne participent-ils pas activement à les faire basculer vers la dépendance ? Quelles sont les stratégies mises en place pour ce faire ? Ce sont bon nombre de questions auxquelles cette analyse tentera de répondre.

Enfin, il est clair que constater le problème et le reconnaître est déjà un grand pas, mais cela laisse bien souvent impuissantes les personnes qui en sont atteintes ainsi que leur entourage. Pour tenter de les aider, nous terminerons par un volet plus pratique visant à leur proposer un panorama de solutions, de ressources vers lesquelles se tourner et de premiers conseils à suivre pour ne pas tomber dans la dépendance et pour réagir au mieux lorsque le contrôle se perd peu à peu.

## I. Une affaire de séduction

---

Il est très courant de juger pour ne pas dire stigmatiser les joueurs en ligne, cependant, il est important de faire la lumière sur un point important : « l'instinct et le besoin de jeu sont inhérents à la nature humaine »<sup>1</sup>. Ils permettent à chacun de sortir de son rôle social, autrement dit, de pouvoir devenir la personne qu'ils souhaitent, sans distinction de classe, de genre ou d'origine. N'importe qui peut et surtout a déjà joué au moins une fois dans sa vie...

Non ?

Vous êtes sûr ?

Rappelez-vous des concours, tombolas et autres amusements auxquels nous avons tous participé enfant... Bien qu'ils ne soient pas directement catalogués comme jeux d'argent, ils font pourtant partie d'une catégorie plus vaste que l'on pourrait nommer : les jeux à enjeu. Or, c'est lorsque le jeu sort de l'aspect uniquement ludique pour entrer dans une logique de gain, que se construit une politique de transaction qui, malheureusement, n'est pas toujours anodine.

### 1. Pourquoi le jeu nous séduit ?

Le jeu existe depuis la nuit des temps. Si l'on en croit Christophe Blanchard Dignac<sup>2</sup>, Athènes organisait déjà des paris sur les vainqueurs des manifestations sportives se déroulant dans la cité. En Italie, les empereurs romains se servaient de l'aura de la déesse Fortuna pour proposer des loteries chargées de remplir leurs coffres domestiques. On remarque bien dans ce type de démarche une notion d'enrichissement des organisateurs grâce au jeu, qui va se poursuivre jusqu'à ce jour. *A priori*, si cette activité est toujours d'actualité, c'est qu'elle est rentable et qu'elle permet un certain enrichissement. La plupart des joueurs avisés en sont d'ailleurs conscients. Mais dès lors, pourquoi jouons-nous le jeu du jeu ?

<sup>1</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*

<sup>2</sup> *Ibid.*

Il est important de savoir que ce type d'activités est très tentant et bien souvent addictif car telle est sa vocation. En effet, le jeu à la base inoffensif a subi des transformations et des modifications de son déroulement notamment afin de nous pousser à jouer, afin de nous le rendre indispensable dans certains cas. Si l'on y regarde de plus près, même les concours d'apparence banale impliquent un enjeu et une forme de transaction financière, qu'elle soit sous forme d'argent ou d'un service rendu à l'opérateur.<sup>3</sup>

Qui dit transaction financière dit logique d'offre et de demande et, dans une société où l'image prend de plus en plus de place, une politique de marketing adaptée au joueur visé. Intéressons-nous à celui-ci, le joueur, la personne autour de laquelle et pour laquelle le système est organisé.

## 2. Attirance numérique

Avant Internet, les jeux d'argent étaient soumis à une logique de prohibition, les droits étant accordés de manière exclusive aux loteries nationales, aux PMU, casinos et cercles de jeux privés. Depuis, une libéralisation s'est opérée, notamment en lien avec l'ascension d'Internet et du numérique dans nos sociétés.

L'avènement du web a permis un développement rapide des divertissements en ligne. Chaque jour, des sites apparaissent et disparaissent, faisant fi des frontières physiques et des réglementations nationales. Nous sommes donc en droit de nous poser la question vis-à-vis du contrôle de ces différents sites. Est-il réellement efficace s'il suffit de fermer une plateforme et d'en ouvrir une autre en quelques minutes ?<sup>4</sup>

Depuis l'an 2000, on remarque une offre de divertissements en ligne de plus en plus étoffée. « La plupart des sites qui se sont créés à la fin des années 1990, ont été confrontés à un déficit « d'honorabilité » tout du moins à leur début. Leur objectif premier consistait généralement à rassurer les clients potentiels

<sup>3</sup> Voir M. KERESZTES, *Jeux d'argent en ligne. « Pile », il gagne, « face », je perds*, Bruxelles : CPCP, « Analyses », 2018, [en ligne :] <http://www.cpcp.be/etudes-et-prospectives/collection-au-quotidien/jeux-ligne>.

<sup>4</sup> Voir M. KERESZTES, *La publicité pour les jeux d'argent en ligne. Son intérêt, nous plumer toujours et partout*, Bruxelles : CPCP, « Analyses », 2018, [en ligne :] <http://www.cpcp.be/etudes-et-prospectives/collection-au-quotidien/jeux-publicite>.

en démontrant que leurs produits n'étaient pas « biaisés » et qu'ils allaient payer les gains aux joueurs »<sup>5</sup>. Les compensations consistent par exemple à :

- faire évoluer l'offre de produits en permanence ;
- offrir des taux de retour<sup>6</sup> aux joueurs très élevés ;
- proposer des procédures d'inscription particulièrement légères.

Le taux de retour est principalement attrayant pour les joueurs puisque c'est lui qui pousse au réinvestissement chez les participants. Si le taux de retour est important, les gains perçus en cas de victoire notamment, pourront facilement être remisés sur d'autres jeux ou pour continuer à jouer. Stratégie payante si l'on en croit l'observatoire des jeux d'argent en France car la dépense moyenne par joueur en ligne actif a augmenté de près de 70 % entre 2003 et 2007.<sup>7</sup>

L'utilisation des sites de jeu simplifiée et la légèreté des procédures d'inscription contribuent à l'engouement pour les sites de jeux en ligne. En diminuant le nombre de clic et la difficulté à s'inscrire, on fait en sorte de s'assurer un maximum de clients potentiels. À l'heure actuelle, il suffit uniquement de fournir un ou deux renseignements censés prouver l'identité et un numéro de carte bancaire, qui peut être assez aisément usurpé, rappelons-le.

La révolution technologique, bien qu'elle présente quelques avantages pour les joueurs, comporte également énormément de risques :

- de nouveaux modes de consommation ;
- la multiplication des acteurs du secteur ;
- un déficit de régulation sur la toile ;
- un essor incontrôlé du marché.

Cependant, le joueur tire quelques bénéfices de ce marché libéralisé. Indéniablement, il a plus de choix en termes d'offre, il peut jouer de n'importe où, à n'importe quel moment et jouer plus longtemps avec une somme donnée.

<sup>5</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*

<sup>6</sup> « Le taux de retour aux joueurs (TRJ) correspond à la proportion d'argent que redistribue le bookmaker à ses joueurs sur l'ensemble de leurs mises. » « Taux de retour aux joueurs », *Fr.bar-sports.com*, s. d., [en ligne :] <http://fr.bar-sports.com/taux-retour-joueurs/definition-63>, consulté en septembre 2018.

<sup>7</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

C'est un des éléments qui contribue au succès des jeux d'argent en ligne mais qui constitue également un facteur de risque très important. Un joueur va dépenser en moyenne presque deux fois plus qu'il y a dix ans !<sup>8</sup>

Si l'on se penche sur les chiffres<sup>9</sup>, on remarque que 97,5 % des joueurs jouent depuis leur domicile, très rares sont ceux qui pratiquent dans les lieux publics. L'ordinateur et le smartphone sont privilégiés dans 97,3 % des cas et près de la moitié du public joue en soirée. Il faut savoir que ce sont généralement les personnes de plus de 55 ans qui jouent en journée et de façon plus marquée le matin. Les avantages des jeux en ligne évoqués sont les suivants :

- une disponibilité 24h/24 ;
- la possibilité de réaliser son loisir à domicile pour plus de confort et moins de bruit ;
- la recherche d'intimité et d'anonymat ;
- la possibilité de profiter d'offres promotionnelles ;
- une plus grande visibilité des mises et des gains ;
- la variété des offres de paris.

Autre tournant décisif dans le paysage européen : 2010. C'est à ce moment en particulier que l'on remarque une réelle virtualisation des usages et une reconfiguration profonde des pratiques de jeu. La raison ? C'est à partir de cette date que les jeux d'argent et les paris sportifs ont été légalisés en France et dans cinq autres pays majeurs de l'Union européenne : l'Allemagne, la Belgique, le Luxembourg, l'Italie et l'Espagne<sup>10</sup>. On remarque dès lors :

- un afflux massif de nouveaux joueurs (néophytes ou expérimentés) ;
- une publicité massive qui élargit le public occasionnel et le rajeunit ;
- une surmédiation, une starification des joueurs professionnels<sup>11</sup> ;
- une facilité d'accès via le numérique ;
- une déculpabilisation par l'interposition de l'écran ;

<sup>8</sup> J. JÄRVINEN-TASSOPOULOS, *op. cit.*

<sup>9</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

<sup>10</sup> N. OLIVERI, « Jeux d'argent en ligne : entre usages virtuels et problématiques réelles », *op. cit.*

<sup>11</sup> Selon E. MORIN, *Les stars*, Paris : Seuil, 1957.



- la diffusion d'émissions télévisées en lien avec les divers championnats (principalement le poker).

Le jeu est donc devenu de plus en plus présent et visible dans nos sociétés jusqu'à le rendre presque banal. En effet, qui n'a pas déjà vu passer un spot publicitaire à la télévision pour une ou plusieurs célèbres enseignes de jeux sans se poser plus de questions...

### 3. Comment on rend le jeu attrayant ?

Il faut savoir que les médias classiques et la télévision représentent les premiers vecteurs d'information permettant de connaître lesdits jeux avec 47,3 % des joueurs informés via cette voie. Vient ensuite Internet avec 45 % de joueurs touchés, suivis par les informations données par l'entourage direct.<sup>12</sup> Il est donc aisé de se rendre compte que les opérateurs de jeux en ligne axent principalement leur communication et leurs stratégies marketing sur ces deux principaux canaux : la télévision et Internet.

En plus de fidéliser les clients existants, celles-ci ont pour but de cibler et harponner de nouveaux joueurs. Le défi consiste à séduire la palette la plus large possible en termes d'âge mais également d'initier les femmes à tous les types de jeux et principalement aux paris sportifs où elles sont le moins largement représentées.<sup>13</sup> Afin d'en comprendre tous les rouages et de savoir pourquoi il est si tentant de se laisser séduire par les jeux, nous en avons décortiqué les principales dynamiques.

<sup>12</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

<sup>13</sup> F. GRENIER, « Jeux d'argent : du marketing pour cibler de nouveaux joueurs », *Journal du Net*, 16 mars 2010, [en ligne :] <https://www.journaldunet.com/ebusiness/expert/45520/jeux-d-argent---du-marketing-pour-cibler-de-nouveaux-joueurs.shtml>, consulté en juillet 2018.



– 1°. L 'utilisation d'images frappantes



Image tirée du site Bettingwell<sup>14</sup>

Les chercheurs appellent ça la « dream culture »<sup>15</sup> : au travers d'images frappantes et percutantes, on fait en sorte, d'une part de capter l'attention du joueur potentiel et d'autre part de s'assurer un ancrage inconscient de sa mémoire vis-à-vis de l'information. Les images sont conçues de manière à associer les rêves, certaines aspirations profondes (pas toujours réalistes) du sujet au jeu proposé. À force d'être exposé à ce type de représentation, l'inconscient se verra conditionné et aura tendance à associer ces images fortes à la notion de plaisir et de loisir. C'est, entre autre, dans ce cadre que l'on verra des comportements du style : « j'ai eu une dure journée, je peux bien me faire plaisir en jouant », se développer. Cette réflexion apporte un réconfort au joueur en l'incitant à pratiquer davantage pour ressentir de la satisfaction mais également tendre vers son idéal. En effet, qui n'a jamais rêvé gagner plus d'argent ? Mais la question essentielle qui se pose dans ce cas-ci est surtout : à quel prix ?

<sup>14</sup> « Livebetting », Bettingwell.com, s. d., [en ligne :] <https://www.bettingwell.com/sports-betting-guide/online-sports-betting/livebetting>, consulté en juillet 2018.

<sup>15</sup> « Influence du marketing et de la publicité des opérateurs de jeux de hasard et d'argent », in *Conduites addictives chez les adolescents : Usages, prévention et accompagnement*, Paris : INSERM, 2014, [en ligne :] <http://www.ipubli.inserm.fr/bitstream/handle/10608/5966/?sequence=25>, consulté en octobre 2018.

## – 2°. Des sites au design adapté

Certains sites de jeux en ligne adaptent leur design au public visé. C'est ainsi que l'on rencontre des plateformes au design plus féminin, réalisées dans le but de « chouchouter » ces dames<sup>16</sup>. Le vocabulaire utilisé est également adapté et fait en sorte de jouer sur la corde sentimentale, entre autres. Ainsi, on remarque des slogans tels que « sentez-vous forte », « prenez du temps pour vous en vous accordant ce plaisir », « vie tourmentée, chargée, stressante ? faites une pause et envollez-vous ailleurs ». Les opérateurs cherchent ainsi à avoir la mainmise sur un groupe particulier pour ensuite les orienter vers des jeux plus divers. Les offres sont différentes des sites « plus masculins » : « des couleurs personnalisées et un fort accent mis sur les communautés et les forums pour leur permettre de communiquer entre elles »<sup>17</sup>.

## – 3°. Diffusion de messages positifs

McMullan et Kervin<sup>18</sup> ont analysé le contenu de plusieurs sites de jeux en ligne ainsi que des publicités qui en faisaient la promotion. Il s'est avéré que, à l'instar des communications diffusées dans les médias de masse tels que la télévision, la radio, etc., les messages promotionnels sont conçus de manière à véhiculer des discours très positifs sur le jeu tels que :

- miser sur la présence d'argent et de gain qui amène un déni vis-à-vis des pertes d'argent et fait oublier que l'on investit de l'argent de manière continue ;
- renforcer la confiance du joueur en ses compétences pour le détourner du compte de ses pertes ;
- associer la pratique du jeu avec les probabilités de succès et de mobilité sociale dans la vie réelle.

Au travers de ces différents points, est exprimée l'idée que le jeu fait de vous des gagnants, en véhiculant le fait que n'importe qui peut y arriver, qu'il suffit simplement d'être un peu plus rusé que le « commun des mortels ». Bizarrement, les opérateurs de jeu n'insistent jamais sur le fait qu'il s'agit,

<sup>16</sup> F. GRENIER, « Jeux d'argent : du marketing pour cibler de nouveaux joueurs », *op. cit.*

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> J. L. McMULLAN, M. KERVIN, « Selling Internet Gambling : advertising, new media and the content of poker promotion », *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 2012, p. 622-645.

avant toute chose, d'une activité rentable pour eux et qui leur rapporte de l'argent. Mais d'où ce profit peut-il bien venir si le joueur et l'opérateur sont gagnants ?

– 4°. Mise à disposition de jeux gratuits

Pour conquérir toujours plus de publics, l'industrie des jeux d'argent n'hésite pas à proposer des jeux gratuits en ligne, également appelés jeux de pratique. L'idée est que le joueur puisse s'exercer en toute quiétude puisqu'il ne mise pas d'argent réel. La logique derrière cela est la suivante : parce que le joueur a pris plaisir à jouer en ligne gratuitement, pour continuer à jouer, il devra déboursier un peu d'argent. De petites sommes dans un premier temps, qui prendront de l'ampleur au fur et à mesure que le client y prendra goût.

– 5°. Une relation d'intimité : fidélisation, bonus, cadeaux et cartes de fidélité

Une technique de marketing courante, mise au jour par Seth Godin<sup>19</sup>, ancien responsable marketing de Yahoo, consiste à créer une relation intime avec le client potentiel, le joueur dans ce cas-ci. L'idée est la suivante : les inconnus deviennent des amis et les amis des clients. Ainsi, l'éventuel joueur se sentira à la fois valorisé et reconnu si son opérateur de jeu le traite de manière individuelle et en apparence unique. Qui n'a jamais apprécié recevoir un mail lui souhaitant un joyeux anniversaire le jour j ? Et généralement, peu importe que ce soit une marque qui l'ait envoyé, c'est l'attention, dans ce cas-ci, qui compte.

Au travers de contacts en apparence personnalisés, tels que la mise à disposition d'un chat en direct pour répondre aux questions, l'envoi de mails mentionnant le prénom du joueur, de promotions personnalisées et « uniquement pour vous ! », les opérateurs de jeux d'argent s'arrangent pour créer une relation de confiance valorisante pour leur client, leur assurant non seulement une fidélité de la part de celui-ci mais également une diminution de sa méfiance vis-à-vis des produits proposés.

En plus des jeux gratuits, certains opérateurs proposent également des bonus et promotions. Les joueurs peuvent participer à leurs jeux favoris sans avoir à

<sup>19</sup> Information tirée de la théorie de Seth Godin sur son site, <https://www.sethgodin.com>, consulté en juillet 2018.

déboursier de l'argent (en apparence seulement, vous allez le voir). Ils doivent uniquement utiliser des jetons fictifs leur permettant de tester d'autres jeux gratuitement ou aller jusqu'à doubler leur mise. L'envers du décor ? pour pouvoir récupérer leurs gains, les participants devront déboursier une infime somme d'argent comparé à l'argent récolté, ce qui les fera, dans la majorité des cas, dépenser les yeux fermés.

– 6°. La promotion du jeu responsable

Il ne s'agit pas seulement de proposer aux participants une assistance clientèle disponible par chat en live et à tout moment mais surtout de mettre en œuvre, encore une fois, un climat de confiance avec le joueur en lui faisant passer le message que le but premier du site n'est pas qu'il se ruine. Qui pourrait bien se méfier face à la diffusion de messages positifs et invitant à la modération ? Comment pourrait-on dès lors, oser remettre en question la magnanimité de son opérateur de jeu ? La question est lancée...

– 7°. Une évolution de produit permanente

Les opérateurs de jeux en ligne sont, si l'on en croit Christophe Blanchard-Dignac, pour la quasi-totalité d'entre eux devenus des généralistes. Cette appellation signifie qu'ils ne se cantonnent plus à un seul type de divertissement mais combinent les jeux de casino, le poker, le bingo, les jeux d'adresse, les paris en ligne, etc.<sup>20</sup> Bien que toutes ces activités soient différentes, il est logique que les sites adoptent cette attitude étant donné que les enjeux restent les mêmes : toucher le plus grand nombre de personnes pour engranger de l'argent.

En effet, l'objectif de ces opérateurs est clair : « il s'agit d'attirer, parfois à un coût élevé, puis de rentabiliser, la cible incontournable des " gros joueurs ". [...] rares sont les opérateurs en ligne qui proposent une gamme de moins de 100 produits différents ». <sup>21</sup>

<sup>20</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*

<sup>21</sup> *Ibid.*

## II. De la séduction maîtrisée à la dépendance

### 1. Construction d'une dépendance affective

À force de vouloir à tout prix attirer le joueur dans leurs filets, les opérateurs de jeu contribuent activement à la création de la dépendance aux jeux d'argent chez des publics de plus en plus larges. Nous l'avons vu, les publicitaires font preuve d'une créativité sans borne quand il s'agit de faire consommer davantage d'argent au consommateur. Face à cela, c'est l'ensemble des tranches de la population qui se retrouvent démunies lorsque la pratique ludique devient irrésistible voire problématique. Avant d'étudier le phénomène particulier de l'addiction aux jeux d'argent, en ligne principalement, posons-nous d'abord la question de savoir : qu'est-ce que la dépendance au jeu ?

À la base, le jeu revêt des formes multiples possédant chacune des pièges pour le joueur avec des risques réels également. Qu'il s'agisse d'autres formes telles que le jeu de dés, les jeux d'enfants, de société, ou sur ordinateur, un élément apparaît comme commun : la volonté de vouloir sans cesse se dépasser. C'est un risque majeur de pratique addictive : tant que je n'ai pas fait mieux, tant que je n'ai pas réussi, je recommence, je continue afin d'atteindre mon but. La logique de base qui voulait que le jeu soit « pour du jeu », autrement dit, « pour du beurre », a fait basculer le divertissement vers une idée de gain et est devenue par la suite une transaction. Qu'est-ce qui pousse le joueur à continuer malgré les risques et les conséquences que cette activité implique ? C'est ce que nous allons tenter de déterminer.

Mais avant tout, qu'est-ce que le jeu pathologique ou problématique ?

Si l'on en croit Yasser Khazaal, chef du service d'addictologie de l'hôpital universitaire de Genève, « le jeu pathologique est classé [...] comme trouble du contrôle des impulsions. Considéré comme une « addiction sans substance » au vu de caractéristiques communes [...] telles que la poursuite de conduites malgré leurs conséquences négatives et la perte de contrôle sur le comportement ».<sup>22</sup> « Tout commence par et pour le plaisir. Puis on a du mal à s'arrêter.

<sup>22</sup> Y. KHAZAAL, « Approches psychothérapeutiques du jeu pathologique », *Revue médicale suisse*, septembre 2010, n°6, p. 1756-1759.

De plus en plus de mal... »<sup>23</sup> C'est en effet le propre du processus addictif : poursuivre une conduite ou une relation plus longtemps qu'on avait pensé le faire initialement et ne pas parvenir à s'arrêter.<sup>24</sup>

Rappelons que la dépendance peut toucher n'importe quel type de jeu, qu'il s'agisse de jeux vidéo, de jeux sur PC, de jeux de rôles etc. Elle peut être caractérisée par six éléments centraux :

- le repli sur soi : l'individu sacrifie toute sa vie au profit de cette seule activité (le jeu devient central dans la vie du joueur) ;
- la modification de l'humeur : jouer entraîne une excitation ou permet de se relaxer, exutoire ;
- l'augmentation irrésistible du temps de jeu ;
- la génération de conflits : mise en tension voire dégradation de la vie professionnelle et personnelle en plus de conflits internes ;<sup>25</sup>
- le phénomène de rechute ;<sup>26</sup>
- le « manque » sous forme d'une tension interne qui s'accumule.<sup>27</sup>

Les caractéristiques des comportements de jeu peuvent être classées en deux catégories. Premièrement, la plus connue, le jeu pathologique qui touche

<sup>23</sup> M. VALLEUR, J.-C. MATYSIAK, *Sexe, passion et jeux vidéo : les nouvelles formes d'addiction*, Paris : Flammarion, 2003 154 p.

<sup>24</sup> S. TISSERON, *Virtuel, mon amour*, Paris : Albin Michel, 2005, 196 p.

<sup>25</sup> M. D. GRIFFITHS, « Addiction sans drogue, quand le cerveau a le goût du jeu », *Adolescence*, 79, 2012/1, p. 51-55, [en ligne :] <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-51.html>.

<sup>26</sup> J. BILLIEUX, Y. KHAZAL, *et al.*, « How can we conceptualise behavioural addiction without pathologizing common behaviours ? », *Addiction*, X, 112, octobre 2017, p. 1709-1715.

<sup>27</sup> Il est utile de préciser qu'il existe deux écoles au sein de la psychologie. La première prône le fait que, dans le cadre d'une addiction sans substance, on ne peut parler de manque ni d'abstinence au sens strict des termes étant donné que ces appellations renvoient à des comportements et non des produits. Toutefois, la seconde école évoque l'idée inverse en arguant le fait que les symptômes sont les mêmes, bien que l'objet de la dépendance ne puisse être « consommé physiquement ». Étant donné que c'est cette seconde vision qui a été actée par le *Grand Dictionnaire de psychologie* pour l'année 2017, nous avons choisi de nous baser sur celle-ci au long de cette analyse.

entre 1 et 2 % de la population.<sup>28</sup> Ensuite, le jeu dit problématique qui regroupe des joueurs présentant un comportement moins grave mais un risque majeur de basculer dans la catégorie précédente. Cela concerne de 1,2 à 2,4 % des joueurs.<sup>29</sup> Enfin, le « jeu excessif » regroupe l'ensemble des joueurs pathologiques et des joueurs problématiques.

Nous l'aurons aisément compris, les conséquences du jeu excessif sont nombreuses et ont de fortes implications sur la vie quotidienne des joueurs. Malgré tout, celles-ci peuvent s'avérer être encore plus graves lorsque l'addiction porte sur des jeux impliquant des sommes d'argent. Le jeu peut alors arriver à mettre en danger, outre l'équilibre personnel, l'équilibre financier de foyers et conduire dans certains cas à des dérives dangereuses pour la société.

Penchons-nous sur les risques bien particuliers de la dépendance aux jeux d'argent.

## 2. Risques de la dépendance aux jeux d'argent

Pour George Herbet Mead<sup>30</sup>, professeur de psychologie sociale à l'université de Chicago, les jeux d'argent ont pour effet de permettre à chacun de sortir de son rôle social.

Le risque est de développer des « pensées erronées qui alimentent l'envie de jouer ».<sup>31</sup> Le jeu, dans sa dimension ludique, s'accompagne bien souvent de croyances qui contribuent à le rendre dangereux. Au moyen de celles-ci, le joueur tente, inconsciemment, de diminuer le risque ou la part de responsabilité qu'il met dans l'acte de jouer de l'argent. Ainsi, il peut se déculpabiliser et pratiquer de manière décomplexée au risque d'ancrer profondément ses pratiques. Voici les plus courantes.<sup>32</sup>

<sup>28</sup> A. ZERMATTEN, F. JERMANN, *et al.*, « Traiter l'addiction aux jeux de hasard et d'argent : un programme internet », *L'Information psychiatrique*, LXXXVI, 2010/9, p. 753-757, [en ligne :] <https://www.cairn.info/revue-l-information-psychiatrique-2010-9-page-753.htm>, consulté en octobre 2018.

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

<sup>30</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*

<sup>31</sup> *Ibid.*

<sup>32</sup> Y. KHAZAAL, « Approches psychothérapeutiques du jeu pathologique », *op. cit.*

- Intuitions/superstitions : « si je vois des chiffres en rêve, c'est que je dois les jouer ».
- Croyances erronées sur le jeu : « en jouant souvent, je suis sûr de gagner ».
- Illusion de contrôle : « choisir sa machine à sous en fonction des résultats précédents ».
- Attentes positives : « en jouant, je vais gagner et régler tous mes problèmes ».
- Pensées permissives : « je viens d'avoir mon salaire, je peux jouer ».
- Pensées d'absence de contrôle : « je n'ai aucun contrôle sur mes conduites de jeu ».

Il est néanmoins fondamental de garder à l'esprit que les suites du jeu excessif peuvent être extrêmement conséquentes, à la fois pour le joueur mais également pour son entourage et la société en général<sup>33</sup>. On pense notamment aux problèmes financiers, médicaux, psychologiques, familiaux, professionnels et légaux, ainsi que des risques élevés de délit et de fraude. Ils constituent une incitation à la dépense qui peut avoir des conséquences individuelles et sociales dommageables. Par exemple, on note que la dépense moyenne par joueur a progressé de 70 % en moins de dix ans.<sup>34</sup>

Au-delà des risques visibles, l'iceberg de la dépendance cache, en effet, d'autres risques liés et pouvant augmenter considérablement le risque vital, que l'on qualifiera alors de comorbidités. On parle notamment de dépendance et abus de substances, de troubles de l'humeur, de troubles anxieux et de personnalité.<sup>35</sup> Conséquence souvent méconnue également, le taux de suicide chez les joueurs excessifs s'élève à un peu plus de 20 %.<sup>36</sup>

<sup>33</sup> A. ZERMATTEN, F. JERMANN, *et al.*, « Traiter l'addiction aux jeux de hasard et d'argent : un programme internet », *op. cit.*

<sup>34</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*

<sup>35</sup> J. BILLIEUX, M. VAN DER LINDEN, « Addictions et mécanismes d'autorégulation : pour une approche multifactorielle et dynamique », *Psychotropes*, XVI, 1, p. 45-56.

<sup>36</sup> A. ZERMATTEN, F. JERMANN, *et al.*, « Traiter l'addiction aux jeux de hasard et d'argent : un programme internet », *op. cit.*



### 3. Profils à risque

Si l'on en croit l'Observatoire des Jeux d'argent en France, la population de joueurs est surtout masculine, diplômée et insérée.<sup>37</sup> Les joueurs problématiques sont, dans la plupart des cas, des hommes, ayant en moyenne 38 ans, dont les revenus sont inférieurs à 1 400 euros/mois et vivant seul.<sup>38</sup> De même que les joueurs excessifs sont des hommes de 35 ans en moyenne, vivant seuls et à faible niveau de revenus (entre 1 200 et 1 400 euros/mois).<sup>39</sup> Distinction faite des jeux de grattage et de tirage qui attirent surtout les femmes. Toutefois, il est absolument fondamental de garder à l'esprit que toute personne peut être susceptible d'être touchée par l'addiction aux jeux, quels que soient sa classe sociale, ses revenus ou son niveau d'éducation.

Chez nous, on ne compte pas moins de 1 200 000 comptes de joueurs actifs en ligne. C'est 3,7 % des personnes âgées de 18 ans et plus qui déclarent avoir joué à un jeu d'argent et de hasard dans les douze mois précédents. Notons que ces chiffres ne prennent pas en compte les personnes n'étant pas conscientes de jouer à des jeux d'argent, même de manière détournée. Nous évoquons là des jeux gratuits à option payante, ou des jeux *a priori* gratuits mais qui, en réalité, servent uniquement à ouvrir la voie aux joueurs vers des versions payantes.

Il est important de remarquer qu'environ un quart des joueurs en ligne jouent exclusivement sur Internet<sup>40</sup>, montrant ainsi l'importance de l'aspect numérique dans les pratiques ludiques actuelles. Notons également qu'une majorité des joueurs en ligne est dite exclusive, c'est-à-dire qu'elle ne pratique qu'un seul type de jeu.

45 % des joueurs jouent au moins une fois par semaine<sup>41</sup> et les sommes dépensées sont parfois très importantes :

- la moitié des joueurs en ligne ont dépensé plus de 208 euros/an ;
- un quart des joueurs a déboursé plus de 520 euros dans l'année écoulée ;
- Et ce n'est pas loin d'un joueur sur six, c'est-à-dire presque 200 000 personnes en Belgique, qui ont payé plus de 1 200 euros sur l'année.

<sup>37</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> *Ibid.*

<sup>40</sup> *Ibid.*

<sup>41</sup> *Ibid.*

Internet est plus utilisé par les jeunes générations dans la pratique des jeux d'argent, ce qui contribue à augmenter l'audience et la taille du public visé. Par exemple<sup>42</sup>, le Poker et les jeux de machine à sous sont les activités dont les adeptes sont les plus jeunes : la moitié a moins de 33 ans et les trois quarts ont moins de 41 ans. L'âge médian de la première expérience de jeu est de 33 ans pour l'ensemble des joueurs en ligne.

Le niveau d'éducation des joueurs en ligne est relativement élevé : plus de la moitié possède un diplôme supérieur au secondaire. Il semble que ce critère soit un facteur discriminant par rapport au type de jeu pratiqué. Les joueurs les moins diplômés auront tendance à se concentrer sur des jeux non régulés ou ne demandant pas de compétences particulières : *skill games*, jeux de grattage et de hasard.

Une question s'impose : comment les joueurs en arrivent-ils à miser de telles sommes de leur plein gré et pourquoi sommes-nous autant attirés vers les jeux d'argent ? Est-il possible que seul l'appât du gain en soit responsable ?

Selon Blanchard-Dignac, ancien directeur général de la Française des jeux, les jeux d'argent répondent avant tout à une logique d'offre : le joueur veut pouvoir miser sur quelque chose mais s'adaptera dans la quasi-totalité des cas aux types de produits et aux conditions de jeu qui lui seront proposées par le régulateur.<sup>43</sup> Dès lors, nous sommes en droit de nous poser la question de savoir ce qui provoque cette adaptation sans conditions, et, semble-t-il, sans réflexion. Le joueur perdrait-il tout esprit critique face au jeu ? La numérisation des divertissements contribue-t-elle à cet état de fait ?

#### 4. La virtualisation comme facteur aggravant

Si l'on en croit Jean-Charles Nayebi, Internet joue sur un facteur prédominant de l'addiction : l'accessibilité.<sup>44</sup> En effet, le web est particulièrement dangereux car il rend caduques les solutions que l'on enseigne généralement aux joueurs pathologiques « traditionnels ». Jusque-là, on leur apprenait, en effet, à éviter soigneusement tous les endroits à risque, tels que les villes où

<sup>42</sup> M.-L. TOVAR, J.-M. COSTES, V. EROUKMANOFF, *op. cit.*

<sup>43</sup> Chr. BLANCHARD-DIGNAC, « La révolution numérique des jeux d'argent », *op. cit.*

<sup>44</sup> J.-Ch. NAYEBI, *La cyberdépendance en 60 questions*, Paris : Retz, 2007, p. 265.

il y avait des casinos, etc. Mais aujourd'hui, ça ne fonctionne plus, le casino (ou autre activité) est désormais dans leur foyer, 365 jours par an ! N'est-il pas nécessaire de revoir les stratégies et traitements à adopter pour les joueurs pathologiques virtuels ?

Malgré tout, le virtuel va plus loin que le « simple » aspect de l'accessibilité et de la disponibilité. En proposant une alternative à la réalité, il suggère au joueur que son existence est *a priori* insuffisante en lui apportant un sentiment de pouvoir, la possibilité de se réinventer une identité valorisante (je peux être qui je veux sur Internet) et de se projeter hors de soi ainsi qu'un sentiment d'ubiquité. Cette idée de nouvelle identité va de pair avec le sentiment de pouvoir être plus fort, plus riche, etc., concepts très présents au sein de la population masculine qui deviennent dès lors le public cible et le premier angle d'attaque des opérateurs de jeu.<sup>45</sup> Facteur aggravant, les comportements « déviants » sont déculpabilisés par l'idée que je suis un autre moi en ligne, donc ce n'est pas réellement moi qui perd de l'argent.

Si l'on en croit Serge Tisseron, psychiatre et membre actif de l'Académie des Technologies, pour tenter de profiter des transformations techniques tout en conservant un rapport au réel efficace, il faut créer un apprentissage du virtuel qui est une étape décisive dans la maîtrise du cyberspace et de compréhension de la cyberdépendance aux jeux.<sup>46</sup> Il est nécessaire de maîtriser les mondes virtuels pour mieux les comprendre. En soi, une piste de réflexion consiste à dire que ce ne sont pas les outils techniques permettant l'immersion virtuelle qui sont à combattre, mais les facteurs socioculturels tels que le cadre familial, scolaire, l'histoire personnelle, etc. Le problème se situant dans le fait que le monde virtuel tend à se substituer au monde réel dans l'esprit des joueurs. L'usage problématique du jeu, serait donc, sous-tendu par d'autres difficultés vécues dans le réel qu'il faut saisir pour offrir une chance de pouvoir aider la personne dans son mal être.<sup>47</sup>

<sup>45</sup> N. OLIVERI, « Jeux d'argent en ligne : entre usages virtuels et problématiques réelles », *Pensée plurielle*, 37, 2014/3, p. 43-52, [en ligne :] [https://www.cairn.info/article\\_p.php?ID\\_ARTICLE=PP\\_037\\_0043](https://www.cairn.info/article_p.php?ID_ARTICLE=PP_037_0043), consulté en juillet 2018.

<sup>46</sup> S. TISSERON, *op. cit.*

<sup>47</sup> J. BILLIEUX, G. LAGRANGE, *et al.*, « Investigation of impulsivity in a sample of treatment-seeking pathological gamblers : a multidimensional perspective », *Elsevier, Psychiatry research*, 198, 2012, p. 291-296.

---

### III. Des garde-fous bien impuissants

---

#### 1. Une évolution de l'image du joueur

La pratique des jeux en ligne connaît un engouement sans précédent. La banalisation de celle-ci et l'acceptation de leur statut de divertissement y est pour beaucoup. Le fait de jouer est désormais affiché et assumé car considéré comme valorisant, bien qu'il soit une source latente de dépendance et d'endettement. Notons également que « les cas de dépendance aux jeux d'argent en ligne se multiplient proportionnellement à la population qui s'y adonne »<sup>48</sup>. Prenons un exemple d'actualité, la médiatisation des compétitions d'*e-gaming* et de joueurs engagés par de grands clubs sportifs contribuent à façonner une image idéalisée de la pratique des jeux. Il en est de même pour les tournois de Poker plébiscités par des célébrités.

De plus, le rapport à l'argent démultiplié par un sentiment d'accessibilité accrue vient brouiller la perception entre le virtuel et la réalité sociale. Le statut de l'argent est aussi reconfiguré, en étant numérique, il accentue l'aspect dématérialisé, intangible et volatile. Cependant, les conséquences sociales sont, elles, bien réelles.

#### 2. L'État se soucie-t-il de cet état ?

Comme nous l'évoquions, il semble que la société ait développé un lien plus décontracté et moins moral par rapport aux jeux d'argent. De ce fait, la nécessité d'un encadrement modernisé et renforcé se fait sentir. Néanmoins, une question s'impose : quel est le rôle des pouvoirs publics dans les pratiques pathologiques des jeux d'argent ? En effet, leur situation paraît pour le moins inconfortable, pour ne pas dire ambiguë.

<sup>48</sup> M. LEJOYEUX, *Du plaisir à la dépendance : nouvelles addictions, nouvelles thérapies*, Paris : Éditions de la Martinière, 2007, 213 p.

Selon Elisabeth Fortis, professeure de Droit pénal à l'Université de Paris X-Nanterre, les États, en étant maîtres des jeux<sup>49</sup>, ne pourront aisément sanctionner un joueur dont ils suscitent eux-mêmes les envies tout en en profitant fiscalement<sup>50</sup>. Les gouvernements sont pris en étau entre le désir de valorisation commerciale et une prise de mesures de protection à l'égard des citoyens joueurs. Il est clair que les différents changements dans les législations, la libéralisation du marché des jeux d'argent ainsi que la facilitation de leur disponibilité peut avoir un impact sur les comportements de jeux et le risque de jeu excessif. Étant donné l'importance des conséquences au niveau individuel et sociétal, le besoin se fait urgent de mettre en place des interventions préventives et des traitements efficaces. S'il y a un domaine où l'État se doit d'agir, c'est bien celui des jeux afin de faire respecter l'ordre public mais surtout afin de veiller au bien de la population.

Malgré tout, il est clair que l'État n'est pas le seul acteur et est très loin d'être responsable de la dépendance des joueurs, principalement lorsqu'il s'agit de jeux d'argent. Car dans cette liaison dangereuse qui enchaîne le joueur pathologique à sa pratique ludique, les opérateurs de jeux jouent un rôle central, de par la publicité et le marketing développé autour du joueur et du simple fait de jouer, nous l'avons vu.

En réaction à cela, plusieurs mesures législatives ont été adoptées. Celles-ci visent principalement à protéger les publics fragiles et plus précisément les mineurs. Toutefois, face aux différentes stratégies que nous avons pu aborder, celles-ci semblent bien impuissantes, voire très faibles au regard du matraquage publicitaire dont certaines firmes font preuve.<sup>51</sup>

Légalement parlant, « toute communication commerciale en faveur d'un opérateur de jeux d'argent et de hasard légalement autorisée est :

- assortie d'un message de mise en garde contre le jeu excessif ou pathologique, ainsi que d'un message faisant référence au système d'information et d'assistance prévu ;
- interdite dans les publications à destination des mineurs ;



<sup>49</sup> Des jeux légaux et régulés.

<sup>50</sup> E. FORTIS, « L'addiction aux jeux d'argent », *op. cit.*

<sup>51</sup> Voir M. KERESZTES, *La publicité pour les jeux d'argent en ligne. Son intérêt, nous plumer toujours et partout*, Bruxelles : CPCP, « Analyses », 2018, [en ligne :] <http://www.cpcp.be/etudes-et-prospectives/collection-au-quotidien/jeux-publicite>.



- interdite sur les services de communication audiovisuelle et dans les programmes de communication audiovisuelle présentés comme s'adressant aux mineurs ;
- interdite dans les services de communication au public en ligne à destination des mineurs ;
- interdite dans les salles de spectacles cinématographiques lors de la diffusion d'œuvres accessibles aux mineurs »<sup>52</sup>.

Malgré tous ces points, un premier constat est flagrant : ces mesures permettent de limiter l'exposition des mineurs mais sont dans l'impossibilité de la supprimer totalement. Les supports, publicités, etc. destinés à un public large ne sont, en effet, pas touchés par ces restrictions. De plus, les opérateurs de jeux d'argent en ligne multiplient leur champ d'action en organisant des opérations marketing via d'autres voies, encore moins contrôlées que les précédentes, si cela est encore possible. Nous citerons, entre autres, le sponsoring, les publicités sur le lieu de vente, etc.

### 3. Séduction détournée

#### – Sponsoring

Le sponsoring est utilisé comme une publicité indirecte servant à créer et développer des attitudes positives envers une marque.<sup>53</sup> L'idée est de créer un lien émotionnel et une relation basée sur le partage de valeurs communes entre le consommateur et la firme. C'est dans cette optique-là que certains grands opérateurs de jeu ont intégré les différentes compétitions sportives. Vous aurez sans doute remarqué les différents rappels de ces opérateurs dans le foot notamment, la coupe du monde toute récente a d'ailleurs été une occasion particulièrement trébuchante pour observer les stratégies marketing des opérateurs de jeux d'argent.

<sup>52</sup> « Influence du marketing et de la publicité des opérateurs de jeux de hasard et d'argent », *op. cit.*

<sup>53</sup> *Ibid.*

Prenons un exemple très parlant, en *Premier League*, ligue anglaise où évoluent une grande partie de notre sélection nationale, ce ne sont pas moins de sept équipes sur les 18 que compte la compétition qui sont sponsorisées, de manière visible, par une entreprise de jeux de hasard et d'argent.<sup>54</sup> Le football est d'ailleurs le sport le plus impacté par ces stratégies marketing, mais on les retrouve également dans des compétitions populaires telles que le basketball, le tennis, le handball, etc.

Plus récent encore, ce n'est pas loin de 333 millions d'euros qui ont été misés uniquement par les joueurs belges lors de ce mondial 2018. Cet événement sportif majeur a généré une augmentation des inscriptions des parieurs sportifs d'environ 30 % !<sup>55</sup> Le match ayant drainé le plus de paris en Belgique a été celui disputé contre le Japon. Une activité qui s'est avérée plus populaire auprès des 21-29 ans de sexe masculin.

Bien que cette attitude semble très anodine de prime abord, « je vois le logo de la marque, et alors ? je ne vais pas acheter pour autant », elle s'avère être particulièrement efficace. Sur la classe d'âge des 20 à 35 ans, les recherches<sup>56</sup> ont démontré que le sponsoring sportif permettait « d'accroître l'attractivité d'une marque en créant un effet d'identification à la marque du joueur ou du supporter »<sup>57</sup>. La démonstration des effets potentiellement néfastes du sponsoring de produits dangereux tels que les jeux d'argent a conduit à une réglementation plus stricte et la qualification de ces activités comme produits à risque, au même titre que l'alcool et le tabac, ils sont donc interdits aux publicités visant les moins de 25 ans. Notons néanmoins que, malgré toute la bonne volonté des autorités, ces mesures restent limitées, exceptionnelles et leur contrôle a tendance à passer un peu aux oubliettes dans les arcanes de la bureaucratie. De plus, la plupart des organismes n'organisent ces contrôles qu'à la suite d'un dépôt de plainte, ce qui arrive rarement. Enfin, rappelons également que les supports, sports, etc. destinés à un public large ne sont pas touchés par ces restrictions.

<sup>54</sup> « Influence du marketing [...] », *op. cit.*

<sup>55</sup> M. LAUWERS, « Les parieurs belges ont misé 333 millions durant le Mondial », *Le Soir*, 20 août 2018.

<sup>56</sup> K. P. GWINNER, J. EATON, « Building Brand Image through Event Sponsorship : The Role of Image Transfer », *Journal of Advertising*, XXVIII, 4, winter 1999, p. 47-57.

<sup>57</sup> K. P. GWINNER, J. EATON, *op. cit.*

### – Publicité sur le lieu de vente

La publicité sur le lieu de vente a pour vocation « d’atteindre les consommateurs directement sur le lieu d’achat afin d’attirer leur attention sur la marque et de favoriser les achats impulsifs »<sup>58</sup> L’étude dont est extraite cette conclusion, a également prouvé que la majorité des adolescents interrogés, reconnaissent avoir vu des affiches dans les magasins et que cela a augmenté leur intention d’acheter des tickets de loterie.

### – Pop-up et spams

Une pratique de plus en plus courante dans le milieu des jeux d’argent en ligne vise à soumettre le joueur à des pop-up ou des spams lorsque celui-ci évolue sur des sites de pratique principalement. Le côté insidieux du processus ne vous aura pas échappé. Le néophyte aura tendance à se tourner en premier lieu vers des sites dits gratuits ou de pratique, lui permettant de s’exercer sans avoir à miser de l’argent. L’intérêt est, à terme, qu’il y prenne goût et se tourne vers des sites à options payantes. Néanmoins, le processus est poussé plus loin dans le sens où, lors de son « apprentissage » le joueur est soumis à une quantité fulgurante d’images subliminales, de pop-up et de spams ayant pour but de le faire bifurquer vers le « réseau payant ». De plus, il a été démontré que de nombreux joueurs en ligne commencent à jouer suite à une exposition publicitaire.<sup>59</sup>

Malgré que la liste de toutes ces pratiques marketing peut sembler être un simple détail, voire une tempête dans un verre d’eau, il est absolument fondamental de garder à l’esprit le fait que tout est mis en place pour nous faire jouer et en l’occurrence, dépenser. Là où se situe le plus grand danger, et les scientifiques<sup>60</sup> sont unanimes pour le dire, est que les expositions répétées à la publicité pour les jeux d’argent, notamment auprès de publics jeunes,

<sup>58</sup> D. KORN, T. HURSON, J. REYNOLDS, *Commercial Gambling Advertising : Possible Impact on Youth Knowledge, Attitudes, Beliefs and Behavioural Intentions*, Guelph : Ontario, Problem Gambling Research Centre (OPGRC), 2003. (Trad. de l’anglais par l’auteure)

<sup>59</sup> M. GRIFFITHS, A. BARNES, « Internet Gambling : an Online Empirical Study among Student Gamblers », *International Journal of Mental Health and Addiction*, VI, 2, 2007, p. 194-204.

<sup>60</sup> « Influence du marketing et de la publicité des opérateurs de jeux de hasard et d’argent », *op. cit.*



conduisent à la normalisation des comportements de jeu en général. Les jeux de hasard et d'argent sont aujourd'hui perçus comme faisant partie de l'expérience de vie normale d'un enfant ou d'un adolescent, faisant l'impasse sur le risque d'endettement majeur et de dépendance pourtant bien présents.

Face à toutes ces techniques et stratégies bien huilées, force est de constater que le joueur et son entourage sont bien souvent impuissants vis-à-vis de l'attitude à adopter face à la dépendance, surtout lorsque tout est fait pour que le participant retombe dans son principal travers : le jeu.

Néanmoins, pour pouvoir parler de dépendance et tenter de la maîtriser, il est primordial de savoir de quoi il s'agit – comme nous l'avons vu – mais également de pouvoir la reconnaître chez soi ou chez un proche. L'idée est de pouvoir, par la suite, proposer des pistes de solutions adaptées ou en tout cas prodiguer une série de conseils de base lorsque l'on se trouve dans cette situation.

## IV. Reconnaître et combattre la dépendance

### 1. Reconnaître la dépendance

La question de comment reconnaître le jeu pathologique est centrale et bien entendu fondamentale en cas de suspicion d'addiction. Il existe plusieurs méthodes à ce sujet dont voici les deux plus simples.

La première méthode, développée par le professeur Yasser Khazaal, consiste à vérifier si la personne participe de manière persistante à des jeux d'argent au moyen d'au moins cinq des critères suivants :

« *La personne est préoccupée par le jeu :*

- *augmentation progressive des sommes engagées dans le jeu ;*
- *échec répété des efforts de contrôle ou d'arrêt du jeu ;*
- *agitation ou irritabilité lors des tentatives d'arrêt ou de réduction du jeu ;*



- *la personne utilise le jeu pour échapper aux difficultés et préoccupations quotidiennes ou pour améliorer son humeur ;*
- *après une perte d'argent, la personne tente de se refaire ;*
- *la personne ment ou tente de dissimuler à son entourage ses conduites de jeu ;*
- *la personne commet des actes illégaux pour financer ses conduites de jeu ;*
- *conséquences relationnelles ou professionnelles en lien avec le jeu ;*
- *endettement ou utilisation des ressources d'autrui pour sortir des difficultés financières en lien avec le jeu et ses conséquences. »<sup>61</sup>*

Rappelons également que la dépendance ne s'exprime jamais aussi clairement que lors d'un épisode maniaque.

Une seconde méthode, complémentaire, est appelée le « *Lie-Bet* » et se compose de deux questions :

- « Avez-vous déjà dû mentir à des personnes proches concernant votre comportement relatif aux jeux d'argent ?
- Avez-vous déjà senti le besoin de miser toujours plus d'argent ? »

Le test est positif si la réponse est affirmative à au moins une des deux questions.<sup>62</sup> Petite critique par rapport à celui-ci : il ne peut être effectué par une personne extérieure, ni un proche du joueur concerné mais uniquement par lui-même. Il présente donc un plus grand risque de déni.

<sup>61</sup> Y. KHAZAAL, « Approches psychothérapeutiques du jeu pathologique », *op. cit.*

<sup>62</sup> *Ibid.*

## 2. Combattre la dépendance

Malgré la fréquence du jeu pathologique dans notre société et la gravité des conséquences pour les joueurs atteints et leur entourage, seule une très faible proportion de joueurs, de l'ordre de 10%<sup>63</sup>, vont accéder aux soins ou les demander et ceci ne se fera que lors de crises majeures. La question qui se pose est donc de savoir pourquoi les personnes concernées attendent principalement des moments de crises aiguës pour faire appel à de l'aide ? Surtout que, si l'on y réfléchit, les pratiques de jeu se font, pour ce type de personnes, de manière quotidienne et pendant de longs moments.

Les raisons évoquées sont les suivantes : la honte, la stigmatisation, l'incertitude par rapport au traitement et le coût du traitement. La difficulté à chercher de l'aide et le poids des traitements sont également fréquemment rapportés.<sup>64</sup> Néanmoins, une raison supplémentaire semble s'imposer si l'on y regarde de plus près : le côté dramatique de la dépendance est occulté par les tentatives toujours plus nombreuses de se refaire ou de contrôler soi-même le jeu. Un comportement qui tend à ce que le joueur nie le côté pathologique de sa dépendance. Se pourrait-il qu'il soit directement lié à la nature du jeu ? Est-ce aussi dû au fait que tout est construit pour que le joueur ait le sentiment d'avoir le contrôle, et d'avoir une prise sur le hasard ?

Cruelle illusion au regard de la définition de ce qu'est un jeu d'argent. Gardons à l'esprit qu'il s'agit avant toute chose de jeux de hasard, c'est-à-dire, « des jeux caractérisés par une logique de perte et de gains acceptée par plusieurs joueurs, un enjeu généralement monétaire et par un résultat qui est le fruit du hasard »<sup>65</sup>. Il est donc humainement impossible de pouvoir le maîtriser.

Malgré cela, les médecins et psychologues travaillant sur le phénomène d'addiction au jeu s'accordent à dire que la meilleure solution qui s'impose pour contrôler les comportements pathologiques est l'abstinence. Cependant, il apparaît que des objectifs de « jeu contrôlé » sont viables. L'abstinence fait plutôt figure de finalité, à laquelle il faut arriver. L'important est avant tout

<sup>63</sup> Y. KHAZAL, « Approches psychothérapeutiques du jeu pathologique », *op. cit.*

<sup>64</sup> A. ZERMATTEN, F. JERMANN, *et al.*, « Traiter l'addiction aux jeux de hasard et d'argent : un programme internet », *op. cit.*

<sup>65</sup> E. FORTIS, « L'addiction aux jeux d'argent », *Archives de Politique criminelle*, 31, 2009, p. 79-91, [en ligne :] <https://www.cairn.info/revue-archives-de-politique-criminelle-2009-1-p-79.htm>.

d'aider l'utilisateur à se libérer de sa dépendance au jeu en élaborant une prise en charge visant le contrôle, rendant alors la personne responsable de sa guérison et, petit à petit de son arrêt du jeu. Les programmes de soins dépendront néanmoins du degré de développement de l'addiction. Cependant, certains éléments restent centraux, tels que le désir de conformité et d'appartenance à une communauté du joueur, ainsi que sa motivation et surtout le soutien de son entourage.<sup>66</sup> Rappelons que les comportements addictifs portent à conséquence sur l'environnement du joueur, mais sont avant tout une souffrance au quotidien pour lui.

Le parcours de soin est loin d'être une partie gagnée d'avance puisque, rappelons-le, une infime part de joueurs dits pathologiques consent à se faire soigner, mais également du fait que près d'un tiers des personnes entamant une démarche de soins arrête le traitement avant même de le commencer.<sup>67</sup>

Avant d'aborder ensemble les solutions existantes pour le joueur et son entourage en amont de l'addiction ou lorsque celle-ci s'installe, faisons un rapide tour d'horizon des traitements existants lorsque la dépendance est avérée voire même installée.

### 3. Traitements existants

Il existe plusieurs traitements à destination des personnes souffrant d'une addiction au jeu d'argent. Parmi ceux-ci, il existe entre autres, des groupes de soutien, des thérapies cognitivo-comportementales<sup>68</sup> et même, aussi surprenant que cela puisse paraître, des traitements en ligne.

Il est malgré tout fondamental de rappeler, que, n'étant pas des professionnels du secteur, nous ne disposons pas de la légitimité suffisante pour vous conseiller à ce sujet. Il existe pour cela des structures belges, clairement adaptées et dont le professionnalisme ainsi que la réputation ne sont plus à faire.

<sup>66</sup> J. BILLIEUX, G. LAGRANGE, *et al.*, « Investigation of impulsivity in a sample of treatment-seeking pathological gamblers : a multidimensional perspective », *op. cit.*

<sup>67</sup> Y. KHAZAAL, « Approches psychothérapeutiques du jeu pathologique », *op. cit.*

<sup>68</sup> Elles visent notamment à déconstruire les croyances profondes du joueur pour développer des résultats sur le long terme

C'est le cas entre autre de la clinique du jeu du CHU Brugmann ou encore de l'ASBL bruxelloise, le Pélican.

### *La clinique du jeu du CHU Brugmann*

*Depuis 20 ans, la clinique du jeu assure une consultation spécialisée visant le traitement des joueurs pathologiques. Au travers d'approches pluridisciplinaires, telles que l'assistance psychologique, médicale, familiale et sociale, elle offre aux joueurs éprouvant des difficultés avec leur pratique ludiques, un suivi individuel, familial ou de couple. Elle est d'ailleurs renommée internationalement, pour l'efficacité de ses traitements et ses recherches toujours plus novatrices dans le domaine.*

*« Au niveau de l'aide aux personnes en difficulté, la clinique du jeu offre une approche psychothérapeutique individuelle, familiale ou de couple pour les comportements excessifs (jeux de hasard et Internet) et des traitements pharmacologiques pour les problèmes associés (dépression, anxiété...). [...] Pour les proches et les familles, un soutien peut être apporté sous forme d'informations sur la pathologie, d'attitudes à adopter vis-à-vis du joueur ou d'orientation vers des psychothérapies de soutien. »<sup>69</sup>*

*Enfin, la clinique est disponible 24h/24 et 7j/7 au numéro gratuit 0800 35 777 ou via [stopjeu.cliniquedujeu.be](https://stopjeu.cliniquedujeu.be).*

*Pour aller plus loin : <https://www.chu-brugmann.be/fr/med/psy/dostoievski.asp>.*

## 4. Ne pas rechuter

Comment prévenir la rechute ? tout d'abord en identifiant les situations à haut risque, ensuite en entraînant le joueur à développer des stratégies spécifiques pour y faire face. Dans un premier temps, il est important de déculpabiliser la violation de l'abstinence.<sup>70</sup> Avoir rejoué ne veut pas dire que tout est bon

<sup>69</sup> Site internet de la clinique du jeu du CHU Brugmann : <https://www.chu-brugmann.be/fr/med/psy/dostoievski.asp>, consulté en décembre 2018

<sup>70</sup> Y. KHAZAAL, « Approches psychothérapeutiques du jeu pathologique », *op. cit.*

à jeter, il est important de se rendre compte pour ne pas « re-somber », à la vue du chemin parcouru et des efforts fournis.

En amont de la violation de l'abstinence, des processus de contrôle et de prévention de « l'écart » peuvent être mis en place.

Il est également possible au joueur ainsi qu'à son entourage de trouver des pistes de solution en amont de l'installation de la dépendance ou lorsque celle-ci est récemment développée. En voici quelques-unes.

## V. Que faire si le jeu se joue de nous ?

Dans un premier lieu, notons que l'association belge des opérateurs de jeux a mis en place un programme appelé Playsafe<sup>71</sup>, disponible en ligne qui propose notamment divers conseils à destination des joueurs.

Cependant, il existe, en plus de ces conseils de base, quelques pistes de réflexion et d'action agissant comme une première étape dans le processus de reconnaissance et de prévention de l'addiction que l'on se place du côté du joueur ou de son entourage. Notons, encore une fois, que ces différents conseils ne sont pas exhaustifs et ne peuvent en aucune manière remplacer l'intervention et le travail de professionnels et médecins, spécialement formés à ce type de dépendance.

### 1. Du point de vue du joueur

Dans un premier temps, il est nécessaire de rappeler au joueur qu'il est important pour lui de garder en tête le but qui se trouve derrière le jeu qu'il pratique. S'agit-il d'un pur divertissement avec pour seul objectif le dépassement de soi ou d'un jeu mettant en scène de l'argent ? Le fait de le savoir permettra de se positionner de manière critique face à la pratique mais aussi d'adapter son comportement de jeu. Il est primordial que le joueur garde à l'esprit qu'il s'agit, dans le cas des jeux d'argent, d'une transaction financière, attendant

<sup>71</sup> « Playsafe », *Playsafe.be*, s. d., [en ligne :] <http://playsafe.be/fr>, consulté en juillet 2018.

de lui qu'il paie un prix, une participation sous la forme d'une somme d'argent que, quoi qu'il advienne, il ne la récupérera pas. Même si, dans de rares cas, il a la chance de gagner, ses gains seront, au minimum, amputés de sa mise de départ.

Second conseil, et pas des moindres : garder à l'esprit que les jeux d'argent sont purement et simplement des jeux de hasard, à juste titre, le joueur ne dispose d'aucune prise sur l'issue de ceux-ci. Aucun stratagème, aucun tour ou calcul ne pourra lui permettre à coup sûr de gagner. De même, il ne s'agit nullement d'une question d'intelligence, d'habileté ou de bonne fortune mais bien d'un risque pris vis-à-vis de ce qui peut ou ne peut pas se passer. La question à se poser est donc de savoir si ce même risque est raisonnable ou non et si les conséquences qui peuvent en découler sont acceptables ou non. De plus, nul ne peut être certain, dans les pratiques en ligne surtout, que le hasard n'a pas été manipulé de manière à favoriser l'opérateur.

Si malgré tout vous souhaitez tout de même prendre le risque de jouer de l'argent, on ne saurait trop vous conseiller de vous fixer une limite de dépense et de vous y tenir, quelle que soit l'issue du jeu, que vous gagniez ou perdiez. Cela permet d'endiguer l'idée de vouloir à tout prix se refaire lorsque l'on perd et permet de ne pas se faire avoir par la frénésie de remiser en cas de gain. Il est important que vous puissiez prendre du temps et du recul sur votre pratique ludique en analysant la situation dans laquelle vous vous trouvez et en réévaluant régulièrement les risques et les conséquences qui pourraient en découler.

Malheureusement, il est fréquent que les choses dérapent rapidement. Que faire si vous sentez que le jeu se joue de vous ? Première chose, déculpabilisez ! Gardez à l'esprit que les jeux d'argent sont présentés et vendus de manière à vous séduire et à vous être indispensables. Il n'est néanmoins aucunement question de nier votre part de responsabilité car c'est à vous seul qu'incombe le devoir de réagir.

Un premier conseil consiste à analyser vos comportements de jeu et à dresser un bilan le plus fiable possible afin de vous connaître et d'identifier vos réactions en cas de perte notamment. Tentez-vous à tout prix de vous refaire ?

Dans la même optique, il est primordial de garder à l'esprit les signes avant-coureurs de l'addiction pour vous poser les bonnes questions :

- Êtes-vous préoccupé par le jeu ?
- Avez-vous augmenté progressivement les sommes engagées dans le jeu ?
- Avez-vous échoué à tenter d'arrêter ou de réduire votre pratique ? Vous êtes-vous dès lors senti irrité, agité ?
- Le jeu vous permet-il d'échapper aux difficultés quotidiennes et vous sert-il à améliorer votre humeur ?
- Avez-vous tenté à maintes reprises de vous refaire après une perte ?
- Avez-vous dissimulé votre conduite ou vos pertes à votre entourage ? Avez-vous déjà menti pour jouer ?
- ...

Si vous êtes dans ce cas, il est alors nécessaire de demander de l'aide auprès de professionnels avant que la situation n'échappe à tout contrôle. Il vous est possible de poser plusieurs actes allant dans ce sens.

Il existe, en effet, plusieurs sites ou lignes directes disponibles, sans limite de temps ou d'horaire, permettant de mettre en relation le joueur dépendant avec des professionnels qui lui proposeront des pistes de solutions adaptées à son cas. Parmi celles-ci on trouve la clinique du jeu du CHU Brugmann, le site [www.aide-aux-joueurs.be](http://www.aide-aux-joueurs.be), ou encore le numéro de SOS jeux.<sup>72</sup>



Il est également possible au joueur de demander à se faire exclure pour une durée déterminée des sites et lieux où se déroulent les jeux d'argent, soit via une inscription en ligne à la liste EPIS soit via le formulaire proposé par la Commission des jeux de hasard.

Cependant, ces différentes aides présentent plusieurs limites. En effet, elles demandent que le joueur soit dans une phase de reconnaissance et d'acceptation de son problème. De plus, elles ne peuvent se substituer à un traitement médical adapté de quelque nature que ce soit. Enfin, le fait de ne plus avoir accès à son compte et ses identifiants est un garde-fou bien maigre si l'on considère le fait qu'il est très facile de se créer un nouveau compte en ligne étant donné le peu d'informations réclamées par les opérateurs de jeux lors de toute nouvelle inscription.

<sup>72</sup> SOS Jeux : numéro gratuit - 0800 35 777, accessible 24h/24 et 7j/7.



De plus, dans le cas de pratiques de jeu addictives, c'est l'individu, dans son globalité qui s'en voit affecté, les conséquences dépassant ainsi l'unique sphère personnelle. Bien souvent, les proches se retrouvent exposés malgré eux aux effets dévastateurs de l'addiction. Comment y faire face et comment accompagner le joueur dépendant ? voici quelques pistes de réflexion...

## 2. Du point de vue de l'entourage

Pour ce qui est de l'entourage, un premier conseil est commun à ceux donnés au joueur : apprendre à reconnaître les signes de la dépendance et surtout, y être attentif. C'est une première étape majeure qui peut toutefois s'avérer plus compliquée que prévu. En effet, deux des caractéristiques de l'installation de la dépendance sont l'isolement et le fait de mentir ou, en tout cas, de cacher la nature de ses pratiques à ses proches. Malgré tout, certains signes avant-coureurs – listés précédemment – trahissent malgré lui le joueur permettant ainsi de découvrir le « pot aux roses ».

Il est important également pour les proches de déculpabiliser et de relativiser leur rôle dans le processus addictif. En effet, ils ne sont certainement pas à l'origine de la dépendance et doivent garder à l'esprit que leur intervention, bien qu'extrêmement importante, ne peut pas tout changer, car c'est le joueur qui doit lui-même prendre conscience de son état et la responsabilité de se faire soigner.

Cependant, si vous êtes face à ce type de cas de figure, votre soutien et votre compréhension peuvent déjà constituer une grande aide. Une attitude de bienveillance, visant à exprimer au joueur les inconvénients rencontrés à cause du jeu sans toutefois l'aborder de manière directe, est déjà un bon début.

Il est également primordial de vous préserver et de ne pas adapter vos habitudes au comportement de jeu du joueur. Il est très important de combattre l'isolement que peut engendrer ce type de trouble de la part du joueur, mais également de conserver du temps pour soi en dehors des problèmes de l'être aimé. Il n'est pas non plus inutile de pouvoir se confier à une personne de confiance ou de se faire aider par un professionnel, que vous consulterez alors seul ou en accompagnement du joueur.

Ce type de démarche peut aider à mettre en lumière et favoriser la compréhension des problèmes sous-jacents à l'addiction. En effet, les comportements de jeux excessifs tiennent rarement d'une seule et unique cause mais sont généralement liés à des manques, croyances ou difficultés du passé non résolues. Ils peuvent aussi avoir trait à certains besoins ou certaines situations comme la recherche de performance, l'affiliation à un groupe ou un évitement émotionnel.<sup>73</sup> Avoir cette compréhension supplémentaire s'avérera être à la fois bénéfique pour le joueur et son entourage, et permettra un réel traitement de fond du problème, visant ainsi une guérison à long terme.

Enfin, une dernière mesure mise à disposition de l'entourage et, radicale cette-fois, vise à demander l'interdiction d'accès et l'exclusion du joueur par son inscription au registre EPIS et via le formulaire proposé par la Commission des jeux de hasard comme évoqué précédemment. Notons toutefois que les mêmes critiques s'appliquent, à savoir que le joueur, s'il veut vraiment jouer en trouvera toujours le moyen, même si pour cela il doit faire appel à des sites illégaux. De plus, la procédure d'exclusion à la demande d'un tiers prend plus de temps que lorsque c'est la personne dépendante qui en fait la demande. Le cas doit être analysé de manière rigoureuse par la Commission qui, dans un second temps, se chargera de rencontrer le joueur concerné. Ce n'est qu'à la suite de cet entretien, qu'elle décidera de la nécessité ou non d'une exclusion temporaire, voire définitive dans les cas les plus graves.

<sup>73</sup> J. BILLIEUX, M. VAN DER LINDEN, « Addictions et mécanismes d'autorégulation : pour une approche multifactorielle et dynamique », *op. cit.*

---

## Conclusion

---

Vous l'aurez compris, les conséquences du jeu excessif peuvent s'avérer désastreuses et extrêmement destructrices, à la fois pour le joueur mais également pour les personnes qui le côtoient. La dépendance au jeu, en plus d'être insidieuse, présente l'extrême risque de se développer rapidement, la plupart du temps dans le plus grand secret imposé par la honte et la non-acceptation de la part de la personne qui en souffre. D'autant plus que celle-ci est encouragée de manière à peine détournée par les opérateurs de jeux, mettant en place des stratégies marketing visant à associer la pratique ludique à une ascension sociale et à une amélioration significative de la qualité de vie. Nous l'avons vu également, les États peinent à réguler et contrôler le phénomène, au vu de la croissance numérique et de la libéralisation du secteur ces dix dernières années.

Face à la situation, un seul conseil reste, dans tous les cas, valable. Il consiste à connaître les conséquences, connaître les techniques mises en place pour vous faire jouer et prendre du recul quoi qu'il advienne. Se poser des questions, savoir si cela en vaut la peine, se regarder en face et prendre la décision éclairée de courir le risque ou non. Car, face à la menace de faire basculer toute une vie sous le seul prétexte de se divertir, le savoir semble être le dernier rempart tenant encore debout.

\* \*

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

---

## Pour aller plus loin...

- Clinique du Jeu du CHU Brugman : <https://www.chu-brugmann.be/fr/med/psy/dostoievski.asp>.
- <https://www.aide-aux-joueurs.be>.
- <https://www.druglijn.be/français>.
- <http://lepelican-asbl.be>.
- SOS jeux : numéro gratuit 0800 35 777 accessible 24h/24 et 7j/7.





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

DÉSIREUX D'EN SAVOIR PLUS !

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

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



Avec le soutien du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Cette seconde analyse aborde le sujet de la dépendance au jeu et principalement aux jeux d'argent. Au travers de différentes parties, elle se penchera sur les stratégies mises en place par les opérateurs de jeu visant à pousser le joueur à miser toujours plus tout en le déculpabilisant. Elle retracera également les mécanismes de l'addiction, les profils de joueurs les plus à risque ainsi que le rôle de la virtualisation dans les pratiques de jeu addictives. Enfin, cette analyse abordera un volet plus pratique ayant pour but d'aider à reconnaître la dépendance chez le joueur, lui proposant, à lui comme à son entourage, un panorama des solutions, traitements et conseils à suivre pour ne pas tomber dans la dépendance et pour réagir au mieux lorsque le contrôle se perd peu à peu.

## Centre Permanent pour la Citoyenneté et la Participation

Rue des Deux Églises, 45 – 1000 Bruxelles

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

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



Chaque jour, des nouvelles du front !

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

Toutes nos publications sont disponibles  
en téléchargement libre :

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