

# COLLECTION DES RaPPORTS

AVRIL 93



N°134

LES JOUEURS DEPENDANTS :

Une population méconnue en France

Etude exploratoire

**Armelle Achour-Gaillard**

**CRÉDOC**

L'ENTREPRISE DE RECHERCHE

# CREDOC

**Les joueurs dépendants : une  
population méconnue en France**

**Etude exploratoire**

Etude financée par le  
Commissariat Général du Plan

**Chargée de recherche  
Armelle Achour-Gaillard**

**Avril 1993**

142, rue du Chevaleret  
7 5 0 1 3 - P A R I S

## Sommaire

---

<b>1. Introduction</b>	1
<b>2. Définitions</b>	4
2.1. Le jeu	4
2.2. Quand les limites du jeu sont abolies	7
2.3. Le joueur dépendant	8
<b>3. Méthodologie</b>	11
3.1. Recueil de données	11
3.2. Traitement des données	12
<b>4. Clinique</b>	14
4.1. Modes de rencontre avec le jeu	14
4.2. Trajectoire classique : de la rencontre à la dépendance	15
<b>5. Résultats</b>	20
5.1. Variables sociologiques pour l'ensemble des joueurs	21
5.2. "Profil" des joueurs selon le ou les jeux pratiqués	25
- Nombre de jeux pratiqués par un même joueur	25
- Type de jeu pratiqué par les joueurs pratiquant un seul jeu	26
- Caractéristiques des joueurs de courses	26
- Caractéristiques des joueurs de machines à sous	27
- Joueurs pratiquant les jeux de casino (grande salle)	28
- Joueurs pratiquant les jeux de cercle	28
- Jeux pratiqués en association avec d'autres jeux	29
- Joueurs pratiquant plusieurs jeux	30
- Joueurs pratiquant des jeux illégaux	30
5.3. Conséquences entraînées par la dépendance au jeu	32
- Dettes	33
- Interdiction volontaire	34
- Délits	34
<b>6. Synthèse des résultats et données complémentaires</b>	36
<b>7. Conclusion</b>	41
<b>Bibliographie</b>	43
<b>Annexes</b>	45

## 1. Introduction

---

Depuis ces dernières années, nous assistons à une augmentation considérable des jeux proposés au public, qu'il s'agisse des jeux télévisés ou radiophoniques, des jeux promotionnels, des jeux "minitel", des machines à sous, du "Quinté plus" (trouver dans une course cinq chevaux dans l'ordre ou le désordre), des loteries ou jeux instantanés tels le "Tapis vert" ou le "Banco" (on gratte la fine pellicule recouvrant une partie du ticket et l'on sait tout de suite si l'on a gagné ou perdu), ou encore du "Millionnaire" (jeu instantané qui combine le grattage précédemment évoqué avec la possibilité pour certains de passer sur le petit écran et la certitude de repartir alors avec un gain de 100.000 à 1.000.000 F).

Ces jeux suscitent un véritable engouement de la part des Français, et les sommes consacrées aux jeux d'argent connaissent une progression spectaculaire. Voici, à titre d'information, le chiffre<sup>1</sup> de la masse des "enjeux"<sup>2</sup> pour l'année 1992<sup>3</sup> :

P.M.U. (Pari Mutuel Urbain)	34.667.416.494 F
P.M.H. (Pari Mutuel Hippodrome)	2.811.181.715 F
Française des Jeux	30.064.854.830 F
Casinos	3.031.367.688 F
Total	70.574.820.727 F

*N.B. : nous n'avons pu obtenir le volume des recettes concernant les cercles, ce chiffre n'étant pas connu de la Sous-direction des courses et jeux du Ministère de l'Intérieur. Ceci peut peut-être s'expliquer par leur statut associatif : régis par la loi du 1er juillet 1901, les cercles ne peuvent, théoriquement, faire de bénéfices.*

---

<sup>1</sup> Chiffres communiqués par le P.M.U., la Fédération Nationale des Sociétés de Courses Françaises, la Française des Jeux, et la Sous-direction des Courses et Jeux du Ministère de l'Intérieur.

<sup>2</sup> Pour ce qui concerne les casinos (et les cercles) il s'agit en fait du volume des recettes, la masse des enjeux étant impossible à connaître du fait de la nature même des jeux qui y sont pratiqués.

<sup>3</sup> Compte tenu qu'un certain nombre de casinos ne sont ouverts que pendant la période estivale, l'exercice pris en compte va toujours du 1er novembre au 30 octobre.

Ce total pourtant considérable de 70 milliards de francs est cependant un chiffre minimal : il ne comprend en effet ni le volume des recettes des cercles, ni la masse des enjeux et paris clandestins. Il sous-estime donc la réalité des sommes consacrées au jeu.

Pour indication, les casinos ont vu cette année leur produit brut augmenter de 61 % grâce aux machines à sous ; la Française des jeux a vu, quant à elle, le montant des enjeux progresser de 42 % par rapport à 1991, cette augmentation étant principalement due au succès remporté par le jeu le "Millionnaire".

La passion des Français pour les jeux d'argent et de hasard est on ne peut plus lisible dans ces montants considérables. Or, parmi les joueurs qui s'y consacrent, une catégorie de joueurs appelle notre attention. En effet, si la majorité des joueurs misent des sommes en rapport avec leur budget, d'autres, échappant à toute logique, se mettent à miser des sommes de plus en plus importantes, de plus en plus fréquemment, sans qu'il leur soit possible de réfréner ce comportement qui aboutit à des situations catastrophiques pour eux-mêmes et leur entourage familial. Ils sont prêts à tout sacrifier sur l'autel de leur passion : salaire, allocations familiales... Passion, le mot est lâché. Elle prend le pas sur la part de rêve que chacun porte en soi. Et brûle.

La littérature romanesque nous a rendu ces joueurs familiers (que ce soit, entre autres, *Le Joueur*, roman autobiographique de Dostoïevski où il dérive de page en page le long des berges de sa folle passion, *La dame de pique* de Pouchkine, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* de Stefan Zweig, ou plus récemment *Hors d'atteinte ?* d'Emmanuel Carrère). La seule différence réside dans le type de jeu provoquant cette passion. Il semble en effet communément admis que ces joueurs ne peuvent que pousser des jetons ou des plaques sur les tapis verts des casinos. Or l'image est éculée. Aujourd'hui, comme nous le verrons plus loin, ces joueurs pratiquent aussi bien les paris sur courses, les machines à sous, le poker, les loteries que la roulette dans les casinos.

En d'autres termes, tous les jeux proposés au public sont susceptibles de créer une dépendance. "Inévitablement, la plus grande facilité d'accès à toutes les formes de jeu de hasard conduit à mettre de plus en plus le public en contact avec le jeu,

d'où une incidence accrue des conduites de "jeu pathologique" chez les sujets vulnérables"<sup>4</sup>.

Cette étude se propose de contribuer à la connaissance d'une population qui n'a encore fait l'objet d'aucune exploration en France : celle des *joueurs dépendants*.

En effet, nous n'avons pas recensé d'enquête épidémiologique sur ce sujet, pas plus que de travaux cliniques ; les écrits existant concernant principalement les différentes théories du fonctionnement psychique du "joueur pathologique" et les divers modes de traitement pratiqués à l'étranger.

Or, si l'on en croit Patrick Séry, la France serait l'un des pays européens qui détiendrait la première place quant au nombre d'établissements où se pratiquent les jeux d'argent et de hasard aussi bien que quant à la somme globale des paris et enjeux<sup>5</sup>.

C'est cette population que nous allons tenter d'appréhender, après un détour obligé par la définition du jeu et du joueur dépendant.

---

<sup>4</sup> Harvey R. GREENBERG, M.P., "Psychology of Gambling", in *Comprehensive Textbook of Psychiatry*, H.I. Kaplan, A.M. Freedman and B.J. Sadock, Williams and Wilkins, Baltimore, 3rd Edit., 1980, p. 3274.

<sup>5</sup> Journaliste à *L'Événement du jeudi*, et ancien joueur, Patrick Séry a procédé à un travail d'investigation sur ces différents aspects. Propos tenus lors de l'émission *Bas les masques* consacrée aux joueurs sur Antenne 2, janvier 1993.

## 2. Définitions

---

### • 2.1. Jeu

Deux ouvrages magistraux font actuellement toujours référence et autorité dès lors que l'on s'attache à définir le jeu : *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, de Johan Huizinga, publié en 1938, et *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, de Roger Caillois, édité en 1958. Nous emprunterons donc dans cette partie quelques références propres à ces deux auteurs.

Immanquablement, le mot jeu est évocateur de divertissement, d'amusement, et répond en cela à la signification du mot latin, *ludus* (s'éloignant ainsi du mot dont il est étymologiquement issu, *jocus*, apparu en 1080, signifiant plaisanterie).

Ce que nous retrouvons dans l'introduction de l'ouvrage de Roger Caillois : "Les jeux sont innombrables et de multiples espèces : jeu de société, d'adresse, de hasard, jeux de plein air, de patience, de construction, etc. Malgré cette diversité presque infinie et avec une remarquable constance, "le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté. Surtout, il entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse"<sup>6</sup>. Nous retrouvons donc ici la signification de *ludus*. Cependant, au ludique est tout aussitôt opposée la notion de sérieux et, partant, le travail.

Ainsi, J. Huizinga, historien néerlandais, qui démontre le rôle du jeu dans le fondement et le développement de la civilisation, accorde une place centrale dans son essai à l'opposition du ludique et du sérieux : "La valeur d'un mot dans la langue se trouve également définie par le mot qui exprime son contraire. L'antithèse du jeu est pour nous le *sérieux*, et aussi dans un sens plus spécial le *travail*"<sup>7</sup>. R. Caillois le rejoint, au moins sur ce point : "Il [le jeu] évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il

---

<sup>6</sup> CAILLOIS R., (1958), *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Paris, Ed. Gallimard, Coll. Idées, 1967, p. 9

<sup>7</sup> HUIZINGA J., (1938) *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. fr. Cécile Seresia, Paris, Ed. Gallimard, Coll. Tel, 1951, p. 81.

s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé"<sup>8</sup>.

Ceci posé, le vocable jeu recouvre un champ quasi illimité de significations, débordant rapidement la notion de divertissement et rendant de ce fait difficile une définition exacte du jeu. C'est pourtant à cette tâche que s'attellent aussi bien J. Huizinga que R. Caillois. (Notons au passage que notre langue, si riche par ailleurs, n'établit pas de distinction entre les différentes sortes de jeux, par exemple ceux qui comportent des règles et ceux qui n'en comportent pas ou encore les jeux ayant pour déterminant le divertissement et les jeux en relation avec l'argent. Cette particularité est, en revanche, prise en compte par la langue anglaise qui les désigne respectivement par "play" et "gamble".)

J. Huizinga nous propose la définition suivante : "Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel"<sup>9</sup>.

Nous nous contenterons de noter que cette "action dénuée de tout intérêt matériel" exclut tout simplement les jeux d'argent et de hasard et laisse ainsi de côté un des aspects, et la réalité, de ce type de jeux. Nous ne pouvons donc nous contenter de cette définition dans laquelle les jeux d'argent n'ont pas leur place.

Cette regrettable absence a bien sûr été relevée par R. Caillois qui souligne en revanche le caractère improductif du jeu : "le jeu, même sous sa forme de jeu d'argent, demeure rigoureusement improductif". Car "*Il y a déplacement de propriété, mais non production de biens*"<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> *Les jeux et les hommes...*, op. cit., p. 9.

<sup>9</sup> *Homo ludens...*, op. cit., p. 35.

<sup>10</sup> *Les jeux et les hommes...*, op. cit., pp. 34-35.

Caractère improductif que nous retrouvons dans les 6 critères suivants qui, sans préjuger du contenu des jeux, définissent selon lui essentiellement le jeu comme une activité :

- “1° - *libre* : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
- “2° - *séparée* : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;
- “3° - *incertaine* : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
- “4° - *improductive* : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ;
- “5° - *réglée* : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;
- “6° - *fictive* : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante”<sup>11</sup>.

Etant entendu que le monde du jeu est un monde à part, soigneusement isolé du monde réel, R. Caillois tente d'établir une typologie des jeux et nous propose une classification en quatre rubriques principales selon que les jeux sont dominés par l'un des principes suivants :

- Agôn : caractérise les jeux fondés sur la compétition réglée et sur la “rivalité qui porte sur une seule qualité (rapidité, endurance, vigueur, mémoire, adresse, ingéniosité, etc)”, et font appel à la responsabilité personnelle ;
- Alea : qui signifie la chance, “est une démission de la volonté, un abandon du destin”, et révèle la passivité du joueur. C'est bien sûr le principe qui est à l'oeuvre dans les jeux de hasard.

---

<sup>11</sup> *Id.*, pp. 42.43.

- Mimicry : simulacre, qui consiste par exemple “à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence” ;
- et Ilinx : vertige. Les jeux gouvernés par ce principe “consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d’infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse”.

Certains de ces quatre principes pouvant bien sûr se conjuguer entre eux dans la pratique de tel ou tel jeu. Pour notre part, cette définition du jeu et cette classification nous agréent quant à l’objet de notre étude.

## • 2.2. Quand les limites du jeu sont abolies

Cependant le jeu qui pour être jeu, doit justement être tenu “hors la vie” réelle, une activité à part, délimitée à un espace/temps donné, peut sortir de ses limites. Il peut y avoir contamination du monde du jeu à la vie réelle, contagion de la réalité. Alors, “Ce qui était plaisir devient idée fixe ; ce qui était évasion devient obligation ; ce qui était divertissement devient passion, obsession et source d’angoisse”<sup>12</sup>.

- Prenons par exemple un acteur qui, sortant ainsi du jeu, croirait qu’il est réellement le personnage qu’il joue ; il y aurait corruption de la mimicry. Et partant un épisode délirant s’observerait.
- Ainsi, la superstition peut venir corrompre le principe de l’agôn : nombreux sont les sportifs de haut niveau qui n’oublieraient pour rien au monde de porter tel foulard, tel talisman. Ou, pour anecdote, tel perchiste disant manger une orange avant un match décisif parce que l’orange mangée avant les éliminatoires lui avait porté bonheur.
- De même la superstition peut venir corrompre le principe de l’alea. Dans les groupes de joueurs dépendants que nous animons nous observons en effet qu’ils ne se contentent pas de se soumettre, passifs, aux faveurs du destin

---

<sup>12</sup> *Id.*, pp. 101-102

mais tentent de l'influencer. Celui-ci, par exemple, garera sa voiture toujours dans la même rue, du même côté du trottoir avant d'entrer au casino. Celui-là qui, tous les soirs, ferme le verrou de la porte d'entrée, verra comme un mauvais présage d'avoir oublié de le fermer la veille mais se rendra quand même sur le champ de courses, la passion étant la plus forte.

Nous voyons que l'activité purement ludique, considérée comme fondatrice de l'évolution et du développement humain, peut être "pervertie" dès lors qu'il y a contamination du monde du jeu au monde du réel, dès lors que les limites sont abolies par la corruption d'un des grands principes énoncés ci-dessus.

Et c'est ici que notre travail commence, dans l'analyse de la pratique irraisonnée des jeux d'argent et de hasard, engendrant une passion délétère, dévastatrice, au mépris de toute limite financière, de toute conséquence pour la vie réelle (principe de l'alea corrompu).

### • 2.3. Le joueur dépendant

Depuis quelques années, le domaine médical français se penche sur la "pratique de jeu excessive", de nombreux articles et quelques thèses en témoignent. Faute de recenser des joueurs dans les consultations (à part une thèse qui traite de deux cas cliniques), leurs auteurs n'ont pu que balayer un champ théorique balisé principalement par les nombreux travaux réalisés aux Etats-Unis. A titre de références, nous pouvons citer deux auteurs qui, de notre point de vue, ont réalisé sous cet angle un travail remarquable :

- le plus ancien, et le premier à notre connaissance à avoir abordé le vaste sujet que sont "les joueurs pathologiques", a été réalisé par le Docteur Jacques Kramkimel, dont la thèse de médecine et le mémoire de CES de psychiatrie<sup>13</sup> sont d'excellents outils de travail. Tout y est : des différentes théories

---

<sup>13</sup> KRAMKIMEL J., - *Etude psychopathologique du joueur*, Thèse pour le Doctorat en Médecine, Université Paris V René Descartes, Faculté de Médecine Paris Ouest, 1979, et *Le Jeu, le joueur et les joueurs anonymes*, Mémoire de CES de Psychiatrie, Université Paris V René Descartes, Faculté de Médecine Cochin Port-Royal, 1980.

psychanalytiques aux différentes formes de traitements proposés à l'étranger, suivies d'une analyse et d'une réflexion sur le fonctionnement des groupes de "Joueurs anonymes" présents dans de nombreux pays.

- le travail le plus récent est la thèse, très complète et d'une grande qualité, du Docteur Catherine Feldmann, qui envisage une nouvelle approche du "jeu pathologique" sous l'angle d'une "addiction sans drogue"<sup>14</sup> Dans cette thèse, l'auteur met en parallèle différentes conduites addictives, telles la dépendance au jeu, l'alcoolisme et la toxicomanie, et fait référence à de nombreuses études étrangères (essentiellement américaines) réalisées au cours de la dernière décennie.

C'est en 1980 que les psychiatres américains - préoccupés par la recrudescence de joueurs décrivant le jeu comme une spirale infernale, attraction à laquelle ils ne pouvaient se soustraire de leur propre volonté - ont élaboré le concept de "Jeu pathologique" et l'ont intégré aux critères diagnostiques du D.S.M. III (nosographie psychiatrique américaine à laquelle les psychiatres français font depuis fort longtemps référence). Voici donc les critères retenus par le D.S.M.-III R (édition remaniée) pour "poser un diagnostic" de "jeu pathologique" :

- “(1) le sujet est fréquemment préoccupé par le jeu ou essaie d'obtenir de l'argent pour jouer
- (2) jeu fréquent comportant des enjeux importants ou se prolongeant pendant une durée supérieure à celle prévue
- (3) besoin d'augmenter l'importance ou la fréquence des paris pour atteindre l'excitation désirée
- (4) agitation ou irritabilité quand il est impossible de jouer
- (5) pertes répétées d'argent au jeu et tentatives de regagner le lendemain l'argent perdu (pour se "refaire")
- (6) efforts répétés pour arrêter ou restreindre cette activité de jeu
- (7) jeu fréquent lorsque des échéances sociales ou professionnelles sont imminentes
- (8) le sujet a abandonné d'importantes activités sociales, professionnelles ou récréatives au profit du jeu

---

<sup>14</sup> FELDMANN C., *Le jeu pathologique : une addiction sans drogue*, sous la présidence du Pr. J. Ades, Faculté de Médecine Xavier-Bichat, 1992.

- (9) poursuite du jeu en dépit d'une incapacité à acquitter le montant de ses dettes ou malgré de graves problèmes sociaux, professionnels ou légaux, alors que le sujet se rend compte qu'il accentue ces derniers en jouant"<sup>15</sup>.

Nous nous limitons à cette description du joueur, définition communément admise, y compris par les sociologues américains qui ont réalisé des études épidémiologiques sur la population des joueurs dépendants, leurs items étant en corrélation étroite avec les critères que nous venons de parcourir.

Nous voyons qu'au travers de ces critères comportementaux l'aspect de dépendance est clairement lisible. Ils sont d'ailleurs repris pour leur grande majorité (7 sur 9) dans les critères retenus par le D.S.M. III pour diagnostiquer un abus de substances psycho-actives.

Pour notre part, à l'appellation "Joueur pathologique" utilisée par de nombreux médecins, nous préférons substituer celle de "Joueur dépendant". Ce choix est justifié par le fait que certains joueurs ont eu par le passé une autre dépendance, voire deux (alcool ou substances toxicomaniaques) ou présentent encore actuellement une autre dépendance associée au jeu. Il semble donc difficile d'isoler une de ces dépendances, le jeu en l'occurrence, pour en faire une pathologie à elle seule alors qu'elle paraît s'inscrire dans un "comportement de dépendance" beaucoup plus global. (Notre pratique nous incite d'ailleurs à considérer le jeu comme un symptôme, émergence d'une problématique qu'il convient donc d'appréhender dans sa globalité.) D'autre part, il paraît peut-être inopportun de stigmatiser ainsi un groupe d'individus ayant un comportement précis, les désigner de la sorte comme un groupe à part, "malade". Ces précautions étant prises, nous pouvons maintenant aller à la rencontre des joueurs dépendants.

---

<sup>15</sup> D.S.M.-III R - *Critères diagnostiques*, Paris, Masson, 1989.

### 3. Méthodologie

#### • 3.1. Recueil de données

Nous avons l'opportunité, par le biais de l'Association S.O.S. Joueurs<sup>16</sup>, de disposer d'un certain nombre d'informations sur cette population.

Pour préserver son anonymat, chaque personne ayant contacté l'Association est répertoriée d'après son prénom et la ville où elle réside, ce qui lui est signifié, et il lui est demandé de bien vouloir mentionner ces deux éléments à chaque nouvelle prise de contact. Il lui est alors attribué un numéro (interne à l'association) qui permet ensuite de retrouver la fiche d'informations la concernant dès qu'elle mentionne les deux caractéristiques précisées ci-dessus et de noter le contenu des différentes interventions dont elle fait l'objet. C'est sur ce matériel que nous avons travaillé. Nous avons également recueilli des renseignements fournis par les joueurs lors d'entretiens individuels ou communiqués lors des groupes de soutien et d'accompagnement aux joueurs désireux d'arrêter une pratique de jeu leur posant problème.

Nous disposions d'un échantillon de 335 personnes dont nous avons traité un peu plus des deux tiers, soit 238. En effet, jusqu'à il a peu de temps l'association ne disposait pas de grille d'entretien<sup>17</sup>, un certain nombre d'appels ou d'entretiens n'ont donc pu être retenus faute d'indications suffisantes. Les informations traitées sont donc celles qui nous ont été communiquées spontanément par le joueur ou par sa famille.

---

<sup>16</sup> Cette association, dans laquelle nous exerçons en tant que psychologue, a pour but l'étude et le traitement des phénomènes psychologiques, sociaux, légaux et matériels induits par des conduites de jeu "addictives et suicidaires" se soldant par des situations de détresse pour le joueur et sa famille. Elle a réalisé, depuis sa création en novembre 1990, un grand nombre d'entretiens individuels et a répondu à de nombreux appels téléphoniques de demande d'aide de joueurs ou de familles en détresse. Elle oriente, informe, et intervient aussi bien au niveau de l'aide juridique ou psychologique que sociale.

<sup>17</sup> Son premier souci ayant été de répondre à des demandes d'aide souvent exprimées dans l'urgence et la détresse.

Nous formulons toutefois une réserve quant aux résultats que nous pouvons communiquer à l'issue de ce travail : en effet, la population ayant fait appel aux services de SOS Joueurs l'a fait après avoir entendu parler de l'association dans des émissions ou articles, eux-mêmes écoutés, regardés ou lus par un type de population ciblée par leur support. De plus, il s'agit d'une **population en demande d'aide**, élément non négligeable s'il en est. Ce qui nous fait présumer que nos conclusions porteront plus sur une population de joueurs dépendants en demande que sur un groupe de joueurs dépendants isolé de tout autre contexte.

Cette étude a donc été réalisée à partir d'un échantillon, restreint, dont on suppose qu'il ne possède pas les caractéristiques particulières de la population des joueurs dépendants dans son ensemble, mais qui nous permet cependant d'appréhender un phénomène n'ayant à ce jour fait l'objet d'aucune recherche dans notre pays.

### • 3.2. Traitement des données

Nous avons abordé cette recherche sous deux angles :

#### - *Qualitatif - Clinique*

- . description des différents modes de rencontre avec le jeu ;
- . description de la "trajectoire classique", de la rencontre à la dépendance ;

#### - *Quantitatif*

Nous avons mis en place un dispositif qui nous a permis de traiter les données en notre possession, préalablement codifiées sous forme de tableaux. Nous obtenons ainsi dans un premier temps des caractéristiques sociologiques au travers d'un fichier - dont on sait qu'il peut se vérifier être non représentatif de la population concernée.

Dans un second temps nous avons évalué la fréquence de certains comportements chez les joueurs dépendants et avons tenté d'établir un "profil" de ces joueurs.

Compte tenu de la taille de notre échantillon, le croisement de certaines variables ne peut déboucher sur des résultats statistiques pertinents. S'agissant d'une étude exploratoire, les résultats obtenus pourraient cependant être un préalable à des études statistiques de plus grand volume.

Au cours de cette phase, il sera apporté toute précision relative aux variables concernées (pour expliquer de quelle façon ou pourquoi nous avons regroupé certains types de jeux par exemple).

Quelques graphiques, brièvement commentés, permettent de mieux visualiser les résultats. Ces résultats ont fait l'objet d'une synthèse dans laquelle nous intégrons des éléments d'analyse ainsi que des données complémentaires.

## 4. Clinique

---

On peut dire d'emblée qu'il y a deux grands types de comportements chez les joueurs (que nous pourrions comparer aux consommations d'alcool : consommation modérée et alcoolisme) :

- le premier, le plus fréquent, qui consiste à pratiquer les jeux d'argent et de hasard en misant en fonction de ses moyens financiers, comportement s'apparentant à celui du "joueur social" qui "joue peu d'argent, est capable de s'arrêter à tout moment, qu'il gagne ou qu'il perde, ne prend pas de risques inconsidérés et joue dans la limite de ses moyens. Il sait très bien que les chances de gagner sont très faibles"<sup>18</sup> ;
- le second, qui consiste à jouer au-dessus de ses moyens, comportement qui caractérise le joueur dépendant et qui s'apparente à une prise de risque sans laquelle le jeu n'aurait aucun intérêt.

### • 4.1. Modes de rencontre avec le jeu

Nous observons trois grands cas de figures :

- soit il s'agit de personnes n'ayant jamais joué, y compris à la loterie, et la rencontre avec le jeu dont ils deviennent dépendants est toujours fortuite, à la faveur d'une sortie avec des amis le plus souvent ;
- soit il s'agit de joueurs qui pratiquaient un ou plusieurs jeux, de façon tout à fait raisonnée, et qui rencontrent un autre jeu qui deviendra objet de leur dépendance ;

---

<sup>18</sup> KRAMKIMEL J., *Etude psychopathologique du joueur*, Thèse pour le Doctorat en médecine, Université Paris V - René Descartes, Faculté de médecine Paris-Ouest, sous la direction du Pr. S. Brion, 1979.

- soit encore de joueurs qui, parfois depuis des années, pratiquaient le jeu dont ils deviendront plus tard dépendants.

Mais quel que soit le mode de rencontre avec le jeu, leur malchance est alors (pour beaucoup) de gagner une grosse somme, "le big win" repéré par les auteurs américains depuis déjà fort longtemps, qui semble signer l'entrée dans la spirale infernale de la dépendance.

En parallèle avec l'entrée dans la dépendance au jeu apparaissent dans la vie d'un grand nombre d'entre eux des fractures : divorce, décès d'un proche, perte d'emploi... ; constante confirmée par de nombreux auteurs étrangers.

#### • 4.2. Trajectoire classique : de la rencontre à la dépendance

Pour ces joueurs une logique implacable se met alors en place qui débute par ce premier raisonnement : "Puisque j'ai gagné pourquoi ne gagnerais-je pas de nouveau ?" C'est là que la trajectoire de notre joueur devient totalement irrationnelle, totalement irraisonnée mais identique pour chacun. Et c'est le début de la "spirale infernale".

Car si l'entrée dans le jeu se fait modestement, par petites touches, le plaisir de jouer augmente au fur et à mesure que la pratique s'intensifie. C'est même ce plaisir qui est recherché plus que le gain probable, bien que celui-ci garde une place de choix dans cette logique qu'il étaye. Notre joueur **ne joue plus pour gagner mais pour jouer**. (Ici un parallèle s'impose avec d'autres dépendances telles que la toxicomanie ou l'alcoolisme : de même que le toxicomane augmente les doses pour obtenir le plaisir recherché, le joueur augmente ses mises dans le même but.)

La réalité le rattrape bien vite : il perd. Et bientôt il n'a plus le choix : gagner est devenu essentiel pour sa survie. "Se refaire" devient le maître mot de ses pensées. Si une fraction de plus en plus importante de son salaire est absorbée dans le jeu, c'est bientôt tout le salaire qui y est consacré ou l'allocation Assedic qu'il perçoit. Pour certains les allocations familiales viendront grossir les sommes jouées. Pour

d'autres, ou pour les mêmes, les retraits de cartes bancaires deviendront plus fréquents, des chèques sans provisions paieront les "dettes de jeu" - par exemple au casino ou au cercle -, les factures d'EDF ou de loyer resteront en souffrance. Et il n'est pas rare de voir des joueurs ayant, pendant parfois un an, accumulé des factures ou autres créances dans un tiroir, sans même ouvrir les enveloppes. Les relevés bancaires ou postaux faisant l'objet d'une vigilance toute particulière afin de les soustraire dès leur arrivée à leur entourage familial.

A ce stade la dissimulation ne devient plus possible et le joueur en arrive à dire qu'il joue à sa famille. Laquelle, à son tour, entre dans la spirale infernale du jeu. Chacun y va de son écot pour rembourser les dettes. Des crédits sont contractés pour pallier les échéances cruciales. Ainsi, la famille prend le relais. C'est elle qui maintenant utilise mille et une stratégies pour trouver l'argent afin de combler les pertes. Rien n'y fait : le joueur continue de jouer tant et plus que bientôt plus aucune aide extérieure ne peut venir combler le gouffre sans fond de sa passion.

Bientôt, le délit sera le seul moyen de se procurer "l'argent du jeu". Le nombre de détournements de fonds, vente de biens gagés, malversations, abus de confiance, escroqueries en tout genre (y compris escroqueries conjugales et familiales), cambriolages, vols qualifiés est alarmant. (Ici aussi le parallèle avec le comportement du toxicomane est évident : il *doit* trouver l'argent de son produit. Peu en importe le prix.) Et si l'emprisonnement intervient, la récidive semble malheureusement la règle.

Ce que nous venons de décrire comme étant la trajectoire classique constatée pour notre population est une constante relevée par les praticiens américains qui ont vu un grand nombre de joueurs dépendants. Ce que nous retrouvons par exemple chez R.L. Custer qui distingue trois phases dans l'évolution de ces joueurs : "The winning phase" ; "The loosing phase" ; "The desperation phase" <sup>19</sup>. Phases qui correspondent en tous points au parcours que nous venons d'évoquer brièvement : "The winning phase" étant la phase de gain initial que nous avons mentionnée ; "The loosing phase", la phase de perte où "se refaire" devient le leit-motiv de leur pensée, et "The desperation phase" la phase où le délit intervient comme seule issue possible.

---

<sup>19</sup> CUSTER R.L., "Profile of the pathological gambler", in *J. Clin. Psychiatry*, 1984, 45, pp. 36-37.

Il va sans dire que les joueurs dépendants, tout préoccupés “du jeu”, désinvestissent progressivement les relations familiales. Leur présence au sein de leur famille est toute charnelle, leur esprit est tout entier préoccupé du jeu, exclusivement du jeu. Et si les joueurs parviennent à conserver une “façade”, c’est encore au prix d’un jeu, un autre jeu celui-là, qui les laisse seul face à eux-mêmes. Ce que certains ne supportent pas. Trois témoignages (deux de femmes de joueur, un d’une assistante sociale d’entreprise) nous ont laissé un goût amer : celui-ci, annonçant à sa femme par téléphone qu’il a tout perdu, se tue d’une balle “en direct” ; celui-là, désespéré de ne plus pouvoir jouer après s’être fait interdire de cercles, laisse un mot à sa femme “je me tue parce que je ne peux plus jouer” avant de mettre fin à ses jours ; cet autre encore, ne pouvant plus faire face à ses dettes, se suicide alors même que l’assistante sociale allait lui annoncer qu’une banque acceptait de racheter tous les crédits qu’il avait contractés pour les transformer en un seul, plus gérable par le couple.

Ainsi, Léandre, 45 ans, employé dans une entreprise nationalisée, divorcé à cause du jeu, expulsé de son logement pour non paiement de loyer, résume ainsi sa situation : “Il y a trois choses qui m’attendent : la folie, la prison ou le suicide”... Ce qui pourrait être la traduction de ce que R.L. Custer présente comme les quatre issues possibles pour le joueur : “le suicide, l’incarcération, la fuite, l’appel à l’aide”<sup>20</sup>.

Nous ne retrouvons cependant pas dans notre population ce que les auteurs étrangers décrivent comme les signes caractéristiques des joueurs dépendants. Mais continuons ce parcours avec R.L. et L.F. Custer qui, dans leur article “Soft signs of pathological gambling”<sup>21</sup>, notent chez les personnes pouvant devenir des joueurs dépendants :

une intelligence souvent supérieure à la moyenne, une grande habileté à résoudre les problèmes de la vie courante, des capacités sportives développées, une attraction pour les sports et les situations à risque, une grande énergie qui les conduit à exercer plusieurs activités en même temps,

---

<sup>20</sup> Ibid., p. 37.

<sup>21</sup> CUSTER R.L., CUSTER L.F., “Soft signs of pathological gambling”, *Fifth National Conference in Gambling*, Reno, Nevada, University of Nevada, 1981.

un goût à participer à des activités de groupe où ils prennent souvent des responsabilités.

Notre expérience ne souscrit pas à cette description, ces caractéristiques pouvant, isolément, être retrouvées chez quelques joueurs ne font pas la règle :

- nous n'avons pas souvenir de joueurs se décrivant comme sportifs (à part un ex-pilote de moto qui s'était converti au jeu - d'après ses propres termes - après un accident qui avait arrêté sa carrière) ;
- nous n'avons pas noté, lors des entretiens cliniques, d'appétence particulière à exercer *par le passé* plusieurs activités simultanées ;
- quant à leur goût à participer à des activités de groupe, elle n'était pas et n'est toujours pas le lot des joueurs que nous avons rencontrés (mis à part un joueur qui consacre encore à l'heure actuelle des week-end à effectuer des missions pour la Croix Rouge).

On le voit, ces trois caractéristiques sont en contradiction avec notre clinique qui ne nous a pas révélé ces traits dans notre population.

Ce que nous retenons, en revanche, est en règle générale une intelligence effectivement supérieure à la moyenne (intelligence mise entièrement au service du jeu) et leur capacité à résoudre les problèmes de la vie courante, avant le jeu et pendant le jeu (même si dans ce dernier cas la "gestion" de ces problèmes échappe à notre logique puisqu'il s'agit alors pour eux de trouver des stratégies toujours plus compliquées pour éviter d'y faire face).

Quant au vécu de cette dépendance, il est on ne peut plus clairement exprimé dans ces propos<sup>22</sup> :

- "Le jeu est associé à la drogue, est associé à toute personne qui se sent tributaire et dépendant de leur de leur, comment dirais-je, euh de leur

<sup>22</sup> Propos recueillis lors d'entretiens réalisés avec des joueurs dans le cadre de notre pratique de psychologue auprès de joueurs dépendants ainsi que lors d'entretiens exploratoires que nous avons réalisés pour cibler au mieux les besoins avant la création de l'association SOS Joueurs, entretiens qui ont été enregistrés et décryptés intégralement.

atavisme, par le tabac, si c'est le jeu, si c'est la drogue, (...) ils vont chercher par tous les moyens pour acquérir leurs besoins et l'assouvir, ça c'est sûr."

- "C'est une maladie, c'est une maladie."
- "C'est clair que c'est (...) une dépendance, c'est une drogue dure."
- "C'est une drogue à ce niveau-là, c'est une drogue."
- "Je me dis j'aurais voulu être un drogué : c'est pire le jeu."
- "Je suis un drogué."
- "C'est une drogue."
- "J'aurais préféré être un toxicomane qu'un joueur."
- "Ça a été plus facile d'arrêter la drogue que d'arrêter le jeu" dit un ancien toxicomane.

Que nous disent-ils à travers ces phrases et ce mot "drogue" qui revient sans cesse, (présent dans tous les entretiens)? Que même si le plaisir de jouer est intense et procure une jouissance qu'ils ne retrouvent nulle part ailleurs - engendrant cette relation passionnelle qu'ils entretiennent avec l'objet de leur désir - le jeu est vécu comme une action à laquelle ils ne peuvent se soustraire. Qui les entraîne, malgré eux, à jouer, encore et toujours. La souffrance est ici lisible au premier plan. Certains vont même jusqu'à employer le mot "enfer" pour nommer cette souffrance. (Ce qui amène tout naturellement à nous poser la question de la responsabilité des joueurs lorsqu'ils commettent des délits pour se procurer l'argent du jeu : ne sont-ils pas alors en quelque sorte soumis à une force à laquelle ils ne peuvent résister? Mais ceci est un autre débat.)

En résumé, cette brève incursion clinique révèle surtout l'aspect comportemental des joueurs dépendants. Nous y voyons une trajectoire stéréotypée, la mise en place d'une logique implacable et paradoxale où la règle, si règle il y a, est que seul le jeu peut remédier aux conséquences qu'il a pourtant générées. Ce que nous retenons surtout c'est que ces joueurs se retrouvent dans des situations (financière, familiale, relationnelle, professionnelle, psychologique, légale) bien souvent dramatiques, pouvant aller jusqu'à l'exclusion de toute vie sociale, entraînant inexorablement et de façon constante leur famille dans leur chute.

Abordons maintenant la partie quantitative de ce travail.

## 5. Résultats

---

*Rappel - comme nous le précisions au début de ce travail, il s'agit d'un traitement de données a posteriori : les informations dont nous disposons n'ont pas été sollicitées lors des entretiens mais ont été formulées spontanément par les joueurs et leurs familles.*

Dans cette partie, nous allons tenter de voir si certaines caractéristiques se dégagent de l'examen des données en notre possession. Pour cela nous procéderons en plusieurs étapes :

- nous examinerons d'abord les variables sociologiques pour l'ensemble de notre échantillon, tous jeux confondus, quels que soient le jeu et le nombre de jeux pratiqués par un même joueur. Ce ou ces jeux ayant été désignés par le joueur comme étant objet de dépendance ;
- nous isolerons ensuite des "sous-groupes" et tenterons de voir si un "profil" se dessine quant aux différentes pratiques de jeu :
  - . joueurs pratiquant un seul jeu ;
  - . joueurs pratiquant plusieurs jeux ;
  - . joueurs selon le type de jeu pratiqué : courses, machines à sous, jeux de casino, jeux de cercle ;
  - . joueurs pratiquant des jeux illégaux.

Nous examinerons enfin les conséquences entraînées par la dépendance au jeu : les dettes, les interdictions volontaires et les délits.

Il est évident que les sous-groupes ainsi isolés ne comportent qu'un petit nombre de personnes et il serait osé de prétendre que les résultats ainsi obtenus puissent dessiner un "profil type" de la population des joueurs dépendants. Ils permettent cependant d'esquisser une typologie provisoire, et à notre surprise, font apparaître parfois des traits que nous n'attendions pas.

### • 5.1. Variables sociologiques pour l'ensemble des joueurs

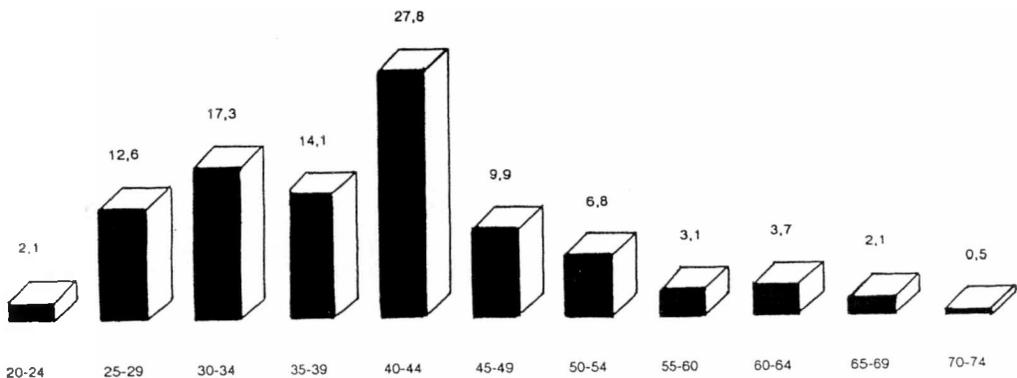
Compte tenu du mode de recueil des données, un certain nombre d'informations n'ont pas été portées à notre connaissance. En effet, nous pouvons connaître l'âge, le sexe, et le nombre d'enfants d'un joueur mais ignorer sa profession ou sa situation familiale, tout comme nous pouvons connaître sa profession, son sexe, mais ne pas savoir s'il a des enfants. Nous ne tiendrons donc compte que des informations communiquées, obtenant ainsi un "sous-échantillon" dont la taille est alors fonction du nombre de "réponses". Des graphiques, figurant en annexe, présentent cependant la totalité de notre échantillon (T = 238) et indiquent le pourcentage d'informations non-communicées (N.C.). Un bref commentaire suit la présentation de chaque résultat.

#### - Sexe

Sur l'ensemble de notre échantillon (T = 238) nous constatons une écrasante sur-représentativité des joueurs de sexe masculin : **91,6 % d'hommes** contre **8,4 % de femmes**.

#### - Age des joueurs

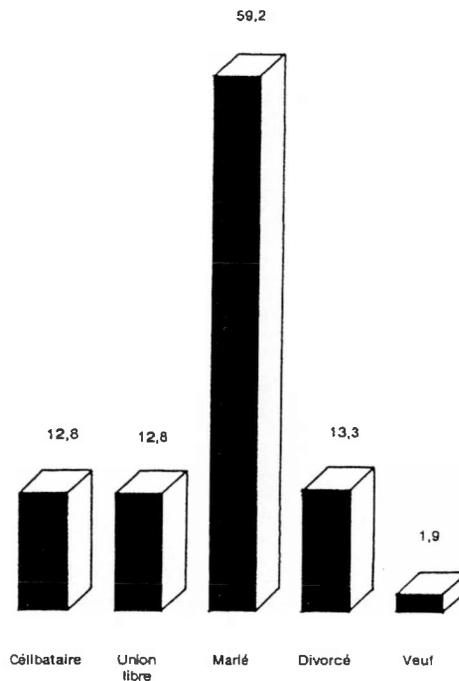
Graphique I (T = 191)



Malgré la taille réduite de notre échantillon, cette variable, présentée sous forme de graphique, dessine une courbe qui montre une répartition de 72 % pour les classes d'âge comprises entre 25 et 44 ans. La classe d'âge 40-44 ans (classe modale) étant significativement plus représentée (27,8 %) que l'ensemble des autres classes d'âge.

- Situation de famille

Graphique 2 (T = 211)



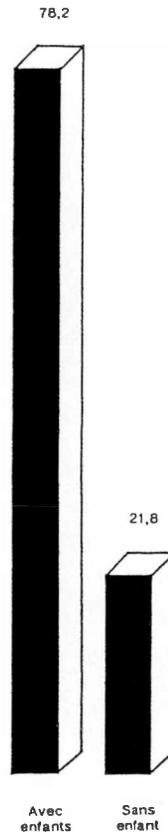
Nous voyons que les **joueurs mariés** sont ici nettement représentés (59,2 %). Les célibataires, divorcés et vivant en union libre se partagent à parts égales un peu plus d'un tiers de l'échantillon, quant aux veufs ils sont quasi-absents (1,9 %).

- Enfants

Graphique 3 (T = 165)

Les joueurs ayant des enfants sont ici nettement sur-représentés (78,2 %) par rapport à ceux qui n'en ont pas (21,8 %). A ce propos notons que les célibataires (12,8 %) présents dans notre échantillon n'ont pas d'enfant.

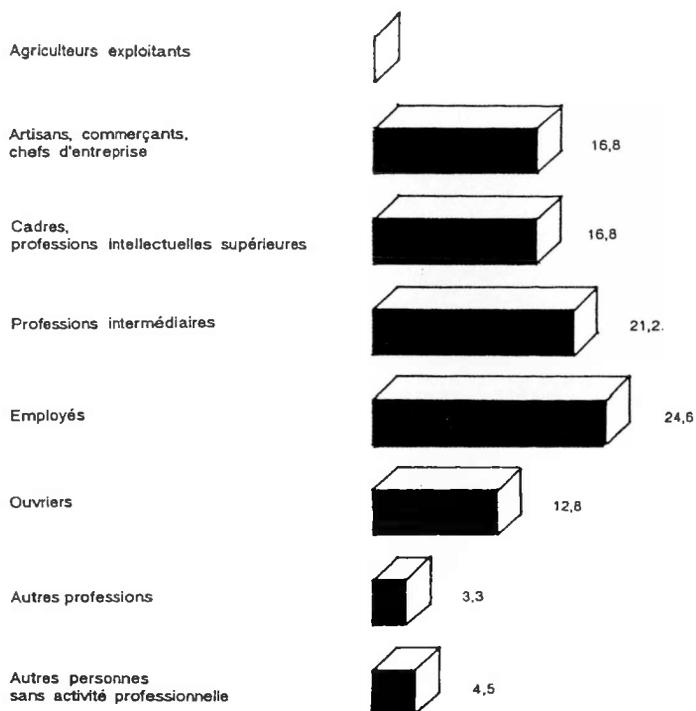
(Pour information, le détail du nombre d'enfants par joueur figure en annexe.)



- Catégorie socio-professionnelle

Le graphique suivant a été établi selon la profession ou l'ancienne profession. Sur la totalité de notre échantillon, les 23 personnes qui nous ont dit être au chômage et 13 autres à la retraite sont incluses dans ce graphique dès lors qu'elles nous ont communiqué leur profession.

Graphique 4 (T = 179)



Dans les classes les plus aisées, les catégories des “commerçants, artisans, professions libérales” et “cadres, professions intellectuelles supérieures” sont représentées à parts égales, totalisant à elles deux 33,6 % de l'échantillon. Les classes moyennes totalisent quant à elles 21,2 % de la population, contre 37,4 % pour les classes les moins favorisées. Les différences apparaissant entre les différentes catégories sont trop peu sensibles pour que nous puissions augurer de leur validité ; seul un échantillon plus important pourrait confirmer ou infirmer cette tendance. Il est cependant intéressant de noter qu'aucun joueur n'exerce la profession d'agriculteur.

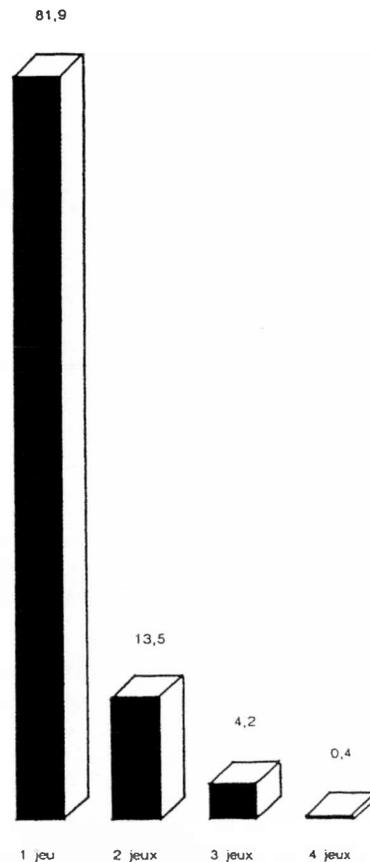
Un élément ne pouvant être représenté sur ce graphique nous semble cependant suffisamment important pour être évoqué ici. Il s'agit de la profession de commercial qui représente 33 % de la catégorie cadres, professions intellectuelles supérieures et 63 % des professions intermédiaires. Les **commerciaux** représentent donc à eux seuls 19 % de notre échantillon.

### • 5.2. "Profil" des joueurs selon le ou les jeux pratiqués

Il arrive qu'un joueur pratique plusieurs jeux, sans pour cela qu'il soit dépendant de tous. Nous savons par exemple qu'un certain nombre de joueurs participent régulièrement au tirage des loteries (valident chaque semaine leur grille de "Loto" ou achètent des tickets de "Millionnaire"), ceci dans une pratique de jeu "sociale", c'est-à-dire sans se mettre en danger. Il aurait été intéressant de mettre ces deux pratiques de jeu en parallèle mais nous ne disposons pas des éléments nous permettant de le faire, ceux-ci n'ayant pas été notés lors des entretiens. Les jeux pris en compte ici sont donc uniquement ceux dont les joueurs nous ont dit être dépendants.

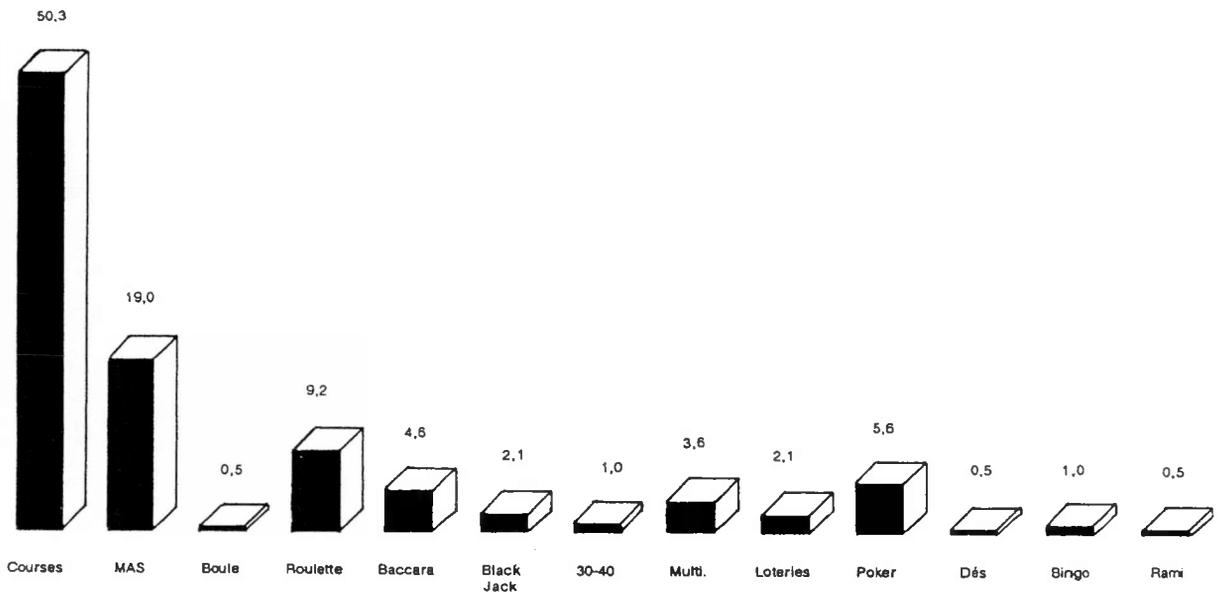
#### - Nombre de jeux pratiqués par un même joueur

Graphique 5 (T = 238)



Ce graphique nous montre que la pratique d'un seul jeu l'emporte majoritairement (81,9 %). Le pourcentage de joueurs pratiquant plusieurs jeux pour lesquels est énoncée une dépendance décroît fortement au fur et à mesure qu'augmente le nombre de jeux pratiqués par un même joueur.

**- Type de jeu pratiqué par les joueurs ne pratiquant qu'un seul jeu**



Les joueurs pratiquant un seul jeu se consacrent préférentiellement aux paris sur courses (50,3 %). Les jeux de casino (machines à sous, boule, roulette, baccara, black-jack, 30-40) prennent la deuxième place, avec une nette domination des machines à sous, devant les jeux de cercle (baccara, multicolore).

**- Caractéristiques des joueurs de courses**

Ces joueurs représentent 50,3 % des joueurs pratiquant un seul jeu. A une exception près nous retrouvons pour les joueurs de courses toutes les caractéristiques présentes pour la totalité de notre échantillon :

- 95 % de joueurs sont de sexe masculin ;
- les classes d'âge comprises entre 25 et 44 ans sont représentées à 78 % avec une nette domination des 40-44 ans (41 %) ;
- 13 % vivent en union libre et 61 % sont mariés ;
- 84 % ont des enfants.

Nous observons en revanche une plus forte représentation des **classes moins favorisées** : 52 % d'employés et d'ouvriers contre 37,4 pour la totalité de l'échantillon.

#### - Caractéristiques des joueurs de machines à sous

Les joueurs de machines à sous représentent 19 % des joueurs pratiquant un seul jeu. A deux exceptions près, nous retrouvons pour ces joueurs sensiblement les mêmes caractéristiques que celles présentées pour la totalité de notre échantillon :

- 9 % vivent en union libre et 56 % sont mariés ;
- 75 % ont des enfants ;
- la répartition des catégories socio-professionnelles est sensiblement la même : les classes plus aisées sont présentes à 38,7 %, les professions intermédiaires à 25,8 %, les ouvriers et employés quant à eux représentent 32,3 %.

Nous observons en revanche :

- un plus grand nombre de femmes (27 % contre 8,4 % pour l'ensemble de notre échantillon) ;
- une plus forte représentation des classes d'âges comprises entre 25 et 44 ans (89,6 % contre 72 %) avec une nette domination des 30-34 ans (34,5 % contre 17,3 %) ainsi que des 40-44 ans (41,4 % contre 27,8 %).

Nous ne pouvons présenter les résultats concernant les autres jeux tant le nombre de joueurs les pratiquant est faible. Nous nous risquons cependant à regrouper certains jeux afin de voir si les joueurs fréquentant la grande salle<sup>23</sup> des casinos ainsi que les cercles diffèrent du reste des joueurs pratiquant un seul jeu. S'agissant des casinos nous regroupons ainsi la roulette, le baccara, le black-jack, le 30-40. Pour les cercles nous regroupons le baccara et le multicolore. (Le chemin de fer n'étant qu'une variante du baccara nous conservons l'appellation baccara.) Il va sans dire que ces résultats ne sont communiqués qu'à titre indicatif tant le nombre de joueurs sur lesquels ils portent est faible.

**- Joueurs pratiquant les jeux de casino (grande salle)**

Ces joueurs représentent 13,9 % des joueurs pratiquant un seul jeu.

- 100 % de ces joueurs sont de sexe masculin ;
- on observe la même répartition des tranches d'âge avec la même prévalence des 40-44 ans ;
- ils sont majoritairement mariés ;
- et ont pour la plupart des enfants ;
- les catégories socio-professionnelles sont représentées quasiment à égalité.

**- Joueurs pratiquant les jeux de cercle**

Ces joueurs représentent 6,7 % des joueurs pratiquant un seul jeu.

---

<sup>23</sup> La "grande salle" des casinos désigne le lieu (où sont pratiqués les jeux tels la roulette, le baccara, le chemin de fer, le black-jack, le trente et quarante) qui est soumis à un droit d'entrée ou à une cotisation annuelle. A leur entrée l'identité de chacun est vérifiée afin d'empêcher les mineurs ou les joueurs faisant l'objet d'une interdiction volontaire ou d'une interdiction administrative de pénétrer dans l'établissement. Précisons toutefois que les salles où se pratiquent les machines à sous et la boule ne sont pas soumis à ce même principe. L'entrée y est libre, sans droit d'accès, la seule obligation faite aux joueurs étant d'avoir atteint la majorité pour y pénétrer.

- 92 % de ces joueurs sont de sexe masculin ;
- on observe la même répartition des tranches d'âge avec la même représentation des 40-44 ans ;
- ils sont mariés pour la majorité d'entre eux ;
- et pour la plupart ont des enfants ;
- les catégories socio-professionnelles sont quasiment représentées à égalité.

**- Jeux pratiqués en association avec d'autres jeux**

L'association la plus fréquemment rencontrée est la pratique des courses et des machines à sous. Nous avons recensé de multiples combinaisons qu'il n'est pas utile de présenter ici, aussi choisissons-nous de présenter les jeux entrant dans la composition de ces combinaisons par ordre décroissant de fréquence<sup>24</sup> :

courses :	21
machines à sous :	21
roulette :	21
baccara :	9
black-jack :	8
poker :	7
boule :	3
multicolore :	2
dés :	2
loteries :	2
30 et 40 :	1
bingo :	1

Nous voyons que les courses, les machines à sous et la roulette sont les jeux présents le plus fréquemment dans les combinaisons associant la pratique d'autres jeux.

<sup>24</sup> Guide de lecture : courses = 21 signifie que la pratique des courses apparaît 21 fois dans les combinaisons associant d'autres jeux ; bingo = 1, que la pratique du bingo n'apparaît qu'une fois en association avec d'autres jeux.

**-Joueurs pratiquant plusieurs jeux**

Ces joueurs représentent 18,1 % (soit 43 personnes) de l'ensemble de notre échantillon. A une exception près nous retrouvons pour ces joueurs sensiblement les mêmes caractéristiques que celles présentées pour l'ensemble des joueurs :

- 93 % de ces joueurs sont de sexe masculin ;
- 14 % vivent en union libre et 62 % sont mariés ;
- 74 % ont des enfants ;
- la répartition des catégories socio-professionnelles est à peu de chose près la même : les classes plus aisées sont présentes à 35 %, les professions intermédiaires à 23 %, les ouvriers et employés quant à eux sont moins représentés que dans l'échantillon global, 29 % contre 37 %.

Nous observons en revanche :

- une plus faible représentation des classes d'âges comprises entre 25 et 44 ans (65,5 % contre 72 %) avec une domination des 25-29 ans (31,4 % contre 12,6 %) et une sous représentation des 40-44 ans (11,2 % contre 27,8 %).

**-Joueurs pratiquant des jeux illégaux**

Les jeux illégaux sont par définition ceux qui ne sont pas autorisés, dont les enjeux font l'objet d'un prélèvement par l'organisateur des parties ou du tenancier du lieu où ils se déroulent. Parmi ces jeux nous pouvons citer les jeux de cartes et les jeux de dés. Il s'agit aussi du bingo, qui se présente sous forme de carton où figurent des numéros, qui est en fait une sorte de jeu de loto dont le tirage s'effectue à voix haute. Entrent également dans cette catégorie les machines à sous dont l'installation n'a pas été autorisée par le Ministère de l'Intérieur (qui ne doivent en principe se trouver que dans les casinos). Ces "machines à sous" se trouvent dans des débits de boissons et sont pour la plupart des matériels dont la fonction a été détournée, mais dont le principe est rigoureusement identique à celui des machines à sous autorisées. Il s'agit par exemple, et le plus fréquemment, de machines dans lesquelles vous insérez une pièce de 10 F pour gagner une montre. Au lieu de gagner cette montre vous recevez une somme

d'argent, qui peut être importante et peut varier en fonction des habitudes et du tenant du lieu. Aux dires mêmes des joueurs ces machines sont légion...

Les jeux illégaux sont pratiqués par 10,8 % des joueurs composant la totalité de notre échantillon (8,7 % par les joueurs pratiquant un seul jeu et 16,3 % par les joueurs pratiquant plusieurs jeux).

Nous retrouvons pour ces joueurs sensiblement les mêmes caractéristiques que celles présentées pour l'ensemble des joueurs :

- 100 % de ces joueurs sont de sexe masculin ;
- pour la plupart ils sont mariés ou vivent en union libre ;
- ont en majorité des enfants ;
- la répartition des catégories socio-professionnelles est sensiblement la même que pour l'ensemble de notre échantillon, avec des classes aisées et modestes un peu plus représentées (respectivement 39 et 44 %)

Nous observons cependant que la tranche d'âge des 25-44 ans est représentée moins largement (58,8 % contre 71,8 %) que dans la population globale au bénéfice des 50-54 ans (17,6 % contre 6,8 %).

### • 5.3. Conséquences entraînées par la dépendance au jeu

Trois conséquences principales de la dépendance au jeu sont examinées ici.

- Les **dettes** du joueur. Ce sont en fait de multiples crédits. Il arrive par exemple qu'un joueur fasse des chèques sans provision à un casino en paiement de "dettes de jeu"<sup>25</sup> ou en règlement de quelconques factures. Ces "chèques en bois" et même les découverts (parfois très importants avant que la banque ne réagisse) font l'objet d'une tractation entre l'établissement bancaire et le joueur afin de transformer ceux-ci en emprunt. Plusieurs crédits peuvent être ainsi contractés par un joueur. (Il n'est pas rare de constater que ces joueurs, ayant pourtant atteint un seuil d'insolvabilité irréversible, continuent de bénéficier de prêts de la part de différentes sociétés de crédits. Il est vrai qu'ils utilisent parfois différentes stratégies pour parvenir à ce résultat).

- Les **interdictions volontaires**. Nous avons vu, dans la partie clinique, que les joueurs se mettent dans des situations catastrophiques. Ce sont toujours les conséquences financières de leur pratique de jeu irrépressible qui motivent les demandes d'interdiction par les joueurs fréquentant les casinos ou les cercles. S'ils désirent se faire interdire l'accès de ces établissements, il suffit qu'ils fassent une demande au Ministère de l'Intérieur<sup>26</sup>. Le joueur est alors convoqué : il lui est demandé si c'est bien lui qui a rédigé cette demande et il lui est notifié que l'interdiction durera cinq ans et sera renouvelée "par tacite reconduction" tous les cinq ans, sauf avis contraire de sa part. Il peut encore à ce moment changer d'avis car une fois "interdit" il ne pourra sous aucun prétexte revenir sur sa décision. Cette interdiction, pour des raisons purement administratives, lui est notifiée, et donc applicable, parfois 6 mois après qu'il en ait fait la demande.

- Les **délits**. Dans notre partie clinique nous évoquions également cet aspect où le joueur, incapable de faire face aux échéances financières de tous ordres, en arrive à commettre des délits pour se sortir des impasses dans lesquelles il se trouve.

---

<sup>25</sup> Au regard de la loi les dettes de jeu n'existent pas. Il est cependant très fréquent que les casinos poursuivent les joueurs... mais pour chèque sans provision. Depuis que la législation sur les chèques sans provision a été modifiée il semblerait que ce soient maintenant des huissiers qui soient chargés de récupérer les sommes dues auprès des joueurs.

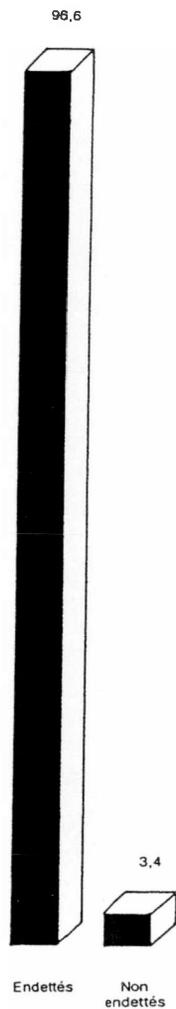
<sup>26</sup> Le service chargé de vérifier la recevabilité de cette demande est, comme tout ce qui concerne les jeux, placé sous l'autorité des Renseignements Généraux.

- Dettes

Graphique 7 (T = 204)

La proportion de joueurs ayant des dettes est on ne peut plus significative (96,6 %).

Les 3,4 % déclarant ne pas avoir de dettes, ont le plus souvent payé leurs dettes d'une façon ou d'une autre, le plus souvent ce sont les parents du joueur qui ont couvert le montant des sommes dues.



### - Interdiction volontaire

Nous avons vu qu'un joueur fréquentant les cercles ou les casinos peut se faire interdire l'accès de ces établissements. En ce qui concerne les casinos cette interdiction concerne uniquement l'accès de la "grande salle" qui donne lieu au paiement d'un droit d'entrée. Cette interdiction ne couvre donc pas l'accès aux machines à sous ni à la boule, installées dans les locaux accessibles à tout public dont l'âge est supérieur à 18 ans, sans paiement de droit d'entrée.

Les joueurs ayant demandé une **interdiction volontaire** représentent 11,8 % (soit 28 personnes) de l'ensemble de notre échantillon (dont 10,5 % de casinos et 1,3 % de cercles). Nous retrouvons pour ces joueurs les mêmes caractéristiques que celles présentées pour l'ensemble des joueurs :

- 100 % de ces joueurs sont de sexe masculin ;
- les classes d'âge sont réparties de façon quasiment identique ;
- leur situation familiale est analogue à celle de l'échantillon global ;
- 78 % ont des enfants ;

Nous observons cependant que :

- les classes plus aisées représentent 43 %, les ouvriers et employés quant à eux représentent 23 %, contre respectivement 33 et 37 % pour la totalité de notre échantillon.

### - Délits

Pour se procurer "l'argent du jeu" certains joueurs n'hésitent pas à commettre des délits. Ainsi, 46 personnes soit 19,3 % de joueurs ont spontanément dit avoir commis un ou des délits, qu'on peut répertorier de la façon suivante<sup>27</sup>, un même joueur pouvant avoir commis plusieurs délits :

---

<sup>27</sup> Pour les joueurs ayant été condamnés ou en attente de condamnation, le chef d'inculpation nous a été fourni par le joueur lui-même. La qualification du délit étant difficilement appréciable si l'on n'a pas une connaissance précise des faits, nous avons fait au mieux pour qualifier les délits n'ayant pas fait l'objet de condamnation, en tenant compte des informations qui nous ont été

Abus de confiance	15
Détournement de fonds publics ou privés par dépositaire public	2
Contrefaçon ou falsification de chèques	7
Infraction à la législation sur les étrangers	1
Faux en écriture	1
Faux en écriture privée	4
Escroquerie	3
Vol	13
Vol par effraction	2
Vol qualifié	1
Vol aggravé	1
Abus de biens sociaux	1
Organisation de son insolvabilité	1
Faux et usage de faux	2
Recel	1
Usurpation d'identité	1
Infraction sur la législation sur les sociétés	1
Non spécifié	3
<b>Total des délits*</b>	<b>50</b>

*\* Un même joueur pouvant avoir commis plusieurs délits*

Nous retrouvons pour ces joueurs sensiblement les mêmes caractéristiques que celles présentées pour l'ensemble des joueurs :

- 91 % de ces joueurs sont de sexe masculin et 9 % de sexe féminin ;
- les classes d'âge ne montrent pas de différence significative avec la totalité de l'échantillon ;
- leur situation familiale est analogue ;
- 78 % ont des enfants ;
- la répartition des catégories socio-professionnelles est quasiment identique.

---

communiquées à cet effet par le Bureau des Etudes et de l'Informatique, Direction des Affaires criminelles et des grâces du Ministère de la Justice.

## 6. Synthèse des résultats et données complémentaires

Nous pourrions résumer les résultats obtenus à partir de notre échantillon de la façon suivante :

- les joueurs dépendants dans leur grande majorité pratiquent un seul jeu (81,9 %) ;
  - ils sont majoritairement de sexe masculin (91,6 %) et joueraient préférentiellement aux courses (50,3 %) ;
  - tandis que le sexe féminin se tournerait résolument vers les machines à sous : 27 % des joueurs de machines à sous sont des femmes, femmes qui représentent 8,4 % de la totalité de l'échantillon ;
  - les tranches d'âge les plus représentées sont les 25-44 ans (72 %), avec une sur-représentation significative de la classe modale (40-44 ans : 27,8 %) ;
  - ils ont pour beaucoup une vie de famille, c'est-à-dire qu'ils sont mariés ou vivent en union libre (72 %) ;
  - et ont des enfants pour 78 % d'entre eux ;
  - il n'y a pas de différence très significative entre les différentes catégories socio-professionnelles, même si les classes moins favorisées semblent un peu plus représentées que les autres ;
  - ont des dettes pour 96,6 % d'entre eux ;
  - et la pratique de plusieurs jeux semble privilégiée par les joueurs plus jeunes (25-29 ans : 31,4 % contre 12,6 % pour l'échantillon global).
- Une analyse fine s'imposerait quant au fait que les hommes soient représentés en si grand nombre. La seule raison étant que les cercles aient été interdits aux femmes jusqu'en 1985 ne suffit pas à expliquer ce phénomène. Cette donnée pourrait cependant entrer dans les éléments d'analyse ultérieure car elle est malgré tout révélatrice d'un état d'esprit qui a présidé jusqu'à il y a peu d'années, on le voit.

- Quoi qu'il en soit nous pouvons d'ores et déjà déduire de ces résultats que le fait d'avoir une vie de famille, c'est-à-dire d'être marié ou de vivre en union libre et d'avoir des enfants n'est en aucun cas un frein pour le joueur dépendant.
- Que le type de joueur le plus souvent représenté appartienne à la tranche d'âge des 40-44 ans, pourrait signer en fait une demande d'aide plus fréquente à cet âge pour une pratique de jeu devenue intolérable, ou encore que la quarantaine, que l'on peut considérer comme un âge charnière de la vie, serait l'heure d'un bilan favorisant cette même démarche.
- Les joueurs sont endettés pour 96,6 % d'entre eux. Nous l'avons dit, ces dettes sont le plus souvent des crédits bancaires ou transformés comme tels. Nous avons vu que les joueurs sont très souvent mariés ou vivent en union libre : ce sont ces mêmes joueurs qui ont contractés ces crédits bancaires (en règle générale plusieurs), à l'insu de leur conjoint ou même parfois en ayant imité leur signature. Lorsqu'ils sont mariés ils le sont dans la grande majorité sous le régime de la communauté, ce qui implique que le conjoint est responsable des dettes. Et lorsqu'il s'agit de joueurs célibataires, ce sont les parents qui s'acquittent du montant des échéances.

Le surendettement est la règle. Un des exemples que nous pouvons citer<sup>28</sup>, est le cas de cette femme, joueuse de machines à sous dans le département du Nord, qui a fait pour 260.000 francs de dettes en 4 ans, sous forme de crédit bancaire (à l'insu de son mari). Ainsi, 9,8 % des joueurs ou familles nous ayant dit avoir des dettes ont présenté un dossier à la Commission de surendettement. (A ce propos, pas un joueur, pas une famille de joueur n'a fait état du problème posé par le jeu lors des rendez-vous avec les services de la Banque de France.)

- Les répercussions familiales posées par la dépendance au jeu sont multiples. Ce qui est quantifiable est l'altération des relations conjugales. En effet, 13,3 % des joueurs de notre échantillon ont divorcé "à cause du jeu", et 2,4 % d'entre eux sont séparés de leur conjoint pour les mêmes raisons. Ce qui représente 15,7 % de désunions provoquées par les répercussions qu'entraîne le jeu.

---

<sup>28</sup> Un des nombreux appels qui n'ont pas été pris de compte dans notre échantillon car celui-ci était clôturé depuis quelques semaines

- Il est à noter que les joueurs dépendants sont des actifs pour la plupart. Nous n'avons recensé que 13 retraités, soit 7 % de notre échantillon, et 23 chômeurs, soit 12,4 % (dont 2 sont sans domicile fixe, ayant été expulsés de leur logement, ainsi que leurs femmes et enfants, et un qui touche le Revenu Minimum d'Insertion).
- Nous avons vu que les **commerciaux** représentaient 19 % de notre échantillon. Nous émettons une hypothèse à ce propos : cette activité serait au fond une sorte de jeu, ou serait vécue comme telle par les joueurs l'exerçant. Nous retrouvons d'ailleurs dans cette profession deux des principes énoncés par R. Caillois, l'*Agôn*, c'est-à-dire la compétition, la performance que représentent le fait d'argumenter, de vanter les mérites d'un produit, et l'*Alea*, qui est la part de chance intrinsèque à cette activité : l'acheteur peut ne pas se trouver en position d'acquérir le produit proposé pour des raisons financières ou parce qu'il ne correspond pas à ses besoins, par exemple. Pour notre part nous ajouterions à ces critères la part de séduction opérée sur son interlocuteur - et la séduction n'est-elle pas un jeu ? (cf. G. Bachelard). Cette hypothèse brièvement résumée, pourrait être illustrée par la phrase de Philippe : "je suis représentant, donc je joue presque chaque jour, car dans le jeu c'est ça, c'est l'inconnu", qui nous semble bien éclairer notre propos ...
- Quant aux 46 joueurs ayant commis des délits (soit 19,3 %), si leur "profil" correspond à celui de l'ensemble de la population des joueurs dépendants, il s'avère cependant que 76,1 % d'entre eux pratiquent un seul jeu et que 23,9 % pratiquent plusieurs jeux (les paris sur courses ayant la préférence pour 50 % de ces joueurs se consacrant à un seul jeu).

Sur ces 46 joueurs, 14 ont été condamnés dont 8 ont été incarcérés (les 32 restants n'ont pas été poursuivis). Si nous examinons leur parcours, d'autres conséquences dues au jeu sont presque naturellement associées : 10 de ces joueurs sont séparés ou divorcés "à cause du jeu", 8 sont interdits de casino ou de cercle ; 7 ont perdu leur emploi "à cause du jeu" ; et 5 ont perdu une société ou un commerce pour les mêmes raisons.

- Nous avons vu que 28 joueurs (soit 11,8 %) étaient des joueurs "interdits" de cercle ou de casino. Il est évident que si ces joueurs ont fait appel à l'association

SOS Joueurs c'est qu'un problème de dépendance au jeu se posait encore. Et là nous voyons apparaître des stratégies diverses pour continuer de jouer : soit ils se tournent vers un autre jeu (les paris sur courses emportant leur adhésion pour la moitié d'entre eux) ; soit les interdits de casino continuent de jouer dans les cercles, ou mieux, continuent de fréquenter les casinos à l'étranger (Monte-Carle, Baden pour ne citer que ceux-là), ou entrent sous une fausse identité, ou encore sont autorisés à y pénétrer malgré l'interdiction.

Il semble difficile d'établir une corrélation de nos résultats avec les études réalisées à l'étranger, principalement aux Etats-Unis. Ces études utilisent le même questionnaire, à savoir le S.O.G.S., "The South Oaks Gambling Screen". Ce questionnaire (figurant en annexe), mis au point par H.R. Lesieur et S.B. Blume<sup>29</sup> est l'outil de référence aussi bien pour les études épidémiologiques réalisées auprès de la population générale qu'auprès de sujets hospitalisés. Il s'avère cependant que les résultats de ces études divergent radicalement selon la façon dont a été "recrutée" la population des joueurs dépendants : c'est-à-dire selon que l'enquête a été réalisée auprès d'un échantillon représentatif de la population, ou réalisée auprès de joueurs hospitalisés<sup>30</sup>. Pour notre part, la population qui constitue notre échantillon ne relève d'aucune de ces deux catégories et n'a pas fait l'objet de ce même questionnaire. Nous nous autorisons cependant à rapprocher notre population des joueurs hospitalisés ayant fait l'objet de ces recherches pour corrélér deux variables présentes dans chacun de ces groupes :

- il s'agit de l'écrasante prévalence du sexe masculin ;
- ainsi que de la nette représentativité de joueurs dont l'âge est compris entre 40-44 ans.

<sup>29</sup> LESIEUR H.R., BLUME S.B., "The South Oaks Gambling Screen (S.O.G.S.): a new instrument for the identification of pathological gamblers", *American Journal of Psychiatry*, 1987, 144, 9, pp. 1183-1188.

<sup>30</sup> VOLBERG R.A., STEADMAN H.J., "Refining prevalence estimates of pathological gambling", *American Journal of Psychiatry*, 1988, 145, pp. 502-505.

Il semblerait donc, au moins pour ces deux critères d'âge et de sexe, que les résultats obtenus soient concordants, et semblent échapper aux différences socio-culturelles entre les Etats-Unis et la France.

## 7. Conclusion

---

Les résultats de cette étude exploratoire ne sont pas extrapolables à l'ensemble des joueurs dépendants compte tenu de l'absence d'information sur la taille de cette population. Ils permettent cependant d'esquisser ce que pourraient être les grandes caractéristiques sociologiques de ce groupe qui, nous le rappelons, n'a fait l'objet à ce jour en France d'aucune enquête épidémiologique ou étude clinique d'envergure<sup>31</sup>.

Il semblerait, d'après les travaux aussi bien français qu'étrangers réalisés sur les nombreuses théories du fonctionnement psychique des joueurs dépendants, que l'on se soit orienté vers un déterminisme psychique de ce type de conduite. Plus récemment, des neurobiologistes (dont certains français) tentent d'expliquer le phénomène de dépendance au jeu par des anomalies biologiques, à savoir un déficit en noradrénaline ou en sérotonine qui semblerait être à l'oeuvre dans les conduites impulsives dont le jeu ferait partie. Que ce déficit soit une des conséquences biologiques d'une dépendance au jeu, ou au contraire antérieur à la pratique du jeu, reste encore à élucider. Quoi qu'il en soit, nous voyons que le problème de la dépendance au jeu commence à interroger les spécialistes.

Il serait intéressant de mettre en parallèle d'autres paramètres (par exemple l'âge où débute la pratique du jeu, les dépendances associées ou les ex-dépendances du joueur, l'origine socio-culturelle, l'environnement familial, le lieu de résidence, les antécédents de conduites de dépendance dans la famille, ...) qui pourraient se révéler à l'oeuvre dans l'éclosion des conduites addictives dont le jeu fait partie, et qui permettraient d'appréhender la dépendance au jeu sous un angle plus

---

<sup>31</sup> Et, sans qu'il soit question de dépendance, il est d'ailleurs surprenant de constater que, malgré la multiplication des jeux à laquelle on assiste depuis quelques années, le "phénomène jeu" et son succès incontestable n'ont fait l'objet que de peu de travaux. Une étude de l'INSEE est cependant actuellement en cours sur ce sujet, étude réalisée par D. DUBEAUX qui s'interroge sur la corrélation entre la conjoncture économique et le montant des enjeux consacrés aux jeux d'argent et de hasard, à paraître fin 1993.

global. Nous pourrions examiner ces points dans un travail ultérieur puisque nous disposons du matériel pour le réaliser.

Il serait également opportun de procéder à une évaluation de ce phénomène en menant une recherche épidémiologique sur ce thème dans notre pays, qui serait susceptible d'étayer une démarche de prévention sinon de réponse à ce type de problème. Une grille d'évaluation, le S.O.G.S. ("South Oaks Gambling Screen") déjà mentionnée plus avant, a été utilisée dans d'autres pays, aussi bien pour des recherches portant sur un échantillon représentatif de la population générale que sur des joueurs dépendants. Cet outil, après quelques modifications, pourrait être le point de départ d'un travail allant dans ce sens.

\* \*  
\*

## Bibliographie

---

*Cette bibliographie est loin d'être exhaustive, elle ne comprend que les références utilisées pour cette étude.*

CAILLOIS R., (1958), *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Paris, Ed. Gallimard, Coll. Idées, 1967.

CARRERE E., *Hors d'atteinte ?*, Paris, Ed. P.O.L., Coll. Folio, 1989.

*Code de procédure pénale*, Article D, 536, Paris, Ed. Dalloz, p. 655.

COTTA Alain, *La société ludique. La vie envahie par le jeu*, Paris, Ed. Grasset, 1980.

COWL Darry, *Le Flambeur*, Paris, Robert Laffont, 1986.

CUSTER R.L., "Profile of the pathological gambler", in *J. Clin. Psychiatry*, 1984, 45, pp. 36-37.

CUSTER R.L., CUSTER L.F., "Soft signs of pathological gambling", *Fifth National Conference in Gambling*, Reno, Nevada, University of Nevada, 1981.

DOSTOIEVSKI F., *Le Joueur (1867)*, Trad. française S. Luneau, Paris, Ed. Gallimard, 1989.

*D.S.M. III (Mini) - Critères diagnostiques*, Paris, Ed. Masson, 1985.

*D.S.M.-III R - Critères diagnostiques*, Paris, Ed. Masson, 1989.

FELDMANN C., *Le jeu pathologique : une addiction sans drogue*, sous la présidence du Pr. J. Ades, Faculté de Médecine Xavier-Bichat, 1992.

GOFFMAN E, *Stigmate. Les usages sociaux des handicaps*, Paris, Ed. de Minuit, Coll. Le sens commun, 1975.

Harvey R. GREENBERG, M.P., "Psychology of Gambling", in *Comprehensive Textbook of Psychiatry*, H.I. Kaplan, A.M. Freedman and B.J. Sadock, Williams and Wilkins, Baltimore, 3rd Edit., 1980, p. 3274.

HUIZINGA J., (1938) *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. fr. Cécile Seresia, Paris, Ed. Gallimard, Coll. Tel, 1951, p. 81.

Réglementation des jeux dans les casinos, *Journal officiel*, n° 1378, Ed. 1988.

KRAMKIMEL J., *Etude psychopathologique du joueur*, Thèse pour le Doctorat en Médecine, Université Paris V - René Descartes, Faculté de Médecine Paris Ouest, 1979.

KRAMKIMEL J., *Le Jeu, le joueur et les joueurs anonymes*, Mémoire de CES de Psychiatrie, Université Paris V - René Descartes, Faculté de Médecine Cochin Port-Royal, 1980.

LESIEUR H.R., BLUME S.B., "The South Oaks Gambling Screen (S.O.G.S.): a new instrument for the identification of pathological gamblers", *American Journal of Psychiatry*, 1987, 144, 9, pp. 1183-1188.

VARENNE J.M., BIANO Z., *L'esprit des jeux*, présenté par Marc de Smedt, Paris, Ed. Albin Michel, Coll. Espaces libres, 1980.

VOLBERG R.A., STEADMAN H.J., "Refining prevalence estimates of pathological gambling", *American Journal of Psychiatry*, 1988, 145, 4, pp. 502-505.

YONNET Paul, *Jeux, modes et masses. La société française et le moderne. 1945-1985*, Paris, Ed. Gallimard, 1985.

ZWEIG S., *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme*, Trad. française O. Boumac, A. Hella, Paris, Editions Stock, Coll. Bibliothèque cosmopolite, 1987.

## Annexes

### **Annexe 1**

Graphiques comprenant le pourcentage d'informations non communiquées.

### **Annexe 2**

Nombre d'enfants par joueur.

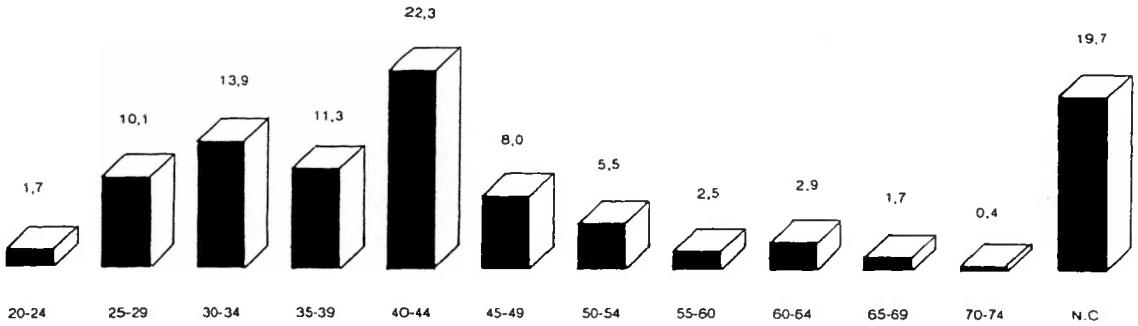
### **Annexe 3**

"The South Oaks Gambling Screen".

Annexe 1

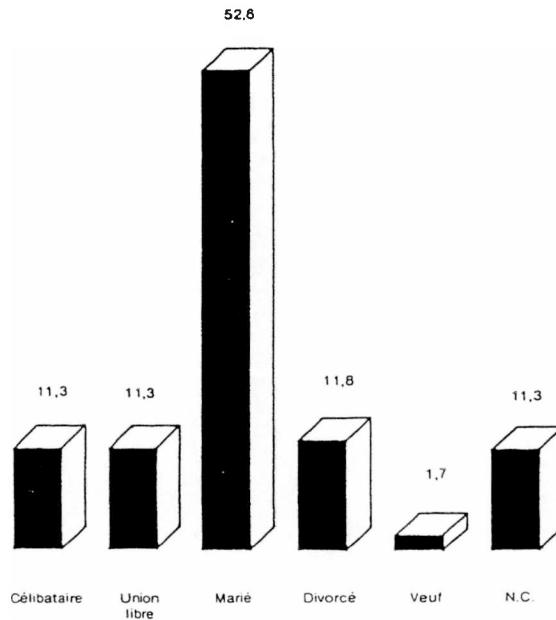
Graphique 1.1. (T. 238)

Age des joueurs



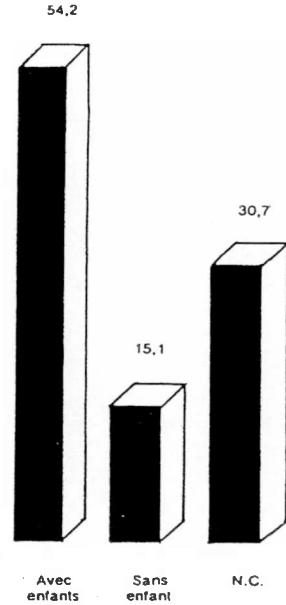
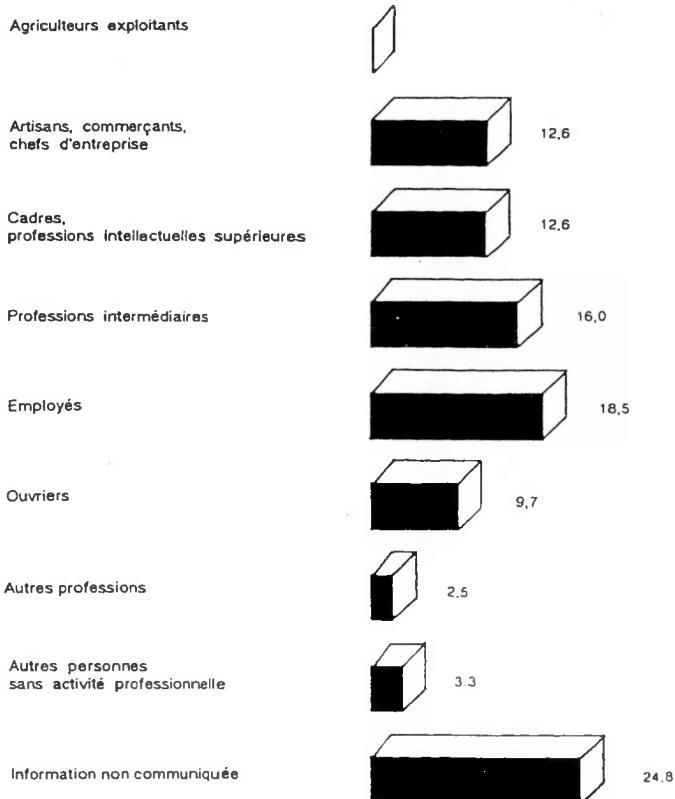
Graphique 2.1. (T = 238)

Situation de famille



Graphique 3.1. (T = 238)

## Enfants

Graphique 4.1. (T = 238)  
Catégorie socio professionnelle

**Annexe 2****Nombre d'enfants par joueur (T = 238 )**

	<b>Nombre de joueurs</b>	<b>%</b>
<b>Sans enfant</b>	<b>36</b>	<b>15,1 %</b>
<b>Avec enfants (nombre non précisé)</b>	<b>14</b>	<b>5,9 %</b>
<b>1 enfant</b>	<b>39</b>	<b>16,4 %</b>
<b>2 enfants</b>	<b>47</b>	<b>19,7 %</b>
<b>3 enfants</b>	<b>18</b>	<b>7,6 %</b>
<b>4 enfants</b>	<b>9</b>	<b>3,8 %</b>
<b>5 enfants</b>	<b>1</b>	<b>0,4 %</b>
<b>6 enfants</b>	<b>1</b>	<b>0,4 %</b>
<b>Information non communiquée</b>	<b>73</b>	<b>30,7 %</b>

## “The South Oaks Gambling Screen”

## Annexe 3

1. Pendant la dernière année, combien de fois avez-vous joué ou parié de l'argent : jamais, une fois, de temps en temps, quelques fois, très souvent ?

	Pas du tout	Moins d'une fois / semaine	Une fois ou plus / semaine
A. Joué au marché boursier, ou sur des marchés à terme ?	-----	-----	-----
B. Parié aux courses de chevaux, chiens ou autres animaux ?	-----	-----	-----
C. Joué aux machines à sous, au vidéo-poker ou à d'autres types de machines ?	-----	-----	-----
D. Acheté des billets de loterie ?	-----	-----	-----
E. Etes-vous déjà allé au casino ?	-----	-----	-----
F. Joué aux quilles, au billard, au golf ou à d'autres jeux d'adresse pour de l'argent ?	-----	-----	-----
G. Joué aux dés pour de l'argent ?	-----	-----	-----
H. Parié sur les sports ?	-----	-----	-----
I. Joué aux cartes pour de l'argent ?	-----	-----	-----
J. Avez-vous déjà joué au bingo pour de l'argent ?	-----	-----	-----

2. En pensant aux différents types de paris que nous venons de mentionner plus haut, quel est le plus gros montant d'argent que vous ayez perdu lors d'une journée en jouant ou en pariant ?

Je n'ai jamais joué	---	Entre S 100 et S 1000	---
Moins de S 1	---	Entre S 1000 et 10 000	---
Entre S 1 et S 10	---	Plus de S 10 000	---
Entre S 10 et S 100	---		

3. Est-ce que l'un ou l'autre de vos parents avait un problème de jeu ?

Mes parents jouent trop	-----
Mon père joue trop	-----
Ma mère joue trop	-----
Mes parents ne jouent pas trop	-----

4. Lorsque vous jouez, combien de fois retournez-vous jouer pour vous refaire, c'est-à-dire regagner l'argent perdu auparavant ?

Jamais	-----
Quelquefois (je perds moins de la moitié du temps)	-----
La plupart du temps, je perds	-----
Je perds toujours	-----

5. Avez-vous déjà affirmé avoir gagné de l'argent alors que vous en aviez perdu ?

Jamais (je n'ai jamais joué)	-----
Oui, moins de la moitié du temps, je perds	-----
Oui, la plupart du temps	-----

6. Pensez-vous avoir déjà eu un problème de jeu ?

Non	-----
Oui, dans le passé, mais plus maintenant	-----
Oui	-----

7. Avez-vous déjà joué plus que vous en aviez l'intention ?

Oui    Non

8. Est-ce que des personnes ont critiqué vos habitudes de jeu ?

Oui    Non

9. Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de la façon dont vous jouez ou à cause de ce qui se produit lorsque vous jouez ?

Oui    Non

10. Avez-vous déjà envisagé d'arrêter de jouer, mais vous pensiez que vous en étiez incapable ?

Oui    Non

11. Avez-vous déjà caché des billets de loterie, de l'argent de jeu ou d'autres signes de jeu loin de votre conjoint, de vos enfants ou d'autres personnes importantes dans votre vie ?

Oui    Non

12. Vous êtes-vous déjà disputé avec des personnes vivant avec vous à propos de la manière dont vous gérez votre argent ?

Oui    Non

13. Est-ce que ces disputes concernaient vos habitudes de jeu ?

Oui    Non

14. Avez-vous déjà emprunté de l'argent que vous n'avez pas remboursé à cause du jeu ?

Oui    Non

15. Vous êtes-vous déjà absenté de votre travail ou de l'école à cause du jeu ?

Oui    Non

16. Avez-vous déjà emprunté de l'argent pour jouer ou payer des dettes de jeu ?

Si oui, l'argent provenait-il :

A. de votre budget familial	Oui	Non
B. de votre conjoint	Oui	Non
C. de parents	Oui	Non
D. de banques ou d'organismes de crédits	Oui	Non
E. de cartes de crédits	Oui	Non
F. de prêts usuriers	Oui	Non
G. de vente d'actions ou de bons d'épargne	Oui	Non
H. de vente de propriété personnelle ou familiale	Oui	Non
I. en faisant de faux chèques	Oui	Non

# COLLECTION DES RaPPORTS

## Récemment parus :

La responsabilité médicale et l'indemnisation du risque thérapeutique - Etat des lieux - par Christine Le Clainche, Guy Poquet, N° 128, Décembre 1992.

Opinions sur l'énergie - Du chauffage ... à l'effet de serre - (Printemps 1992) (Enquête "Conditions de vie et Aspirations des Français"), par Françoise Gros, N° 129, Janvier 1993.

Le recours à l'ANPE dans les stratégies de recherche d'emploi : logiques d'usage, opinions et attentes, par Isa Aldeghi, Denise Bauer, Michel Legros, N° 130, Décembre 1992.

Le budget des étudiants d'Universités et d'IUT en 1992, par Ariane Dufour, Jean-Luc Volatier, sous la direction de Georges Hatchuel, N° 131, Décembre 1992.

La perception de la santé en France, par Patricia Crouette, Michel Legros, N° 132, Mars 1993.

Premiers résultats de l'enquête de fin 1992, (Enquête "Conditions de vie et Aspirations des Français"), Département "Aspirations", N° 133, Mars 1993.

Président : Bernard SCHAEFER    Directeur : Robert ROCHEFORT  
142, rue du Chevaleret, 75013 PARIS - Tél. : (1) 40.77.85.00

# CRÉDOC

Centre de recherche pour l'Étude et l'Observation des Conditions de Vie