

RAPPORT : LES IMPACTS DES GAINS MARQUANTS CHEZ LES JOUEURS D'ARGENT ET DE PUR HASARD

Synthèse des résultats des études qualitative et quantitative

Contributions

Sous la direction de Emmanuel Benoit

Auteurs : Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes, Emmanuel Benoit, Emilie Coutant, Baptiste Lignier, Lucia Romo

Comité de lecture : Sylvia Kairouz (Chaire de Recherche sur le Jeu, Montréal), Gaëtan Devos (Université catholique de Louvain)

Co-pilotage du projet : Armelle Archour (SOS JOUEURS), Raymond Bovero, expert externe en JAH, Jean-Michel Costes (Observatoire des jeux), Maryse Gaimard (Université de Bourgogne), Bernadeta Lelonek-Kuleta, (Université catholique de Lublin), Baptiste Lignier (Université de Bourgogne Franche-Comté), Lucia Romo (Université Paris Nanterre)

Table des matières

Résumé	3
Introduction	5
Mise en contexte : le cadre français des jeux d'argent et de hasard et les données de prévalence	6
Description du projet ENIGM	8
1. Méthodologie	8
2. Échantillons et mode de collecte	8
2.1 L'enquête qualitative	8
2.2 L'enquête quantitative	8
La revue de littérature internationale	9
1. La notion de gain	9
2. Gains (et pertes) et prise de risque	9
3. Gains et distorsions cognitives	10
4. Conclusions et perspectives	10
Les enseignements des enquêtes quantitative et qualitative du dernier gain marquant.	11
1. Les joueurs de pur hasard et leurs gains	11
1.1 Une caractérisation du dernier gain marquant déterminée par son utilisation	11
1.2 Un tiers des pratiquants de jeux de pur hasard concerné par un gain marquant	11
1.3 Quatre joueurs sur dix ont vécu un gain marquant dans leur entourage proche	12
2. Les utilisations des gains et les impacts sur les émotions, réactions et sur la vie courante des joueurs	13
2.1 Un tiers des « gagnants » rejouent tout ou partie de leurs gains	14
2.3 Le rôle du hasard reconnu par tous les « gagnants »	14
2.4 Des impacts plus prégnants chez les bénéficiaires de plusieurs gains	15
3. Le gain de l'entourage : l'impact du gain des « autres »	15
3.1 La double expérience du gain marquant pour soi-même et pour son entourage	15
3.2 Facteurs d'intensification des pratiques	16
3.3 et de renforcement de croyances erronées	16
4. Les différents types de joueurs et leurs gains marquants	17
4.1 Une appréhension sensiblement différente des gains marquants	17
4.2 Les joueurs excessifs déclarent les montants les plus faibles	18
4.3 Six joueurs excessifs sur dix rejouent tout ou partie de leur gain	18
4.4 Seule la moitié des joueurs excessifs ont des sensations de joie et de bonheur suite à un gain marquant	19
4.5 Le désir de continuer à jouer plus présent chez les joueurs problématiques	20
5. Les joueurs problématiques et le gain marquant	20
5.1 Un niveau d'attente et des motivations différents par rapport au gain marquant	20
5.2 Lien entre gain marquant et jeu problématique	22
5.3 Facteurs prédictifs du jeu excessif chez les « gagnants »	23
6. Les enseignements supplémentaires de l'enquête qualitative	26
6.1 Le premier gain marquant comme déclencheur de la poursuite de jeu	26
6.2 Les enseignements en termes de perspectives de prévention et de réduction des risques et des dommages	26
Conclusion et perspectives en termes de prévention et de réduction des risques et des dommages	27
1. En termes de prévention	28
2. En termes de réduction des risques et des dommages	29
Perspectives pour la recherche future	30
Bibliographie	31
Annexe	32

Executive summary

In order to better understand the mechanisms that encourage some gamblers to engage in problematic behaviors, the Society for Mutual Aid and Psychological Actions (SEDAP) conducted in 2019-2020 a study on the impacts of winnings on pure chance gamblers (lottery, scratching, slot machines...). This French project consists of three components : a literature review (2019), a qualitative study (2019) and a quantitative study (2020). It focuses on the gamblers' journey, and the winnings they consider "significant", focusing on the definition and context of their occurrence and the potential impacts of these wins on their emotions, cognitions and behaviors.

The main results...

Pure chance players and their winnings

Among pure chance gamblers who responded to the National Study on the Impacts of Significant Winnings (ENIGM) a third reported having obtained a significant win (32.4%) with a median amount reported of 358.4 euros (amount that cuts the sample in half). Significant wins are defined subjectively and according to different criteria: their financial value, their use or the time of their realization. For a third of the winners (32.4%), this significant win occurs rather between the 1st and 5th year of practice and four out of ten winners of significant wins (43.1%) reported they had experienced a significant win in their immediate circle (family, friends, spouse ...), before starting to gamble by their own.

A multivariate analysis (logistic regressions), taking into account different factors, made it possible to highlight that, everything else remained equal, the significant predictors of a significant win are the existence of a significant win in the surroundings (before the first gambling) and being an excessive gambler (ICJE>7+). Other factors play a lesser role such as gambling more than 20 euros in the last month or regularly (from a few times a week to daily practice), the practice of gambling before the age of 20, having been in debt in the past and having a high motivation score of the type "positive emotions seeking",

Impacts on behaviour, reactions, on everyday life and the use of earnings

Mentionned by seven out of ten winners, the most described emotions are "the feeling of joy and happiness" (72.9%) as well as the experience of a "good time" (73.2%).

One third of the "winners" declare they replay a portion or all of their significant winnings. Even if all of them do recognize the role of chance, it does not prevent some gamblers from developing false beliefs which refer to cognitive distortions (illusions of control, magical beliefs and superstitions ...).

The winnings and the problem gambling

Gamblers who have obtained or experienced a significant win in their close circle before their first gambling experience are 4 times more likely to be excessive players than others. In addition, replaying the winning in the same day, experiencing difficulties at the moment the win occurs (marital, financial, housing) and the presence of excessive gamblers in the entourage, can be considered as specific factors that can predict the occurrence of excessive behavior. At the opposite, the cash in of the total amount of the win and close relationships with family members constitute protective factors.

In this context, SEDAP suggests...

To carry out preventive education regarding the use of winnings. This awareness-raising effort should also focus on minors, because the presence of gamblers or excessive gamblers in their entourage facilitates their practice of gambling. SEDAP also recommends to revise the angle and content of advertising campaign speeches in order to reduce the effects of win overestimation (superpower, illusion of control, etc.).

Résumé

Afin de mieux comprendre les mécanismes qui incitent certains joueurs à s'engager dans des comportements problématiques, la Société d'Entraide et d'Actions Psychologiques (SEDAP) a mené en 2019-2020 une étude sur les impacts des gains marquants dans le parcours des joueurs de pur hasard¹ (tirage, grattage, machines à sous...). Ce projet se décompose en trois volets : une revue de la littérature (2019), une étude qualitative (2019) et une étude quantitative (2020). Il est centré sur le parcours des joueurs, et les gains qu'ils considèrent comme « marquants », s'intéressant à la définition et au contexte de leurs survenues et aux répercussions éventuelles de ces gains sur leurs émotions, cognitions et comportements.

Les principaux résultats...

Les joueurs de pur hasard et leur gain

Un tiers des joueurs de pur hasard ayant répondu à l'étude nationale sur les impacts des gains marquants (ENIGM) ont déclaré avoir obtenu un gain marquant (32,4 %) dont le montant médian déclaré est 358,4 euros (montant qui coupe en deux l'échantillon). Les gains marquants sont définis de façon subjective et en fonction de différents critères : leur valeur financière, leur utilisation ou le moment de leur réalisation. Pour un tiers des gagnants (32,4 %, ce gain marquant se produit plutôt entre la première et cinquième année de pratique et quatre gagnants de gains marquants sur dix (43,1 %) ont déclaré avoir vécu un gain marquant dans leur entourage proche (famille, amis, conjoint...), avant de commencer à jouer eux-mêmes à des jeux d'argent et de hasard (JAH).

Une analyse multivariée (régressions logistiques), prenant en compte différents facteurs a permis de mettre en évidence que, toutes choses égales par ailleurs, les facteurs prédictifs significatifs d'un gain marquant sont l'existence d'un gain marquant dans l'entourage (avant le premier JAH) et le fait d'être un joueur excessif (ICJE>7+²). D'autres facteurs tels que les dépenses de jeu supérieur à 20 euros au cours

du dernier mois ou le fait de jouer régulièrement aux JAH (de quelques fois par semaine à quotidiennement), la pratique de JAH avant l'âge de 20 ans, le fait d'avoir été endetté par le passé et d'avoir un score élevé de motivation de type « recherche d'émotions positives », jouent un rôle moindre.

Impacts sur le comportement, les réactions, sur la vie courante et l'utilisation des gains

Cités par sept gagnants sur dix, les émotions les plus décrites sont « la sensation de joie et de bonheur » (72,9 %) ainsi que l'expérience d'un « moment agréable » (73,2 %).

Un tiers des « gagnants » déclarent rejouer tout ou partie de leurs gains marquants. Le fait que le rôle du hasard soit reconnu par tous, n'empêche pas certains joueurs de développer de fausses croyances : ceux-ci font état de distorsions cognitives (illusions de contrôle, croyances magiques et superstitions ...).

Le gain marquant et le jeu problématique

Les joueurs ayant obtenu ou expérimenté un gain marquant dans leur entourage avant leur première expérience de jeu ont 4 fois plus de risque d'être joueurs excessifs que les autres. De plus, le fait de rejouer le gain marquant dans la même journée, de se trouver dans des contextes difficiles au moment du gain (conjugaux, financiers, logements) et la présence de joueurs excessifs dans l'entourage, constituent des facteurs spécifiques pouvant prédire la survenue d'un comportement excessif. À l'inverse, l'encaissement total du gain et une proximité de l'entourage constituent des facteurs protecteurs.

Dans ce contexte, la SEDAP suggère...

De réaliser une éducation préventive à l'utilisation des gains. Cet effort de sensibilisation devrait inclure également les mineurs, car la présence dans leur entourage de joueurs ou de joueurs excessifs facilite leur pratique de JAH. La SEDAP propose aussi de réviser l'angle et la teneur des discours des campagnes publicitaires afin de réduire les effets de la survalorisation du gain (superpuissance, illusion de contrôle...).

¹ Jeux d'argent qui reposent entièrement sur le hasard c'est-à-dire que seule la probabilité d'apparition intervient dans le jeu (voir encadré 1)

² L'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) est un auto-questionnaire en 9 questions qui permet de déterminer le degré de dépendance au jeu. FERRIS (J.), WYNNE (H.), Centre canadien de lutte

contre l'alcoolisme et les toxicomanies, *L'indice canadien du jeu excessif*, Ottawa, Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies 2001, 72 p.

Introduction

Emmanuel Benoit

Créée en 1977, la Société d'Entraide et d'Action Psychologique (SEDAP), association régie par la loi 1901 et reconnue d'intérêt général, participe depuis 2003 à de nombreux projets relatifs au jeu excessif. Cette expérience a constitué les fondements de la création en 2014, du Pôle d'innovation et d'expérimentation sur le jeu excessif (PIEJE), spécialisé dans le champ des jeux d'argent et de hasard (JAH).

Ce pôle développe des projets de recherche fondamentale et appliquée, expérimente des dispositifs d'actions et élabore des outils en faveur de la Réduction des risques et des dommages (RdRD), de la prévention, du soin, dans le domaine des JAH : son objet est d'agir contre le jeu excessif et de faire obstacle au jeu des mineurs. Parmi les plus récents, plusieurs projets du pôle peuvent être cités : le programme BIEN JOUER, outil de prévention éducationnelle sur les risques associés aux JAH, les expérimentations de visite/rencontre en points de vente bars via la dimension communautaire, qui constituent un dispositif de renforcement des facteurs de protection en points de vente (détaillant/patron et d'un à deux joueurs/habitués du point de vente) ; les visites mystères en points de vente contre le jeu des mineurs.

En complément de ces projets, l'Étude nationale sur les impacts des gains marquants (ENIGM) apporte des éléments pour une meilleure compréhension des mécanismes qui vont inciter certains joueurs à s'engager dans des comportements problématiques. Elle repose sur l'hypothèse que les gains marquants durant le parcours des joueurs seraient un des facteurs prédictifs du jeu problématique. Ce projet vise aussi à améliorer les moyens mis en œuvre en matière de prévention et de RdRD. En effet, il permet de décrire les expériences de gains marquants rapportées par les joueurs, en appréhendant leurs comportements consécutifs à ces gains (parmi différents types de joueurs récréatifs, à faible risque, à risque modéré ou excessifs), et en analysant dans quelle mesure et dans quels contextes, ils influencent leur histoire de joueurs, leurs cognitions et leurs émotions.

Le projet ENIGM a été réalisé en trois étapes : une revue de littérature internationale sur les gains, une étude qualitative sur les expériences de gains marquants auprès de 30 joueurs modérés à excessifs de 18 ans et plus et, pour finir, une étude nationale

quantitative auprès de 5 600 joueurs de JAH, dérivés d'une population générale de 10 004 individus de 18 à 64 ans. Le choix de réaliser une enquête qualitative en amont de l'étude quantitative avait pour objectifs de valider des hypothèses (rôle du gain marquant, rôle du montant des gains, etc.), d'apporter des éléments sur les circonstances et les facteurs associés, de bien décrire le vécu des joueurs et enfin d'enrichir le questionnaire quantitatif. Dans ce cadre, elle a fourni de nouvelles données primordiales sur les impacts du premier gain et des autres gains marquants, sur le gain des autres et a permis d'établir une typologie catégorielle plus fine des joueurs excessifs issus de l'échelle de repérage de l'indice canadien du jeu excessif (ICJE).

Le projet s'est déroulé sur 2 ans (2019-2020) avec l'appui de structures spécialisées du soin et un suivi par un groupe d'experts de JAH, dont l'Université catholique de Lublin (Pologne). A partir de la méthodologie française du volet quantitatif, ce partenaire a initié en 2020-2021, un projet identique afin d'enquêter auprès de la population générale polonaise.

Les premiers résultats d'ENIGM ont été analysées et rendus publics par la SEDAP début 2021 ([Zoom'Recherches n°1](#)). La publication de ce rapport complète les données mises à disposition en replaçant cette étude dans le contexte de la recherche en France. Ils contribuent à enrichir les connaissances sur les joueurs et leur parcours, sur les facteurs associés au jeu excessif afin d'adapter au mieux les actions de prévention et de RdRD en direction de cette population. En effet, comme pour d'autres conduites addictives, alors que la demande d'aide intervient souvent tardivement, ce type de projet de recherche rend compte de la situation. Les propositions et les recommandations issues d'ENIGM justifient pleinement le développement d'outils comme *Sentinelles et Référents* dans les points de vente de jeux et BIEN JOUER auprès des adolescents.

Mise en contexte : le cadre français des jeux d'argent et de hasard et les données de prévalence

Marie-Line Tovar

En France, les jeux d'argent et de hasard (JAH) se caractérisent par un modèle d'exploitation en monopole des jeux de loterie (tirage, grattage, etc.) hors et en ligne, de points de vente physiques de paris sportifs et de paris hippiques, de casinos « physiques », et d'un monopole des sociétés de courses. [La loi du 12 mai 2010](#) (Loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne) a ouvert à la concurrence le marché des jeux en ligne le limitant à trois segments : paris sportifs, hippiques et poker en ligne. Elle a également instauré une régulation de l'ensemble des JAH sur le territoire, incluant un volet préventif : « prévenir le jeu excessif ou pathologique et protéger les mineurs ».

Il n'existait, lors de la promulgation de ce texte, que peu d'informations documentant cette activité en France. En 2010, les pouvoirs publics ont mandaté l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) pour réaliser la première enquête au niveau national sur les niveaux et pratiques des JAH. Précédant l'ouverture des JAH en ligne, cette enquête développée dans le cadre du Baromètre de Santé publique France a permis de quantifier les pratiques : près d'une personne sur deux âgée de 18 à 75 ans (47,8 %) déclarait en 2010, avoir joué à un JAH au cours des 12 derniers mois (Costes et al., 2011).

Selon la deuxième enquête en population générale conduite quatre ans plus tard, 56,2 % des Français âgés de 15 à 75 ans avaient joué à un JAH au moins une fois au cours de l'année écoulée, soit, en effectifs, une estimation de près de 30 millions de personnes (Costes et al., 2015). Concernant les problèmes liés à cette pratique, la part des joueurs rencontrant des difficultés en raison de leur activité de JAH représentait environ 4,7 % des personnes interrogées.

Dans cette population, 3,9 % présentaient un profil de joueurs à risque modéré et 0,8 % un profil de joueur excessif. Ce dernier apparaissait plus marqué pour les paris sportifs (19,2 %), le poker « en dur³ » (18,6 %) et les autres jeux de table (15,9 %). L'étude révélait aussi que la demande d'aide est très minoritaire parmi les joueurs excessifs, seul un cinquième d'entre eux (21 %) ayant demandé une aide en raison de leurs habitudes de jeux.

Dans ce contexte, le rapport de la Cour des comptes sur la régulation des jeux d'argent et de hasard⁴, rendu public en 2016, a souligné le caractère lacunaire de la prévention du jeu excessif et des différences de mise en application de la notion de jeu responsable par les opérateurs (faiblesse de la formation des équipes, du fichier des interdits de jeux, etc.). Par ailleurs, la Cour soulignait que les jeux en ligne « gagneraient à être améliorés au rythme des avancées de la recherche et de la technologie ». De plus, elle préconisait la structuration du soutien aux joueurs problématiques et, pour l'aspect curatif, précisait que les joueurs pathologiques pouvaient être pris en charge par les Centres de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie (CSAPA).

De nombreuses recherches ont aussi analysé les évolutions d'internet et du numérique comme facilitateurs du rapport aux JAH et de leur accessibilité. Au cours de ces dernières années, ces évolutions ont profondément transformé le monde du jeu : multiplication des supports, prolifération des sites illégaux, diversité de l'offre de jeux dans l'univers numérique, développement d'un marché mondial des compétitions sportives et accoutumance des plus jeunes par la pratique du jeu vidéo.

La troisième enquête nationale réalisée en 2019 par l'Observatoire des jeux et Santé publique France a observé un fléchissement de la prévalence des JAH par rapport aux données de 2014. Ainsi, 47,2 % des Français âgés de 18 à 75 ans ont déclaré cette pratique, soit une baisse de 9 points en cinq ans. Alors qu'à l'inverse le jeu en ligne a progressé de 2,9 points (de 4,2 % à 7,1 %). Concernant les problèmes associés aux JAH, les estimations établies à partir de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) indiquent une augmentation significative de la part des joueurs excessifs (passée de 0,8 % à 1,6 %) et une stabilité de

³ Expression signifiant que le jeu se déroule en face à face et non en ligne.

⁴ La régulation des jeux d'argent et de hasard - octobre 2016 Cour des comptes - [www.ccomptes.fr](http://www.ccomptes.fr/fr/publications/la-regulation-des-jeux-dargent-et-de-hasard) - @Courdescomptes

la part des joueurs à risque modéré (3,8 % à 4,4 %, différence non significative). Rapporté à la population des 18-75 ans, 1 million de personnes seraient à risque modéré et 370 000 des joueurs excessifs.

En 2020, au moment de la réalisation d'ENIGM, l'organisation de l'offre de jeux en France a connu un virage important via la privatisation de l'opérateur historique, la Française des jeux (FDJ), prévue par la loi PACTE⁵ de 2019. Une Autorité nationale des jeux (ANJ) a pour sa part été mise en place en juin 2020, avec des compétences renforcées en matière de régulation du secteur des JAH par rapport à l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL).

Encadré 1 : les jeux d'argent de pur hasard

Au sein des jeux d'argent et de hasard (JAH), les jeux d'argent de pur hasard sont ceux qui reposent entièrement sur le hasard c'est-à-dire que seule la probabilité d'apparition intervient dans le jeu.

Le jeu de tirage : Jeu de pur hasard pour lequel le joueur mise une somme d'argent en espérant trouver tout ou partie des numéros gagnants tirés au sort. Le joueur coche/sélectionne dans une grille un ou plusieurs numéros. Le Loto et l'Euromillion sont des jeux de répartition : le gain n'est pas fixe, mais calculé en fonction du total des mises et du nombre de gagnants à chaque rang (les gagnants de premier rang sont ceux qui ont trouvé tous les bons numéros). Le Kéno, le Joker +, l'Amigo sont des jeux de contrepartie : les gains sont connus à l'avance, car ils sont calculés en fonction de la somme misée par le joueur et du nombre de bons numéros. La Française des Jeux (FDJ) détient le monopole légal des jeux de tirage en France dans le réseau physique et en ligne (ex : Loto, Kéno, Euromillion, Amigo...).

Le jeu de grattage : Jeu de pur hasard pour lequel le joueur achète un ticket (mise fixe au départ) qui contient une ou plusieurs cases à gratter, afin de découvrir des symboles ou des numéros gagnants correspondant à des sommes d'argent. Les mises s'échelonnent de 50 centimes à 10 euros et les gains de 1 euro à 1 million d'euros. La FDJ détient le monopole légal des jeux de grattage en France dans le réseau physique et en ligne (ex : Banco®, Cash®, Millionnaire®, Morpion®, Bingo®). Il existe en 2020, 36 jeux différents.

La machine à sous : Jeu de pur hasard pour lequel le joueur insère un jeton puis déclenche la partie en actionnant un levier ou en appuyant sur un bouton. À l'origine, les machines étaient composées de rouleaux mécaniques tournants sur lesquels étaient dessinés des symboles. Aujourd'hui, elles sont largement remplacées par des machines vidéo où les symboles défilent sur un écran. Le but du jeu est d'obtenir une série de symboles identiques ou une combinaison gagnante de symboles. Les mises sont peu élevées, elles s'échelonnent de 1 centime à 10 euros en fonction des casinos. Les casinos ont le monopole de la gestion des machines à sous et l'offre de ce type de jeu n'est pas autorisé sur Internet.

⁵ Plan d'Action pour la Croissance et la Transformation des Entreprises

Description du projet

Marie-Line Tovar

1. Méthodologie

Le cadre méthodologique de la recherche ENIGM, ainsi que le questionnaire quantitatif, le guide semi-directif, ont été définis par le pôle PIEJE de la SEDAP et les membres du comité de pilotage.

Réalisée en trois étapes, cette recherche comprend une revue de la littérature à l'international sur les projets liés à l'étude des gains, une étude qualitative semi-directive, ciblant des joueurs de pur hasard de modérés à excessifs (ICJE >5+) et une étude quantitative sur Internet auprès de joueurs de pur hasard au cours des 12 derniers mois. Ce choix du « pur hasard » dans les différents échantillons se justifie d'abord par sa forte représentativité dans l'ensemble des jeux d'argent (neuf joueurs sur dix déclarent avoir joué à des jeux de grattage, tirage ou aux machines à sous au cours des 12 derniers mois ; Costes et al., 2020) mais aussi parce que la part du hasard dans les jeux nécessitant de l'habileté n'est pas comparable à celle des jeux de pur hasard.

La typologie des joueurs est construite à partir de l'indice canadien du jeu excessif (ICJE ; Jackie Ferris et Harold J. Wynne, 2001), outil de repérage validé. Le questionnement a porté sur le contexte et les réactions des joueurs à la suite d'un ou de plusieurs gains marquants. Il a permis de mesurer les impacts des gains marquants sur leurs comportements, leurs croyances, leurs pensées, leurs émotions et ressentis, selon leur statut de joueurs (récréatif, à risque faible, à risque modéré ou excessif).

2. Échantillons et mode de collecte

2.1 L'étude qualitative

Elle devait répondre à plusieurs objectifs :

- Faciliter et enrichir la conception du questionnaire quantitatif : les entretiens semi-directifs

ont permis d'explorer plus largement la thématique de la recherche.

- Creuser des dimensions subjectives qui n'ont pu être abordées dans l'étude quantitative.

Après une phase de recrutement de joueurs modérés et excessifs (ICJE de 5 à 7) réalisée dans des centres de soins (CSAPA), par SOS Joueurs et en points de vente FDJ (par la sociologue Emilie Coutant ou le binôme *Référents et Sentinelles* de la SEDAP), des entretiens téléphoniques et en face en face ont été effectués auprès de 30 joueurs de pur hasard âgés de 18 à 75 ans, entre septembre et décembre 2019, dans le respect de la protection des données. Ils ont été retranscrits et ont fait l'objet d'une analyse de contenu thématique à proposer des sujets suivants : premier gain, gain marquant, gain de l'entourage, caractéristiques et impacts sur les croyances, pratique des jeux d'argent, pensées selon la typologie des joueurs.

2.2 L'étude quantitative

À partir d'un échantillon de 10 004 personnes âgées de 18 à 64 ans, représentatif de la population générale et sélectionné selon la méthode des quotas, 5 600 joueurs de pur hasard ont répondu à un questionnaire auto-administré sur Internet entre le 22 juin et le 25 juillet 2020.

Le questionnaire d'une durée de 15 minutes en moyenne se découpait en sept modules. Trois portaient sur la situation actuelle du joueur : ses caractéristiques sociodémographiques, sa pratique de JAH et des signalétiques supplémentaires. Trois autres modules ont interrogé la présence ou pas d'un événement marquant dans le résultat de leurs jeux, l'histoire des joueurs « gagnants » et pour les gagnants multiples, la description du premier et du dernier gain marquant. Pour finir, un dernier module s'est intéressé aux traits impulsifs de ces joueurs.

Des échelles validées ont été intégrées dans le questionnaire comme les quatre domaines de motivations à jouer : GMQF-15⁶, social, coping, enhancement et financial-, l'échelle de repérage du jeu excessif (ICJE) et l'échelle validée en Français de mesure de l'impulsivité UPPS-P ; (Calzada Ribalta G., 2018).

⁶ Gambling Motives Questionnaire-Financial, validée en France en 2017 par Gaëtan Devos et al. International Gambling studies.

La revue de littérature internationale

Jean-Michel Costes, Marie-Line Tovar, Baptiste Lignier

L'objectif de cette revue de littérature ([Zoom 'Recherches n°3](#)) était de fournir un état des lieux des connaissances et des travaux réalisés autour du résultat (gain ou perte) des jeux d'argent et de hasard. Il s'agissait également de repérer des méthodes, des outils de mesure qui répondent à la problématique des gains marquants et à leurs conséquences.

La finalité de ce recensement était double :

- Faire un état de l'art des analyses et travaux scientifiques internationaux sur les gains et leurs impacts
- Repérer les méthodes et outils de mesure les plus adaptés à une exploration approfondie de la problématique des gains marquants et de leurs conséquences dans le contexte des pratiques de jeux d'argent et de hasard en France.

1. La notion de gain

La notion de gain, même si elle semble sans ambiguïté sur le plan conceptuel (on gagne ou on perd à un jeu) est de fait très mal décrite par les joueurs. Des distorsions cognitives sont fréquentes dans ce domaine et les enquêtes épidémiologiques se heurtent à ce problème depuis toujours quand elles interrogent les joueurs sur leurs mises et leurs dépenses.

La perception et l'auto-déclaration de leurs dépenses effectives de jeu par les joueurs font largement l'objet de biais. Des études ont comparé le montant des dépenses déclarées par des joueurs selon diverses stratégies d'estimation des dépenses proposées dans les enquêtes (Blaszczynski, Ladouceur, Goulet, & Savard, 2006), ou selon des stratégies de collecte de l'information distincts sur ce sujet (Blaszczynski, Ladouceur, Goulet, & Savard, 2008). Elles témoignent de différences significatives entre les résultats obtenus selon les stratégies utilisées. Pour certains auteurs, la sous-estimation des dépenses déclarées est accentuée pour les joueurs problématiques qui auraient tendance à dénier leur réelle importance (Orford, Wardle, & Griffiths, 2013). De même, les résultats auto-déclarés des jeux ont été comparés avec les données d'activité de différents types de jeux des opérateurs et, en moyenne, 34 % à 40 % des partici-

pants ont sous-estimé leurs pertes ou surestimé leurs gains. La taille de l'écart est systématiquement associée à l'auto-déclaration des problèmes de jeux, mais l'orientation de l'écart n'est pas associée à ces problèmes liés au jeu (Braverman, Tom, & Shaffer, 2014).

Les études sur les gagnants et l'impact des gains portent exclusivement sur les « gros gagnants » avec des critères d'inclusion dans cette catégorie très variables selon le montant minimum du gain retenu par les chercheurs. Une étude portant sur les jeux de grattage montre que les gagnants sont sensibles au fait de gagner, mais pas au montant de leur gain, tandis que les perdants sont sensibles au fait de perdre, mais aussi au montant de leur perte (Kassam, Morewedge, Gilbert, & Wilson, 2011). D'autres travaux ont montré que les « quasi-gains » peuvent avoir un impact similaire à celui de « gros gains » sur les comportements de jeux et les problèmes associés (Lim, Bowden-Jones, & Rogers, 2014) (Stange, Grau, Osazuwa, Graydon, & Dixon, 2017).

Ces différents éléments ont conduit au choix d'une approche méthodologique novatrice pour l'étude ENIGM, fondée sur le concept de gain marquant, lui-même basé sur la perception que pouvait en avoir le joueur sans lui imposer de critères, notamment concernant le montant du gain.

2. Gains (pertes) et prise de risque

De nombreux travaux démontrent l'impact des gains précédents sur la prise de risque au cours du jeu. Ainsi, une étude qui portait sur des étudiants universitaires a cherché à déterminer si l'expérience antérieure de gain ou de perte conduisait à des paris risqués. Cette étude a également évalué les émotions positives ou négatives des joueurs. Les participants ayant eu une expérience initiale de gain parient de manière plus imprudente que ceux ayant expérimenté initialement une perte. Gagner au départ pourrait être un facteur prédictif du jeu à risque (Cummins, Nadorff, & Kelly, 2009). Une étude de simulation de situations gagnantes ou perdantes au black-jack, auprès d'étudiants universitaires américains précise que les sujets sont enclins à prendre davantage de risques lorsque leurs ressources cognitives ne sont pas diminuées et après avoir gagné (Kostek & Ashrafioun, 2014).

Selon de nombreux travaux ou témoignages cliniques une grande partie des joueurs à problèmes signalent rétrospectivement une victoire importante

ayant une influence sur leur comportement de jeu ultérieur.

Les résultats des études épidémiologiques analysant le lien potentiel entre l'expérience d'un « gros gain » et le jeu problématique sont moins probants. Une recherche systématique de la littérature scientifique produite, dans le domaine de l'analyse des facteurs de risque du jeu problématique, entre 1990 à 2015, permet d'identifier 15 études publiées dans 23 articles. Une méta-analyse quantifie l'ampleur de l'effet de certains facteurs de risque individuels ou relationnels. Ce travail établit qu'un gain important au début du jeu n'est pas associé de manière significative avec le jeu problématique ultérieur (Dowling et al., 2017). Mais d'autres travaux concluent dans un sens opposé en démontrant que le gros gain est un facteur prédictif significatif du jeu problématique (Williams et al., 2015) (Turner, Jain, Spence, & Zangeneh, 2008).

3. Gains et distorsions cognitives

Une expérimentation relative à la mesure de l'effet des résultats précédents sur les décisions ultérieures de jeu d'argent a été réalisée auprès d'un groupe d'étudiants masculins. Elle démontre que les gains et les pertes continus ont une influence sur la prise de décision suivante. Dans ces deux situations opposées de gains ou de pertes continues, il existe un désir plus élevé de gagner. Dans le contexte de pertes continues, le comportement erroné du joueur peut persister. En cas de gains continus, les résultats positifs renforcent la confiance du joueur dans la prise de décision liée à la croyance erronée dite de la « main chaude » (*hot hand* : phénomène superstitieux selon lequel une personne qui connaît un résultat positif a plus de chances de réussir d'autres tentatives) (Dong, Lin, Zhou, & Du, 2014).

En 2010, une étude anglaise qui portait sur plus de 500 000 paris sportifs effectués par des joueurs en ligne a pris en compte toutes les séries de gains et de défaites jusqu'à une longueur maximale de six. Cette recherche a étudié deux distorsions cognitives classiques dans le domaine des jeux d'argent : « la croyance en « une main chaude » et « l'erreur des joueurs (*gambler's fallacy* : la croyance selon laquelle si un événement particulier s'est produit plus fréquemment que la normale dans le passé, il est moins susceptible de se produire à l'avenir ou réciproquement). La sélection de probabilités plus sûres après une victoire et plus risquées après une défaite

indique que les joueurs de paris sportifs en ligne s'attendent à ce que leur chance s'inverse : ils sont influencés par l'erreur des joueurs et ils créent ainsi leurs propres « mains chaudes » (Xu & Harvey, 2014).

4. Conclusions et perspectives de prévention et de réduction des risques et des dommages

Surestimation des gains, différences de définition dans les montants d'un « gros gain », et le fait que certains « gagnants soient sensibles au fait de gagner, mais pas au montant de leur gain » constituent les résultats de la revue de la littérature. Ils ont déterminé le choix, dans le projet ENIGM, d'une approche méthodologique novatrice, fondée sur la notion de « gain marquant », lui-même basé sur la perception que pouvait en avoir le joueur sans lui imposer de critères, quant au montant du gain. En conséquence, le gain marquant est un gain jugé important par le joueur dans son parcours selon sa propre définition et sa propre expérience qui survient dans un contexte qui lui est propre.

Ces résultats ont également conduit à prendre en compte plusieurs points dans les volets qualitatif et quantitatif de la recherche : le rôle des gains sur la prise de risque des jeux ultérieurs, les croyances ou pensées erronées, (l'illusion de contrôle, ...), la place des schémas antérieurs de gains en début de carrière du joueur, leurs impacts sur la difficulté d'arrêter et les mesures cognitives.

Les enseignements des enquêtes quantitative et qualitative relatives au dernier gain marquant

Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes, Emilie Coutant, Emmanuel Benoit

1. Les joueurs de pur hasard et leurs gains

1.1 Une caractérisation du dernier gain marquant déterminée par son utilisation

Le concept de « gain marquant » défini par les joueurs repose sur différentes caractéristiques telles que sa valeur, son utilisation - que ce soit dans la poursuite du JAH ou pour une dépense - ou sa survenue lors de circonstances particulières. C'est donc avant tout le contexte dans lequel le gain se produit, le niveau de la pratique de jeu ou les utilisations que les joueurs feront de ce gain qui valident ce concept.

Les gains apparaissent en priorité définis comme « marquants » en raison de leur valeur financière qu'elle soit élevée ou pas. Quatre joueurs sur dix (39,8 %) les caractérisent ainsi parce qu'il s'agit d'un gain empoché dans sa totalité, deux joueurs sur dix (23,0 %) par rapport à son montant et pour 10,0 % d'entre eux parce qu'ils estiment que le gain était supérieur à leur niveau de vie.

Ces joueurs considèrent par ailleurs leurs gains comme marquants, en raison des circonstances de leur survenue : pour près d'un joueur sur cinq (18,0 %), il est arrivé au « bon moment » (ex. juste avant les vacances) ou lors de circonstances difficiles (les difficultés conjugales, professionnelles, sociales ou financières sont mentionnées par 8,0 % des répondants).

Ces gains sont aussi caractérisés par rapport aux pratiques de jeux. Pour un joueur sur trois (34,0 %), c'est la mise de départ faible qui rend le bénéfice acquis marquant. Pour d'autres, ces gains leur ont permis de se « refaire », c'est-à-dire de combler tout ou partie de leur perte (6,5 %) ou de continuer à jouer

(4,4 %). D'autres répondants encore jugent ces gains marquants, car ils pensent avoir été récompensés dans leur persistance à jouer : ces gains sont arrivés à la suite d'une série de pertes ou une perte importante (3,7 %) sans pour autant avoir suffi à combler les pertes (6,5 %).

L'analyse selon le nombre de gains fait apparaître des différences significatives. Plus un joueur a connu des gains marquants, moins il va s'appuyer sur leur valeur financière pour leur attribuer ce critère. Ainsi, le montant du gain définit la notion de « marquant » pour un quart des joueurs d'un seul gain marquant (24,6 %) contre 18,6 % pour ceux qui ont eu plusieurs. L'utilisation du gain est également déterminante puisque 43,4 % de ceux qui ont un gain marquant le caractérisent ainsi, en déclarant en avoir déposé le montant sur leur compte bancaire contre 31,0 % des autres. Enfin, une faible valeur de la mise de départ apparaît également déterminante puisqu'elle conduit à considérer un gain comme marquant pour près de 4 joueurs sur 10 (37,4 %) contre un quart des autres joueurs (25,8 %). À l'inverse, les joueurs qui ont déclaré plusieurs gains marquants sont plus nombreux à les avoir utilisés dans le cadre de leur jeu : 8,2 % l'ont défini comme « un gain entièrement rejoué et perdu » contre 2,9 % pour les joueurs ayant déclaré un seul gain marquant.

Encadré 2 : Méthodologie de l'analyse multivariée

Les analyses multivariées permettent de tenir compte simultanément d'un ensemble de variables. Des régressions logistiques multivariées ont été réalisées pour mesurer la possible association entre une variable d'intérêt (déclaration d'un gain marquant, jeu problématique) et les variables susceptibles d'être associées à celle-ci intégrées à l'analyse (variables explicatives). Une procédure de sélection des variables explicatives (descendante pas-à-pas) a conduit à écarter parfois certaines variables non contributives au modèle ; elles sont signalées comme non sélectionnées dans le tableau 1.

Pour les tableaux 1 et 2, l'ensemble des variables sont intégrées à la régression. Pour le tableau 3, sept régressions ont été réalisées, une pour chacun des blocs de variables indiqués dans le tableau. Toutes les régressions par bloc ont été ajustées selon le sexe et l'âge.

1.2 Un tiers des pratiquants de jeux de pur hasard concernés par un gain marquant

Sur l'ensemble des joueurs ayant pratiqué des jeux de pur hasard (tirage, grattage, jeux de casino hors poker) au cours des 12 derniers mois, un tiers déclarent avoir obtenu au moins un gain marquant depuis leur première pratique de JAH (32,4 %) et un sur dix (9,4 %) en indiquent plusieurs.

Relativement à ceux qui n'ont pas déclaré de gains marquants, la déclaration de gains est plus fréquente chez les joueurs âgés de 18 à 34 ans et parmi ceux qui ont vécu une période d'endettement (tableau 1, en annexe). Un gain marquant est également davantage rapporté par les joueurs les plus réguliers ou ceux qui dépensent le plus, ceux qui ont eu connaissance d'un gain marquant dans leur entourage, les joueurs ayant commencé à jouer précocelement et enfin parmi les joueurs problématiques (tableau 2, en annexe). Concernant les quatre domaines de motivation à jouer, l'analyse met en évidence un score significativement supérieur parmi ceux qui ont déclaré un gain marquant (tableau 3, en annexe).

Toutes ces variables associées à la déclaration d'un gain marquant par le joueur peuvent interagir. Une analyse multivariée (voir méthode, encadré 2, page 11) a permis de dégager les facteurs les plus reliés,

toutes choses égales par ailleurs, à l'expérience d'un gain marquant (Tableau 6, ci-dessous). En définitive, les facteurs prédictifs les plus significatifs d'un gain marquant sont l'existence d'un tel gain dans l'entourage avant le premier JAH et le fait d'être un joueur excessif (ICJE>7+). D'autres facteurs jouent un rôle moindre comme les dépenses de jeu supérieures à 20 euros au cours du dernier mois ou le fait de jouer régulièrement aux JAH (à quelques fois par semaine à quotidien), la pratique de JAH avant l'âge de 20 ans, le fait d'avoir été endetté par le passé et la déclaration d'une motivation de type « recherche d'émotions positives ».

1.3 Quatre joueurs sur dix ont vécu un gain marquant dans leur entourage proche

Parmi les joueurs ayant déclaré au moins un gain marquant, près de trois joueurs sur dix (28,6 %) indiquent en avoir empoché plusieurs. Cette réitération se rencontre plus fréquemment chez les hommes (56,1 %) alors que la présence d'un seul gain est plus avérée chez les femmes (52,6 %).

L'âge moyen au moment du gain marquant est estimé à 29 ans et 10 mois pour un âge moyen de premier jeu estimé à 20 ans et 10 mois.

Tableau 6 : Analyse multivariée des facteurs associés au gain marquant

	OR AJUSTE	P. Value	
Socio-démographie, comportement de jeu et motivations pour jouer			
Homme(réf. Femme)	1,13	0,061	Guide de lecture
18 à 34 ans (réf. 35 ans et +)	ns	ns	
Diplôme >BAC (réf. <=BAC)	1,12	0,083	
Taille Agglomération 2000 hab. et + (réf. Moins de 2 000 h)	0,83	0,019	
Agglomération parisienne (réf. Moins de 2 000 h)	0,92	0,431	
Revenu mensuel + 3 000 euros (ref.3 000 euros ou -)	ns	ns	
Pas endetté mais déjà arrivé (réf. pas endetté)	1,43	0,000	
Endetté (réf. pas endetté)	1,25	0,022	
Age au premier jeu d'argent -19 ans (réf. 20 ans et +)	1,55	0,000	
Gain de l'entourage - Oui (réf. Non)	2,23	0,000	
Dépense : 5- 20 euros (réf. moins de 5 euros)	1,16	0,127	
Dépense : 20 euros et + (réf. moins de 5 euros)	1,58	0,000	
Fréquence : une fois par semaine ou + (réf. Régulièrement)	1,44	0,000	
Jeu le plus investi : grattage et machines à sous (réf. tirage)	1,28	0,000	
ICJE faible risque	1,30	0,002	
ICJE risque modéré	1,56	0,000	
ICJE excessif	3,47	0,000	
Motivation : social	ns	ns	
Motivation : coping	ns	ns	
Motivation : enhancement	1,10	0,000	
Motivation : financial	ns	ns	

Source : Enquête ENIGM - SEDAP - 2020

ns : non sélectionné

Parmi les joueurs pratiquant actuellement des jeux d'argent de pur hasard, les gains marquants déclarés sont majoritairement pour les jeux de loterie : grattage (Morpion®, Banco®, Cash®, Millionnaire®...) et tirage (Loto®, Kéno®, Euromillions®, Amigo®, ...). Ces catégories sont citées par respectivement 41,2 % et 32,7 % des joueurs alors qu'un joueur sur dix (11,2 %) citent les gains réalisés dans les machines à sous ; 3,00 % les autres jeux de casinos, le pourcentage complémentaire (11,9 %) concernent les paris sportifs, hippiques et les autres JAH.

Les joueurs ont aussi précisé le montant des gains qu'ils jugeaient marquants dans leur parcours de joueur. Ces montants varient de 1 à 600 000 euros. Le montant médian est estimé à 358,40 euros, (300 euros pour les joueurs à plusieurs gains vs 400 euros des gagnants d'un seul gain).

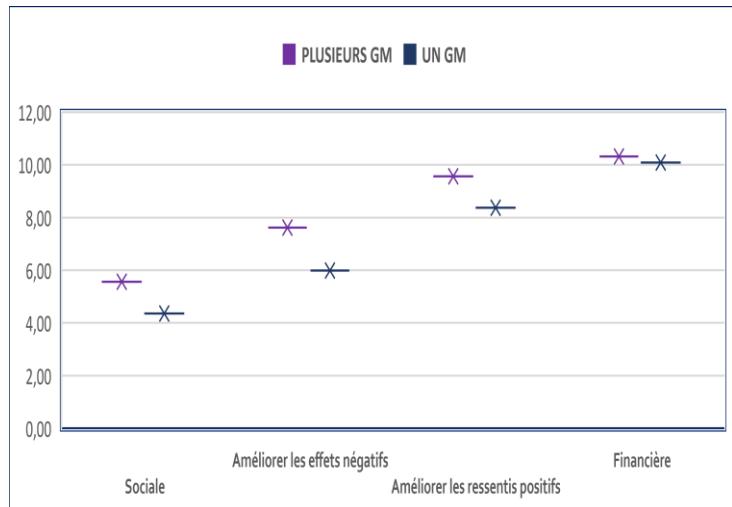
Parmi les 25 % de joueurs qui ont déclaré les montants les plus élevés (3^e quartile), le gain se situe à 1 200 euros. Le niveau médian varie selon le type de jeux : il est plus élevé pour les jeux de tirage (705 euros), suivis des machines à sous (535 euros) ; le montant médian des jeux de grattage étant le plus faible (152 euros).

S'agissant du parcours du joueur, l'arrivée de ce gain marquant se produit entre la 1^{re} et 5^e année de pratique pour un tiers des gagnants (32,4 %) et pour un gagnant sur cinq au-delà de 10 ans (21,7 %). Les gains précoces concernent un joueur sur quatre : lors du premier jeu (8,9 %) ou lors de la première année (15,9 %).

Quatre joueurs sur dix déclarant au moins un gain marquant (43,1 %) ont vécu cette expérience dans leur entourage proche (famille, amis, conjoint...), avant de commencer eux-mêmes à jouer à des jeux d'argent. La différence est statistiquement significative entre ceux qui ont déclaré un ou plusieurs gains marquants : respectivement 38,3 % et 55,1 % des personnes interrogées.

Parmi les gagnants qui ont déclaré un ou plusieurs gains, toutes les motivations (graphique 1) d'ordre social et émotionnel (« faire face/échapper aux émotions négatives, renforcement des émotions positives ») sont significativement plus élevées chez les joueurs ayant eu un seul gain que parmi ceux qui ont eu plusieurs gains. Seule la mention de motivation financière est identique selon le nombre de gains.

Graphique 1 : Motivations à jouer selon le nombre de gains marquants



Source : Etude ENIGM – SEDAP 2020

2. Utilisations des gains et impacts sur les émotions, réactions et la vie courante des joueurs.

2.1 Un tiers des « gagnants » rejouent tout ou partie de leurs gains

Le fait de rejouer tout ou partie de son gain concerne plus d'un tiers des joueurs ayant déclaré au moins un gain marquant (35,2 %). Ce sont les gagnants de plusieurs gains qui présentent la plus grande propension à tout rejouer : parmi eux, la moitié (50,8 %) ont rejoué intégralement leur dernier gain dans la journée ou dans les semaines suivantes (contre 28,9 % pour un gain). En outre, plus le gain marquant déclaré est bas, plus le joueur le rejoue entièrement : en effet, trois gagnants sur dix (30,4 %) qui ont signalé un petit gain marquant (1 à 100 euros), déclarent avoir rejoué tout leur gain contre 18,1 % de ceux qui ont obtenu les gains les plus importants (5 000 euros et plus).

Les joueurs qui n'ont pas rejoué leur gain (64,8 %) ont principalement dépensé cet argent dans des dépenses « plaisir » (22,3 %), dans des dépenses de « bons moments avec les proches » (19,2 %) ou l'ont épargné (19,5 %). Cette situation concerne en priorité les joueurs qui ont déclaré un seul gain.

La mesure des changements dans le comportement général de jeux consécutif à ces gains fait apparaître que sept joueurs sur dix (69,0 %) déclarent avoir continué à jouer, avec des différences non significatives selon le nombre de gains. Concernant l'évolution de leur pratique, à la suite des gains marquants, la grande majorité des joueurs qui ont continué à jouer déclarent avoir diminué leurs fréquences de jeu (69,5 %), leur nombre de sessions de jeu (74,5 %) et le montant de leurs mises (71,7 %), et avoir vu décroître leur envie de jouer (68,3 %).

À la suite de ces gains, pour certains joueurs, l'augmentation la plus importante est celle du désir de jouer (23,4 %), équivalente chez les gagnants d'un seul gain et ceux de plusieurs gains (différence non significative). Les gagnants de plusieurs gains sont significativement plus nombreux à prendre des risques soit en augmentant leur fréquence de jeux (32,4 % contre 19,3 %), leurs sessions de jeux (22,9 % contre 15,4 %) et le montant de leurs mises (22,3 % contre 18,2 %).

2.2 Émotions : des sensations de joie et de bonheur

Consécutifs à leurs gains marquants, les émotions les plus fortement ressenties (parmi un ensemble de sensations suggérées aux joueurs dans le questionnaire), par sept gagnants sur dix, sont « la sensation de joie et de bonheur » (72,9 %) et l'expérience d'un « moment agréable » (73,2 %).

Une moitié d'entre eux cochent des sensations physiques « d'agitation, d'euphorie, d'excitation » (52,2 %) et « de la stupéfaction, ne pas arriver à y croire, la surprise » (51,1 %). Pour quatre gagnants sur dix (39,7 %), la sensation de « soulagement, l'espoir qui renaît, l'optimisme qui revient » est évoquée à propos de leur pratique de JAH.

Des ressentis négatifs, globalement moins présentes, sont aussi citées : « une sensation d'inquiétude, une certaine peur » ou « une sensation de malaise physique (tremblement, souffle court, besoin de s'asseoir...) » et concernent respectivement 14,2 % et 15,8 % des répondants. Ces réactions négatives sont davantage rapportées par les joueurs cumulant plusieurs gains marquants. Elles sont autant décrites à l'occasion de petits montants gagnés (entre 1 et 100 euros) que de gros montants (5 000 euros et plus).

2.3 Le rôle du hasard reconnu par tous les « gagnants »

Parmi les réactions consécutives aux gains marquants, certains joueurs ont fait état de sensations physiques et d'émotions reposant sur des croyances erronées (illusions de contrôle, pensées magiques et superstitions ...). Ainsi, un tiers des joueurs (32,4 %) ont indiqué avoir eu « une sensation de force, de puissance, un sentiment d'importance personnelle, de fierté, de la confiance en soi et une "sensation" de justice comme si c'était à leur tour d'avoir enfin de la chance » (29,9 %). Plus d'un joueur sur quatre (28,0 %) a eu la sensation « d'avoir été aidé (par un être cher, Dieu, le destin, la chance...), tandis qu'un quart (25,2 %) a déclaré l'impression « d'avoir le contrôle, la capacité de trouver les bons numéros, d'être fort ».

Une question a interrogé les joueurs sur l'évolution de croyances erronées à la suite à leurs gains (en augmentation, en stabilité ou en baisse). Toutes les croyances soumises aux enquêtés (la place de la chance, le rôle des stratégies, les superstitions et le rôle des compétences acquises) augmentent significativement consécutivement aux gains marquants, et de façon plus importante chez les gagnants d'un unique gain marquant.

Parmi les scores les plus élevés (tableau 4, page 15), la croyance selon laquelle « le gain était seulement le résultat du hasard » obtient la moyenne la plus élevée. Cependant, cette étude met aussi en avant le score élevé d'une distorsion cognitive classique dans le domaine des jeux à savoir la croyance en la « main chaude, (*hot hand*) » soit le fait d'estimer qu'une personne qui connaît un résultat positif a plus de chances de réussir d'autres tentatives (Dong, Lin, Zhou, & Du, 2014). La croyance en l'intervention de la chance et/ou sa présence à un moment du parcours du joueur est la troisième citée, « votre chance était enfin là, il fallait y croire », ce qui montre l'ambiguïté pour les joueurs entre le rôle du hasard et la notion de chance. Reconnaître que c'est le hasard qui a généré le gain n'empêche pas les joueurs de développer de fausses croyances.

Tableau 4 : Évolution des croyances à la suite des gains marquants

Moyenne sur 5	TOTAL	UN GAIN	PLUSIEURS GAINS
1. Que vous pouvez encore gagner un gain marquant ?	3,67	3,78	3,63
2. Que vous pouviez dorénavant déjouer le hasard ?	3,14	3,38	3,02
3. Que le fait de persister dans le jeu rapportera (plus on joue, plus on augmente sa probabilité de gagner) ?	3,37	3,58	3,27
4. Que vos propres compétences (habileté, capacité personnelle) sont efficaces ?	3,19	3,40	3,09
5. Que votre chance était enfin là, il fallait y croire ?	3,61	3,62	3,60
6. Que ce gain était le résultat d'une nouvelle stratégie ?	3,05	3,29	2,93
7. Que la chance est liée au ressenti qui influe sur la manière de jouer ?	3,33	3,48	3,26
8. Que vous avez récupéré l'argent de l'opérateur/de l'Etat ?	3,30	3,52	3,21
9. Que ce gain vous donnait la possibilité de rejouer ?	3,43	3,56	3,37
10. Vos stratégies habituelles (position, façon de jouer, numéros joués...) vous ont fait gagner ?	3,26	3,46	3,16
11. Que ce gain était seulement le résultat du hasard ?	3,89	3,82	3,93

Source : Etude ENIGM – SEDAP 2020

Note : L'évolution des croyances s'est exprimée sur une échelle croissante de 1 à 5, 1 signifiant qu'à la suite du gain, le joueur croyait beaucoup peu à la proposition et 5, beaucoup plus.

2.4 Des impacts plus prégnants chez les bénéficiaires de plusieurs gains

Pour une majorité des joueurs, les gains marquants ont peu d'effet sur leur parcours de vie. Parmi les conséquences positives du dernier gain marquant, l'amélioration de la situation financière est la plus souvent rapportée (32,3 %), suivie de l'amélioration de la gestion du quotidien (19,1 %), de celle de la vie familiale (16,6 %) et de celle sur la pratique de jeux (15,5 %).

À l'inverse, un joueur sur dix (10,0 %) a déclaré des conséquences négatives en évoquant la détérioration des relations avec les autres (amis, voisins, ...). Ce point confirme les résultats d'une étude canadienne consacrée à l'impact d'un gain sur le voisinage. Elle conclut que le gain peut avoir des conséquences négatives telles que pousser les voisins à réaliser des emprunts ou à faire faillite (Agarwal, Mikhed, & Scholnick, 2018). Enfin, certains rapportent une détérioration de leurs pratiques de jeux (10,5 %).

Ce sont les joueurs ayant déclaré plusieurs gains qui connaissent le plus d'améliorations significatives

dans le parcours de vie : gestion du quotidien (24,0 % contre 17,1 %), sur la vie familiale (19,8 % contre 15,3 %). Cependant, ils sont aussi deux à trois fois plus nombreux à décrire des conséquences négatives significatives sur leur vie. Ainsi, un gagnant sur sept décrit une détérioration de sa vie familiale à la suite de ces gains (14,5 % contre 6,4 %, pour les « uni-gagnants ») et concernant ses relations avec les autres (amis, voisins par exemple ; 14,5 % contre 7,8 %) ; environ un sur six évoque un impact à la hausse sur ses usages ou pratiques addictives qu'il s'agisse de cigarettes, d'alcool, de drogues illicites ; 15,8 % vs 6,7 %) et pratiques de jeux (16,5 % vs 8,1 %) ; et enfin, encore plus fortement sur la situation financière (17,7 % vs 7,8 %).

3. Le gain de l'entourage : l'impact du gain des « autres »

Un des résultats les plus importants de cette recherche est la place qu'y occupe le gain de l'entourage, qu'il soit proche ou éloigné, que ce gain soit intervenu avant ou après la première expérience de JAH et que le joueur ait ou non expérimenté par lui-même un gain marquant.

Parmi les descriptions citées pour qualifier un gain marquant, 5,4 % des gagnants ont validé la proposition « c'était le gain d'un autre joueur (famille, amis, contact...) », dont 2,2 % de façon exclusive. Ce choix est davantage validé par les gagnants de plusieurs gains (7,5 % contre 4,6 %). Déjà à ce niveau, les résultats des paris des autres joueurs rentrent dans la définition de gains marquants vécus par les répondants.

Un quart (25,2 %) des joueurs de pur hasard ont déclaré la présence d'un gain marquant dans leur entourage (famille, amis, conjoint...), avant le premier contact avec les jeux d'argent et de hasard. Ramené à la population des joueurs qui l'ont eux-mêmes expérimenté, cela concerne quatre joueurs sur dix (43,1 %). Les joueurs concernés par plusieurs gains sont plus nombreux à déclarer un gain marquant dans leur entourage avant leur première pratique des jeux d'argent (63,5 % contre 36,5 % pour le seul gain ; différence significative).

3.1 La double expérience du gain marquant pour soi-même et pour son entourage

Les joueurs ayant connu à la fois un gain marquant pour eux-mêmes et dans leur entourage sont plus

nombreux à indiquer sa survenue lors de la première année de pratique (20,2 % contre 12,7 % pour ceux qui n'ont pas eu de gain marquant dans leur entourage).

Au moment du gain, 58,6 % d'entre eux sont âgés de 18 à 29 ans, contre 44,2 % de ceux n'ayant pas de gain marquant dans leur entourage, sept sur dix (70,7 %) ont des revenus compris entre 1 500 et 3 000 euros par mois (contre 63,2 % de l'autre groupe) et ils ont été plus nombreux à connaître une période d'endettement (61,9 % contre 50,2 %). En matière de pratiques de jeux, leurs fréquences quotidiennes et leurs mises sont plus élevées (respectivement 45,3 % contre 30,9 % et 58,9 % contre 43,0 % pour les mises supérieures à 20 euros). Enfin, quatre gagnants sur dix (41,6 %) sont des joueurs problématiques (modérés à excessifs ; ICJE 5 et plus) contre 12,1 % des autres joueurs.

Ces joueurs définissent aussi plus fréquemment le gain marquant comme étant celui « d'un autre joueur » (9,2 % contre 2,7 % de ceux qui n'ont pas déclaré de gain dans l'entourage) et ce gain arrive le plus souvent « lors de circonstances difficiles (difficultés conjugales, professionnelles, sociales ou financières) » (10,7 % contre 5,8 %) ; il est indiqué comme marquant parce qu'il a été entièrement rejoué et perdu (7,8 % contre 2,0 %). Le contexte de vie de ces joueurs au moment du gain marquant est davantage affecté par des difficultés dans leur couple pour 15,3 % (contre 3,7 %) ou des difficultés au travail (8,9 % contre 4,8 %).

3.2 Facteurs d'intensification des pratiques ...

La moitié de ces joueurs ont rejoué tout ou partie de leur gain (49,9 % vs 23,9 % pour ceux qui n'ont pas eu de gains marquants dans leur entourage proche) et le gain rejoué dans la journée est déclaré par 12,0 % de l'ensemble des joueurs (vs 1,8 %).

À la suite de ce gain marquant, les joueurs concernés par un gain de l'entourage ont autant continué à jouer à des jeux d'argent et de hasard (69,0 %) que les joueurs sans gain de l'entourage. Cependant, leur prise de risque est bien plus notable : la fréquence, le nombre de sessions et les montants misés sont quatre fois supérieurs à ceux qui n'ont connu de gains dans leur entourage.

Parmi les joueurs concernés par un gain marquant dans leur entourage proche avant leur premier jeu et qui ont rejoué leurs propres gains marquants, la part

de ceux qui déclarent un désir de continuer à jouer, (déjà décrit comme le principal marqueur du changement de comportement de JAH après un gain marquant) est deux fois plus élevée que chez les autres joueurs (22,6 % contre 10,7 %). Ce résultat va dans le même sens que la conclusion de l'étude de Martinez et al. (2010) selon laquelle la connaissance du montant gagné par un autre joueur augmente l'illusion de contrôle du nouveau joueur sur le résultat du pari, qui à son tour augmente la prise de risques.

3.3 ...et de renforcement de croyances erro-nées

Ceux qui ont expérimenté le gain « d'un autre » et qui ont eu un gain marquant rapportent des réactions comme « la sensation de force, de puissance, sentiment d'importance personnelle, de fierté, la confiance en soi » (43,1 % contre 23,8 % des autres). Des ressentis négatifs tels qu'une sensation « d'inquiétude, une certaine peur » et « de malaise physique (tremblement, souffle court, besoin de s'asseoir) » concernent respectivement 23,1 % d'entre eux (vs 7,4 % de l'autre groupe) et 26,0 % (vs 7,9 %).

Les croyances erronées sont particulièrement prégnantes chez ces gagnants comme « l'impression d'avoir le contrôle, la capacité de trouver les bons numéros, être fort » (35,3 % contre 17,1 %), « la sensation de justice » (39,7 % contre 22,3 %) et « la sensation d'avoir été aidé (par un être cher, Dieu, le destin, la chance...) » (37,4 % contre 20,8 %).

Les résultats de l'étude qualitative apportent des précisions sur les émotions positives ou négatives ressenties et rapportées par des joueurs face au gain de « l'autre », quand ils ont assisté à cet événement :

- Certains joueurs sont contents de voir d'autres joueurs gagner, ils ressentent de la joie : « *comme si c'était moi* » ou une forme de sympathie qui va jusqu'à une sensation émotionnelle très forte (« *autant de stress que pour moi et puis waouh* »). Des joueurs à risque élevé indiquent être satisfaits de voir d'autres joueurs gagner, car ils estiment que ces gains sont « *mérités* » : ils considèrent que ce sont des personnes « *qui travaillent beaucoup* », « *ont peu de revenus* » ou qui sont dans la « *même catégorie qu'eux* », ou encore des personnes « *qui jouent beaucoup* ».
- D'autres joueurs déclarent des émotions négatives : « *dégoût, agacement, énervement, rage* » notamment si c'est un joueur occasionnel qui a

gagné, car selon eux « *il ne mérite pas de gagner* » ou encore si le gain arrive sur une machine qu'ils viennent de quitter ou sur un ticket de grattage qui suit celui qu'ils viennent de prendre. Pour certains, ce sentiment est si fort que ça leur « *coupe l'envie de jouer* ».

- Certains imaginent qu'ils sont passés à côté d'un gain, que « *la chance n'était pas avec eux à ce moment-là* », ou qu'ils auraient pu gagner eux aussi s'ils avaient joué comme les gagnants : « *j'aurais dû jouer comme lui* ». Ils évoquent la chance du joueur, leur propre chance et/ou la probabilité de gagner à leur place : « *ça aurait pu être moi* », « *demain, ce sera moi !* », « *si lui il peut gagner, moi je peux gagner* ».
- D'autres encore sont envieux des gains des autres : « *j'aimerais bien que ce soit moi* ». Ces gains créent chez eux de « *l'insatisfaction* », de la « *frustration* », « *le sentiment d'être passé à côté* », surtout s'ils jouent au même jeu ou sur la même machine.
- Ces observations du gain des « autres » peuvent susciter de l'admiration, mais aussi la critique voire du dénigrement en direction de ceux qu'ils considèrent comme des joueurs ayant des comportements et pratiques récréatifs ou qui ont de faibles mises.
- Certains soulignent l'esprit de compétition que le gain de l'autre génère chez eux. L'affichage des gains des « autres » en temps réel fait naître l'idée d'une compétition entre les joueurs.
- D'autres ressentent de la consolation : les gains des autres sont rassurants, car « *c'est de l'argent qui ne va pas dans la poche de La Française (des jeux), ça console* ».
- Et pour finir, certains ont de la peine et la compassion pour les gagnants de gains d'un montant élevé qui expriment leur euphorie, car cela leur rappelle leur propre expérience : « *gagner un gros gain c'est un risque fort de devenir addict* ».

Les conséquences de ces observations sur la pratique des jeux d'argent et de pur hasard ont été aussi collectées lors de la phase qualitative :

- Les joueurs excessifs soulignent que les gains des autres joueurs attisent leur envie de jouer : ils représentent une tentation à laquelle ils succombent généralement. Voir les autres gagner

les motive à jouer, souvent au même jeu et en imitant les modalités de jeu du gagnant.

- L'observation de ces gains leur donne un nouvel espoir et de la confiance. La possibilité d'un gain leur apparaît plus forte. Ils sont remotivés par le jeu des autres.
- Pour certains joueurs, le gain est lié au montant de la mise et donc ils s'interrogent sur la manière de jouer du gagnant. Certains pensent que la machine à sous ne va plus « donner » ou au contraire que cette machine fait gagner. Cette pensée contradictoire peut être observée chez un même joueur.

4. Les différents types de joueurs et leurs gains marquants

4.1 Une appréhension sensiblement différente des gains marquants

Les joueurs de pur hasard qui ont participé aux enquêtes qualitative et quantitative et qui ont déclaré des gains marquants dans leur parcours de joueurs, ont été catégorisés selon la typologie issue de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE). Les résultats de l'étude qualitative et les analyses de correspondance multiple (ACM) (graphique 2 en annexe) issues de l'étude quantitative ont mis en évidence que dans les définitions du « gain marquant », une forte corrélation existe entre les joueurs excessifs et des caractéristiques liées aux pratiques de jeux. Parmi les plus importantes, on retrouve le gain marquant défini selon son utilisation dans les habitudes de jeux : « C'est un gain que j'ai entièrement rejoué et perdu ».

Les résultats de l'étude qualitative rapportent également que : le plus marquant est « *un gain que le joueur a entièrement rejoué et perdu* », c'est donc le souvenir laissé par cette perte conséquente qui rend « *marquant* » le gain. De plus, le joueur a l'espoir « *de se refaire à nouveau* » et ce gain l'incite donc à « *rejouer sans cesse* ».

Dans le parcours des joueurs, l'arrivée d'un gain marquant surtout lorsqu'il fait suite à une série de pertes ou à une perte importante, redonne de l'espoir. Ce gain marquant remet le joueur au centre de sa pratique : « *ce gain remplace l'ensemble de mes pertes / a couvert une partie de mes pertes* » ; mais aussi dans le contexte de sa survenue : « C'est arrivé lors de circonstances difficiles », en générant comme

le précise l'étude qualitative une impression d'avoir récupéré une partie voire la totalité de ses mises des dernières sessions de jeu : « *Un gain qui dépasse le cumul des pertes à un instant T ou sur une période donnée* ».

Une autre proximité importante concerne les joueurs modérés et un gain marquant supérieur à 2 500 euros, ainsi que sa représentation en termes de valeur financière : « *c'est un gain supérieur à mon niveau de vie habituel* », « *par sa valeur/ c'était un montant important* ». Les joueurs précisent dans l'analyse qualitative que ce type de gain marquant : « *C'est un gain qui apporte du confort, voire qui permet de s'offrir des biens luxueux ou des voyages. Il permet de toucher du doigt le rêve d'un changement de vie, favorise l'idée d'un changement de statut social et l'illusion que d'autres gains suivront* ».

4.2 Les joueurs excessifs déclarent des montants de gains marquants plus faibles

La proportion de joueurs déclarant un gain marquant varie selon leur profil. Un peu plus de quatre joueurs « sans risque » sur dix déclarent avoir eu au moins un gain marquant (43,9 %) contre un joueur à « faible risque » sur six (16,3 %), un joueur à « risque modéré » sur sept (14,1 %) et pour finir près d'un quart (23,7 %) des joueurs excessifs.

Derrière ces déclarations se cachent des réalités très différentes en termes d'attentes et donc de montants correspondant à la notion de « marquant ». Ainsi, les joueurs excessifs déclarent des montants plus faibles, avec une médiane à 230 euros contre 393 euros pour les joueurs à faible risque, 457 euros pour les joueurs sans risque et 500 euros pour les joueurs modérés.

Ce sont les joueurs excessifs et les joueurs à faible risque qui ont le plus déclarés des petits montants : six joueurs excessifs sur dix (59,4 %), et la moitié des joueurs à faible risque (52,4 %) sont concernés par des gains marquants compris entre 1 et 500 euros, à l'inverse les montants déclarés supérieurs à 500 euros sont plutôt le fait de joueurs à risque modéré (52,1 %) et des joueurs récréatifs (49,6 %).

La multiplication des mises et la fréquence de jeu élevée chez les joueurs excessifs augmentent les occasions de gains marquants et augmentent aussi la probabilité d'obtenir davantage de petits gains que les autres joueurs. Ils sont en effet 42,0 % à indiquer plusieurs gains marquants durant leur

parcours (contre 29,3 % des joueurs sans risque, et 14,0 % pour les joueurs à faible risque ou à risque modéré). Il est cependant très difficile d'établir un ordre/une séquence entre ces deux facteurs. Un gain marquant est plus souvent déclaré par un joueur excessif, mais il est normal aussi qu'un joueur excessif déclare plus de gains marquants étant donné la fréquence à laquelle il joue. Ce n'est donc plus la valeur financière qui est marquante, mais la présence d'un gain, quel qu'il soit.

L'étude qualitative a relevé que le contexte d'un gain est beaucoup plus important que le montant du gain en lui-même. C'est davantage « *le moment au cours duquel ils ont gagné* », « *la manière dont ils ont gagné* » et « *l'impact de ce gain sur leur bien-être moral* (plus que financier) qui marquent le gagnant et font de son gain « *un événement marquant* ».

L'âge moyen au moment du dernier gain marquant est discriminant selon le type de joueurs : plus les joueurs ont des difficultés avec le jeu, plus le gain marquant est déclaré plus tôt. Ainsi, les joueurs excessifs ont en moyenne 26 ans et 4 mois lors de leur dernier gain marquant contre 30 ans pour les joueurs à risque modéré, 30 ans et 6 mois pour les joueurs à faible risque et 31 ans et 2 mois pour les joueurs sans risque.

Cette information est liée au moment de l'obtention de ce gain marquant dans le parcours des joueurs : plus l'intensité du jeu est élevée, plus ils déclarent avoir eu ce gain marquant très vite après leur première expérience de jeu d'argent. Un tiers (33,9 %) ont ainsi déclaré ce gain lors de leurs premières expériences de jeu ou lors de la première année de pratique (contre 27,2 % pour les joueurs modérés et autour de 20,0 % pour les joueurs sans risque et à faible risque).

4.3 Six joueurs excessifs sur dix rejouent tout ou partie de leur gain

Les utilisations des gains marquants diffèrent selon la sévérité des problèmes rencontrée dans le jeu : six joueurs excessifs sur dix (62,6 %) rejouent tout ou partie de leur gain dont un quart (21,8 %) dans la journée de sa réalisation (contre 1,1 % à 2,3 % pour les autres joueurs). Ce sont les joueurs sans risque ou à risque faible qui déclarent le plus utiliser cet argent dans des dépenses plaisir (s'offrir des objets, passer de bons moments, seul ou en famille ; respectivement 28,3 % et 27,1 % ; 21,8 % et 26,3 % contre 8,8 % et 7,7 % pour les joueurs excessifs). Toujours à

l'exception des joueurs excessifs, l'ensemble des autres joueurs ont davantage utilisé ce gain marquant dans des dépenses du quotidien ou l'ont épargné.

L'étude qualitative révèle que tous les joueurs interrogés envisagent les gains à la fois comme de « *l'argent pour se faire plaisir* » et comme « *une possibilité de continuer* » à jouer, mais que seuls les joueurs « modérés » utilisent réellement l'argent des gains pour des dépenses « *plaisir* », les joueurs excessifs ne font, en général, qu'imaginer les achats, car ils remettent quasiment tous leurs gains en jeu. Pour une partie d'entre eux, il n'y a plus vraiment l'appât du gain, c'est avant tout « *la sensation qui est recherchée* ».

4.4 Seule la moitié des joueurs excessifs ont des sensations de joie et de bonheur à la suite d'un gain marquant

La majorité des réactions à la suite au gain marquant évoluent à la hausse avec le niveau d'intensité de la pratique de jeux d'argent de pur hasard. La proportion de ceux qui déclarent une « *sensation de calme/de paix intérieure* » et la « *sensation de soulagement/l'espoir qui renaît/l'optimisme qui revient* », augmente avec le type de joueurs : elle se double entre les joueurs sans risque et les joueurs excessifs (respectivement de 23,7 % à 45,9 % et de 27,8 % à 52,4 %). La proportion de ceux qui déclarent une « *sensation de calme/de paix intérieure* » et la « *sensation de soulagement/l'espoir qui renaît/l'optimisme qui revient* », augmente avec les statuts des joueurs.

Pour les sensations « d'inquiétude », la hausse est aussi liée au niveau de gravité de la pratique. Alors qu'elle est très faiblement ressentie chez les joueurs sans risque, « *une certaine peur* » ou le « *malaise physique* » consécutifs aux gains marquants est multipliée par deux chez les joueurs à faible risque et par neuf entre les joueurs sans risque et les joueurs excessifs (de 4,2 % à 37,6 % et de 4,9 % à 42,6 %).

En ce qui concerne la place de la chance, de l'impression de contrôle et de croyances mystiques, là aussi, la part des joueurs croît, passant de 12,3 % à 50,6 % pour « *la capacité de trouver les bons numéros/être fort* », de 17,1 % à 50,9 % s'agissant de la « *sensation de justice* » car c'est son tour « *d'avoir de la chance* » et de 18,2 % à 44,8 % pour la sensation d'avoir été aidé (par un être cher, Dieu, la chance...)

À l'inverse, alors que les sensations « *de joie et bonheur* » ainsi que la notion de « *moment agréable* », identiques pour les trois premiers groupes, soit huit joueurs sur dix (joueurs récréatifs, à faible risque ou à risque modéré), elles ne sont décrites que par la moitié des joueurs excessifs.

Dans les verbatim de l'étude qualitative, la majorité des joueurs modérés et excessifs expriment « *la joie* » comme sentiment premier. D'autres ressentis sont déclarés tels que « *l'aspect perturbant du gain* » ou le « *sentiment d'importance* » que le gain apporte. Les joueurs « modérés » sont plus nombreux à évoquer leur « *surprise* » et le fait « *d'avoir gardé leur calme* ».

Chez les joueurs excessifs, d'autres sentiments sont évoqués : « *l'euphorie* » ou « *l'explosion de joie* », le « *soulagement* » et « *l'espoir qui renaît* » quand la somme vient couvrir des dettes, « *la fierté* » et le « *sentiment de puissance* » face aux autres joueurs et le fait de « *ne pas y croire* » (en raison du caractère fictif des gains avant leur paiement réel ou du fait qu'il arrive après une phase de perte).

Des sentiments négatifs sont eux-aussi rapportés comme celui du « *mal-être* » face à ces gains qu'ils ont « *entièrement rejoués et perdus* ».

Parmi les joueurs « modérés », certains ont cru « *[qu'ils avaient] eu de la chance* », et ont imaginé « *ce [qu'ils allaient] faire du gain* », et évoquent l'aspect gratifiant du gain. D'autres pensées plus rares ont été décrites telles que « *[j'aurais] pu gagner plus* » et « *[il faut continuer] de jouer toute sa vie* » ou encore le fait d'imaginer le risque de tout perdre et avoir comme réaction d'arrêter temporairement de jouer. Parmi les joueurs excessifs, quelques-uns ont eu des croyances superstitieuses, voire mystiques : « *ce casino me porte chance* », « *Ma grand-mère m'avait donné le don de gagner* » et « *[ont] eu du mal à y croire* ».

Chez les joueurs « modérés », les pensées sont plutôt orientées vers l'utilisation envisagée des gains tandis que parmi les joueurs excessifs, la moitié des répondants pensent que « *rejouer signifierait que les gains continueront de tomber* ». Pour certains joueurs excessifs, ce n'est qu'après avoir « *tout rejoué et tout perdu* » qu'ils ont pensé à ce qu'il aurait pu faire avec ce gain s'ils l'avaient conservé. D'autres ont imaginé qu'ils auraient pu « *gagner plus* », qu'ils devaient « *rejouer plus et plus souvent* ».

Certains estiment que ce gain était « *légitime au vu des sommes investies* » depuis le démarrage de leur pratique.

4.5 Le désir de continuer à jouer plus présent chez les joueurs problématiques

Les joueurs excessifs sont plus nombreux à faire état d'impacts des gains marquants sur leur vie quotidienne (entre un quart et un tiers des joueurs). En dehors de l'amélioration de la situation financière, qui est identique pour un tiers des « sans risque », « faible risque » ou « excessif » vs 44,2 % des « modérés », les impacts évoluent à la hausse avec la sévérité du jeu.

Les modifications sur la pratique de jeu à la suite des gains marquants touchent davantage les joueurs modérés et les joueurs excessifs et ce de façon plus accentuée dans le « désir de continuer à jouer ». On peut aussi distinguer deux regroupements : d'un côté, les joueurs « modérés » (22,5 %) et les excessifs (35,0 %) et de l'autre, les joueurs sans risque (5,6 %) et les joueurs à faible risque (6,8 %).

Peu de joueurs « modérés » indiquent une augmentation de leur fréquence de jeu ou de leurs niveaux de mise et la moitié d'entre eux affirme « *être restée raisonnable ou avoir ralenti leur cadence de jeu* ». La majorité des joueurs excessifs estiment que ce gain marquant a augmenté leur fréquence de jeu et leurs mises. Pour tous les joueurs excessifs qui ont eu des gains marquants, ce sont ces gains qui ont déclenché « *une pratique excessive et/ou frénétique* ».

5. Les joueurs problématiques et le gain marquant

5.1 Un niveau d'attente et des motivations différents par rapport au gain marquant

La phase qualitative de l'étude s'est intéressée aux joueurs dont l'ICJE était supérieur à 5 : une partie des joueurs « modérés » (5 à 7) et des joueurs « excessifs » (ICJE >7). Les résultats de cette étude ont permis de distinguer deux blocs au sein des joueurs excessifs, se différenciant par des attentes sur leur pratique de jeu bien tranchées en termes de signification des gains marquants ou sur leurs motivations à jouer. Ces attentes augmentent avec le niveau du

score à l'ICJE : plus les joueurs ont des attentes fortes à propos de leurs jeux, plus ils espèrent un gain conséquent, plus leur rapport au jeu présente des risques et des dommages, plus la notion de gain marquant sera différente, tout comme leur comportement consécutif au gain et l'utilisation des sommes gagnées.

Pour simplifier la lecture, une nouvelle dénomination sera utilisée pour ces trois groupes :

Classification ICJE	Typologie ICJE	Typologie Etude Qualitative ENIGM
3 à 7	Joueurs modérés	Joueurs modérés extrêmes : 5 à 7
Supérieur à 7	Joueurs excessifs	Joueurs excessifs intermédiaires : 8 à 15
		Joueurs excessifs extrêmes : >15

- Les joueurs classés « modérés extrêmes » déclarent qu'ils jouent pour l'aspect ludique de l'activité du JAH et l'adrénaline qu'il procure, pour la surprise apportée par le gain (« *le plaisir de gagner est celui d'avoir de la chance et d'être surpris par le gain* ») ; pour les « gains immédiats » (« *des petites sommes* », qui « *payent des extras* ») ; ou encore en vue de « *jouer avec les autres* ».
- Les joueurs classés « excessifs intermédiaires » indiquent qu'ils jouent pour l'appât du gain (c'est-à-dire avoir de « *l'argent facile* » pour se payer des plaisirs luxueux, mais aussi de « *l'argent pour vivre* ») ; pour passer le temps, lutter contre l'ennui ; ou encore pour le plaisir du jeu au sens de « *la confrontation au hasard* », mais aussi pour le jeu lui-même (« *voir mon numéro tomber* »).
- Les joueurs classés « excessifs extrêmes » déclarent jouer principalement pour remplir un vide (« *fuir la solitude ou le stress, décompresser* ») ; afin de compléter leur revenu « *rapporter de l'argent pour finir les fins de mois* », pour « *avoir de l'argent qui rentre* », « *qui revienne* », autrement dit pour récupérer les pertes liées aux JAH ; et aussi dans l'espoir d'un « *changement de vie* » grâce à « *une grosse somme* » (« *j'attends qu'arrive ma chance* » / « *j'attends un miracle* »).

Dans l'étude qualitative, les joueurs ont décrit l'utilisation qu'ils prévoient de faire de leurs gains marquants et les implications dans leur pratique de jeu et dans leur vie :

- Les joueurs classés « modérés extrêmes » envisagent le gain marquant comme un moyen de « se faire plaisir », de « *s'offrir du confort, du luxe* », ou une « *amélioration possible du quotidien et du statut social* ». Ils pensent qu'un gain marquant se prolongera par « *des petits gains* ». Ils ont aussi l'impression de pouvoir récupérer par ce biais « *l'argent de l'opérateur ou indirectement de l'Etat* ».
- Les joueurs classés « excessifs intermédiaires » considèrent que le gain marquant permet de « *s'offrir des week-ends et voyages* », « *de continuer à jouer* » et que suite à un gain marquant, la « *phase de gain va se poursuivre* ». Peu importe la somme, c'est « *l'attente du gain, le fait d'imager les rapports de gains qui satisfait* ». L'idée du gain marquant fait aussi miroiter « *l'espoir de ne plus travailler* ».
- Les joueurs classés « excessifs extrêmes » pensent que les gains marquants vont leur permettre « de rejouer » et de « *récupérer une partie de leurs pertes* ». Mais ils indiquent des croyances erronées et plus fréquemment certaines sensations : « *idée de toute-puissance, de dominations, de capacité personnelle, de se sentir bénis* ».

Un découpage identique a été conduit dans l'étude quantitative (546 joueurs de pur hasard ayant déclarés au moins un gain marquant : 115 joueurs à risques « modéré extrême », 299 joueurs « excessifs intermédiaires » et 133 joueurs « excessifs extrêmes »). Parmi les joueurs excessifs, 69,0 % sont des joueurs dits « intermédiaires » et 31,0 % des joueurs dits « extrêmes ».

Les différences entre les trois groupes de joueurs confirment des points essentiels de l'étude qualitative et complètent l'analyse, lorsque les effectifs sont suffisamment robustes.

En comparant la caractérisation du « gain marquant » parmi ces trois populations, on constate que plus le joueur est en difficulté avec son jeu, plus le gain est défini selon le résultat des mises précédentes : « le gain qui a remplacé tout ou partie des pertes » est cité, selon les trois groupes par 10,5 % ; 12,2 % et 17,8 % des répondants. Le « gain pas suffisant pour combler les pertes » est pour sa part mentionné par 9,7 % ; 11,2 % et 14,5 % des personnes. Le « gain qui est arrivé dans des circonstances difficiles » l'étant par 7,3 %, 12,4 % et 16,9 % des personnes. Inversement, la proportion de joueurs diminue entre les trois groupes à propos du « *gain jugé supérieur au niveau de vie* » (15,4 % ; 11,7 % et 8,8 %),

du « gain encaissé » (33,6 % ; 21,0 % et 14,3 %) et du gain dont la mise de départ était faible (25,0 % ; 20,5 % ; 18,8 %).

La minimisation du montant du gain selon la typologie des joueurs est validée : les différences sont significatives entre les trois groupes pour les valeurs déclarées allant de 1 et 100 euros (17,3 % ; 25,0 % et 32,9 %) *vs* pour les montants de 500 à 1 500 euros (24,6 % ; 20,8 % ; 12,8 %)

La place de la première expérience de gain marquant en lien avec la sévérité du jeu se confirme à ce niveau de détail, plus le joueur connaît actuellement une grande difficulté avec son jeu, plus il déclare avoir réalisé son gain marquant la première fois qu'il a joué à un jeu d'argent et de hasard (4,0 %, 10,2 % et 15,6 %). C'est aussi le cas durant la première année de pratique de JAH (16,7 % ; 21,2 % et 23,9 %)

En termes de contexte, comme signalé par ailleurs, c'est la situation familiale délicate (les difficultés dans le couple) qui différencie le plus les trois groupes de joueurs : 5,6 % ; 22,6 % et 30,2 %.

L'utilisation de ce gain marquant est centrée sur la pratique du jeu. Rejouer intégralement son gain marquant est significativement plus élevé parmi les joueurs « excessifs extrêmes » (72,3 %), groupe suivi de celui des joueurs « excessifs intermédiaires » (58,3 %) et enfin des joueurs « modérés extrêmes » (24,1 %). La part de ceux qui rejouent intégralement leur gain dans la journée est multipliée par deux entre les niveaux intermédiaire et extrêmes des joueurs excessifs (32,6 % *vs* 17,0 % contre 1,9 % pour les joueurs « modérés extrêmes »).

L'augmentation de la prise de risque se retrouve dans tous les éléments proposés que ce soit la fréquence de jeu, le montant des mises, la durée des sessions ou le désir de jouer. Les proportions doublent entre le groupe des joueurs « modérés extrêmes » et celui des « excessifs extrêmes ». Les écarts sont de 1,5 à 2 fois plus élevés au fur et à mesure que le niveau d'intensité de jeu s'élève.

Les différences de réactions entre les trois groupes de joueurs à la suite des gains marquants sont particulièrement fortes. La proportion de joueurs déclarant des sensations de malaise physique (tremblement, souffle court, besoin de s'asseoir) passe de 21,5 % à 38,2 % et 52,3 %). La part de ceux qui affichent des réactions anxiées (« *d'inquiétude, une certaine peur* »), de 16,2 % à 30,2 % et 52,3 %. S'agissant de la sensation « *de calme et de paix intérieure* »,

les niveaux progressent de 32,8 % à 39,8 % et 59,5 %).

Les impressions de contrôle ou la sensation d'avoir été aidé lors de la réalisation de ce gain marquant, sont aussi en hausse (respectivement 38,9 % ; 47,1 % ; 58,5 % et 36,8 % ; 40,7 % ; 53,9 %).

En termes d'impact sur la vie des joueurs, l'amélioration de l'activité professionnelle est respectivement déclarée selon les groupes par 12,8 % ; 21,1 % et 34,8 % ; les consommations de produits psychoactifs par 11,7 % ; 23,2 % et 35,5 %) ; et une détérioration croissante de la gestion du quotidien par 9,7 % ; 25,2 % et 33,4 %.

En termes d'impacts sur la vie des joueurs, deux types de joueurs évoluent à la hausse dans les trois groupes sur les critères suivants : l'amélioration de l'activité professionnelle (12,8 % ; 21,1 % ; 34,8 %) et les consommations de produits psychoactifs (11,7 % ; 23,2 % ; 35,5 %) et une détérioration croissante de la gestion du quotidien (9,7 % ; 25,2 % ; 33,4 %).

5.2 Lien entre gain marquant et jeu problématique

Dans un premier temps, l'analyse porte sur l'ensemble des joueurs et recherche les facteurs associés à un comportement de jeu problématique parmi différentes séries de variables : caractéristiques socio

démographiques des joueurs, contexte, expérience et comportements de jeux. L'analyse du lien potentiel entre gain et jeu problématique est complexe en raison de la dimension multifactorielle des facteurs associés. Des analyses qui prennent en compte au mieux cette pluralité de facteurs ont été menées.

Quand on prend en considération les caractéristiques sociodémographiques et les comportements de jeu de l'ensemble des joueurs, certains de ces facteurs s'avèrent prédictifs d'un jeu excessif (tableau 7, ci-dessous). Les hommes, les plus jeunes, en situations d'endettement ont un risque très nettement accru d'être joueurs excessifs, toutes choses égales par ailleurs. Du côté des comportements, sans surprise, une dépense ou une fréquence élevée de jeu sont des facteurs prédictifs significatifs. Mais les liens les plus forts avec le jeu excessif sont le fait de déclarer avoir eu au moins un gain marquant ou bien d'avoir expérimenté un gain marquant dans son entourage. Les joueurs ayant connu l'une ou l'autre de ces expériences ont quatre fois plus de risque d'être joueur excessif que ceux qui ne les ont pas vécues.

Tableau 7 : Analyse multivariée des facteurs associés au jeu excessif parmi l'ensemble des joueurs

	OR AJUSTE	P. Value
Socio-démographie et comportements de jeu		
Homme(réf. Femme)	1,90	0,000
18 à 34 ans (réf. 35 ans et +)	4,18	0,000
Diplôme >BAC (réf. <=BAC)	1,34	0,009
Taille Agglomération 2 000 habitants et + (réf. moins de 2 000 h)	1,00	0,997
Agglomération parisienne (réf. moins de 2 000 h)	1,55	0,011
Revenu mensuel + 3 000 euros (réf. 3 000 euros ou -)	0,69	0,003
Pas endetté mais déjà arrivé (réf. pas endetté)	1,78	0,000
Endetté (réf. pas endetté)	2,44	0,000
Âge au premier jeu d'argent -19 ans (réf. 20 ans et +)	0,76	0,017
Gain de l'entourage - Oui (réf. Non)	4,25	0,000
Gain marquant - Oui (réf. Non)	3,71	0,000
Dépense : 5-20 euros (réf. moins de 5 euros)	1,80	0,006
Dépense : 20 euros et + (réf. moins de 5 euros)	2,00	0,001
Fréquence : tous les jours ou plusieurs fois par semaine (réf. régulièrement)	3,23	0,000
Jeu le plus investi : grattage et machines à sous (réf. tirage)	1,20	0,105

Source : Enquête ENIGM - SEDAP - 2020

5.3 Facteurs prédictifs du jeu excessif chez les « gagnants »

Une analyse centrée sur le groupe des joueurs ayant déclaré avoir connu au moins un gain marquant permet d'étudier les facteurs spécifiques qui peuvent prédire la survenue d'un comportement excessif (Tableau 8a et 8b, page 24) au sein de cette population. Ainsi, les joueurs excessifs définissent bien plus leur gain marquant comme : « un gain que j'ai entièrement rejoué et perdu », « un gain qui a remplacé l'ensemble ou une partie de mes pertes » ou « un gain qui a fait suite à une perte importante », que les autres.

Certains contextes sont plus évoqués par les joueurs excessifs, notamment des difficultés de couple ou à l'inverse des évolutions favorables de la situation amoureuse, une situation financière instable (difficultés ou amélioration), des problèmes de logement et la présence de joueurs excessifs dans leur entourage.

Dans les verbatim de l'étude qualitative, le gain marquant est décrit comme « un gain qui intervient dans un contexte, une situation difficile où le joueur est dans une ou plusieurs situations de vulnérabilité (séparation/divorce/difficultés conjugales, perte d'emploi/difficultés professionnelles, situation financière débitrice avec crédits et parfois surendettement). L'arrivée du gain permet d'occulter (au moins temporairement) ou de résoudre ces situations : ce gain semble « sauver le joueur », lui apporter « *un second souffle par rapport à ses vulnérabilités* ».

Concernant la question de l'utilisation du gain, le fait de rejouer ce dernier est un facteur prédictif particulièrement marqué, et ce d'autant plus que ce gain est rejoué dans la journée même. Rembourser des dettes et réaliser un investissement immobilier sont aussi, dans une moindre mesure, des modes d'utilisation du gain lié au jeu excessif.

Les évolutions des croyances après la survenue du gain sont globalement assez faiblement prédictives du jeu excessif. Toutefois, on constate que croire à une meilleure maîtrise du hasard est liée au jeu excessif. Le type de réaction après le gain est plus explicatif. Ressentir un malaise physique lors de la survenue d'un gain marquant est un facteur de risque du jeu excessif, ressentir cette survenue comme « un moment agréable » est à l'inverse un facteur de protection.

L'étude qualitative rapporte que chez les joueurs dits « excessifs extrêmes », plus de la moitié ont cru qu'ils allaient gagner souvent et/ou des gains supérieurs et une partie minime a imaginé qu'elle aurait pu gagner plus en utilisant une autre machine ou un autre site de casino en ligne. A la suite des gains marquants, les croyances erronées sur l'enchaînement des gains, ou par exemple la main chaude sont plus récurrentes chez les joueurs excessifs.

Toutes les facettes descriptives de l'impulsivité sont davantage marquées parmi les joueurs excessifs. Les trois les plus fortement associées sont « l'urgence négative », le « manque de persévérance » et la « recherche de sensation ».

Dans l'analyse de l'ensemble des caractéristiques sociodémographiques et des comportements de jeux des joueurs ayant déclaré au moins un gain marquant, certains de ces facteurs s'avèrent prédictifs d'un jeu excessif. Le principal facteur sociodémographique prédictif est la jeunesse du joueur. En ce qui concerne le comportement de jeu, la fréquence de jeu est significativement prédictive. Deux autres variables ajoutées à cette analyse s'avèrent instructives. Contrairement à ce qui aurait pu être envisagé, le montant du gain n'est pas prédictif du jeu excessif. On constate même l'inverse, à savoir un lien plus fort avec les petits gains. Enfin, la présence d'un gain marquant dans l'entourage est le facteur prédictif du jeu excessif le plus fort, comme il l'était déjà pour l'ensemble des joueurs. Ces résultats sont cohérents avec ceux d'une étude longitudinale qui s'était intéressée aux facteurs prédictifs du jeu problématique et avait conclu à une relation significative entre la gravité du jeu pathologique et diverses mesures d'impulsivité, de dépression, d'anxiété, de croyances erronées et de rapports de gains précoces (Turner, Jain, Spence, & Zangeneh, 2008).

Tableau 8a : Analyses multivariées des facteurs associés au jeu excessif parmi les joueurs ayant déclaré un gain marquant

	OR AJUSTE	P. Value
Socio-démographie et comportements de jeu		
Homme(réf. Femme)	2,06	0,000
18 à 34 ans (réf. 35 ans et +)	4,87	0,000
Niveau d'études >BAC (réf. <=BAC)	1,66	0,009
Revenu mensuel + 3 000 euros (réf. 3 000 euros ou -)	0,77	0,100
Pas endetté mais déjà arrivé (réf. pas endetté)	1,66	0,001
Endetté (réf. pas endetté)	1,94	0,001
Dépense: 5-20 euros (réf. moins de 5 euros)	2,24	0,014
Dépense: 20 euros et + (réf. moins de 5 euros)	2,37	0,007
Fréquence : quotidienne ou qqf. par semaine (réf. régulièrement)	6,10	0,000
Jeu le plus investi : gaffage et machines à sous (réf. tirage)	1,15	0,332
Gain de l'entourage - Oui (réf. Non)	4,25	0,000
Montant gain (100 à 999) (réf. moins de 100)	0,56	0,071
Montant gain (1000 ou +)	0,57	0,006
Ancienneté de jeu lors du gain marquant de - de 1 an [réf. 1 an ou +]	1,21	0,203
Définition du gain marquant		
Par sa valeur (montant)/c'était un montant important	0,60	0,002
C'est un gain supérieur à mon niveau de vie habituel	1,64	0,024
C'est un gain que j'ai entièrement rejoué et perdu	3,49	0,000
C'est un gain que j'ai encaissé	0,38	0,000
Ce gain a remplacé l'ensemble de mes pertes/ a couvert une partie de mes pertes	3,12	0,000
Ce gain fait suite à une série de pertes/ à une perte importante	3,53	0,000
Parce que ma mise de départ était faible	0,50	0,000
Gain obtenu dans une machine à sous	1,52	0,047
C'est un gain pas suffisant pour combler mes pertes	2,49	0,000
C'était le gain d'un autre joueur (famille/amis/contact)	1,91	0,009
C'est arrivé lors de circonstances difficiles	2,00	0,002
C'est arrivé au bon moment	1,20	0,279
Contexte de vie		
Difficultés couple	10,69	0,000
Situation amoureuse satisfaisante	3,19	0,000
Difficultés financières	3,25	0,000
Une amélioration dans vos finances	3,34	0,000
Difficultés par rapport au travail / études	1,80	0,034
Des conditions professionnelles satisfaisantes	0,51	0,010
De nouvelles responsabilités familiales/ nouvelles dépenses	1,54	0,175
Des problèmes de santé	0,72	0,436
Des joueurs / des joueurs excessifs dans votre entourage	4,33	0,011
Une période de deuil	1,49	0,430
Des problèmes de logement	3,37	0,026
Un changement/arrêt: tabac/ alcool / drogues	1,90	0,380
Une consommation d'alcool, tabac ou d'autres drogues	1,94	0,308
Un sentiment de solitude/ennui	2,75	0,003
Un entourage proche	0,35	0,003
Une période de stress / d'angoisse	0,54	0,134

Source : Enquête ENIGM - SEDAP - 2020

Tableau 8b : Analyses multivariées des facteurs associés au jeu excessif parmi les joueurs ayant déclaré un gain marquant

	OR AJUSTE	P. Value
Utilisation du gain marquant		
Rejoue une partie du gain (réf. Ne rejoue pas le gain)	5,09	0,000
... tout le gain mais pas le jour même	28,4	0,000
... tout le gain le jour même	42,5	0,009
Je me suis offert des objets qui me faisaient plaisir	0,91	0,647
Je me suis offert de bons moments seul ou avec des proches	0,69	0,124
J'ai réalisé un investissement immobilier	3,92	0,000
J'ai dépensé la somme dans les dépenses du quotidien	1,07	0,758
Je l'ai partagé avec les proches / amis	0,75	0,373
J'ai remboursé des dettes	3,71	0,000
Je l'ai épargné	0,78	0,326
Réaction après le gain marquant		
Une sensation de joie, de bonheur	0,39	0,000
Une sensation d'agitation / d'euphorie / d'excitation	0,79	0,183
Une sensation de force, de puissance / confiance en soi	1,41	0,080
De la stupéfaction, ne pas arriver à y croire / la surprise	1,24	0,230
Une sensation d'inquiétude, une certaine peur	2,31	0,000
Une sensation de malaise physique	3,08	0,000
Une sensation de calme / de paix intérieure	1,11	0,563
L'impression d'avoir le contrôle / la capacité de trouver les bons numéros	2,12	0,000
Une sensation de soulagement / l'espérance qui renait	1,11	0,584
Une sensation « de justice » / d'avoir enfin de la chance	1,85	0,001
La sensation d'avoir été aidé (un être cher, Dieu, le destin, la chance..)	1,41	0,068
Un moment agréable	0,24	0,000
Evolution des croyances après le gain marquant		
Que vous pouvez encore gagner un gain marquant	0,99	0,918
Que vous pouvez dorénavant déjouer le hasard	1,46	0,000
Que le fait de persister dans le jeu rapportera	1,39	0,002
Que vos propres compétences sont efficaces	1,22	0,078
Que votre chance était enfin là, il fallait y croire	0,72	0,003
Que ce gain était le résultat d'une nouvelle stratégie	1,48	0,000
Que la chance est liée au ressenti qui influe sur la manière de jouer	1,28	0,022
Que vous avez récupéré l'argent de l'opérateur / de l'état	1,11	0,030
Que ce gain vous donnait la possibilité de rejouer	0,90	0,312
Que vos stratégies habituelles vous ont fait gagner	1,03	0,815
Que ce gain était seulement le résultat du hasard	0,88	0,188
Impulsivité		
Urgence négative	1,34	0,006
Urgence positive	1,14	0,000
Manque de pré-méditation	1,18	0,000
Manque de persévérance	1,30	0,000
Recherche de sensation	1,29	0,000

Source : Enquête ENIGM - SEDAP - 2020

Encadré 3 : Le gain par procuration (Armelle Achour)

Dans les jeux d'argent et de hasard, le gain peut être acquis, ou pensé être acquis, de diverses façons. Qu'il soit réel, symbolique ou imaginaire, il engendre de nombreuses distorsions de raisonnement.

La première situation est celle d'un gain dans un jeu d'argent et de hasard en ligne, où la personne dont l'identité a été utilisée n'a pas joué. Par exemple :

- Un mineur qui a créé un compte de jeux d'argent en ligne avec la carte bleue et la pièce d'identité de ses parents,
- Un joueur interdit de jeux qui se procure les documents d'autrui pour s'inscrire en ligne.

Dans ces deux cas, il y a eu effectivement jeu et gain, mais il s'agit **d'un jeu et d'un gain par procuration**.

Le deuxième scénario est le **gain gagné par un pair**, pair auquel on s'identifie ou auquel on peut s'identifier. C'est aussi un gain par procuration, **au sens figuré** cette fois. De nombreuses personnes ont ainsi commencé à jouer ou augmenté leur pratique de jeu après avoir assisté au gain d'une autre personne. L'entrée dans des pratiques excessives de jeu suit fréquemment l'observation du gain d'un tiers.

C'est le cas de Paul, 32 ans, joueur modéré au départ. Mais, il a été témoin, il y a un an et demi du gain d'une somme importante par deux de ses amis. Dès lors, il a augmenté sa pratique de jeu et a gagné 25 000 euros, il y a 3 mois. Il a alors « dévissé », et en 3 mois, a perdu tout son gain si bien qu'il est aujourd'hui redevable de 8 000 euros à son employeur après avoir indûment utilisé sa carte professionnelle.

C'est aussi ce ressort d'identifications aux pairs qui est utilisé dans certaines publicités pour le jeu, où les pairs identifiés par la publicité « *me* » ressemblent. La valorisation du gagnant est reçue par le groupe de pairs et chacun se dit : « *ça pourrait être moi* ».

Le troisième cas est l'association au gain d'autrui. Un enfant qui assiste ou apprend que son père a gagné, dira volontiers « on a gagné ». Il s'attribue en partie la victoire. Plus tard, ayant mûri, il dira « mon père a gagné ». Mais, à l'âge où son cerveau n'est pas encore mature, ce gain sera un véritable marqueur dans son avenir de joueur.

De nombreux joueurs font ainsi le lien entre leur pratique excessive au jeu d'argent et de hasard et le gain d'un de leurs parents. Jacques, 27 ans, joue aux paris sportifs. Il se souvient avoir vu gagner son père lorsque lui-même avait 14 ans. Aujourd'hui, il cumule 2 emplois jusqu'à 90h par semaine et économise de l'argent pendant plusieurs semaines. Ensuite, il joue tout en misant de grosses sommes.

Pour finir, il existe un autre gain par procuration, là encore **au sens figuré basé sur une différence importante entre le gain réel et le gain que l'on s'attribue**, avec un ressenti qu'il y a eu **spoliation** par un tiers **du gain** qui « m'était dû ». Trois exemples :

- Un joueur quitte une machine à sous pour aller chercher des jetons à la caisse et un autre joueur prend sa place et gagne avec un seul jeton ;
- Un joueur achète des tickets de grattage et n'a aucun gain mais le client suivant gagne ;
- Un joueur de roulette mise sur le 17 toute la soirée et le numéro ne sort pas. Il décide de changer de numéro mais un autre joueur mise sur le 17... qui sort, c'est donc l'autre joueur gagne sur ce numéro.

La méconnaissance liée à « l'indépendance des tours » prend ici toute sa place. Le hasard est gommé, il est absent du raisonnement. Le raisonnement est : il a gagné mais « *ça devrait être moi* ».

6. Les enseignements supplémentaires de l'enquête qualitative

6.1 Le premier gain comme déclencheur de la poursuite de jeu

Les joueurs qui ont participé à l'étude qualitative font un lien entre le montant de leur premier gain, qu'il soit significatif ou pas et le niveau actuel de leur prise de risque. Pour les joueurs de pur hasard ayant vécu au moins un gain marquant, plus le montant du premier gain est élevé, plus le score à l'ICJE est haut, signe que le premier gain a un impact sur leur pratique de jeu. Ce premier gain a généré des émotions intenses et a été aussi le déclencheur de croyances erronées chez les gagnants et il est d'ailleurs souvent déclaré comme le déclencheur de la poursuite du jeu voire de comportements excessifs.

Le premier gain obtenu à la première mise ou dans les débuts de la pratique crée un sentiment de surprise, d'étonnement (de la prise de conscience de l'existence des jeux jusqu'à l'illusion de la facilité à gagner). Il a suscité chez les joueurs des émotions intenses : ils racontent tous leur joie, mais quelques-uns vont jusqu'à évoquer une euphorie, une forte excitation liée à des sensations de malaise/tremblements, l'aspect perturbant de ce premier gain ou encore la sensation de liberté qu'il leur a procurée ("je me suis senti heureux et libre"; "j'allais faire tout ce que je voulais").

Le premier gain a généré de la fierté, un sentiment d'importance personnelle ("une joie sociale importante"), une forme de gratification. Il a éveillé l'idée que la chance était arrivée, voire, qu'une capacité pour le jeu d'argent s'était dévoilée et se devait d'être mise en pratique.

En analysant les résultats par type de joueurs, alors que certains à risque modéré ne rapportent aucun impact négatif de ce premier gain sur leur pratique, d'autres identifient une augmentation de leur fréquence de jeu ou de leurs niveaux de mise. D'autres enfin affirment être restés raisonnables ou avoir ralenti leur cadence de jeu et évoquent des conséquences positives sur leur vie.

Majoritairement, les joueurs excessifs ont exprimé qu'à la suite à ce premier gain, ils allaient désormais gagner encore et encore plus. Ils ont ensuite évoqué

la croyance liée à la chance : "j'ai de la chance !"; "j'ai cru que la petite dame, la voyante m'avait donné le don. D'avoir gagné, de sentir le jeu et le gain arriver" et la croyance partagée par des joueurs à risque élevé d'une porte vers un monde merveilleux : « le jeu est un monde magique et merveilleux, la porte d'entrée du rêve et du paradis ».

Pour la moitié des joueurs, ce premier gain est aussi considéré comme un échec, une « malchance à retardement », un événement qui a « détruit » ou « pourrit ma vie », du fait de son impact sur leur pratique des JAH : « On se dit toujours, la 2^e fois, la 3^e, la 4^e, que vous contrôlez, mais en fait vous cherchez à revivre ce que vous avez vécu la première fois. Je le vois comme un piège qui s'est refermé sur moi ».

La majorité des joueurs déclarent une forte augmentation de leur fréquence et de leur intensité du jeu, ainsi que de leurs mises suite à ce premier gain.

6.2 Les enseignements en termes de perspectives de prévention et de réduction des risques et des dommages

Dans l'étude qualitative, certains événements familiaux comme la rencontre de conjoints compréhensifs ou aidants ou encore la re-centration sur la famille et l'entourage se sont montrés protecteurs pour les joueurs. Quand ils ont raconté comment ils procédaient pour ralentir leur pratique de jeu, le manque d'argent à un instant précis, une baisse de revenus ou un enchaînement de pertes répétées ou successives se sont révélés être des facteurs protecteurs.

Pour certains, une prise de conscience de leur comportement addictif, le fait de voir d'autres joueurs en comportement de jeu excessif (effet miroir), les souvenirs des erreurs du passé et les impacts sur l'entourage (penser aux proches aidants, aux enfants, au conjoint) leur donne la volonté de changer de comportement. L'assagissement avec l'âge et un enchaînement de pertes peuvent être aussi des facteurs de protection qui déclenchent chez le joueur un processus de changement. D'autres citent l'expérience du Service militaire (quand il existait encore) ou un changement dans leur travail, l'arrêt du tabac et pour finir l'importance du Jeu responsable : l'accès à Playscan, ou encore l'interdiction nationale de jeu dans les casinos (la possibilité de se faire exclure des casinos).

Le gain en lui-même peut aussi générer un arrêt de la pratique chez certains joueurs, s'il permet de récupérer sa mise ou une partie de sa mise.

Parmi les joueurs de casino de l'échantillon, une majorité se sont fait interdire officiellement de jeu dans les casinos du territoire national. Certains considèrent que ces interdictions ont été bénéfiques pour ralentir leur pratique de jeu et d'autres disent avoir attendu ou attendent la levée d'interdiction avec impatience. Le jour de levée de l'interdiction est alors vécu comme une date anniversaire.

La majorité des joueurs dits « excessifs extrêmes » ont réalisé une demande d'aide auprès de ressources institutionnelles (SOS Joueurs, CSAPA local ou hospitalier et auprès d'un croupier). Une partie d'entre eux est encore suivie par des CSAPA.

Conclusions et perspectives en termes de prévention et de réduction des risques et des dommages

Emmanuel Benoit, Baptiste Lignier, Lucia Romo

Cette étude fait globalement ressortir des enseignements pertinents susceptibles d'être pris en compte en matière de prévention et de stratégies de réduction des risques et des dommages. Le gain marquant se définit comme suit : un montant, mais aussi un moment, un contexte, une utilisation ou une pratique de jeux. Au-delà des éléments déjà identifiés comme facteurs de risque (jeunesse, fréquence élevée de jeu), plusieurs marqueurs de jeu problématique ont été identifiés grâce à l'étude ENIGM. La présence d'un ou de plusieurs gains marquants, l'existence d'un gain marquant dans l'entourage avant le début de la pratique de JAH, des croyances erronées (meilleure maîtrise du hasard...), le fait de rejouer tout son gain dans la journée, des facteurs de stress et de vulnérabilités sociales (problèmes de couple, situation financière difficile, problèmes de logement...), les réactions physiques suite au gain (la peur, le malaise...), des caractéristiques de l'impulsivité sont ainsi mentionnées.

Ces résultats viennent casser le mythe du « gros gain » et son lien avec les problèmes de jeu. Alors qu'on s'attendait à ce que les gains jugés « marquants » correspondant à des montants importants, les conclusions vont dans le sens d'autres travaux qui avaient montré que : « ce n'est pas « le gros gain » précoce en soi qui semble être le plus problématique, mais des gains de taille moyenne, des gains d'autres membres de la famille, des gains qui suivent une perte » (Turner et al., 1986). La répétition des gains semble aussi être un composant essentiel du jeu problématique.

Cette étude, basée sur des variables multifactorielles offre un aperçu solide de la complexité du jeu problématique, pour expliquer, mais aussi pour prévenir, accompagner et réduire les problèmes avec le jeu.

Les résultats de l'étude démontrent la pertinence de l'approche méthodologique choisie, fondée sur le concept de gain marquant, basé sur la perception que

pouvait en avoir le joueur sans lui imposer de critères prédéfinis. Cette définition permet de mieux prendre en compte l'ensemble, dans leur diversité, des perceptions subjectives de situations de gain pouvant avoir un impact sur le parcours du joueur et sur les éventuelles difficultés qu'il rencontre.

Limites de l'étude

Trois points peuvent être soulignés : premièrement, l'échantillon représentatif de la population française âgée de 18 à 64 ans en termes de répartition par sexe et âge peut comporter des biais, car il n'est pas aléatoire. Les sondages en ligne sont généralement non probabilistes.

En outre, l'information sur les gains marquants, la situation du joueur et ses réactions sont nécessairement rétrospectives, ce qui signifie qu'il existe des biais de mémorisation (biais liés à la situation actuelle du joueur, reconstruction de son passé pour retracer une histoire cohérente de sa vie).

Enfin, si cette étude a tenté de délimiter les facteurs liés au jeu problématique et leur importance relative (les gains par eux-mêmes semblent être un des facteurs les plus importants), il convient de ne pas perdre de vue que c'est généralement une combinaison de facteurs de vulnérabilité, des contextes particuliers et la rencontre d'une offre de jeu spécifique qui peuvent conduire une personne à devenir un joueur problématique.

1. Perspectives en termes de prévention

Les croyances erronées à la suite d'un gain marquant associées au jeu problématique telles que la croyance en la chance, la croyance en ses propres stratégies ou la croyance selon laquelle la persistance porterait ses fruits pourraient être ciblées dans les stratégies de prévention, mais aussi de prise en charge des joueurs

- L'éducation préventive à l'utilisation d'un gain marquant pourrait diminuer le risque lié aux gains de personnes en situation de vulnérabilité. Fournir aux joueurs, juste après un gain marquant, de l'information sur la gestion de l'argent gagné, la signification de ce gain, ou mettre en place des actions sur les distorsions

cognitives pourraient constituer un minimum à réaliser.

- Le fait de différer le paiement des gains à partir d'un certain niveau pour laisser au joueur le temps de se « calmer », de « refroidir » ; de faire une pause à la suite d'un gain marquant.
- Il pourrait être envisagé la possibilité de fractionner en plusieurs versements à court terme le règlement du gain important.
- La sensibilisation doit porter aussi sur la protection des mineurs lors de la présence de joueurs dans l'entourage et des éventuels impacts des gains de cet entourage. En effet, les plus jeunes peuvent tendre à modéliser une forme « d'apprentissage ». L'outil de prévention BIEN JOUER pourrait être amendé avec ces éléments et servir par des déclinaisons à la prévention et la réduction des risques.
- La révision et le contrôle des campagnes publicitaires devraient permettre de proscrire ce qui pourrait renforcer le surdimensionnement narcissique du gain, de réduire ses effets de survalorisation, de tempérer certaines croyances erronées prédictives du jeu problématique ainsi que l'intensité émotionnelle : superpuissance, illusion de contrôle, superstition, conviction que l'on peut battre la chance et l'opérateur.
- Un travail éducatif de grande ampleur est à réaliser à propos de ces mêmes croyances erronées sur la notion de hasard, des probabilités, etc. Cette piste pourrait passer par la création de déclinaisons de l'outil BIEN JOUER (en direction de publics comme les adultes, ou les parents)
- Les données du jeu en ligne consolidées pour un joueur avec une évaluation post-gain du ressenti doivent contribuer aux messages ciblés de prévention.
- L'attention des acteurs de la prévention devrait se porter sur les dettes des joueurs et leur besoin de se refaire pour rembourser ses dettes.

2. Perspectives en termes de réduction des risques et des dommages

- Les résultats du modèle prédictif de l'étude pourraient être utilisés comme un référentiel d'observation, de repérage précoce et prédictif par des opérateurs de jeux, pour cibler les actions de réduction des risques.

- Des formations à destination des détaillants de jeu pour agir en réduction des risques et des dommages pourraient être déployées en fonction de ces critères. Comme par exemple, prendre en compte les réactions des joueurs lors d'un gain marquant dans un point de vente et faire de la réduction des risques sur les croyances erronées liées au lieu.
- Les croyances erronées des joueurs à la suite d'un gain marquant devront être analysées dans leur association avec les problèmes de jeu afin d'adapter et de casser ces pensées que l'on peut battre la chance ou l'illusion que le joueur qui a gagné a exercé un contrôle sur le résultat.
- Les profils de joueurs en ligne pourraient être analysés et catégorisés pour mener des actions ciblées de réduction des risques et des dommages visant **à éviter des sur-sollicitations publicitaires** pouvant déclencher des phénomènes de « *craving* » (besoin irrépressible de jouer).
- L'analyse des données et informations déterminant un risque prédictif doit conduire à tenter d'en réduire l'issue en équilibrant le comportement du joueur par des éléments rationnels, formatifs, au besoin de l'accompagnement ciblé.
- La phase de « *chasing* » (récupérer à tout prix l'argent perdu auparavant dans les jeux) dans la trajectoire de jeu d'un joueur doit être mieux repérée et mieux appréhendée par les stratégies de réduction des risques.
- Il apparaît également important d'inclure un travail sur les gains en termes de restructuration cognitive, de travail sur la gestion des émotions, en thérapie.

Perspectives pour la recherche future

Jean-Michel Costes

La poursuite de la recherche sur la notion de gain marquant de l'entourage semble un axe de recherche pertinent à approfondir, en précisant la nature de l'entourage : les proches, les autres joueurs rencontrés dans les lieux de jeu ou mis en exergue dans la publicité.

L'analyse du gain marquant devrait être également différenciée en fonction de la nature du jeu pratiqué. L'agrégat dans la catégorie de jeux de pur hasard de pratiques aussi différentes que les jeux de tirage, jeux de grattage et les machines à sous affaiblit l'analyse. Il est plus que probable que la perception et l'impact des gains marquants soient très différents pour chaque catégorie de jeu.

La reproduction d'une étude similaire dans un autre contexte culturel et politique permettrait de mettre en valeur des convergences et des divergences en rapport avec les résultats dégagés dans cette étude. La conduite d'une étude en Pologne dont les résultats sont prochainement attendus devrait y contribuer, en mettant en perspective les enseignements tirés à partir de ces deux études nationales.

Enfin, il serait nécessaire de tester le modèle prédictif en lien avec des messages de prévention ou bien de la réduction des risques afin d'observer le comportement de jeu et la trajectoire du joueur.

Bibliographie

- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., Goulet, A., & Savard, C. (2006). 'How Much Do You Spend Gambling?': Ambiguities in Questionnaire Items Assessing Expenditure. *International Gambling Studies*, 6(2), 123-128. <https://doi.org/10.1080/14459790600927738>
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., Goulet, A., & Savard, C. (2008). Differences in monthly versus daily evaluations of money spent on gambling and calculation strategies. *Journal of Gambling Issues*, 98-105.
- Braverman, J., Tom, M. A., & Shaffer, H. J. (2014). Accuracy of self-reported versus actual online gambling wins and losses. *Psychological Assessment*, 26(3), 865-877. <https://doi.org/10.1037/a0036428>
- Brickman, P., Coates, D., & Janoff-Bulman, R. (s. d.). *Lottery Winners and Accident Victims: Is Happiness Relative?* 11.
- Costes J.-M. Tovar M-L., Lignier B. Note de synthèse revue de la littérature sur les gains, Zoom' Recherches n°3, SEDAP 2020
- Costes J.-M., Poussset, M., Eroukmanoff V., Le Nezet O., Beck F., Arwidson P., « les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010 », *Tendances* n°77, OFDT
- Costes J.-M., Eroukmanoff V., Richard J.-B., Tovar M.-L., « Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014 », ODJ, *Notes* n°6
- Costes J-M, Richard J-B. (SpF), Eroukmanoff V., Le Nezet, O. Philippon A. « Les Français et les jeux d'argent et de hasard – Résultats du Baromètre de Santé publique France, 2019 », *Tendances* n° 138, OFDT.
- Costes J.-M., Eroukmanoff V., « Évolution des dépenses aux jeux d'argent et de hasard sur la période 2000 – 2016 » ODJ, *Notes* n°8.
- Cummins, L. F., Nadorff, M. R., & Kelly, A. E. (2009). Winning and positive affect can lead to reckless gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23(2), 287-294. <https://doi.org/10.1037/a0014783>
- Dong, G., Lin, X., Zhou, H., & Du, X. (2014). Decision-making after continuous wins or losses in a randomized guessing task: Implications for how the prior selection results affect subsequent decision-making. *Behavioral and Brain Functions*, 10(1), 11. <https://doi.org/10.1186/1744-9081-10-11>
- Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W., & Youssef, G. J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review*, 51, 109-124. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008>
- Kassam, K. S., Morewedge, C. K., Gilbert, D. T., & Wilson, T. D. (2011). Winners Love Winning and Losers Love Money. *Psychological Science*, 22(5), 602-606. <https://doi.org/10.1177/0956797611405681>
- Kostek, J., & Ashrafioun, L. (2014). Tired Winners: The Effects of Cognitive Resources and Prior Winning on Risky Decision Making. *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 423-434. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9365-x>
- Lim, M. S. M., Bowden-Jones, H., & Rogers, R. D. (2014). Expressing Gambling-Related Cognitive Biases in Motor Behaviour: Rolling Dice to Win Prizes. *Journal of Gambling Studies*, 30(3), 625-637. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9381-x>
- Orford, J., Wardle, H., & Griffiths, M. (2013). What proportion of gambling is problem gambling? Estimates from the 2010 British Gambling Prevalence Survey. *International Gambling Studies*, 13(1), 4-18. <https://doi.org/10.1080/14459795.2012.689001>
- Stange, M., Grau, M., Osazuwa, S., Graydon, C., & Dixon, M. J. (2017). Reinforcing Small Wins and Frustrating Near-Misses: Further Investigation Into Scratch Card Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 33(1), 47-63. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9611-0>
- Turner, N. E., Jain, U., Spence, W., & Zangeneh, M. (2008). Pathways to Pathological Gambling: Component Analysis of Variables Related to Pathological Gambling. *International Gambling Studies*, 8(3), 281-298. <https://doi.org/10.1080/14459790802405905>
- Tovar M-L., Costes J-M., Benoit E. Les impacts des gains marquants chez les joueurs d'argent et de pur hazard, Zoom'Recherches n°1, SEDAP 2021
- Tuner, N.E., Littman-Sharp, N., (1986), Masood, S., Spence, W., Final report winners: Why do some develop gambling problems while others do not? Social, prevention and health policy research department, the Centre for Addiction and Mental Health.
- Van der Linden, M., d'Acremont, M., Zermatten, A., Jermann, F., Laroi3, F., Willems, S., Juillerat, A.C., & Bechara, A. (2006). A French Adaptation of the UPPS Impulsive Behavior Scale: confirmatory Factor Analysis in a Sample of Undergraduate Students. *European Journal of Psychological Assessment*, 22, 38
- Williams, R. J., Hann, R., Hann, R., Schopflocher, D., West, B., McLaughlin, P., Flexhaug, T. (2015). Quinte longitudinal study of gambling and problem gambling (p. 302) [Report prepared for the Ontario problem gambling research Centre]. Guelph, Ontario.
- Xu, J., & Harvey, N. (2014). Carry on winning: The gamblers' fallacy creates hot hand effects in online gambling. *Cognition*, 131(2), 173-180. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2014.01.002>

Annexe

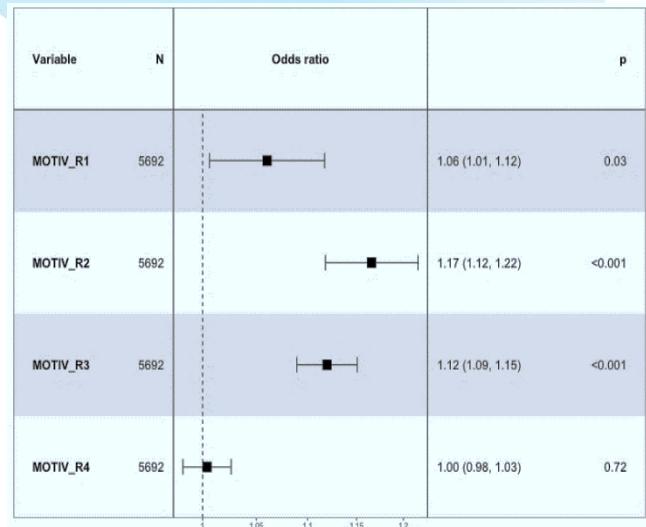
Tableau 1 : analyse univariée (Odds ratio brut) entre le gain marquant et des variables socio-démographiques

Variable		N	Odds ratio	p
SEXE	FEMME	3125	■	Reference
	HOMME	2529	■	1.31 (1.16, 1.47) <0.001
TAILLE_AGGLO_rec	communes rurales	1146	■	Reference
	2000 habitants et +	3554	■	0.85 (0.74, 0.98) 0.03
	Agglomération parisienne	954	■	1.01 (0.84, 1.22) 0.88
AGE5_rec	35 ans et +	4078	■	Reference
	18 a 34 ans	1576	■	1.62 (1.43, 1.84) <0.001
ETUDE4_rec	BAC et -	2640	■	Reference
	> BAC	3014	■	1.02 (0.91, 1.15) 0.70
REV_MENS3_rec	Moins de 1500 ? 3000 euros	3601	■	Reference
	Plus de 3000	2053	■	1.01 (0.89, 1.15) 0.86
ENDET3	Non, jamais	2682	■	Reference
	Non, déjà arrive	2171	■	1.73 (1.53, 1.96) <0.001
	Oui	801	■	1.68 (1.41, 2.00) <0.001

Tableau 2 : analyse univariée (Odds ratio brut) entre le gain marquant et des variables de pratiques du JAH

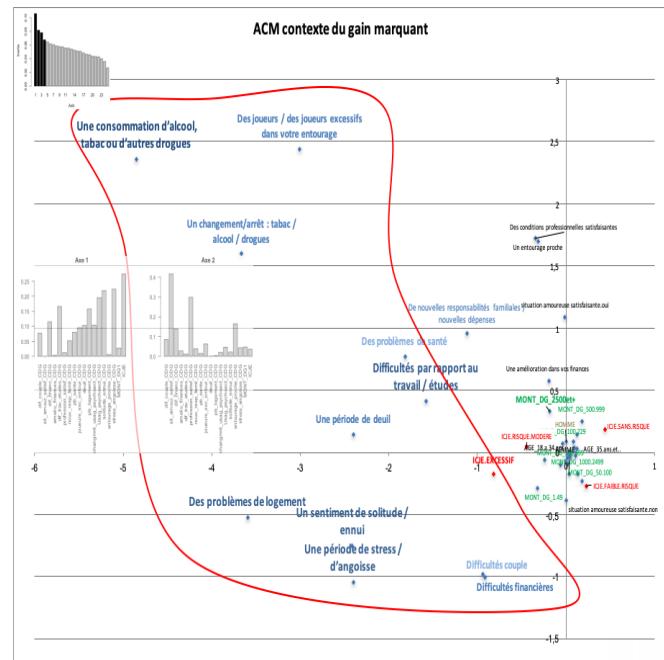
Variable		N	Odds ratio	p
AGE_PJ2_rec	Plus de 19 ans	2772	■	Reference
	19 ans et -	2838	■	1.63 (1.43, 1.86) <0.001
ICJE	SANS RISQUE	3593	■	Reference
	FAIBLE RISQUE	960	■	1.48 (1.26, 1.74) <0.001
	RISQUE MODERE	515	■	2.03 (1.65, 2.49) <0.001
	EXCESSIF	542	■	5.13 (4.08, 6.47) <0.001
DEPENSE2_rec	0 ? 5 euros	1279	■	Reference
	5 ? 20 euros	1714	■	1.15 (0.96, 1.38) 0.1
	20 euros et +	2617	■	1.65 (1.37, 2.00) <0.001
FREQUENCE_rec	qqz fois par mois ou par an	3690	■	Reference
	Tous les j. ou qq f. par sem.	1920	■	1.48 (1.28, 1.73) <0.001
JINV_rec	TIRAGE et AUTRE	3046	■	Reference
	GRATTAGE_MAS	2564	■	1.35 (1.19, 1.54) <0.001
G_ENTOUR	Non	4205	■	Reference
	Oui	1405	■	2.27 (1.97, 2.61) <0.001

Tableau 3 : Analyse univariée (Odds ratio brut) entre le gain marquant et la motivation à jouer



Note de lecture : Motiv_R1 à Motiv_R4 sont les 4 motivations à jouer (social, « faire face/échapper aux émotions négatives, renforcement des émotions positives » et financières »)

Graphique 2 : Contexte du gain marquant selon l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE)



REMERCIEMENTS

Aux structures qui ont participé au recrutement des joueurs excessifs pour le volet qualitatif : SOS JOUEURS, l'Hôpital Marmottan, le CSAPA Santoline (21), le CSAPA Imagine (95) et le CSAPA Arc-en-Ciel (34).

A l'équipe de Médiamétrie et à toutes les personnes qui ont répondu au questionnaire quantitatif et aux joueurs de l'étude qualitative.

A Valérie Leberre (société Aloa Consulting), pour ses conseils dans le questionnaire quantitatif.

Au programme Jeu responsable de la FDJ