



r a p p o r t

d ' a c t i v i t é

e t r é f l e x i o n s

2 0 2 2

**S.O.S. JOUEURS**

7 rue de Castellane - 75008 Paris

S.O.S.joueurs.org

**09 69 39 55 12**

association loi 1901, créée en 1990  
SIREN 397 516 626  
SIRET 397 516 626 00058- APE 913 E

# Sommaire

<b>1.</b>	<b>Activité 2022 en chiffres</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>Exploration des données joueurs : jeux d'argent et de hasard</b>	<b>5</b>
2.1	Média à l'origine de la prise de contact	5
2.2	Provenance géographique des appels	6
2.3	Qui appelle S.O.S. Joueurs	6
2.4	Tendances sociologiques	6
	Age	6
	Sexe	7
	Situation familiale	7
	C.S.P.	7
	Chômage	7
	Revenus	7
2.5	Conséquences financières du jeu pathologique	8
	Loyers impayés	8
	Endettement	8
	Mesures de protection	8
2.6	Comorbidités	8
	Addictions associées	8
	Autres comorbidités	8
	Invalidité	9
2.7	Conséquences légales	9
<b>3.</b>	<b>Jeux concernés par l'addiction</b>	<b>9</b>
3.1	Addiction jeux FDJ – réseau terrestre	9
3.2	Addiction jeux PMU – réseau terrestre	10
3.3	Addiction jeux de casinos – réseau terrestre	10
3.4	Addiction jeux de cercles – réseau terrestre	10
3.5	Addiction jeux en ligne	10
3.6	Addiction jeux clandestins	11
3.7	Addiction jeux vidéo	11
3.8	Interdiction nationale volontaire	11
3.9	Fréquence de la pratique de jeu	11

<b>4.</b>	<b>Constats, alertes, préconisations</b>	12
4.1	COVID et addiction au jeu	12
4.2	L'ANJ	12
4.3	La ligne nationale Joueurs info service	12
4.4	S.O.S. Joueurs relais des CSAPA	13
4.5	Les banques et le jeu en ligne	13
4.6	Le gain et l'addiction au jeu	13
4.7	Alerte : Alerte : Des joueurs « addicts » de plus en plus jeunes	13
4.8	Alerte : l'addiction au jeu dans les familles de joueurs	13
4.9	Alerte : jeux vidéo, loot boxes	14
4.10	Alerte : jeux gratuits et jeux payants	14
4.11	Alerte : influence des streamers	14
4.12	Alerte : le risque des sportifs de haut niveau	15
4.13	Alerte : momentanément suspendue sur les grattages	15
4.14	Alerte : casinos en ligne	16
4.15	Alerte : marché en ligne régulé, marché non régulé	16
4.16	Ouverture du marché français aux casinos en ligne ?	17
4.17	L'interdiction nationale de jeu : 2 poids, 2 mesures ?	17
4.18	Quelques nouvelles des jeux de casino	17
4.19	Pratique des interdits de jeu	18
4.20	Jeux et délits	18
4.21	Pensées erronées sur l'indépendance des tours	18
4.22	Les groupes de parole S.O.S. Joueurs	18
4.23	Rappel : pour un audit des lignes d'aide	18
	<b>En conclusion</b>	19
	<b>Annexe – Le réseau S.O.S. Joueurs</b>	20

# 1. Activité 2022 en chiffres

Appels joueurs et entourage	4982
Appels en erreur*	412
Appels en absence**	1233
Canulars	6
	<b>4982</b>
Contacts (centres addictologie et professionnels du soin)	643
Contacts étudiants	116
Contacts autres	254
	<b>1013</b>
Mails reçus joueurs entourage	1290
Mails émis joueurs entourage	638
	<b>1928</b>

\* Les appels « en erreur » proviennent de joueurs pensant joindre l'opérateur. Nous profitons de ce contact pour faire une information de premier niveau sur notre action.

\*\* Les appels en absence sont au nombre de **983 sur les 5999** heures non couvertes par notre amplitude d'ouverture actuelle 9h-20h du lundi au vendredi.

## 2. Exploration des données joueurs jeux d'argent et de hasard

*Avertissement : les statistiques présentées ne peuvent être extrapolables à la population générale des joueurs du fait même des canaux par lesquels les joueurs ou leur entourage ont connu S.O.S. Joueurs. Ce qui constitue un biais indéniable.*

Méthodologie : seuls les contacts mentionnant le type de jeu pratiqué sont intégrés dans notre base de données. Une seule fiche joueur est établie quel que soit le nombre d'appels, les éléments communiqués par l'entourage venant la compléter. Pour limiter les erreurs dues à la saisie, nous procédons à une vérification des éléments entrés dans notre base de données.

En 2022, nous avons été contactés par **1483 nouveaux joueurs et entourage** de joueurs.

Pour rester cohérents avec nos précédents rapports, nous excluons les joueurs en bourse : 31 soit 2.3% de nos contacts qui utilisent souvent les cryptomonnaies ; l'addiction à la voyance et les jeux par courrier qui relèvent de l'escroquerie sur personnes vulnérables.

Les jeux vidéo feront l'objet d'un traitement à part. Nous ne les intégrons pas dans les statistiques de jeux d'argent et de hasard car ils modifieraient les pourcentages des autres jeux, rendant impossible toute comparaison d'une année sur l'autre.

Les statistiques porteront donc sur **1325** joueurs :

- **1147** joueurs de jeux d'argent et de hasard, traités ci-dessous ;
- **178** joueurs de jeux vidéo, traités plus loin.

### 2.1 Média à l'origine de la prise de contact

(n=1147)	%
Site S.O.S.	81.1
FDJ	8.8
Professionnels	5.7
Entourage	2.5
PMU	0.4
Presse	0.1
Radio	0.1
TV	0.1
Autre	0.9
Casinos	0.3

## 2.2 Provenance géographique des appels

(n=1147)	%
Auvergne -Rhône Alpes	9.3
Bourgogne – Franche-Comté	2.6
Bretagne	4.4
Centre – Val-de-Loire	2.9
Corse	0.4
Hauts de France	5.8
Ile de France	21.9
Normandie	4.1
Occitanie	7.3
Provence – Alpes – Côte d’Azur	9.9
Grand Est	8.5
Nouvelle Aquitaine	5.3
Pays de la Loire	2.9
DOM-TOM	1.5
Etranger	2.0
N.C.	11.2

## 2.3 Qui appelle S.O.S. Joueurs

Un joueur et une personne de son entourage pouvant nous contacter, le total est supérieur à 100.

(n=1147)	%
Appel joueur	<b>66.1</b>
Appel conjoint	13.8
Appel autre famille	21.6
Appel professionnel	2.5
Appel autres	4.6

Depuis la création de S.O.S. Joueurs, en 1990, les appels émanent majoritairement de joueurs.

## 2.4 Tendances sociologiques

### ■ Age

(n=1147)	nc 9.3	40 – 44	8.2
10 – 14	0.7	45 – 49	5.9
15 – 19	4.4	50 – 54	5.2
20 – 24	17.7	55 – 59	4.7
25 – 29	15.6	60 – 64	4.4
30 – 34	15.2	65 – 69	3.4
35 – 39	10.7	70 – 74	2.2

Les tranches d'âge des **15-39 ans** totalisent **63.6%** (vs 57.8% en 2021).  
La seule tranche des **20-29 ans** totalise **33.3%** (vs 31.0% en 2021).

## ■ Sexe

(n=1147)	%
Féminin	21.6
Masculin	78.4

## ■ Situation familiale

(n=1147)	%
Célibataire	34,6
Union libre	29.1
Marié	21.5
Divorcé	12.2
Veuf	2.6

## ■ C.S.P.

(n=1147)	%
Agriculteurs exploitants	0.1
Artisans, commerçants, chefs d'entreprise	7.3
Cadres, professions intellectuelles supérieures	5.7
Professions intermédiaires	11.7
Employés	20.9
Ouvriers	21.5
Etudiants	3.7
Autres personnes sans activité professionnelle	8.9
Retraités	9.0
N.C.	11.4

## ■ Chômage

Les chômeurs, qui ne sont pas inclus dans « autres personnes sans activité professionnelle », sont représentés à **8.5 %**. (n=1147)

## ■ Revenus

Le revenu médian des joueurs est de **1500 €**.

**2.1 %** des joueurs excessifs sont bénéficiaires du **R.S.A.** (n=1147)

## 2.5 Conséquences financières du jeu pathologique

### ■ Loyers impayés

Nous continuons d'isoler la variable « loyers impayés » qui indique à quel point les joueurs sont déconnectés d'une certaine réalité. Malgré plusieurs expulsions, ils continuent parfois de s'engluer dans des dettes de loyer. Et les familles en attente d'expulsion ne sont pas rares.

(n=1147) Loyers impayés : **9.9 %**

### ■ Endettement

Le total des dettes déclarées s'élève à **14 979 632 Euros**. Sur la totalité des joueurs endettés, seuls 647 **joueurs** peuvent estimer le montant de leurs dettes.

Ces dettes ne comprennent ni les crédits immobiliers ou autres, ni les crédits remboursés. Les livrets A, les LEP vidés de leur capital ont bien sûr déjà été utilisés dans le jeu...

**62.0 %** des joueurs sont endettés

**3.0 %** d'entre eux sont en commission de surendettement.

### ■ Mesures de protection

**2.4 %** des joueurs ayant appelé S.O.S. Joueurs bénéficiaient d'une mesure de protection : la curatelle renforcée. (n=1147)

## 2.6 Comorbidités

### ■ Addictions associées

(n=1147)	%
Alcool	8.2
Tabac	40.8
Toxicomanie	4.9

### ■ Autres comorbidités

(n=1147)	%
Dépression	9.2
<b>Idéation suicidaire</b>	<b>7.4</b>
Tentative de suicide	2.1
Trouble bipolaire	2.4
Autre trouble psychiatrique	5.2
Parkinson	0.5

Nous insistons sur la fréquence de l'idéation suicidaire chez les joueurs qui nous contactent (**7.4%**) et sur les tentatives de suicide parfois gravissimes (**2.1%**). Parmi ces joueurs : un dont le père s'était suicidé à cause du jeu et un dont le grand-père maternel s'était également suicidé à cause du jeu.

## ■ Invalidité

Type d'invalidité (n=1147)	%
Pathologie psychiatrique	7.0
Pathologie autre	1.7
Total	8.7

## 2.7 Conséquences légales

(n=1147)	%
Appropriation frauduleuse	7.0
Infraction contre les personnes	0.5
Infraction administrative	2.8
Abus de biens sociaux	1.2

Le vol entre époux ou entre ascendants et descendants n'étant pas considéré comme un délit, le nombre de « délits » commis, est en réalité **très inférieur à la réalité**.

# 3. Jeux concernés par l'addiction

Nous entendons par **jeux concernés par l'addiction, ceux pour lesquels les joueurs déclarent rencontrer un problème**. Un joueur pouvant pratiquer d'autres jeux ne lui posant aucun problème.

## 3.1 Addiction jeux FDJ – réseau terrestre

(n=1147)	%
<b>Grattages</b>	24.8
<b>Amigo</b>	3.5
<b>Paris sportifs</b>	23.2
<b>Total</b>	<b>51.5</b>

La pratique des grattages qui avait connu une baisse les 3 dernières années, a remonté en 2022. Contrairement aux paris sportifs qui, eux, connaissent pour la première fois une baisse.

## 3.2 Addiction jeux PMU – réseau terrestre

Courses (n=1147) 12.6 %

Le recul de la pratique des paris hippiques terrestres se confirme encore en 2022.

## 3.3 Addiction jeux de casino – réseau terrestre

(n=1147)	%
Black jack, black jack électronique	3.4
Roulette, roulette électronique	7.7
Poker	3.1
MAS et Vidéo poker	12.1
Jeu casino N.C.	2.9
<b>Total</b>	<b>29.2</b>

Les jeux de casino qui avaient connu une baisse très importante, remontent cette année dans les pratiques citées comme posant problème.

## 3.4 Addiction jeux de cercle – réseau terrestre

Poker (n=1147) 2.1%

## 3.5 Addiction jeux en ligne

(n=1147)	%
Poker	11.6
Paris sportifs	26.3
Paris hippiques	3.1
FDJ (Bingo, grattages)	2.9
	<b>43.9</b>
Machines à sous .com	12.4
Roulette .com	7.3
Blackjack .com	5.9
	<b>25.6</b>
Jeu en ligne N.C.	2.4
<b>Total</b>	<b>71.9</b>

Les jeux du marché régulé sont représentés à **43.5% vs 54.5 % en 2021.**

Les jeux du marché non régulé représentent **25.6% vs 22.9 % en 2021.**

## 3.6 Addiction jeux clandestins

Poker, backgammon, roulette (n=1147)

2.1

## 3.7 Addiction jeux vidéo

L'addiction aux jeux vidéo, traitée ici à part des jeux d'argent et de hasard, représente **10.8%** (n=1325) **des demandes d'aide** reçues à S.O.S. Joueurs.

Les demandes émanent principalement des parents du joueur 65.7%, 7.9% des conjoints et 24.7 % des joueurs eux-mêmes et d'autres sources.

Ces joueurs sont à 92.7% de sexe masculin ; célibataires à 73.6% ; étudiants à 39.3% ; sans activité à 12.3%. Ils sont endettés à 11.2%. Les 10-24 ans représentent 41.0% de la totalité des joueurs de jeux vidéo. Et 3.4% (n=178) ont commis des délits.

**25.3%** (n=178) de ces joueurs de jeux vidéo sont adeptes des *loot boxes*, ces jeux comportant des *achats in game* permettant de progresser dans le jeu.

\*  
\* \*

## 3.8 Interdiction nationale volontaire

Les joueurs bénéficiant d'une interdiction nationale sont représentés à **11.1 %** (n=1147). Ils sont toujours en grande difficulté car ils se sont reportés en majorité sur des jeux terrestres ou sur des sites en *.com*, lesquels ne sont pas concernés par l'interdiction.

## 3.9 Fréquence de la pratique de jeu

(n=1147)	%
Plusieurs fois par semaine	<b>88.0</b>
Plusieurs fois par mois	9.2
Quelques fois par an	2.8

\*  
\* \*

# 4. Constats, alertes, réflexions, préconisations

## 4.1 COVID et addiction au jeu

Nous avons déjà commencé à recevoir des demandes d'aide à la fin des confinements. Cependant, il n'est pas suffisant que cette période pandémique soit achevée pour que les joueurs reviennent à une pratique modérée ou arrêtent de jouer : la sortie d'une addiction ne se résout pas avec « l'arrêt » de ce qui l'a précipitée, à savoir le confinement. Aussi, en 2022, **1.6%** des joueurs nous ayant contactés sont entrés dans le jeu, et l'addiction, lors des confinements liés au COVID.

## 4.2 L'ANJ

Les relations entre l'ANJ et S.O.S. Joueurs se sont poursuivies durant cette année 2022. Nous avons été sollicités sur différents sujets sur lesquels elle se penchait.

Les collaborateurs de l'ANJ continuent de nous accueillir avec chaleur et une réelle reconnaissance de notre expertise du « monde du jeu » et du travail que nous accomplissons.

## 4.3 La ligne nationale Joueurs info service

Nous savons que certains retours, quelle que soit la ligne d'aide, peuvent être négatifs. Cependant, la **très grande insatisfaction relative à la ligne Joueurs Info Service** devrait être prise en compte par les Pouvoirs publics, et ce, **compte tenu de l'attente légitime des usagers** de ce service et **de l'importance du financement public dédié à cette ligne**.

Une grande insatisfaction perdure, en voici quelques exemples :

- nombreux joueurs ou entourages se plaignent quant à la qualité de la réponse ;
- une mère de joueur se plaint : soit la ligne Joueurs info service ne répond pas du tout, soit elle met en attente plus de 10 minutes, soit elle demande de rappeler ;
- ou encore indiquent l'impossibilité d'avoir quelqu'un en ligne ;
- après 15 minutes d'attente une femme de joueur a été redirigée vers S.O.S. Joueurs.

Et, de nouveau, de nombreux appels nous ont été orientés par la ligne nationale Joueurs info service.

**Rappelons que S.O.S. Joueurs n'a jamais pu obtenir de financement public...**

## 4.4 S.O.S. Joueurs relais des CSAPA

De nombreux joueurs arrêtent leur suivi en addictologie ne se trouvant pas à leur place dans les CSAPA, compte tenu de la présence d'usagers de produits stupéfiants auxquels ils ne s'identifient pas. Nous avons déjà signalé cette difficulté de l'accueil dans les CSAPA en soulignant la nécessité d'une entrée et d'un espace d'attente séparés des autres usagers.

Cette année encore de nombreux joueurs nous ont été adressés par les CSAPA en raison d'une trop longue attente pour obtenir un rendez-vous.

De plus, les **CSAPA accentuent l'orientation** de joueurs ou leur entourage **vers S.O.S. Joueurs**, cela lorsque les professionnels estiment nécessaire d'apporter des conseils ou des réponses concrètes à des « cas » pour lesquels la seule approche psychologique ne peut suffire. Nous pourrions déterminer ces cas comme « cas complexes ».

## 4.5 Les banques et le jeu en ligne

Il apparaît que certains conseillers bancaires, non seulement nous orientent des joueurs, mais de plus bloquent les cartes de paiement en direction des sites de jeu en .com à la demande de ces derniers. Nous continuons de voir cette action comme la seule façon de tarir en partie les flux financiers provenant des joueurs français en direction du marché non régulé et d'ainsi être un facteur de protection pour eux.

## 4.6 Le gain et l'addiction au jeu

Nous présentons, cette année encore, la part de joueurs faisant le lien entre le gain (le premier gain, le gain d'autrui) et le déclenchement d'une pratique problématique de jeu.

Nous pensons utile que les acteurs de la **prévention** à l'addiction au jeu prennent en compte cette donnée dans leurs messages et puissent se référer à l'étude ENIGM<sup>1</sup>.

■ Dans les appels reçus à S.O.S. Joueurs en 2022, **28.6 %** (*n=1147*)

## 4.7 Alerte : des joueurs « addicts » de plus en plus jeunes

En 2020, nous alertions sur le rajeunissement des joueurs présentant un problème d'addiction au jeu ainsi que sur l'âge de début de la pratique de jeu, rappelant que plus un individu est confronté précocement au jeu plus il a de risque de développer une addiction.

Cette tendance ne fait que se confirmer en 2022 :

---

<sup>1</sup> **Zoom' Recherches n°1** : les impacts des gains marquants chez les joueurs d'argent et de pur hasard, Marie-Line Tovar, Jean Michel Costes et Emmanuel Benoit, SEDAP, avril 2021

Membres du comité de pilotage : Armelle Achour (SOS JOUEURS), Jean-Michel Costes (réfèrent scientifique de l'étude ENIGM), Maryse Gaimard et Baptiste Lignier (Université de Bourgogne), Bernadeta Lelonek-Kuleta (Université catholique Lublin, Pologne), Lucia Romo (Université Paris Nanterre)

**Rapport** : Les impacts des gains marquants chez les joueurs d'argent et de pur hasard, Synthèse des résultats des études qualitative et quantitative., SEDAP. Auteurs : Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes, Emmanuel Benoit, Armelle Achour, Emilie Coutant, Baptiste Lignier, Lucia Romo. Comité de lecture : Sylvia Kairouz (Chaire de Recherche sur le Jeu, Montréal), Gaëtan Devos (Université catholique de Louvain)

**63.0 %** des joueurs ont **entre 18 et 39 ans** ( $n=1063$ ) vs 47.2 % en 2010  
la tranche des **20-29 ans** totalise **33.3%** vs 18.1 % en 2010

## 4.8 Alerte : l'addiction au jeu dans les familles de joueurs

Il serait dommage d'ignorer le signal révélé par la proportion importante de joueurs « addicts » dans l'entourage familial des joueurs. Une exploration de cette donnée pourrait apporter des pistes quant à l'incidence qu'elle pourrait avoir sur la survenue de cette addiction. L'héritabilité du phénomène d'addiction a déjà été prouvée par des études passées. Ce paramètre sera un axe de recherche prochain développé avec ARPEJ

( $n=1147$ )	%
<b>Parents (père, mère)</b>	10.5
<b>Fratrie</b>	5.6
<b>Enfants</b>	0.5
<b>Autres parents (grand-parent, oncle...)</b>	8.2
<b>Total</b>	<b>24.8</b>

## 4.9 Alerte : jeux vidéo, loot boxes

Nous recevons des demandes d'aide concernant les jeux vidéo (13.2% en 2022  $n=1347$ ).

Le jeu **Fortnite** est toujours le plus cité par les parents comme engendrant le plus de comportements violents hétéro agressifs.

La **prise de poids** ainsi que les **TDAH** (troubles de l'attention avec ou sans hyperactivité), les **HPI** (haut potentiel intellectuel) et malgré cela l'échec scolaire, la déscolarisation ou l'arrêt des études supérieures sont très fréquemment cités par les parents.

La dépression est présente à 7.3%, les autres maladies psychiatriques à 7.9% et les tentatives de suicides à 4.5%.

FIFA est considéré par certains joueurs comme :

« ... ultra-toxique. Ce n'est pas le plus fort qui gagne, c'est celui qui fait le plus de transactions ».

Un autre joueur qui achète des loot boxes se plaint que :

« le développeur de jeu COM2US, sur Google, n'accède pas à ma demande de supprimer ma carte bleue de son site ».

## 4.10 Alerte : jeux gratuits et jeux payants

Les exemples de jeu ci-dessous proposés par certaines plateformes indiquent très clairement à quelle catégorie de joueurs ils sont destinés, autrement dit les très jeunes. Ce phénomène est inquiétant car il s'agit d'une porte d'entrée vers les autres catégories de JHA :

- **Jeu du poulet** proposé par Mystake : il faut trouver moins d'os que de poulet pour gagner
- **Jeu de l'avion** proposé par Casinozer : il faut encaisser avant le décollage de l'avion
- **Jeu de la fusée** Crash ou JetX : « on mise sur une fusée qui décolle, elle peut exploser à tout moment, si tu n'as pas retiré tes gains à temps, elle explose »

## 4.11 Alerte : influence des streamers

Nous soulevons le problème de la place des influenceurs dans notre rapport d'activité 2021. Nous réitérons notre alerte cette année avec des exemples ci-dessous de *verbatim* de joueurs addicts ayant contacté S.O.S. Joueurs :

- **Pierre, joueur de blackjack en .com** : « je regarde des vidéos en streaming de joueurs qui se filment en train de jouer, ce qui me tente encore plus » ;
- **Maxime, joueur de MAS, roulette, blackjack en .com** : « avec mon ami on a beaucoup regardé des vidéos de streaming de joueurs de casinos ce qui a augmenté notre pratique de jeu » ;
- **David qui suit des streamers sur Twitch**. « C'est comme ça que j'ai commencé à jouer. Je ne parviens pas à ne pas les suivre »
- **Mathieu joueur de MAS en .com** : « je suivais des streamers sur les jeux vidéo qui ont commencé à jouer au casino en ligne et proposé des bonus, c'est comme ça que j'ai commencé ».
- **Romain** : « j'ai vu des gens gagner sur des vidéos de streaming et ça m'a encouragé à jouer »
- **Sielov** : « j'ai commencé par suivre des streamers qui se sont mis à jouer, c'est de cette façon que j'ai commencé à jouer »

Ou encore :

- **Romain** : « j'étais streamer sur *Twitch* et j'avais des partenariats avec des casinos qui me donnaient de l'argent pour que je joue »... Il est aujourd'hui joueur « addict »
- **Mathieu joueur de MAS et Black jack en .com** : « je continue de visionner des influenceurs joueurs »

Et comme tout commerce avec le jeu n'est pas sans risque : ce joueur qui s'occupe du marketing de casinos en ligne et qui recrute des joueurs via les marchés légaux sur les sites des influenceurs, notamment sur *Twitch*, est lui aussi devenu joueur « addict ».

## 4.12 Alerte : le risque des sportifs de haut niveau

Nous pensons que les sportifs de haut niveau sont particulièrement fragiles quant au développement d'une addiction au jeu. Ainsi, nous avons pu établir ce lien avec des sportifs évoluant dans la sphère des professionnels et ayant dû arrêter leur carrière après une blessure – momentanément ou non. L'entrée dans le jeu s'est faite à ce moment-là.

Trouvant dans le jeu ce que le sport leur apportait, « l'adrénaline », ils se sont engouffrés dans ce jeu-médicament.

Même s'ils sont peu nombreux à demander de l'aide, cela entrant en résonance avec leur personnalité de sportifs, ils étaient 1,1% en 2022.

Nous allons travailler ce sujet dans le cadre de la fusion de S.O.S. Joueurs avec ARPEJ (Association de Recherche et de Prévention des Excès du Jeu).

### 4.13 Alerte : réactivation de l'alerte sur les grattages

Ayant constaté une importante baisse de l'impact des jeux de grattage quatre ans de suite nous avons momentanément suspendu cette alerte en 2021.

Cependant, notant une remontée en **2022, 24.4%**, nous la réactivons.

Dans l'ordre de préférence des joueurs de grattage CASH à 21,1%, viennent ensuite Mots croisés 12.5% ; Jackpot 7.9% ; Black Jack et Millionnaire 5.4% ; X20 5.0%.

Et les joueurs qui n'ont pas donné le nom des grattages pratiqués indiquent seulement « ceux à 5€ » ou « ceux à 10€ » : 8.6%

Nous rappelons que beaucoup de joueurs de grattage sont en invalidité psychiatrique. Que des personnes sous mesure de protection (curatelle renforcée) consacrent l'argent qui est destiné à leur nourriture à l'achat de grattages.

### 4.14 Alerte : casinos en ligne

De nombreux casinos en ligne continuent de drainer une clientèle française. Les joueurs sollicitant S.O.S. Joueurs citent : *Crazytime, casinointense, Wildsultan, princeali, Gonzoquest, Lucky8, Tortuga, Grattowin, uniquecasino, Viggarlots, Lucky 31, Letslucky, Casinoextra, Nevadawin, stake.*

Sans compter les sites qui indiquent être français : *jokacashino* se présente ainsi comme « **le meilleur casino en ligne français** ».

Beaucoup refusent la fermeture de compte demandée par leurs clients tels : *princeali* ou *uniquecasino*

D'autres acceptent la désinscription mais resollicitent le joueur ou réouvrent le compte. Ou encore : *casinointense* au sujet duquel une joueuse se plaint d'être contactée par le site qui freine la fermeture et la relance avec des bonus ce qui, selon elle, participe à l'engrenage.

Sur *Cresuscasino* les gains des joueurs s'inscrivent en live ce qui, selon Damien, contribue fortement à l'attrait du jeu.

**stake.com** est le plus cité comme site fréquenté par les joueurs de casino en ligne

Les moyens de paiement tels que Paypal, Cashlib et les cryptomonnaies sont très utilisés pour jouer en ligne.

Comme nous l'avons vu au point 4.5, **certaines banques acceptent de bloquer le paiement sur les sites de jeu à la demande de leurs clients**. Nous continuons à penser que si les banques, à la demande des Pouvoirs publics, acceptaient de bloquer les flux d'argent vers ces sites, les joueurs seraient ainsi mieux protégés.

## 4.15 Alerte : marché en ligne régulé, marché non régulé

2018 :	<b>7.7%</b>
2019 :	9.3%
2020 :	17.0%
2021 :	22.9%
<b>2022 :</b>	<b>25.6%</b>

Depuis **5 ans** la progression du marché non régulé est alarmante.

Les jeux du marché régulé sont représentés à **43.5%** en 2022 **vs 54.5 % en 2021**. Leur **baisse** concerne notamment les paris sportifs.

Les jeux du marché non régulé représentent **25.6% en 2022 vs 22.9 % en 2021**. Ils continuent quant à eux de progresser.

## 4.16 Ouverture du marché français aux casinos en ligne ?

A moins de juguler le flux de liquidités vers les sites en .com avec le concours du secteur bancaire, nous voyons difficilement comment dissuader des joueurs de les fréquenter. Et nous ne pouvons que constater, d'année en année, l'augmentation de joueurs pathologiques pratiquant des jeux de casino sur ces sites (MAS, roulette, blackjack).

La protection des joueurs en ligne est centrale pour S.O.S. Joueurs. A ce jour, ces sites font ce qu'ils veulent. Et compte tenu des retours des joueurs on ne peut que le constater.

A notre grand dam, la question de l'ouverture du marché français aux casinos en ligne se pose donc pour protéger ces joueurs : comment et avec quels modérateurs puissants pourrait-on envisager cette ouverture ?

## 4.17 L'interdiction nationale de jeu : 2 poids, 2 mesures ?

En 2022, les joueurs interdits volontaires nous ayant appelés représentaient **8.3%**.

Nous rappelons la forte demande des joueurs qui nous contactent :

de pouvoir bénéficier de la même protection que dans les casinos et sur les sites de jeu en ligne en .fr. En d'autres termes **que l'interdiction soit appliquée pour tous les lieux de jeux**.

Ceci est d'autant plus dommageable qu'ils sont nombreux à pratiquer le **jeu sur les deux réseaux** et que l'interdiction dont ils bénéficient ne les protège pas dans les points de vente.

## 4.18 Début d'alerte sur les jeux de casinos ?

Il y avait plusieurs années que nous n'avions pas d'alerte sur les casinos. En 2022, plusieurs joueurs :

- ont pu entrer au casino malgré leur interdiction, et ce en utilisant leurs propres papiers d'identité ;
- un joueur est relancé par un casino malgré son interdiction ;
- un joueur a pris un crédit pour rembourser le casino ;
- plusieurs ont fait des chèques au casino, lesquels ne pourront être payés.

Les chèques pourraient-ils être exclus des moyens de paiement pour le jeu, quel qu'il soit ?

## 4.19 Pratiques des interdits de jeu

De nombreux joueurs interdits de casino se dirigent vers le casino en ligne. D'autres vont dans les pays frontaliers et souvent à Monaco. Sur ce point il serait bien de parvenir à harmoniser la réglementation française avec celle de la Principauté.

## 4.20 Jeu et délits

Un joueur a été enlevé et séquestré par des personnes lui demandant de rembourser ses dettes ;

Un joueur a fait du trafic de stupéfiants pour rembourser ses dettes de jeu ;

Des créanciers ont proposé de faire du trafic de stupéfiants pour rembourser une dette de jeu – poker clandestin ;

Un autre joueur a également fait du trafic de stupéfiants pour pouvoir continuer à jouer aux jeux vidéo avec options payantes.

Les violences sur le joueur ou sa famille pour récupérer l'argent du ne sont pas anecdotiques.

Une joueuse ne paie pas son loyer car pour elle il y a plus urgent : ses prêteurs augmentent les taux d'intérêts si elle ne rembourse pas, alors elle s'endette auprès d'autres prêteurs pour payer les premiers... Cette pratique est on ne peut plus courante parmi les usuriers.

## 4.21 Pensées erronées sur l'indépendance des tours

Un afficheur défaillant sur les numéros sortants à la roulette et le « monde » s'écroule pour ce systémier, ce qui l'a obligé à tout noter sur un papier.

En dehors des systémiers qui sont une « sorte » de joueurs à part, les joueurs sont très nombreux à se pencher sur les numéros sortis pour choisir les numéros qu'ils vont jouer.

Deux raisonnements s'affrontent : ceux qui vont en déduire que les numéros sortis plus souvent ne vont pas ressortir ; et ceux qui à l'inverse vont en déduire qu'ils vont ressortir.

Plusieurs opérateurs utilisent cet outil pour informer les joueurs sur les numéros déjà sortis et même leur fréquence de sortie. Or, c'est oublier que **ces outils induisent les joueurs en erreur sur l'indépendance des tours.**

## 4.22 Les groupes de parole S.O.S. Joueurs

Nos groupes de parole, réalisés en visio, ont un grand succès. Ils sont animés par une psychologue spécialisée dans l'addiction au jeu et d'anciens joueurs viennent souvent étayer les motivations des participants.

## 4.23 Rappel : pour un audit des lignes d'aide

Compte tenu de l'importance que revêtent les lignes d'aide pour les joueurs ou leur entourage, nous souhaitons que soit réalisé un **audit des différentes lignes d'assistance**, par un organisme indépendant du secteur public et des opérateurs. Pourquoi ne pas « labelliser » celles répondant à un cahier des charges prédéfini après concertation avec les opérateurs et l'ANJ ?

\* \*  
\*

## En guise de conclusion

En 2022, S.O.S. Joueurs a rejoint ARPEJ (Association pour la Recherche et la Prévention des Excès du Jeu). Cette nouvelle structure, la seule en France totalement dédiée au jeu et représentée par des professionnels aguerris aussi bien sur le plan de la recherche, que de la clinique et du terrain, nous paraissait toute indiquée pour nous accueillir.

A partir de 2023, nous présenterons des rapports d'activité communs et spécifiques par pôle d'action avec ARPEJ. Nous unifierons nos forces pour mieux comprendre, prévenir et soigner le jeu excessif.

Armelle ACHOUR  
Directrice

# Annexe - Le réseau S.O.S. Joueurs

## Qui nous adresse les joueurs ou leur entourage

Alcooliques anonymes	Juges d'application des peines
ARJEL	Maisons d'arrêt
Aumônier centre de détention	Maisons des associations
Betclac	Mairies
CAF	Mandataires judiciaires
Casinos	Médecine du travail
Centres de réinsertion	Médecins généralistes
CHRS	Ministère de l'Intérieur
CNIDF	Net Ecoute
Commissariats	PMU
Contrôle judiciaire	Pokerstars
Crésus	Police judiciaire
Croix Rouge Ecoute	Préfecture de Police (différents services)
CSAPA	Psychiatres
Curateurs	Psychologues
Drogue Info Service	Rien de va plus (Suisse)
Ecole des Parents	Samu social
Educateurs maison d'arrêt	Services de probation
E-Enfance	Services de psychiatrie
Employeurs	Travailleurs sociaux (ministères, entreprises)
Foyers d'hébergement	S.O.S. Amitié
Gamblock (Australie)	Unibet
Gamcare (Angleterre)	Winamax
FDJ	
Joueurs info service	

## Professionnels auxquels nous avons recours

Avocats	Neurologues
Centre d'hébergement	Pompiers
CNIDF	Police judiciaire
Commissariats	Psychologues
Commissions de surendettement	Services d'addictologies hospitaliers
Crésus (endettement des particuliers)	Services d'aide aux victimes
CSAPA	Services de contrôle judiciaire
Gendarmeries	Services sociaux (public - entreprises)
Médecins généralistes	Sites de jeu en ligne
Médecins psychiatres	S.O.S. Femmes battues
	S.O.S. Viol

*Nous prions les structures que nous avons omises de nous en excuser*