



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

Selon les études de prévalence réalisées en France au niveau national, la pratique des jeux d'argent et de hasard est élevée (47,2 % des 18 à 75 ans au cours de l'année écoulée). Les activités, qui concernent les jeux d'argent et de pur hasard (grattage, tirage, machines à sous ...) représentent une part importante puisqu'elles sont déclarées par plus de 9 joueurs sur 10 dans l'année.

Afin de mieux comprendre les impacts des « gains marquants » dans le parcours de ces joueurs, la Société d'entraide et d'actions psychologiques (SEDAP) a réalisé une étude auprès d'individus âgés de 18 à 64 ans (volets qualitatif et quantitatif) en 2019 et 2020. Un tiers (32,4 %) des joueurs de jeux d'argent et de pur hasard ont déclaré avoir expérimenté au moins un gain marquant, selon leur évaluation subjective.

Parmi différents facteurs prédictifs de problèmes de jeux dans la population étudiée, les plus associés sont le gain marquant, la présence de gains dans l'entourage proche du joueur avant sa première expérience de jeu, le fait de rejouer tout son gain et le rôle de croyances erronées à la suite de ces gains.

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

### Introduction

Fortement investie dans le suivi des joueurs de jeu d'argent et de hasard (JAH), la SEDAP développe depuis 2003 des expérimentations et des outils de prévention et de réduction des risques et des dommages (RdRD) dans le domaine des jeux d'argent et de hasard.

En complément des études de prévalence réalisées au niveau national (*Tendances* 138, ODJ, Santé publique France et OFDT et *Note 12*, ODJ, 2020 ; Costes J. M. & al.), les recherches de la SEDAP oeuvre à mieux comprendre les mécanismes qui interfèrent au moment de la bascule des joueurs dans des pratiques excessives.

Dans cette optique, la SEDAP a conduit en 2019-2020, l'**Étude nationale sur les impacts des gains marquants (ENIGM)**, projet centré sur l'impact des gains dans le parcours des joueurs, les répercussions éventuelles sur leurs comportements, leurs émotions, leurs cognitions et leurs problèmes.

Reposant sur l'hypothèse que les gains sont un des facteurs prédictifs liés aux problèmes de jeux, ce projet, inédit dans la recherche en France, s'est appuyé, dans un premier temps, sur une revue de littérature scientifique à propos du rôle du gain dans les pratiques de jeux d'argent et de son impact potentiel sur

le jeu problématique, avant que ne soient réalisées deux enquêtes (qualitative puis quantitative). La phase qualitative réalisée en amont a permis de construire l'enquête quantitative. Ces différents volets partageaient l'objectif de fournir des éléments de connaissance susceptibles d'améliorer les stratégies de prévention et de RdRD.

Les résultats de la revue de littérature et de l'enquête qualitative (faisant l'objet de rapports spécifiques) indiquent une tendance à la surestimation des gains par les joueurs, des différences d'estimation 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. Tous ces éléments ont déterminé le choix de la notion de « **gain marquant** » dans le projet ENIGM : il s'agit d'un gain jugé important par le joueur lui-même, selon sa propre définition et sa propre expérience.

Le choix a également été fait de n'interroger dans les différents échantillons que des joueurs dont les jeux d'argent de prédilection sont de « pur hasard », c'est-à-dire des jeux basés exclusivement sur le « hasard » par contraste à des jeux qui incluent une part d'habileté (encadré 1, p. 2). Cette décision se justifie par la place que ces jeux occupent dans l'ensemble des activités de JAH : « 91,7 % des joueurs pratiquent les jeux de loterie (tirage et grattage) » selon Costes J. M. et al., 2020. Par ailleurs, la signification du gain

est très différente dans le cas des jeux mobilisant une habilité (paris sportifs, paris hippiques, poker...), de part le rôle que joue le hasard. Leur prise en compte aurait nécessité la conduite d'une autre étude en parallèle sur ce type de jeux d'argent. En limitant le champ d'investigation, l'échantillon obtenu est plus homogène et permet également d'obtenir des résultats plus robustes. Ainsi 5 692 joueurs de pur hasard ont été interrogés dans une étude en ligne, dont 528 joueurs à risque modéré et 548 joueurs à risque excessif.

L'objet de cette note est de présenter les principaux résultats du dernier gain marquant issus de l'enquête quantitative et d'en explorer les enseignements en termes de prévention et de réduction des risques les plus significatifs.

## Les joueurs de pur hasard et leur gain

### Un tiers des pratiquants concerné

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 sa première pratique de JAH (32,4 %) et un sur dix (9,4 %) en indique 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 ceux qui ont vécu une période d'endettement. 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 précocement et enfin parmi les joueurs problématiques.

Des scores relatifs à quatre domaines de motivation à jouer – *social, coping, enhancement et financial* – ont été calculés à partir d'une échelle validée (GMQF-15<sup>1</sup>).

---

<sup>1</sup> Gambling Motives Questionnaire-Financial, validée en France en 2017 par Gaëtan Devos & al. International

### 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 où 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'EuroMillions 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 rang 1 sont ceux qui ont trouvé tous les bons numéros). Le Keno, 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 mise 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, EuroMillions, Amigo...).

**Le jeu de grattage** : Jeu de pur hasard où 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 actuellement 36 jeux différents.

**La machine à sous** : Jeu de pur hasard où le joueur insère un jeton puis déclenche la partie en actionnant un levier ou en appuyant sur un bouton. A 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 autorisée sur Internet.

L'analyse réalisée s'agissant des joueurs de jeux de pur hasard met en évidence un niveau de score significativement supérieur pour les quatre domaines de motivation parmi ceux qui ont déclaré plusieurs gains marquants.

Gambling studies : Motivations d'ordre social, d'adaptation à la situation, de renforcement des émotions positives et motifs financiers

Toutes ces variables associées à la déclaration d'un gain marquant par le joueur peuvent interagir. En raison des associations possibles entre les divers prédicteurs du gain marquant, des analyses multivariées (régression logistique), ont été réalisées afin de d'examiner l'effet propre de chacun des ces prédicteurs tout en tenant compte de leurs associations (Encadré 3, p.11). En définitive, les facteurs prédictifs les plus significatifs d'un gain marquant, sont l'existence d'un gain marquant dans l'entourage avant la première pratique de JAH et le fait d'être un joueur excessif (ICJE>7+<sup>2</sup>) (Tableau 1, p.3).

D'autres facteurs jouent un rôle moindre comme les dépenses de jeu supérieures à 20 euros au cours du dernier mois ou le fait d'avoir une fréquence régulière de JAH (une fois par jour à quelques fois par semaine), la pratique de JAH avant 20 ans, le fait d'avoir été endetté par le passé et pour ceux qui ont un score élevé de la motivation « recherche d'émotions positives ».

## Une caractérisation du dernier gain marquant déterminée par son utilisation

Le concept de « gain marquant » défini par les joueurs repose sur différentes caractéristiques : sa valeur, son utilisation – que ce soit dans la poursuite du JAH ou pour une dépense – ou sa survenue lors de circonstances particulières.

Les gains apparaissent en priorité définis comme « marquants » en raison de leur valeur financière. Quatre joueurs sur dix (39,8 %) les caractérisent ainsi parce c'est un gain encaissé, un joueur sur cinq (23,0 %) par leur valeur monétaire 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 joueurs).

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

**Tableau 1 : Analyse multivariée des facteurs associés au gain marquant**

	OR AJUSTE	P. Value	
<b>Socio-démographie, comportement de jeu et motivations pour jouer</b>			
Homme(réf. Femme)	1,13	0,061	<p>Guide de lecture</p> <p>les odds ratio (OR, rapport de cotes) mesurent la force de l'association entre le gain marquant et une autre variable. Lorsque l'odds ratio est supérieur (inférieur) à 1 cela signifie que la survenue d'un gain marquant est plus (moins) fréquente dans un groupe étudié par rapport au groupe de référence. Un odds ratio égal ou proche de 1,0 indique qu'il n'y a pas d'association entre le gain marquant et la variables étudiée.</p> <p>Le P. value est la probabilité de se tromper sur l'affirmation d'une association entre les deux variables. S'il est inférieur ou égal à 0.05, cela signifie que l'association est significative car la probabilité de se tromper est inférieure ou égale à 5 %.</p> <p>Ainsi, dans ce tableau on voit que les joueurs ayant dans leur entourage une personne ayant expérimenté un gain marquant, ont 2,23 fois plus de « chance » de déclarer avoir eu un gain marquant, cette association est significative. Le fait d'être homme n'est à l'inverse pas significativement associé à la déclaration d'un gain marquant.</p>
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

<sup>2</sup> L'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) est un auto-questionnaire en 9 questions qui permet de déterminer le degré de dépendance au jeu (voir encadré 2 p.9)

partie de leur perte (6,5 %) ou de continuer à jouer (4,4 %).

Pour d'autres répondants c'est le moment du gain qui est marquant, 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 les montants pour leur attribuer ce critère : 24,6 % des joueurs ayant un seul gain *vs* 18,6 % de ceux qui en ont plusieurs définissent ainsi leur bénéfice. L'utilisation du gain est également déterminante puisque 43,4 % de ceux qui ont un gain marquant le caractérise ainsi car ils l'ont encaissé *vs* 31,0 % des autres. Enfin, une valeur faible de la mise de départ apparaît déterminante puisqu'elle conduit à considérer un gain comme marquant pour près de 4 joueurs sur 10 (37,4 %) *vs* un quart des autres joueurs (25,8 %). A 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.

## Profils et pratiques des « gagnants »

Près de trois joueurs sur dix ayant déclaré au moins un gain marquant (28,6 %) indiquent avoir empoché plusieurs gains marquants. 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 29,8 ans pour un âge moyen de premier jeu estimé à 20,8 ans. Il est discriminant selon le nombre de gains : 69,3 % de ceux qui ont déclaré un seul gain marquant l'ont obtenu avant 30 ans contre 76,8 % de ceux qui ont eu plusieurs gains.

Parmi les joueurs pratiquant actuellement des jeux de pur hasard, les gains marquants déclarés sont majoritairement pour les jeux de loterie : grattage (Morpion, Banco, Cash, Millionnaire...) et tirage (Loto, Kéno, Euromillion, Amigo...), soit respectivement 41,2 % et 32,7 % des joueurs alors que ceux réalisés dans les machines à sous sont cités par un joueur sur dix (11,2 %).

Les joueurs ont aussi précisé le montant des gains qu'ils jugeaient marquants dans leur parcours de joueur. Ces montants varient de 1 euro à 600 000 euros. Le montant médian (montant qui scinde l'échantillon en deux) du gain est estimé à 358,4 euros, inférieur pour ceux qui ont des gains répétés (300 euros *vs* 400 euros pour les gains isolés). Parmi les 25 % de joueurs qui ont déclaré les montants les plus élevés (3<sup>e</sup> 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 (535,4 euros) ; celui des jeux de grattage est le plus bas (152 euros).

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

Quatre joueurs sur dix déclarant au moins un gain marquant (43,1 %) ont eu l'expérience d'un autre gain marquant dans leur entourage proche (famille, amis, conjoint...), avant de commencer 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.

La proportion de joueurs qui mentionne des motivations pour jouer est significativement plus élevée parmi ceux qui ont expérimenté au moins un gain marquant. Les plus citées étant les motivations « financières » et « le renforcement des émotions positives (*enhancement*) ». Parmi les joueurs qui ont déclaré au moins un gain marquant, toutes les motivations d'ordre « social », « faire face/échapper aux émotions négatives » et le « renforcement des émotions positives » sont significativement plus élevées chez ceux qui ont déclaré plusieurs gains. Seule la motivation financière est non discriminante.

## Impacts sur les utilisations des gains, les réactions, les croyances et sur la vie courante

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

Le fait de rejouer tout ou partie de son gain concerne 35,2 % des joueurs ayant déclaré au moins un gain marquant. 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 (*vs* 28,9 % pour un gain). Un tiers des gagnants (30,4 %) ayant déclaré un petit gain (1 à 100 euros) ont rejoué tout leur gain contre 18,1 % de ceux ayant obtenu les gains les plus importants (5 000 euros et +).

Les joueurs qui n'ont pas rejoué leur gain (64,8 %) ont principalement dépensé cet argent dans des dépenses objets « plaisir » (22,3 %), dans des dépenses de « bons moments avec les proches » (19,2 %) ou dans de l'épargne (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 consécutive 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. A la question de l'évolution de leur pratique en augmentation ou en diminution, la grande majorité des joueurs qui ont continué à jouer déclarent avoir diminué leurs fréquences (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 %).

En complément, à la suite à ces gains, pour certains joueurs, l'augmentation la plus importante est celle du désir de jouer (23,4 %), équivalent chez les deux types de gagnants (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 % *vs* 19,3 %), leurs sessions de jeux (22,9 % *vs* 15,4 %) et le montant de leurs mises (22,3 % *vs* 18,2 %).

## Réactions : sensations de joie et de bonheur

À la suite à leurs gains marquants, les émotions les plus fortement ressenties, 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 (52,2 %), 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 c'est la sensation de « soulagement, l'espoir qui renaît, l'optimisme qui revient » (39,7 %) évoquée par rapport à la pratique de JAH.

Parmi les ressentis négatifs, globalement moins présentes, sont citées « une sensation d'inquiétude, une

« certaine peur » ou « une sensation de malaise physique (tremblement, souffle court, besoin de s'asseoir...) » (respectivement 14,2 % et 15,8 % des répondants). Ces réactions négatives sont davantage rapportées par les joueurs avec plusieurs gains marquants. Elles sont autant décrites à l'occasion de petits montants gagnés (entre 0 et 100 euros) que de gros montants (5 000 euros et +).

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

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

Toutes les croyances erronées soumises aux enquêtes (la place de la chance, le rôle des stratégies, les superstitions, et le rôle des compétences acquises) ont augmenté suite aux gains marquants.

Au sein des scores les plus élevés, se retrouve en premier l'affirmation selon laquelle « le gain était seulement le résultat du hasard ». Cependant, cette étude met aussi en avant un score élevé d'une distorsion cognitive classique dans le domaine des jeux qui est la croyance en la « main chaude « hot hand » : « vous pouvez encore gagner un gain marquant », phénomène présumé selon lequel une personne qui connaît un résultat positif a plus de chances de réussir d'autres tentatives (Dong, Lin, Zhou, & Du, 2014) [3]. 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 ». Elle 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.

Les croyances erronées évoluent à la hausse avec le montant des gains et elles sont plus importantes parmi les joueurs à gains multiples, surtout celles qui portent sur la « main chaude », sur le fait que

persister dans son jeu rapportera et sur la présence de la chance.

## Des impacts plus présents 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 impacts positifs du dernier gain marquant, l'amélioration de la situation financière est la plus souvent rapportée (32,3 %), suivies 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 a validé des impacts négatifs en évoquant la détérioration des relations avec les autres (amis, voisins ; 10,0 %). Ce point confirme les résultats d'une étude canadienne sur l'impact d'un gain sur le voisinage. Elle conclut que le gain peut avoir des impacts négatifs tels que pousser les voisins à réaliser des emprunts ou à faire faillite (Agarwal, Mikhed, & Scholnick, 2018). Enfin, certains joueurs 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 sur le parcours de vie : la gestion du quotidien (24,0 % vs 17,1 %), sur la vie familiale (19,8 % vs 15,3 %).

Mais ils sont aussi deux à trois fois plus nombreux à décrire des impacts négatifs significatifs sur leur vie. Ainsi, un gagnant sur sept décrit une détérioration de sa vie familiale à la suite de ces gains (14,5 % vs 6,4 %, pour ceux qui n'ont qu'un gain) et sur ces relations avec les autres (amis, voisins... ; 14,5 % vs 7,8 %) ; un sur six sur ces usages ou pratiques : consommations de produits (cigarettes, alcool, drogues illicites ; 15,8 % vs 6,7 %) et pratiques de jeux (16,5 % vs 8,1 %) et plus fortement sur la situation financière (17,7 % vs 7,8 %).

## Le gain marquant et le jeu problématique

La littérature scientifique montre qu'une grande partie des joueurs signale rétrospectivement qu'un gain important a eu une influence sur leur comportement de jeu ultérieur et constate l'impact des gains précédents sur la prise de risque. Gagner au départ pourrait être un facteur prédictif du jeu à risque (Cummins, Nadorff, & Kelly, 2009). Les travaux soulignent aussi qu'un gain important au cours de la dernière année s'avère être l'un des prédicteurs les plus puissants du jeu problématique (Williams et al., 2015).

**Tableau 2 : Analyse multivariée des facteurs associés au jeu excessif parmi l'ensemble des joueurs**

	OR AJUSTE	P. Value
<b>Socio-démographie et comportements de jeu</b>		
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
Age 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

L'analyse de l'association entre gain marquant et jeu problématique est complexe en raison de la dimension multifactorielle associée à ce comportement. Aussi faut-il mener des analyses qui prennent en compte au mieux cette pluralité de facteurs (Encadré 3, p.11).

Pour ce faire, cette étude mobilise des méthodes d'analyse multivariée (régressions logistiques) qui vont s'attacher (1) à dégager les principaux facteurs prédictifs du jeu problématique parmi l'ensemble des joueurs, l'expérience d'un gain marquant étant un de ces facteurs potentiels, et (2) à rechercher, si le gain marquant s'avère être un facteur prédictif du jeu problématique et quels sont les facteurs prédictifs propres pour les joueurs ayant expérimenté un gain marquant.

### Association entre gain marquant et jeu problématique

Quand on prend en considération dans l'analyse les caractéristiques sociodémographiques et les comportements de jeux de l'ensemble des joueurs, certains de ces facteurs s'avèrent prédictifs d'un jeu excessif (Tableau 2 ci-dessus). Les joueurs les plus jeunes, de sexe masculin, connaissant des 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 élevée ou une grande fréquence 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.

### Facteurs prédictifs du jeu excessif

Une analyse centrée sur la sous-population des joueurs ayant déclaré avoir connu au moins un gain marquant, permet d'étudier les facteurs spécifiques à cette population qui peuvent prédire la survenue d'un comportement excessif (Tableau 3a ci-contre). Ainsi, les joueurs excessifs définissent bien plus (que les joueurs qui ne le sont pas) 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 « gain qui a fait suite à une perte importante ».

Certains contextes sont plus évoqués par les joueurs excessifs, notamment des difficultés de couple ou 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.

**Tableau 3a : Analyses multivariées des facteurs associés au jeu excessif parmi les joueurs ayant déclaré un gain marquant**

	OR AJUSTE	P. Value
<b>Socio-démographie et comportements de jeu</b>		
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 : grattage 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
<b>Ancienneté de jeu</b>		
Ancienneté de jeu lors du gain marquant de - de 1 an [réf. 1 an ou +]	1,21	0,203
<b>Définition du gain marquant</b>		
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
<b>Contexte de vie</b>		
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



Concernant la question de l'utilisation du gain, le fait de rejouer ce dernier est un facteur prédictif particulièrement marqué (Tableau 3b, p.8), et ce d'autant plus que ce gain est rejoué dans la journée même où il s'est produit. Rembourser des dettes et réaliser un investissement immobilier sont aussi, dans une moindre mesure, des modes d'utilisation du gain marquant 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 lié 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.

Toutes les facettes descriptives de l'impulsivité (l'UPPS – Impulsive Behavior Scale –, l'instrument ici utilisé, en définit cinq) sont plus marquées parmi les joueurs excessifs. Les trois les plus fortement associées sont « l'urgence négative », le « manque de persévérance » et la « recherche de sensation ».

Quand on analyse ensemble les caractéristiques sociodémographiques et les 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.

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).

## L'impact du gain des « autres »

**Tableau 3b : Analyses multivariées des facteurs associés au jeu excessif parmi les joueurs ayant déclaré un gain marquant**

	OR AJUSTE	P. Value
<b>Utilisation du gain marquant</b>		
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 proche / amis	0,75	0,373
J'ai remboursé des dettes	3,71	0,000
Je l'ai épargné	0,78	0,326
<b>Réaction après le gain marquant</b>		
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'espoir qui renaît	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
<b>Evolution des croyances après le gain marquant</b>		
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	0,303
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
<b>Impulsivité</b>		
Urgence négative	1,34	0,006
Urgence positive	1,14	0,000
Manque de préméditation	1,18	0,000
Manque de persévérance	1,30	0,000
Recherche de sensation	1,29	0,000

Source : Enquête ENIGM - SEDAP - 2020

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 ou que ce gain soit intervenu avant ou après la première expérience de JAH.

Parmi les raisons 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 parmi les gagnants de plusieurs-gains (7,5 % vs 4,6 %), l'impact du gain marquant des autres joueurs étant notable dès ce niveau.

A la question de la présence d'un gain marquant dans l'entourage (famille, amis, conjoint...), avant le premier contact avec les jeux d'argent et de hasard,



un quart (25,2 %) des joueurs de pur hasard ont déclaré l'avoir expérimenté. Ramené à la population des joueurs qui l'ont eux-mêmes vécu, cela concerne quatre joueurs sur dix (42,4 %). Les joueurs impliqués par plusieurs gains sont plus nombreux à déclarer un gain marquant dans leur entourage avant leur première pratique des jeux d'argent (63,5 % *vs* 36,5 % pour le seul gain ; différence significative).

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

Les joueurs ayant connu à la fois un gain marquant pour eux-mêmes et dans leur entourage sont plus nombreux à indiquer la survenue de ce gain marquant lors de la première année de pratique (20,2 % *vs* 12,7 % pour ceux qui n'ont pas eu de gain marquant dans leur entourage).

Ils avaient en général au moment du gain entre 18 et 29 ans (58,6 % *vs* 44,2 % de ceux n'ayant pas de gain marquant dans leur entourage), des revenus compris entre 1 500 et 3 000 euros par mois (70,7 % *vs* 63,2 %) et ont été plus nombreux à connaître une période d'endettement (61,9 % *vs* 50,2 %). Concernant leurs pratiques de jeux, leurs fréquences quotidiennes et leurs mises sont plus élevées (respectivement 45,3 % *vs* 30,9 % et 58,9 % *vs* 43,0 % pour les mises >20 euros). Enfin, 41,6 % sont des joueurs modérés à excessifs (ICJE 5 et +) *vs* 12,1 % des autres joueurs.

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

### ... facteur d'intensification des pratiques ...

La moitié de ces joueurs ont rejoué tout ou partie de leur gain (49,9 % *vs* 23,9 %) et le gain rejoué dans la journée représente 12,0 % des joueurs (*vs* 1,8 % pour ceux qui n'ont pas eu de gain marquant dans leur entourage proche). Parmi ceux qui ont rejoué leur gain 10,1 % ont tout reperdu (*vs* 5,8 %). À la suite de ce gain marquant, les joueurs concernés par un gain

### Encadré 2 : Quelques enseignements de l'étude qualitative

Dans l'enquête qualitative, 30 joueurs modérés et excessifs (ICJE >5+), de jeux de pur hasard (tirage, grattage, machine à sous, jeux de casino hors poker), âgés 18 à 75 ans ont été interrogés. Les résultats ont permis d'enrichir le questionnaire quantitatif en explorant largement la thématique de la recherche et de déterminer une nouvelle typologie des joueurs.

Les attentes des joueurs diffèrent selon les niveaux mesurés de risques et de dommages face au jeu. Cette enquête qualitative introduit un niveau supplémentaire parmi les joueurs excessifs (8 et + à l'ICJE). Elle distingue deux catégories qui sont appelés ici « joueurs sévères » et « joueurs pathologiques » :

**Les joueurs dits « modérés » (ICJE= 5 à 7)** qui 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 petits sommes* », qui « *payent des extras* ») ; ou encore en vue de « *jouer avec les autres* ».

**Les joueurs dits « sévères » (ICJE= 8 à 15)** 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 dits « pathologiques » (ICJE>15)** jouent principalement pour remplir un vide (« *fuir la solitude ou le stress, décompresser* ») ; pour compléter leur revenu « *rappporter 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* »).

de l'entourage ont autant continué à jouer de façon générale (69,0 %) que les joueurs sans gain de l'entourage.

Mais leur prise de risque est bien plus marquée : la fréquence, le nombre de sessions et les montants misés sont quatre fois plus élevés que parmi le groupe de ceux qui n'ont connu de gains dans leur entourage.

Le désir de continuer à jouer, déjà décrit comme le principal marqueur du changement de comportement de JAH après un gain marquant, parmi les joueurs qui ont rejoué leurs gains, est doublé chez les gagnants avec un historique de gain marquant de leur entourage avant leur première mise (22,6 % *vs* 10,7 %). Ce résultat va dans le même sens que la conclusion de l'étude de Martinez & al. 2010 sur le fait

que « 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 ».

### ... et de renforcement de croyances erronées

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

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

L'évolution de ces croyances erronées mesurées à la suite du gain marquant est plus caractérisée pour le fait de croire dorénavant pouvoir déjouer le hasard ou quant à l'efficacité de ses propres compétences et du rôle de la stratégie nouvelle ou habituelle déployée pour gagner.

## Discussion et Recommandations

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, une utilisation ou une pratique de jeux. De plus, au-delà des éléments déjà identifiés comme facteurs de risque (jeunesse, fréquence élevée de jeu), plusieurs marqueurs de jeu problématique ont été identifiés lors de l'analyse. 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 jeux d'argent et de hasard, des croyances erronées (meilleure maîtrise du hasard...), le fait de jouer tout son gain dans la journée, facteurs de

stress (problèmes de couple, situation financière difficile, problèmes de logement...), les réactions physiques (la peur, le malaise...), des caractéristiques de l'impulsivité (l'urgence négative, le manque de persévérance et la recherche de sensation...) sont ainsi mentionnés.

- Les joueurs à problèmes sont plus susceptibles de déclarer avoir vécu au moins un gain marquant que les joueurs non problématiques étant donné la fréquence élevée à laquelle ils jouent et il n'y a pas de relation significative entre le jeu problématique et le montant du gain. En outre, le gain marquant dans l'entourage est également un facteur prédictif fort du jeu problématique.
- Les données suggèrent également que les gains marquants conduisent les joueurs à croire qu'ils peuvent contrôler le hasard et défier l'opérateur.
- Contrairement à ce qui était attendu, l'âge auquel un participant a commencé à jouer ne semble pas être lié au jeu problématique. Le jeu à un âge précoce ne semble pas mener au jeu problématique. Ce qui semble plus pertinent, ce n'est pas l'âge auquel ils ont commencé à jouer ou l'âge auquel ils ont vécu le gain, mais le fait de gagner en lui-même.

Plusieurs éléments d'information corroborent l'idée que les événements stressants de la vie ou que les moments de rupture dans les parcours de vie sont associés au jeu problématique. Dans le volet qualitatif de l'étude, des joueurs excessifs relatent qu'au moment du gain marquant, ils avaient des difficultés conjugales ou vivaient des séparations/divorces. Ils évoquent aussi des périodes difficiles (le chômage, le stress, la perte d'un proche, la solitude) ou plus fastes (une augmentation de revenus).

Les facteurs liés au gain marquant tels que les croyances erronées sont associées au jeu problématique : la croyance en la chance, la croyance en ses propres stratégies ou la croyance selon laquelle la persistance porterait ses fruits. Elles pourraient être ciblées dans les stratégies de prévention.

S'agissant des limites de l'étude ENIGM, 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, c'est-à-dire que leur échantillon n'est pas contrôlé : on ne sait pas qui y répond ou qui peut y répondre.

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 le 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.

### Recommandations, en termes de prévention

1. 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 être un minimum à réaliser.
2. 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 ou bien d'envisager la possibilité de fractionner en plusieurs versements le règlement du gain important sont des pistes à étudier.
3. 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 ».
4. La révision des campagnes publicitaires afin de proscrire ce qui pourrait renforcer le surdimensionnement narcissique du gain et de réduire les effets de survalorisation du gain permettrait de réduire certaines croyances erronées prédictives du jeu problématique : superpuissance, illusion de contrôle, superstition, conviction que l'on peut battre la chance.
5. Un travail éducatif de grande ampleur est à réaliser à propos de ces mêmes croyances erronées.

### Recommandations, en termes de réduction des risques et des dommages

1. Les résultats du modèle prédictif de l'étude pourraient être utilisés comme un référentiel d'observation, de repérage précoce par des opérateurs de jeux, pour cibler les actions de réduction des risques.
2. 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.
3. 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 « *cra-ving* » (besoin irrésistible de jouer).
4. 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. 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.
5. Les informations données sur les croyances erronées, l'appréhension de la chance par les joueurs pourront alimenter la réflexion en termes de prise en charge, thérapie ou psychothérapies.

#### Encadré 3 : Méthodologie de l'analyse multivariée

Les analyses multivariées permettent de tenir compte simultanément d'un ensemble des 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.



#### Encadré 4 : Méthodologie

L'enquête quantitative " ENIGM " est une enquête auto-administrée sur Internet. Les répondants sont issus des bases de panels d'internautes de Médiamétrie : "Le carré des médias", internautes âgés de 25 ans et plus (600 000 participants) et "Touch", panel particulier de jeunes âgés de 15-24 ans (100 000 participants). Ces bases sont constituées selon différentes sources et méthodes : études téléphoniques, études en face à face et études sur Internet. Un système de points existe pour chaque questionnaire complété intégralement et à partir d'un certain nombre de points, ceux-ci sont convertibles en chèques cadeaux.

Entre le 22 juin et le 25 juillet 2020, un échantillon de 10 004 Français sélectionnés selon la méthode des quotas (sexe, âge, région et catégorie d'agglomération) a répondu à un questionnaire d'une durée de 15 minutes. Un message d'invitation avait été envoyé à plus de 300 000 internautes âgés de 18 à 64 ans en amont de l'enquête. Les résultats ont été pondérés selon les données INSEE sur les 18 à 64 ans et un poids a été attribué à chaque individu de manière à ce que la structure de l'échantillon soit calée sur celle de la population française de référence.

Le questionnaire a été administré en utilisant le système d'interview par Internet assisté par ordinateur (CAWI). Il était constitué de 4 parties : des questions portant sur les caractéristiques sociodémographiques des personnes interrogées ; un module sur les pratiques actuelles de jeux d'argent et de hasard afin de sélectionner le sous-échantillon de joueurs de pur hasard ayant pratiqué un jeu d'argent au moins une fois au cours des 12 derniers mois (5 600 individus) ; un module sur le premier gain marquant posé à ceux ayant déclaré au moins un gain marquant dans leur parcours de joueurs ; un module sur le dernier gain marquant posé à tous les joueurs de jeux de pur hasard ayant connu au moins un gain marquant.

Afin de mieux comprendre le contexte de ces gains et le parcours des joueurs, des questions ont été posées en complément des variables sociodémographiques. Elles portaient, sur les motivations à jouer, l'âge au premier jeu d'argent ainsi que la présence ou pas de gains marquants parmi les proches avant la première expérience de JAH.

Les échantillons construits en ligne présentent de très nombreux avantages (moindre coût, rapidité des réponses, pression moindre pour répondre dans un délai imparti, moins de réponses socialement désirables en raison du caractère anonyme...), mais aussi des limites : les sondages en ligne sont généralement moins rigoureusement représentatifs. Ils ont tendance à surestimer l'intensité des pratiques, les individus membres des panels étant plus actifs sur Internet que la moyenne des internautes.

#### Références bibliographiques

1. Costes J-M., Richard J-B., Eroukmanoff V., Le Nézet O., Philippon A. Les Français et les jeux d'argent et de hasard. Résultats du Baromètre de Santé publique France 2019, Tendances n°138, 2020.
2. Costes J-M., Richard J-B., Eroukmanoff V. Les problèmes liés aux jeux d'argent et de hasard en France, en 2019. Note de l'Observatoire des jeux n°12, 2020.
3. Dong, G., Lin, X., Zhou, H., & Du, X. 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*, 2014
4. Agarwal, S., Mikhed, V., & Scholnick, B. *Does the Relative Income of Peers Cause Financial Distress? Evidence from Lottery Winners and Neighboring Bankruptcies*. 2018
5. Cummins, L. F., Nadorff, M. R., & Kelly, A. E. Winning and positive affect can lead to reckless gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 23(2) 2009
6. Williams, R. J., Hann, R., Hann, R., Schopflocher, D., West, B., McLaughlin, P., ... Flexhaug, T. *Quinte longitudinal study of gambling and problem gambling*. 2015
7. Turner, N. E., Jain, U., Spence, W., & Zangeneh, M. Pathways to Pathological Gambling: Component Analysis of Variables Related to Pathological Gambling. *International Gambling Studies*, 2008
8. Martinez F. & al. Report of wins and risk taking: an investigation of the mediating effect of the illusion of control. *Journal Gambling studies* 2010.



6, avenue Jean Ber-  
tin, 21000 Dijon

03.80.68.27.27

www.pieje-addictions-se-  
dap.fr

#### REMERCIEMENTS

Aux membres du comité de pilotage : Armelle Archour (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)

Merci aux joueurs qui ont répondu à cette enquête et à l'équipe de l'institut Médiamétrie.

À Valérie Leberre (Aloa Research) pour ses conseils avisés et à Emilie Coutant (Tendance Sociale) et à Raymond Bovero (expert invité)



Directeur de la publication :  
Emmanuel Benoit

Infographiste : Frédéric Bay

Comité de lecture :  
Baptiste Lignier, Lucia Romo, Sylvia Kairouz (Chaire de recherche sur l'étude de jeux Montréal)