

LA CLÉ

DÉCRYPTER LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD NOV. 2026 - N°08

SOS JOUEURS EN 2025 :

# UNE OFFRE D'ACCOMPAGNEMENT RENFORCÉE ET PLUS ACCESSIBLE

**Georges Martinho**, Directeur du pôle Recours distanciel – SOS Joueurs, ARPEJ
**Pauline Saliot**, Chargée d'études statistiques, ARPEJ
**Gwenaëlle Richard**, Directrice adjointe du pôle Recours distanciel – SOS Joueurs, ARPEJ

*En 2025, SOS Joueurs consolide son rôle d'acteur de première ligne dans l'accueil, l'écoute et l'accompagnement spécialisé des joueurs en difficulté et de leurs proches. Cette confiance renouvelée se traduit par une augmentation de l'activité : **1 349 personnes** ont été accompagnées au cours de l'année, au travers de **1 956 entretiens**. Parallèlement, la très forte progression de la fréquentation du site internet et du forum renforce la visibilité et l'accessibilité des outils d'aide et d'accompagnement.*

*Ce numéro de La Clé présente les principaux enseignements de l'activité 2025 et met en perspective l'évolution des profils, des pratiques et les accompagnements réalisés par les professionnels de l'association.*

## 01 L'activité du pôle Recours distanciel - SOS Joueurs

### Introduction

#### Une expertise historique au service d'une offre d'accompagnement et de soin plus accessible

Selon les données nationales les plus récentes, plus de la moitié des adultes âgés de 18 à 75 ans ont misé de l'argent au moins une fois sur un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année précédant l'étude, soit une augmentation de 4,6 points entre 2019 et 2023. La proportion de joueurs problématiques demeure, quant à elle, relativement stable : elle s'établit à 4,9 % en 2023, contre 6,1 % en 2019, cet écart n'étant pas statistiquement significatif (OFDT, Rapports, 2024).

Le pôle Recours distanciel – *SOS Joueurs* de l'ARPEJ propose aux joueurs de jeux d'argent et de hasard en difficulté, ainsi qu'à leurs proches, une palette diversifiée d'outils d'accompagnement à distance. Historiquement structurée autour de la ligne d'écoute et des groupes de parole à distance, son offre s'est progressivement enrichie et diversifiée pour répondre à la diversité des publics, à l'évolution des usages et des attentes, ainsi qu'aux différents niveaux de besoins et de risques.

Depuis plus de trente-cinq ans, *SOS Joueurs* apporte un premier niveau de réponses concrètes (écoute, conseils, accompagnement) aux conséquences financières, psychologiques, familiales et sociales du jeu excessif et de ses dérives. Son expertise précède ainsi la première étude nationale qui, dès 2010, a mis en évidence l'ampleur de cette problématique en France.

En 2023, l'Association *SOS Joueurs* a fusionné avec l'Association de recherche et de prévention sur les excès des jeux (ARPEJ), devenant son pôle dédié au recours distanciel. Ce rapprochement inscrit son expertise historique dans une stratégie globale associant observation des pratiques, prévention, Réduction des Risques et des Dommages (RdRD), accompagnement et soin.

Fin 2024, la refonte du site Internet et du forum a marqué un premier virage numérique, poursuivi en 2025 avec une première phase d'expérimentation du programme dédié au soin à distance *SELF* et le développement d'un chat, opérationnel début 2026. Cette organisation multimodale facilite l'accès à l'aide selon les préférences, les contraintes et le niveau d'engagement des joueurs et de leur entourage. Elle articule réponses immédiates, accompagnements, soins, échanges entre pairs et orientations spécialisées selon les situations. En 2026, le programme de RdRD *LUCIDE* (Le Jeu en Usage Conscient, Informé, Décidé et Équilibré) renforcera ce continuum de réponses désormais indispensable.

En juin 2025, le pôle s'est également doté d'un outil de suivi d'activité plus performant et ergonomique (*SOLFEGE*) permettant d'observer plus finement et en temps réel l'évolution des comportements de jeu, en plus d'enrichir les statistiques annuelles. Son déploiement contribue à l'amélioration des processus internes : qualification plus précise des demandes, suivi renforcé des accompagnements et des orientations, analyse plus fine du taux de réponse et meilleure objectivation des résultats. L'analyse régulière de l'activité permet ainsi d'ajuster l'offre, d'améliorer la qualité des accompagnements, la réactivité des équipes, le pilotage et l'efficience de l'organisation.

En complément du rapport d'activité, la présente édition de *La Clé* analyse en détail les sollicitations, les profils et les pratiques des joueurs, les conséquences rencontrées, les besoins exprimés et les réponses apportées. Elle associe données quantitatives et témoignages de joueurs et de proches.

Ces données concernent exclusivement les personnes ayant été en contact avec *SOS Joueurs*. Elles décrivent l'activité du pôle sans pouvoir être généralisées à l'ensemble des joueurs présentant une pratique excessive en France (cf. Encadré p.2).

©ARPEJ • www.arpej.eu • contact@arpej.eu

*Point méthodologique*

L'échantillon de joueurs concernés (N = 1 349) se compose à 94,7 % de joueurs de jeux d'argent et de hasard (N = 1 278) et à 5,3 % de joueurs exclusifs de jeux vidéo (N = 71). Ces deux sous-populations font l'objet d'analyses distinctes dans le présent document.

Dans le cadre de l'accompagnement des joueurs et de leur entourage, les informations recueillies à des fins d'orientation et de suivi sont enregistrées de manière anonyme grâce à l'utilisation d'un identifiant codé, dans le respect des normes RGPD. Ces données permettent d'analyser l'évolution des pratiques de jeu, les caractéristiques des personnes accompagnées ainsi que les réponses apportées par SOS Joueurs.

Une fiche unique est créée pour chaque joueur, indépendamment du nombre de contacts ou d'appels effectués. Les informations communiquées par l'entourage peuvent, le cas échéant, venir compléter cette fiche.

Les données présentées dans ce document portent exclusivement sur les joueurs ayant contacté SOS Joueurs au cours de l'année considérée. Elles ne peuvent donc être extrapolées à l'ensemble de la population des joueurs en France. Par ailleurs, seuls les dossiers pour lesquels le type de jeu pratiqué est renseigné sont intégrés aux analyses présentées.

L'analyse couvre la période 2022-2025, et plus particulièrement les années 2024 et 2025.

### Une activité en hausse entre 2024 et 2025

En 2025, *SOS Joueurs* a traité 4 356 appels entrants et sortants. Au cours de l'année, l'équipe de psychologues a réalisé **1 956 entretiens** auprès de **1 349 personnes** (joueurs de jeux d'argent et de hasard, joueurs de jeux vidéo ou proches) ayant sollicité le pôle pour une demande d'aide ou d'accompagnement (*cf.* Tableau 1).

Tableau 1 : **Évolution des contacts entre 2024 et 2025**

| Sollicitations multicanales | 2024 | 2025 |
|---|---|---|
| Tentatives d'appels entrants sur la ligne de SOS Joueurs* | (nd) | 11 210 |
| Courriels reçus | 935 | 710 |
| Formulaires de rappel reçus via le site internet sosjoueurs.org | (nd) | 1 081 |
| Réception alertes suicidaires transmises par les opérateurs | 69 | 138 |
| **Activité (joueurs et entourage)** | | |
| Nombre total de joueurs et de proches (JAH + jeux vidéo) ayant sollicité SOS Joueurs | 1 173 | 1 349 |
| Nombre de joueurs de JAH uniquement et de proches ayant sollicité SOS Joueurs | 1 083 | 1 278 |
| Nombre d'entretiens avec joueurs et entourage** | (nd) | 1 956 |
| Durée moyenne des entretiens téléphoniques | (nd) | 30 minutes |

Source : **Données 2024 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**
*Appels issus de 4 461 numéros distincts
**Il peut y avoir plusieurs entretiens avec un même contact.
(nd) = non disponible

Ces entretiens portent essentiellement sur les conséquences et les troubles liés aux pratiques de jeu, qu'il s'agisse des jeux d'argent et de hasard pratiqués en ligne ou dans des établissements physiques (casinos et/ou points de vente) ou des effets négatifs associés aux jeux vidéo. D'une durée moyenne de **30 minutes**, ils peuvent se prolonger bien au-delà lorsque la complexité ou l'urgence de la situation le nécessite. Cette durée moyenne illustre le fait que ces entretiens ne se limitent pas à un simple temps d'écoute ou d'orientation, mais constituent un premier niveau d'accompagnement. Dans un cadre bienveillant et sans jugement, les psychologues prennent le temps d'écouter la demande, d'évaluer la situation et ses conséquences, de repérer les éventuels facteurs de risque et d'identifier, avec le joueur ou son proche, de premières actions concrètes qu'il peut mettre en œuvre.

Au-delà de la progression des volumes, ces données témoignent ainsi de l'investissement des équipes dans des échanges approfondis, adaptés à la diversité des besoins et à l'intensité des situations rencontrées.

#### Multiplier les portes d'entrée vers l'accompagnement

Les canaux de prise de contact entre les joueurs, leurs proches et *SOS Joueurs* sont diversifiés : appels téléphoniques, formulaires de demande de rappel accessibles depuis le site *sosjoueurs.org* et courriels adressés à l'équipe. Cette diversité des modalités de contact facilite l'accès à l'aide et permet à chacun de solliciter *SOS Joueurs* par le canal le plus adapté à sa situation, à ses besoins et à ses préférences.

*SOS Joueurs* s'inscrit également dans un réseau de professionnels et de partenaires susceptibles de repérer des personnes en difficulté. Les centres de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie (CSAPA), les professionnels de santé, les opérateurs de jeux et d'autres acteurs orientent ainsi régulièrement des joueurs vers notre ligne d'écoute et d'accompagnement.

## 02 Les pratiques de JAH des joueurs accompagnés

### L'accompagnement des joueurs de JAH et de leurs proches

#### D'avantage de joueurs de JAH accompagnés en 2025

Entre 2024 et 2025, le nombre de joueurs de jeux d'argent et de hasard accompagnés par *SOS Joueurs* passe de **1 083 à 1 278 personnes, soit une hausse importante de 18 %**. Cette progression intervient dans une année marquée par le renforcement de la visibilité du dispositif : refonte du site Internet, actualisation du forum et diffusion accrue de la nouvelle identité visuelle par les partenaires. Ensemble, ces évolutions élargissent les points de contact avec les publics et renforcent la lisibilité de l'offre.

Cette dynamique se retrouve dans l'évolution de la fréquentation du forum (+ 215 % entre 2024 et 2025) et dans l'utilisation des ressources et informations disponibles sur le site de *sosjoueurs.org* (+ 293 % entre 2024 et 2025).

Cette diversification des modalités de recours à l'aide laisse penser que les joueurs et leurs proches peuvent, dans un premier temps, s'appuyer sur les ressources disponibles en ligne, avant de choisir, pour certains d'entrer en contact directement avec les professionnels de l'équipe. Partant de ce constat, *SOS Joueurs* a développé un service de chat en complément de la ligne d'écoute et d'accompagnement (opérationnel en 2026).

## SOS Joueurs, une porte d'entrée directement accessible

La part des joueurs sollicitant directement *SOS Joueurs* demeure stable et s'établit à 66,4 % en 2025. Les conjoints et les autres membres de la famille représentent, quant à eux, un peu plus d'un tiers des sollicitations. Cette double mobilisation confirme le rôle de *SOS Joueurs*, à la fois comme ressource directement accessible aux joueurs et comme point d'appui pour un entourage souvent fortement impliqué dans les situations rencontrées. En revanche, la part des sollicitations provenant des professionnels de l'addiction et d'autres sources diminue, passant respectivement de 3,6 % à 2,1 % et de 4,8 % à 2,0 % (*cf.* Tableau 2, en annexe).

Les joueurs et leurs proches accèdent aux coordonnées de *SOS Joueurs* par des relais diversifiés : Internet constitue le principal canal d'accès, pour 63,8 % d'entre eux, mais d'autres relais jouent également un rôle : établissements scolaires, ligne Joueurs Info Service, agences bancaires, Autorité nationale des jeux (ANJ), CSAPA, hôpitaux, etc. Cette diversité de points de contact témoigne de l'inscription du dispositif dans un écosystème élargi de repérage, d'information et d'orientation qu'il convient de consolider.

## Des profils qui évoluent peu, malgré quelques tendances émergentes

En 2025, les joueurs accompagnés par *SOS Joueurs* sont très majoritairement des hommes (84,1 % vs 15,8 % pour les femmes) (cf. Tableau 2, en annexe). Leur âge moyen est de 37 ans, pour un âge médian de 33 ans. La distribution par âge diffère significativement selon le genre.

Les femmes sont plus âgées que les hommes : 72,6 % d'entre elles ont 35 ans ou plus, contre 39,1 % des hommes. Leur âge moyen s'établit à 50 ans (écart-type = 16,5), contre 35 ans chez les hommes (écart-type = 13,0), une différence statistiquement significative ($p < 0,0001$).

Les femmes présentent également des pratiques de jeu qui se distinguent de celles des hommes. Elles sont notamment deux fois plus nombreuses à pratiquer les jeux de grattage (30,8 % contre 14,5 % des hommes). Elles sont aussi davantage représentées parmi les joueurs de machines à sous, que ce soit en établissements terrestres (24,2 %, contre 5,0 % des hommes) ou sur des plateformes en ligne (25,8 %, contre 9,1 % des hommes).

La proportion de joueurs âgés de 25 ans et plus accompagnés par *SOS Joueurs* est en hausse entre 2024 et 2025. En revanche, la part des jeunes de 15 à 24 ans diminue sur la période.

En 2025, 2,6 % des joueurs ont entre 15 et 19 ans et 14,6 % entre 20 et 24 ans, soit des baisses respectives de 2,9 et 4,0 points par rapport à 2024 (*cf.* Tableau 3, en annexe). Cette évolution pourrait notamment s'expliquer par un recours accru aux ressources numériques proposées par *SOS Joueurs*, en particulier le site internet et le forum, qui peuvent constituer des canaux d'accès privilégiés pour les publics jeunes, plus familiers de ces usages.

Enfin, l'année 2025 se caractérise par l'émergence d'un public très âgé parmi les personnes accompagnées : les joueurs âgés de 75 ans et plus y représentent 2,3 % de l'ensemble des personnes accompagnées par *SOS Joueurs*.

Entre 2023 et 2025, le volume des joueurs acccompagnés dans les régions est stable à l'exception de la région Auvergne-Rhône-Alpes qui enregistre, quant à elle, une progression marquée entre 2023 et 2025, passant de 2,2 % à 13,3 % (*cf.* Graphique 1).

La répartition des joueurs selon leur activité professionnelle et leur niveau de revenu demeure globalement stable. Près de sept joueurs sur dix (69,2 %) sont en activité, une proportion inchangée par rapport à 2024. Les inactifs (au sens de l'INSEE : personnes sans activité et sans recherche d'emploi) représentent 17,2 % des joueurs, soit un niveau proche de celui observé en 2024 (18,1 %) (*cf.* Tableau 4, en annexe). En 2025, le revenu médian des joueurs accompagnés s'établit à 1 750 euros, un niveau stable par rapport à 2023 et 2024. Par ailleurs, 2,1 % des joueurs déclarent percevoir le RSA, contre 1,7 % en 2024.

## Des pratiques précoces : à l'adolescence et chez les jeunes adultes

L'initiation aux jeux d'argent et de hasard peut intervenir dès l'adolescence. Ainsi, parmi les joueurs ayant sollicité *SOS Joueurs*, 13,1 % déclarent avoir commencé à jouer entre 15 et 17 ans. La période d'entrée dans le jeu la plus fréquemment rapportée se situe toutefois entre 18 et 24 ans (32,5 % *vs* 13,5 % des joueurs qui indiquent avoir débuté entre 25 et 34 ans).

Concernant la situation familiale, aucune évolution significative n'est observée entre 2024 et 2025. Les joueurs vivant en couple (mariés ou en union libre) demeurent majoritaires au sein de la population accompagnée (41,5 %), devant les joueurs célibataires, divorcés ou veufs.

Le profil socio-professionnel des personnes accompagnées évolue. Entre 2023 et 2025, la part des cadres et professions intellectuelles supérieures progresse significativement, passant de 6,0 % à 9,1 %. Cette hausse s'observe également chez les étudiants (+1,8 points) et les chômeurs ayant déjà travaillé (+2,7 points). A l'inverse, la proportion d'employés recule nettement (-6,3 points), tandis que la catégorie des professions intermédiaires diminue également, mais dans une moindre mesure (-2,6 points) (*cf.* Graphique 2).

Les pratiques de jeu diffèrent selon les catégories socioprofessionnelles. Les artisans, commerçants et chefs d'entreprise se distinguent notamment par une proportion plus élevée de joueurs de machines à sous en établissement terrestre (11,5 %, contre 8,3 % parmi les employés et 4,3 % parmi les ouvriers).

Pour les paris sportifs et hippiques pratiqués hors ligne, ce sont les artisans, commerçants et chefs d'entreprise et les ouvriers qui se démarquent. En effet, les paris sportifs concernent respectivement 30,2 % et 27,4 %

de ces deux catégories, tandis que les paris hippiques sont cités par 11,5 % des artisans, commerçants et chefs d'entreprise et par 13,5 % des ouvriers. Les employés sont, quant à eux, moins représentés dans ces pratiques (*cf.* Graphique 2).

Parmi les personnes inactives, la part des étudiants qui était restée stable au cours des trois dernières années, connaît une augmentation en 2025. Cette évolution pourrait s'expliquer en partie par la nouvelle base de saisie qui a pu modifier la répartition des 18-24 ans et des 25-34 ans entre les catégories « étudiant » et « salarié ». Mais elle pourrait également refléter une tendance croissante des étudiants à se tourner vers les jeux d'argent dans l'espoir de faire face à leurs difficultés financières. Cette évolution fera l'objet d'une attention particulière lors des prochains exercices.

Par ailleurs, le nouvel outil de suivi des joueurs déployé par *SOS Joueurs* en 2025 permet désormais d'identifier spécifiquement les personnes en recherche d'emploi, qu'elles aient déjà travaillé ou qu'elles soient à la recherche d'un premier emploi. Auparavant, conformément à la nomenclature de l'INSEE, les personnes ayant déjà exercé une activité professionnelle étaient classées selon leur dernière profession exercée. En 2025, les personnes en recherche d'emploi représentent au total 5,6 % des joueurs accompagnés.

## Des pratiques diversifiées, dominées par les paris sportifs

Lors des entretiens, le joueur ou ses proches, à l'origine de la démarche, sont invités à identifier le ou les jeux considérés comme ayant entraîné une pratique problématique et motivé la demande d'aide auprès de *SOS Joueurs*. Sachant qu'une même personne peut pratiquer plusieurs jeux sans rencontrer les mêmes difficultés avec chacun d'eux, cette distinction permet de mieux caractériser les pratiques à l'origine du recours à *SOS Joueurs*.

Dans le cadre de cette analyse, les pratiques de jeu ont été distinguées selon leur canal : en ligne ou en points de vente physique. Cinq types de jeux sont plus fréquemment cités comme étant à l'origine d'une perte de contrôle, les paris sportifs arrivant en tête, quel que soit le canal de pratique (*cf.* Graphique 3).

En points de vente physique, 19,6 % des joueurs accompagnés par *SOS Joueurs* déclarent une perte de contrôle liée aux paris sportifs, une proportion en baisse par rapport à 2024. Les jeux de grattage pratiqués en points de vente arrivent en deuxième position : ils sont cités par 17,2 % des joueurs, une proportion stable par rapport à 2024. Viennent ensuite les jeux de casino : les machines à sous et le vidéo poker sont les pratiques les plus fréquemment associées à une perte de contrôle, cités par 7,8 % des joueurs.

En ligne, les paris sportifs concernent 33,5 % des joueurs, soit un tiers des personnes accompagnées. Bien qu'en recul par rapport à 2024, cette proportion reste proche des niveaux enregistrés en 2022 et 2023. Ensuite, les joueurs de machines à sous représentent 11,6 % des pratiques problématiques déclarées, suivies du poker (10,6 %).

Enfin, les paris hippiques, qu'ils soient pratiqués dans les points de vente de PMU ou sur les hippodromes, concernent, quant à eux, 9,5 % des joueurs.

Depuis de nombreuses années, *SOS Joueurs* alerte sur le lien entre pratique excessive de jeux de grattage et comorbidité psychiatrique. En effet, cette pratique touche particulièrement un public marqué par une grande fragilité. En 2025, 13,6 % des joueurs de grattage suivis par *SOS Joueurs* présentent un handicap psychiatrique, soit une proportion plus de deux fois supérieure à celles observées chez les joueurs des autres catégories de jeux (6,0 % au maximum).

Près de la moitié des joueurs confrontés à des problèmes de jeu (45,1 %) déclarent que leurs difficultés sont apparues au cours des cinq dernières années. A l'inverse, 17,1 % des joueurs indiquent présenter une pratique problématique depuis plus de dix ans.

La notion de « gain marquant » est définie à partir de plusieurs critères objectifs, tels que le montant remporté, le moment au cours duquel le gain est intervenu, son utilisation et son influence sur l'initiation ou la poursuite de la pratique de jeu. Selon cette définition, près d'un joueur sur cinq (18,7 %) déclare que ses problèmes sont apparus à la suite d'un tel gain.

## Des fréquences de jeu particulièrement élevées

La fréquence de pratique de JAH constitue un indicateur important du risque de jeu excessif. Associée au niveau des dépenses ainsi qu'à différents facteurs individuels et environnementaux, elle compte parmi les principaux prédicteurs du développement de pratiques problématiques.

Les joueurs de JAH accompagnés par *SOS Joueurs* se caractérisent par une fréquence de pratique particulièrement élevée. Près des deux tiers d'entre eux (64,2 %) déclarent ainsi jouer plusieurs fois par semaine, contre 21,9 % de l'ensemble des joueurs âgés de 18 à 75 ans en France.

Entre 2024 et 2025, cette proportion diminue de 3,6 points, traduisant une évolution vers une pratique moins fréquente, soit une augmentation de la part des personnes ayant une pratique mensuelle, qui passe de 6,4 % en 2024 à 10,0 % en 2025 (*cf.* Graphique 4).

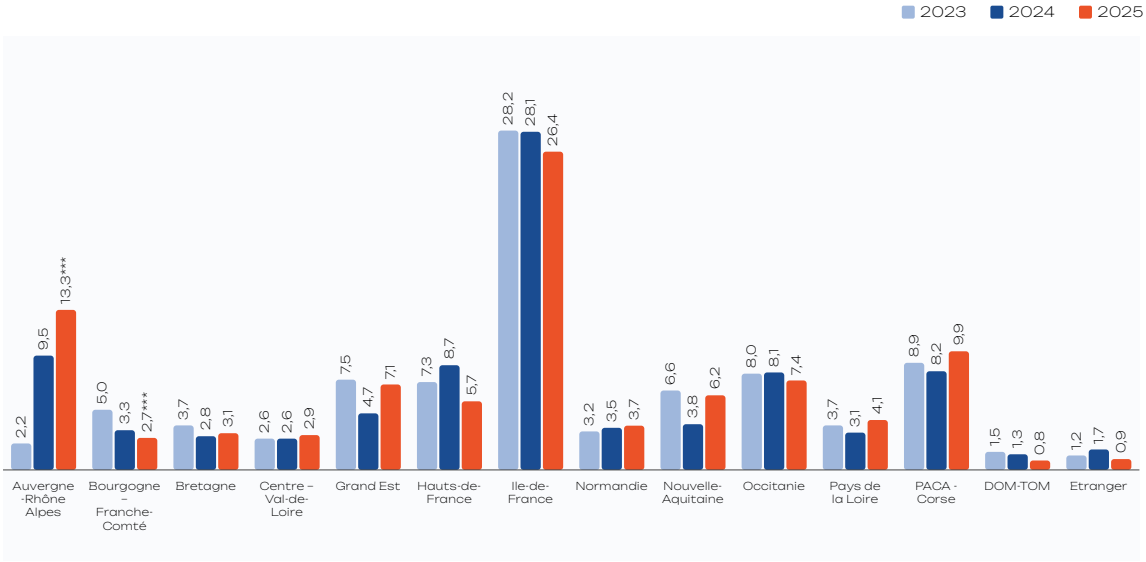
Cette évolution devra être suivie au cours des prochaines années.

## Les pratiques sur les sites non régulés poursuivent leur recul

Après avoir progressé entre 2019 et 2023, la pratique des jeux d'argent et de hasard sur les sites en « .com », non régulés par l'Autorité nationale des jeux (ANJ), poursuit le recul amorcé en 2023. Elle passe ainsi de 34,1 % en 2023 à 19,1 % en 2025, soit une baisse de 15 points (*cf.* Graphique 5).

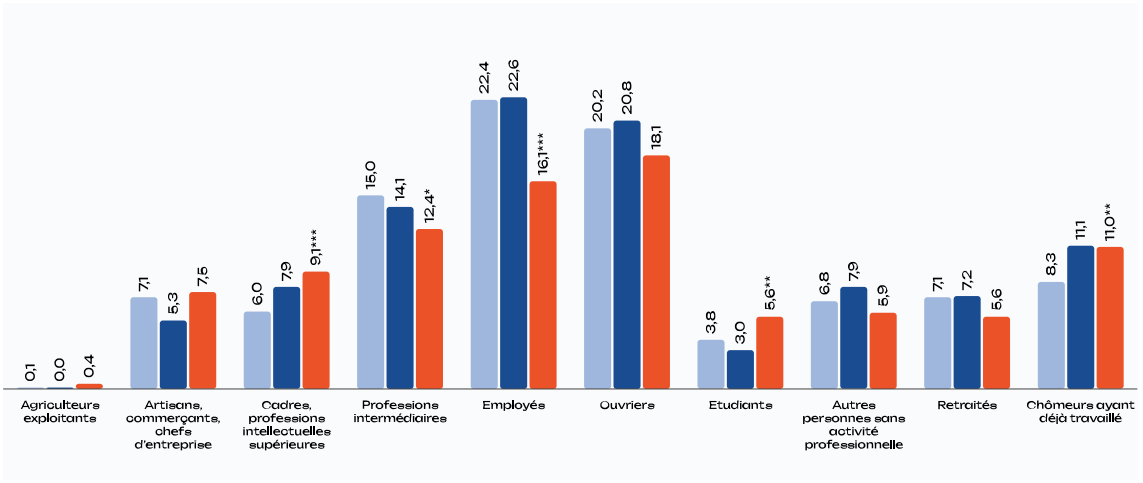
La hausse observée entre 2019 et 2020, dans le contexte du premier confinement lié à la pandémie de Covid-19, s'inscrivait dans une dynamique plus large de développement des pratiques de jeu en ligne, qui s'est poursuivie jusqu'en 2023. Le recul constaté depuis lors reste toutefois à confirmer dans la durée.

Graphique 1 : **Evolution de la part des joueurs selon la région (en %)**



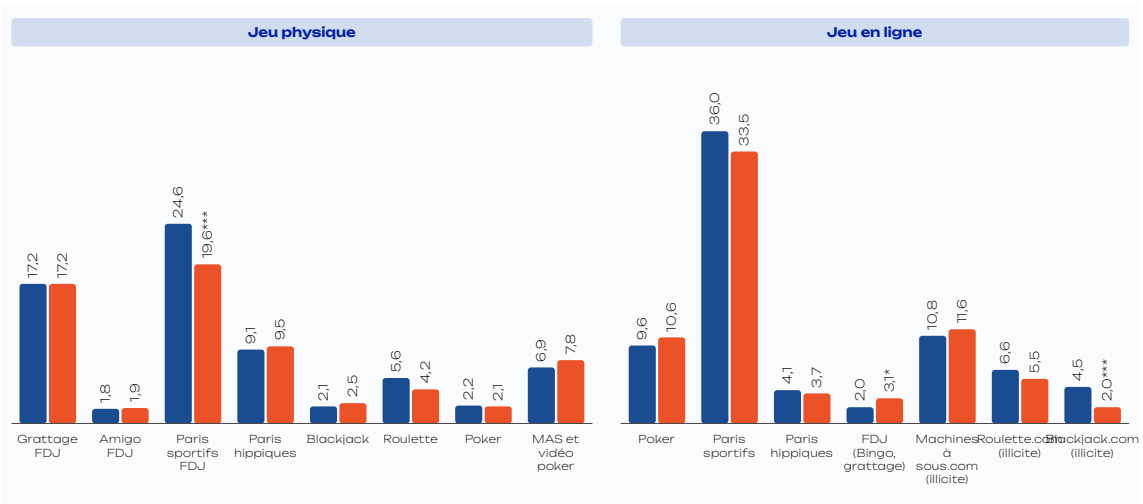

Niveau de signification : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
Source : **Données 2023 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

Graphique 2 : **Evolution de la proportion des joueurs selon la catégorie socio-professionnelle (en %)**



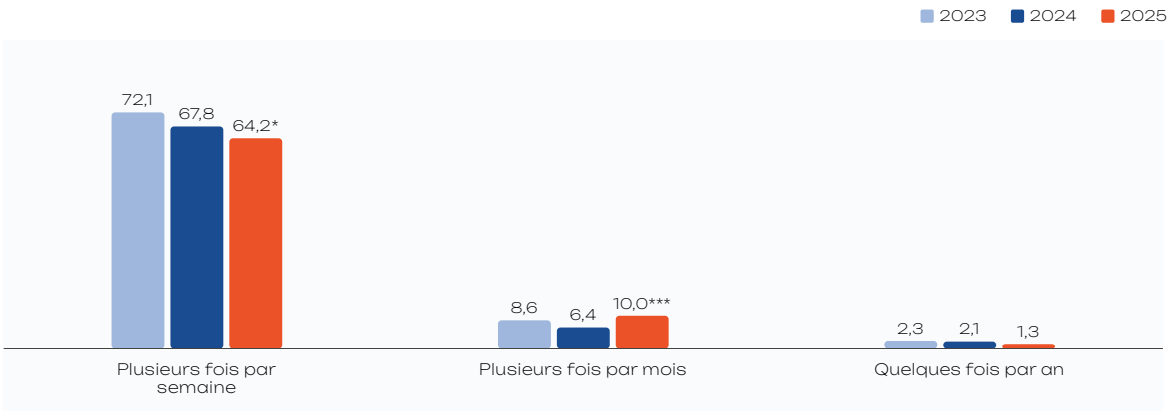

Niveau de signification : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
Source : **Données 2023 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

Graphique 3 : **Evolution des joueurs selon le type de jeu (en %)**



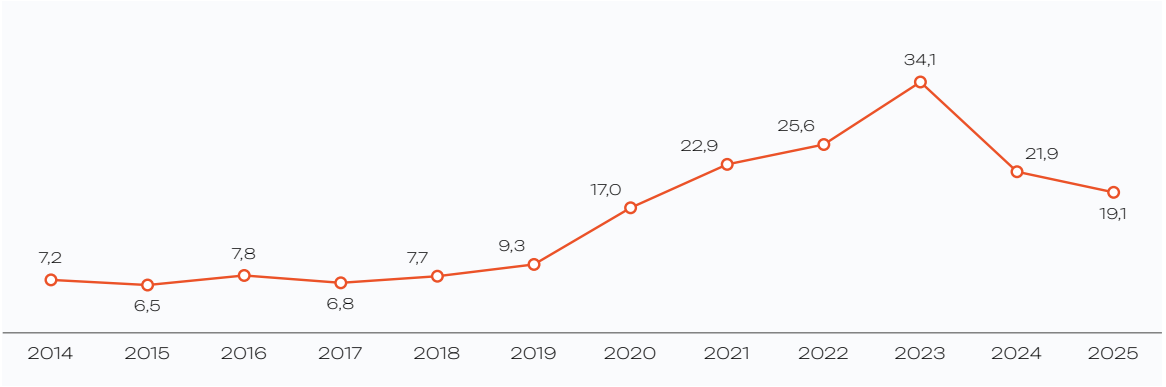

Niveau de signification : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
Source : **Données 2024 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

Graphique 4 : **Evolution de la fréquence de jeu des joueurs (en %)**




Niveau de signification : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
Source : **Données 2023 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

Graphique 5 : **Evolution du volume de joueurs sur les sites non régulés (en %)**




Source : **Données 2014 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

Il pourrait notamment être rapproché du retour progressif à des conditions de pratique plus proches de celles d'avant la crise sanitaire, caractérisées par une fréquentation accrue des points de vente physiques, ainsi que des évolutions du contexte économique post-pandémique. Néanmoins, les données disponibles ne permettent pas d'établir de lien de causalité ni d'identifier précisément les facteurs à l'origine de cette tendance.

Le caractère illégal des casinos en ligne en France limite fortement les possibilités de régulation de ces activités. Souvent établies à l'étranger et opérant en dehors du cadre réglementaire français, ces plateformes échappent aux obligations de protection des joueurs et aux mécanismes de contrôle imposés aux opérateurs agréés. Cette absence de contrôle effectif accroît les risques auxquels les joueurs sont exposés, notamment en matière de jeu excessif et de dépendance.

De nombreux joueurs témoignent de leur incapacité à sortir de cette spirale du jeu en ligne. Certains sites adoptent des pratiques particulièrement préoccupantes, en ne donnant pas suite aux demandes formelles d'auto-exclusion ou en n'appliquant ces mesures que temporairement. Plus alarmant encore, les joueurs en difficulté font souvent l'objet de sollicitations répétées, par courriel ou par téléphone, les incitant à poursuivre leur activité grâce à des offres de bonus. Ces pratiques contribuent à entretenir, voire à aggraver, leur dépendance au jeu.

*« J'ai demandé une auto-exclusion, mais je reçois régulièrement des mails du casino, c'est difficile de résister. »*

*« J'ai bloqué leurs courriels en spams, mais je reçois désormais des messages d'autres casinos en ligne. »*

Par ailleurs, ces plateformes s'appuient parfois sur des influenceurs et des streamers qui mettent en scène un train de vie luxueux et affichent des gains spectaculaires. En laissant croire que ces réussites sont facilement accessibles, ils alimentent les biais cognitifs des spectateurs et entretiennent l'illusion de gains rapides et sans effort, tout en minimisant les risques de pertes. Derrière cette mise en scène se cachent toutefois des intérêts commerciaux : rémunérés par les opérateurs, certains créateurs de contenu peuvent également percevoir des commissions directement liées à l'activité des joueurs qu'ils attirent sur ces plateformes, parfois calculées sur les pertes de ces derniers.

## Des conséquences financières, psychologiques et sociales importantes

### L'endettement au cœur des difficultés rencontrées

Parmi les principales conséquences du jeu problématique, les difficultés financières occupent une place centrale et peuvent notamment compromettre la capa-

cité à faire face aux dépenses courantes. La proportion de joueurs déclarant rencontrer des difficultés à payer leur loyer demeure stable dans le temps et s'établit à **11,0 % en 2025**. Dans ce contexte, l'évaluation de la situation financière, ainsi que le conseil et l'orientation vers les dispositifs adaptés, constituent des dimensions essentielles de l'accompagnement.

L'évaluation de l'endettement déclaré, principalement lié à la pratique des JAH, demeure toutefois complexe. Les joueurs peuvent en effet surestimer leurs gains et sous-estimer leurs pertes. De plus, les sommes engagées dans les JAH ne sont pas systématiquement intégrées dans le calcul de l'endettement, ce qui peut conduire à en sous-estimer les montants réels.

En 2025, 66,7 % des joueurs appelant *SOS Joueurs* déclarent un endettement lié aux jeux d'argent et de hasard, soit près des deux tiers, en hausse par rapport à 2024 (61,8 %). Cette dette peut être directement supportée par le joueur ou concerner également son entourage. Malgré cette progression, le recours à une commission de surendettement demeure limité et n'évolue pas significativement (4,4 % en 2025 contre 3,3 % en 2024).

Au sein de l'échantillon de joueurs concernés (N = 786), le montant cumulé des dettes déclarées s'élève à 19 336 332 euros (hors intérêts), soit une moyenne de 24 601 euros par joueur. Ce montant moyen reste globalement stable par rapport à 2024 (24 433 euros). Afin de rendre cet endettement plus concret et d'aider les joueurs à mieux en mesurer l'ampleur, *SOS Joueurs* propose une évaluation exprimée en nombre de mois de salaire.

## La progression des situations de dépression appelle une vigilance renforcée

Les joueurs présentent fréquemment des comorbidités, notamment des consommations de substances psychoactives ainsi que des troubles psychiatriques. Par rapport à l'année précédente, les proportions de joueurs déclarant des problématiques liées à l'alcool, au tabac ou à d'autres produits psychoactifs demeurent stables (respectivement 7,0 %, 35,1 % et 5,2 %).

En revanche, la proportion de joueurs déclarant souffrir de dépression progresse de 4,5 points, passant de 5,7 % en 2024 à 10,2 % en 2025. À l'inverse, la part des joueurs présentant une pathologie psychiatrique diminue légèrement (4,9 % contre 6,6 % en 2024) (*cf.* Tableau 7, en annexe).

## Des situations qui peuvent également nécessiter protection et accompagnement juridique

Parmi les joueurs en contact avec *SOS Joueurs* en 2025, 1,2 % déclarent avoir déjà fait l'objet d'une condamnation, et 2,2 % bénéficient d'une mesure de curatelle renforcée, contre 1,8 % en 2024.

Bien que minoritaires, ces situations appellent une vigilance particulière lors de l'évaluation réalisée par les psychologues de l'équipe. Certains parcours peuvent en effet être marqués par des faits délictueux survenus dans un contexte de difficultés liées aux jeux d'argent et de hasard, notamment lorsque les difficultés financières, la perte de contrôle ou la recherche de ressources pour poursuivre le jeu favorisent le passage à l'acte.

La présence d'une mesure de protection juridique peut, quant à elle, témoigner de vulnérabilités plus larges, qui dépassent la seule pratique de jeu. Elle invite à porter une attention particulière à l'autonomie de la personne, à sa situation financière et aux soutiens disponibles dans son environnement. La prise en compte de ces éléments permet d'adapter l'accompagnement à ses capacités et à ses besoins, tout en s'appuyant sur les dispositifs de protection existants.

## Quand le jeu affecte l'ensemble de la vie quotidienne

Le jeu problématique peut entraîner des répercussions financières importantes, régulièrement observées par les psychologues de *SOS Joueurs* : épuisement de l'épargne, recours à l'emprunt, vente de biens ou dans les situations les plus extrêmes, vols commis au détriment de proches ou sur le lieu de travail. Ces situations témoignent de la place croissante que peut prendre le jeu dans la vie de la personne et de la perte de contrôle susceptible de s'installer progressivement.

Les conséquences observées peuvent également affecter profondément la vie quotidienne. Un désinvestissement progressif du travail, des loisirs et des relations familiales ou sociales peut ainsi s'installer, contribuant à un isolement accru et pouvant, en retour, renforcer le recours au jeu.

> *« J'ai essayé seul mais je n'y arrive pas et ça génère des difficultés financières et relationnelles dans mon couple »*

Enfin, les données présentées précédemment viennent confirmer les observations des psychologues de SOS Joueurs concernant les conséquences psychologiques du jeu problématique. La honte et la culpabilité sont fréquemment exprimées par les joueurs accompagnés et peuvent constituer un frein à la verbalisation des difficultés et à la demande d'aide. Le mensonge et la dissimulation concernant la pratique de jeu, les sommes réellement engagées, les pertes subies ou encore la fréquence de jeu peuvent ainsi retarder le recours à un accompagnement et contribuer progressivement à l'isolement du joueur.

> *« Il se replie sur soi et surtout sur son téléphone (discours de l'entourage du joueur) »*

## SOS Joueurs : écouter, protéger et accompagner les proches

La part importante de proches parmi les personnes qui contactent *SOS Joueurs* souligne que les conséquences du jeu problématique dépassent largement la seule personne qui joue. Confrontés aux difficultés financières, aux dettes, aux mensonges et aux changements de comportement du joueur, les proches sont souvent directement impliqués dans la gestion de la situation. Les psychologues de *SOS Joueurs* constatent qu'ils peuvent alors se sentir démunis et éprouver un fort sentiment d'impuissance.

> *« Il [son fils] me persécute et c'est très dur »*

*« Ce n'est plus possible, je viens d'apprendre qu'il m'a volé 10 000 euros en espèces au compte-goutte pour jouer, je me sens trahie »*

*« Je ne sais pas comment réagir »*

*« On s'inquiète avec ma sœur »*

Face aux difficultés rencontrées, certains proches regrettent que le cadre actuel ne leur permette pas de demander eux-mêmes une interdiction volontaire de jeu pour la personne concernée. Toutefois, se substituer au joueur dans cette décision pourrait s'avérer contre-productif. Il est en effet essentiel que le joueur reste acteur de son parcours et de ses démarches, car cette implication fait partie intégrante du processus thérapeutique et soutient son engagement dans le changement.

Toutefois, des réflexions sur le cadre de recours juridique doivent être menées et testées avec des dispositifs santé/justice à partir du moment où des faits de spoliation, des abus de vulnérabilité ou des malversations sont connues.

La souffrance et les difficultés des proches ont longtemps été insuffisamment prises en compte dans les parcours de soin. Un soutien adapté leur permet de se préserver tout en trouvant leur place dans le processus de rétablissement du joueur. *SOS Joueurs* leur propose ainsi un espace d'écoute, d'information et de conseil pour mieux comprendre la situation, limiter ses répercussions sur leur propre vie et soutenir le joueur sans assumer à sa place la responsabilité du changement.

### Les alertes suicidaires : renforcer le repérage et la protection

Dans le cadre de partenariats définis avec certains opérateurs de jeux d'argent et de hasard, *SOS Joueurs* reçoit et traite les signalements concernant des joueurs ayant exprimé des idées suicidaires lors de leurs échanges avec ces opérateurs. En 2025, 138 alertes suicidaires ont ainsi été transmises et traitées, contre 69 en 2024, soit deux fois plus.

Le développement de ces partenariats favorise le repérage des joueurs en situation de grande vulnérabilité et leur orientation vers un accompagnement spécialisé. Il renforce la place de *SOS Joueurs* comme ressource pour l'évaluation de ces situations et la mobilisation de réponses adaptées. Le doublement observé doit toutefois être interprété avec prudence : il traduit avant tout une amélioration du repérage et de l'orientation des joueurs les plus vulnérables, plutôt qu'une augmentation proportionnelle du niveau de risque et est dû à l'augmentation des partenaires entre 2024 et 2025.

## Motivations à jouer à des JAH

### La recherche de gain, un moteur central

Les motivations qui amènent à jouer aux jeux d'argent et de hasard (JAH) sont diverses et peuvent évoluer au fil du temps. Pour certaines personnes, l'espoir d'un gain constitue une perspective de « s'en sortir financièrement », d'améliorer leurs conditions de vie ou de retrouver une situation financière plus confortable. Cette motivation peut être particulièrement présente en cas de difficultés financières, d'endettement ou de chômage. Le jeu peut alors être perçu comme un moyen de résoudre, ou du moins d'atténuer des difficultés financières importantes.

Cet espoir de gain est soutenu par des croyances erronées donnant à la personne le sentiment que « son tour finira par arriver », ou qu'elle possède une expertise particulière et qu'elle peut anticiper, voire influencer le résultat. Ces représentations peuvent contribuer à maintenir la pratique malgré les pertes déjà subies et renforcées par l'expérience de gains réels.

*« Ça fait quand même très longtemps que je pense gagner un jour, j'en suis convaincu »*

*« J'étais dans une phase où j'avais peu de revenus et je me suis dit que je pouvais en gagner comme ça »*

*« Un jour, je vais peut-être récupérer une partie (de l'argent perdu) »*

Par ailleurs, la volonté de « se refaire » constitue un mécanisme particulièrement fréquent dans les situations de jeu problématique. Après une perte, la personne peut être tentée de rejouer afin de récupérer l'argent perdu. Cette logique peut l'amener à poursuivre le jeu malgré des pertes croissantes, voire à augmenter progressivement les sommes misées, dans l'espoir de rétablir sa situation financière. Le jeu devient alors un moyen de compenser les pertes plutôt qu'une simple recherche de gain.

*« Je veux juste récupérer l'argent perdu »*

*« Après ça (gain marquant), j'ai joué plus pour récupérer l'argent perdu »*

### Le jeu est aussi un moyen de faire face à un événement marquant ou à un mal-être

Si la recherche d'un gain financier constitue une motivation importante, le jeu peut également répondre à d'autres besoins ou s'inscrire dans des contextes particuliers.

Chez certaines personnes, la pratique des jeux d'argent et de hasard (JAH) devient problématique à la suite d'un événement difficile ou d'une période de vulnérabilité : décès d'un proche, séparation ou divorce, conflits familiaux, maladie, grossesse, difficultés professionnelles, violences conjugales, infidélité, retraite, chômage, ou encore période de confinement liée à la Covid-19, etc. Les jeux d'argent peuvent alors progressivement occuper une place importante dans le quotidien et être utilisés comme moyen de faire face à ces situations ou d'en atténuer les effets.

*« Je ne suis pas bien dans ma vie professionnelle et effectivement, je crois que ça a redéclenché quelque chose »*

« *Depuis 2 mois, je dépense beaucoup plus, ça coïncide avec le décès brutal de ma sœur, je pense qu'il y a un lien* »

« *C'est comme un médicament* »

Certains joueurs en contact avec *SOS Joueurs* expliquent que la pratique des JAH constitue un moyen de réguler leurs émotions négatives. Jouer peut permettre de se changer les idées, de s'extraire temporairement des préoccupations quotidiennes ou de prendre de la distance avec ses problèmes. Le jeu peut ainsi procurer un soulagement temporaire face au mal-être.

Jouer aux JAH peut également répondre à un besoin d'occupation, notamment lorsque la personne dispose de temps libre ou se trouve confrontée à l'ennui et à la solitude. La pratique peut alors progressivement prendre une place centrale dans le quotidien, au détriment d'autres activités ou loisirs.

« *J'étais occupé là-bas [DOM-TOM], je me suis recentré sur moi mais depuis que je suis rentré (en Métropole), ça recommence* »

« *Cloîtré chez moi, ben j'ai joué* »

### La recherche de plaisir, de sensations fortes et d'adrénaline

La recherche de sensations constitue également une motivation à jouer. Le plaisir associé au jeu, l'excitation de la mise, l'adrénaline liée à l'attente du résultat ou encore la satisfaction ressentie lors d'un gain peuvent renforcer la répétition de la pratique. Sur le plan neurobiologique, le jeu sollicite notamment les circuits de la récompense impliquant la dopamine, ce qui peut contribuer au maintien du comportement, y compris lorsque les conséquences négatives deviennent importantes.

« *Quand je ne suis pas dans le risque, je m'ennuie* »

« *Le jeu apporte un plaisir que je n'ai pas avec une femme* »

On observe aussi une pratique hédonique du jeu d'argent et de hasard, notamment pour les jeux qui mêlent expertise et hasard (paris sportifs, courses hippiques, poker...), où les joueurs comprennent difficilement leur perte de contrôle, considérant leur savoir et leurs connaissances comme pouvant assurément battre le hasard et l'opérateur.

## Les tentatives de reprise de contrôle

### Le déclic, première étape d'une reprise de contrôle...

La prise de conscience du caractère problématique de la pratique de jeu peut parfois intervenir à la suite d'un événement marquant. De telles situations peuvent agir comme un véritable électrochoc et conduire le joueur à prendre conscience que sa pratique est devenue problématique.

« *La banque a suspendu ma CB, ça m'a mis une claque* »

« *Mes sorties au casino sont devenues de plus en plus fréquentes, j'avais alors conscience qu'il y avait un problème en moi* »

Face aux difficultés liées au jeu d'argent, la première démarche consiste souvent à tenter de réduire ou d'arrêter complètement sa pratique de manière autonome. Certains joueurs souhaitent en effet parvenir à reprendre le contrôle par eux-mêmes, soit parce qu'ils pensent en être capables, soit parce qu'ils ne se sentent pas encore prêts à reconnaître la nécessité d'une aide extérieure.

Dans ce contexte, le recours à une auto-exclusion ou à une interdiction volontaire de jeu auprès de l'Autorité nationale des jeux (ANJ) n'est pas systématiquement envisagé dès l'apparition des premières difficultés. L'espoir de parvenir à contrôler sa pratique ou la volonté de préserver la possibilité de jouer peuvent expliquer ce non-recours.

Néanmoins, en 2025, 21,8 % des joueurs ayant pris contact avec *SOS Joueurs* ont bénéficié d'une interdiction volontaire de jeu, soit près d'un joueur sur cinq. Cette proportion est en hausse par rapport à 2024 (17,4 %), une différence statistiquement significative. Lorsque le joueur décide finalement de mettre en place une interdiction ou un autre dispositif visant à limiter son accès aux jeux, l'efficacité de ces mesures peut toutefois être compromise par les possibilités de contournement. Des applications permettant de contrôler la pratique en ligne sont disponibles, également, mais elles ne répondent pas nécessairement à l'ensemble des difficultés rencontrées.

« *Les logiciels ne fonctionnement pas* »

« *Plusieurs liens pour accéder au même site de jeu* »

D'autres stratégies peuvent également être mises en place par le joueur afin de limiter son accès à ses ressources financières, parfois avec le soutien de son entourage. Il peut s'agir de confier à un proche, la gestion ou le contrôle des dépenses, des comptes bancaires et de la carte bancaire ou encore de demander à sa banque, la suppression des autorisations de découvert.

Ces mesures peuvent contribuer à limiter temporairement les possibilités de jouer. Leur efficacité peut toutefois s'avérer limitée dans la durée, notamment lorsque la personne retrouve l'accès à ses ressources financières et, par conséquent, la possibilité de reprendre sa pratique de jeu.

L'efficacité des restrictions varie selon le profil des joueurs et l'intensité de leur addiction. Certaines mesures peuvent être contournées, tandis que d'autres apportent un véritable soulagement. Par exemple, une joueuse fréquentant exclusivement les casinos terrestres pourra trouver un réel apaisement dans une interdiction nationale de jeux, qui mettra fin à sa pratique.

### … mais des contournements des interdictions mises en place pour continuer à jouer

Les mesures mises en place pour reprendre le contrôle de sa pratique de jeu, notamment l'auto-exclusion ou l'interdiction volontaire de jeu, ne suffisent toutefois pas toujours à empêcher la poursuite des comportements de jeu. Certains joueurs mettent en effet en œuvre différents moyens pour contourner les dispositifs qu'ils ont eux-mêmes instaurés.

Le recours au compte joueur d'un proche, avec ou sans son accord, ou à ses documents d'identité est régulièrement rapporté par les joueurs et leur entourage ayant contacté *SOS Joueurs*. D'autres se tournent vers des sites étrangers, en « .com » (*Mystake* est, à ce titre, le site de casino en ligne le plus cité par les joueurs). Des moyens plus techniques, comme l'utilisation d'un VPN, peuvent également être utilisés pour contourner certaines restrictions. Enfin, certains joueurs se rendent dans des points de vente ou, lorsqu'ils en ont la possibilité, dans des casinos situés à l'étranger afin de poursuivre leur pratique.

La difficulté peut également résider dans le maintien de l'interdiction dans le temps : lorsque l'envie de jouer réapparaît, certaines personnes reviennent sur leur décision ou cherchent à retrouver rapidement un accès au jeu. Ces situations illustrent la fragilité de la démarche d'arrêt et l'ambivalence qui peut persister chez certains joueurs, entre la volonté de mettre fin à leur pratique et celle de continuer à jouer.

> *« Malgré que j'aie été interdit par l'ANJ, j'arrive quand même à trouver un moyen de jouer via les sites de casinos en ligne »*

> *« Je peux facilement le contourner et quand je veux quelque chose, quels que soient les moyens, j'y arrive »*

Par ailleurs, l'influence des proches et des pairs peut favoriser l'initiation aux jeux d'argent. Les contenus diffusés par les streamers peuvent également contribuer à cette incitation à jouer, notamment en raison de leur forte visibilité et de leur influence auprès des publics les plus jeunes.

> *« Mon frère m'a initié (aux paris sportifs dans les points de vente) »*

> *« Seule activité qu'on partage ensemble » (Machine à sous en couple)*

Les mesures de limitation du jeu, prévues par le régulateur pour protéger les joueurs et mises en œuvre par les opérateurs, peuvent être mal comprises par certains joueurs, qui déclarent ne pas en avoir été informés au préalable ou ne pas en comprendre les raisons. Il arrive fréquemment que des joueurs contactent *SOS Joueurs*, en le confondant avec le service client de leur opérateur, pour demander la réactivation de leur compte ou la levée des restrictions qui leur ont été imposées.

Dans ce contexte, l'ARPEJ réfléchit au développement d'un outil complémentaire à ces mesures de limitation, qui permettrait d'accompagner les joueurs concernés dans le cadre d'un programme de réduction des risques et des dommages (RdRD).

## Une réponse graduée : informer, conseiller, orienter et accompagner

### Quand arrêter seul ne suffit plus !

Lorsque les stratégies mises en place de manière autonome ne permettent pas de réduire ou d'arrêter la pratique de jeu, certains joueurs se tournent vers des ressources extérieures. Ils peuvent notamment contacter Joueurs Info Service ou solliciter un accompagnement auprès de structures spécialisées, telles que les centres de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie (CSAPA). Cette démarche peut toutefois être fragilisée lorsque les délais d'attente sont perçus comme trop longs ou lorsque l'accompagnement proposé ne répond pas aux attentes ou aux besoins du joueur (le rapport de l'IGAS[1] paru en septembre 2026 annonce un délai moyen de 58 jours pour obtenir un premier rendez-vous dans un CSAPA, toutes addictions confondues). Une première expérience jugée insatisfaisante peut alors conduire à interrompre la démarche ou à renoncer à solliciter de nouveau une aide.

> *« Ils me disent à chaque fois qu'ils vont me rappeler mais ne le font jamais, c'est peine perdue »*

> *« Impossible d'avoir un RDV »*

> *« Ils disent de rappeler dans plusieurs mois »*

> *« Ils me disent qu'il n'y a pas de psychologue disponible »*

Dans ce parcours, *SOS Joueurs* constitue un point d'appui facilement accessible et directement mobilisable. Les échanges avec ses psychologues permettent aux joueurs de mieux comprendre les mécanismes à l'origine du comportement de jeu et les accompagnent dans leurs premières démarches de réduction ou d'arrêt. Ce premier niveau d'accompagnement revêt une importance particulière pour des joueurs qui cherchent une réponse immédiate et spécialisée, surtout s'ils ne sont pas prêts à s'engager dans un suivi à long terme.

> *« Je me dis que j'ai besoin d'un suivi, j'ai besoin de guérir et d'un autre support pour y arriver, j'ai SELF et vous heureusement… […] »*

> *« Ça m'a fait du bien »*

### Les réponses de SOS Joueurs

Les psychologues de *SOS Joueurs* mobilisent une diversité de réponses adaptée aux besoins exprimés par les joueurs et leur entourage. En 2025, 80,6 % des personnes accompagnées ont reçu une information sur les mécanismes de l'addiction, 80,2 % des conseils d'ordre

1 RAPPORT IGAS N°2025-079R, Addiction : améliorer les parcours de prise en charge.

financier, 64,0 % des conseils comportementaux et 39,0 % des conseils en communication (principalement destinés aux proches). Cette diversité témoigne d'une intervention qui combine compréhension de la situation, réduction des risques et soutien au changement.

À cette première réponse s'ajoutent l'orientation et l'accompagnement vers des dispositifs complémentaires. Ainsi, 65,8 % des joueurs et de leurs proches ont été orientés vers une structure spécialisée en addictologie, tandis que 23,6 % ont été accompagnés dans une démarche d'interdiction volontaire de jeu (*cf.* Tableau 8, en annexe).

Cette complémentarité des interventions positionne *SOS Joueurs* comme un relais entre la demande initiale, la mise en place des premières mesures de protection et l'accès à un accompagnement spécialisé en addictologie.

### SELF : une offre de soin à distance spécialisée

Lorsque l'accès aux soins via une structure « institutionnelle » n'est pas possible sur un territoire, qu'il intervient dans des délais trop longs ou que les modalités d'accompagnement proposées ne correspondent pas aux attentes du joueur, celui-ci peut se retrouver en difficulté, voire renoncer à engager une démarche de soin.

L'expérimentation du programme *SELF* par l'ARPEJ répond précisément à cette problématique. Elle vise à compléter l'offre d'accompagnement existante en proposant un programme de soin en ligne spécialisé, accessible à distance et déjà éprouvé dans plusieurs pays européens. Cette modalité constitue ainsi une réponse complémentaire aux joueurs dont les parcours de soins habituels se révèlent insuffisamment accessibles, trop différés ou inadaptés à leurs besoins.

### Le rétablissement, un processus qui s'inscrit dans la durée

Même lorsque la personne parvient à interrompre sa pratique de jeu, l'abstinence ne signifie pas nécessairement que la situation est durablement stabilisée. Elle peut se maintenir dans le temps grâce au soutien de l'entourage, de professionnels ou de groupes d'entraide, même lorsque la personne reste exposée à des moments de vulnérabilité. La réapparition d'une envie de jouer, parfois intense, peut être favorisée par différents facteurs : stress, difficultés personnelles, émotions négatives ou positives, exposition à des situations associées au jeu ou encore sollicitations commerciales des opérateurs. Ces éléments peuvent réactiver des automatismes ou des envies jusque-là contenues et conduire à une reprise de la pratique de jeu.

L'accompagnement professionnel et le soutien de l'entourage constituent donc des facteurs de protection importants, sans pour autant faire disparaître le risque de reprise. Le rétablissement d'une addiction aux jeux d'argent et de hasard s'inscrit généralement dans un processus long et non linéaire, au cours duquel des épisodes de reprise de jeu peuvent survenir. L'enjeu consiste alors à repérer ces épisodes le plus précocement possible, à en identifier les facteurs déclencheurs et à renforcer les stratégies de prévention afin d'éviter qu'une reprise ponctuelle ne se transforme en réinstallation durable des comportements de jeu problématiques.

## 03 Les jeux vidéo

### Jeux vidéo : des demandes d'aide de publics jeunes

Les joueurs de jeux vidéo représentent une part minoritaire des personnes accompagnées par *SOS Joueurs*. Leur proportion diminue en 2025, passant de 7,4 % en 2024 à 5,3 % en 2025.

Les demandes d'aide relatives aux difficultés liées à la pratique des jeux vidéo émanent le plus souvent de l'entourage. Parmi les joueurs mineurs ou les jeunes adultes, les parents constituent les principaux interlocuteurs de *SOS Joueurs*, bien que leur part diminue significativement par rapport à l'année précédente (54,9 % contre 66,0 %). Chez les joueurs adultes, la proportion de sollicitations émanant des conjoints progresse nettement (15,5 % contre 4,4 % en 2024), tandis que la part des contacts initiés directement par les joueurs demeure stable (26,8 % contre 27,8 % en 2024).

Comme en 2024, les joueurs de jeux vidéo sont majoritairement des hommes (85,9 %), bien que leur proportion diminue de 9,7 points. Ils sont également principalement célibataires (67,6 %), une proportion en baisse de 10,4 points par rapport à l'année précédente.

Les joueurs de 30 ans ou moins représentent 62,0 % de l'ensemble des joueurs accompagnés. Parmi eux, 29,6 % sont mineurs, âgés de 9 à 17 ans, et 32,4 % sont de jeunes adultes âgés de 18 à 30 ans. Ainsi, près de trois joueurs sur dix sont mineurs et un tiers sont âgés de 18 à 30 ans (*cf.* Graphique 6).

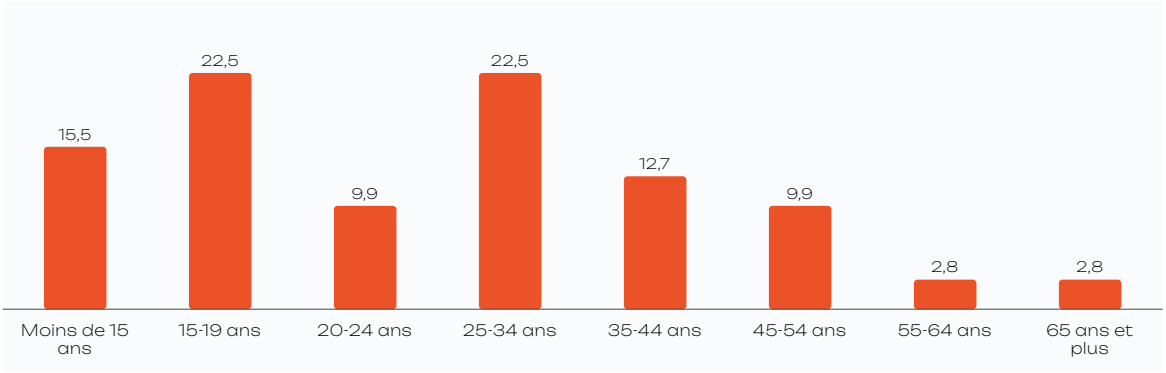
Du point de vue de l'activité, les étudiants représentent plus d'un tiers des joueurs (35,2 %, contre 38,0 % en 2024). Les personnes se déclarant inactives représentent 12,7 %, soit une baisse de 2,9 points par rapport à l'année précédente. Parmi les joueurs en activité, les ouvriers (14,1 %) et les employés (11,3 %) constituent les catégories socioprofessionnelles les plus représentées.

Enfin, **18,3 % des joueurs se déclarent endettés**, soit près d'un joueur sur cinq, contre 11,1 % en 2024. Cette proportion est donc en nette progression par rapport à l'année précédente. Cette information sera étayée en 2026 par des éléments plus détaillés issus de la nouvelle base de données. Par ailleurs, 4,2 % bénéficient du RSA.

S'agissant des comorbidités associées, 28,2 % des joueurs déclarent une consommation de tabac, tandis que 2,8 % présentent un handicap psychiatrique et 14,1 % sont en dépression.

Ces données sont complétées par les témoignages des joueurs et de leurs proches, qui éclairent les difficultés rencontrées au quotidien. Au-delà du temps consacré au jeu, ils décrivent parfois un isolement croissant et un désinvestissement des activités habituelles. Dans les situations les plus préoccupantes, ils évoquent une négligence de l'hygiène personnelle, une alimentation déséquilibrée, un défaut d'entretien du logement et un abandon des démarches administratives. Le joueur

Graphique 6 : **Âge des joueurs de jeux vidéo en 2025 (en %)**




Source : **Données 2025 – SOS Joueurs / ARPEJ**

semble alors enfermé dans sa pratique, au détriment de ses besoins essentiels et de ses relations. Ces témoignages soulignent l'importance de prendre en compte les répercussions du jeu vidéo sur l'ensemble des dimensions de la vie quotidienne.

Les équipes de *SOS Joueurs* alertent sur la fréquence des situations de grande détresse individuelle et familiale rencontrées dans le cadre de l'accompagnement des personnes présentant une pratique problématique des jeux vidéo. La présence fréquente de comorbidités psychiatriques invite à considérer ces situations dans leur globalité, sans limiter l'analyse à la seule pratique du jeu. Les psychologues observent également des dynamiques familiales dysfonctionnelles, qui peuvent préexister à cette pratique ou en être une conséquence. La compréhension de ces interactions et des difficultés sous-jacentes est essentielle pour proposer un accompagnement adapté et orienter les personnes concernées vers les dispositifs de prise en charge les plus appropriés.

Les professionnels de *SOS Joueurs* observent, auprès des joueurs qui les sollicitent, un lien possible entre la progression de l'endettement et le développement des jeux numériques hybrides. Ces jeux intègrent des transactions financières et certains mécanismes propres aux jeux d'argent et de hasard, ce qui interroge sur leur contribution à l'endettement et sur les passerelles possibles vers les jeux d'argent et de hasard (JAH).

## 04 Le numérique

### Le numérique, une porte d'entrée croissante vers SOS Joueurs

Depuis la mise en ligne du nouveau site Internet et la refonte du forum fin 2024, leur fréquentation a progressé régulièrement au fil de l'année. Cette dynamique traduit une visibilité accrue de *SOS Joueurs* auprès des joueurs et des proches qui recherchent en ligne de l'information, du soutien ou une orientation vers un accompagnement.

Ces dispositifs leur permettent d'accéder à distance, dans le respect de l'anonymat, à des informations, à des outils et à de premières formes d'accompagnement adaptées aux difficultés rencontrées. Leur accessibilité facilite une première démarche de demande d'aide et peut favoriser l'engagement dans un accompagnement plus structuré.

Cette offre renforce ainsi la place de *SOS Joueurs* comme ressource de premier recours dans l'environnement numérique.

### Le site Internet sosjoueurs.org change d'échelle

En 2025, le site *sosjoueurs.org* a enregistré 40 704 visiteurs, contre 10 356 en 2024. Cette progression témoigne d'une visibilité accrue en ligne de *SOS Joueurs*. Elle contribue à faire connaître les ressources proposées à un public plus large et soutient la stratégie de l'association visant à faciliter l'accès à des dispositifs d'accompagnement innovants.

Chiffres clés
**sosjoueurs.org**

| | |
|---|---|
| **40 704** | visiteurs en 2025 |
| **+293 %** | de fréquentation par rapport à l'année 2024 |
| **1min07** | d'engagement moyen |

### Le forum, un espace d'entraide et une première étape vers l'accompagnement

Le Forum *SOS Joueurs* poursuit son développement et confirme son rôle d'espace d'échange, de soutien et de partage d'expériences pour les joueurs en difficulté et leurs proches. Principalement alimenté par les visiteurs de *sosjoueurs.org*, il complète les autres modalités d'accompagnement et offre un niveau d'engagement différent, particulièrement utile pour les personnes qui ne sont pas encore prêtes à solliciter directement un professionnel. Les échanges portent notamment sur l'addiction aux jeux et ses répercussions familiales, sociales et professionnelles.

L'année 2025 a également été marquée par l'arrivée de M. Philippe Roque comme modérateur bénévole

du forum. Tout au long de l'année, il a répondu aux messages et veillé au bon déroulement des échanges. Son implication a renforcé la qualité de l'animation, la continuité des réponses et la dimension de soutien entre pairs proposée aux usagers.

Chiffres clés
**Forum SOS**

| | |
|---|---|
| **318** | membres inscrits fin 2025 soit une augmentation de 215 % par rapport à 2024 |
| **1 600** | nouveaux visiteurs en 2025 |
| **4min30** | d'engagement moyen |

## 05 Conclusion et discussions

### Points à retenir :

- Une initiation précoce : 13,1 % des joueurs accompagnés par SOS Joueurs ont commencé à jouer entre 15 et 17 ans.
- Des différences selon le genre : un public plutôt masculin (84,1 %), des femmes plus âgées et davantage concernées par les jeux de grattage et les machines à sous.
- La prédominance de certains types de jeu dans les difficultés rencontrées : paris sportifs et jeux de grattage.
- Le poids des gains marquants : 18,7 % des joueurs associent le début de leurs difficultés à un gain qu'ils considèrent comme marquant.
- Un endettement préoccupant : 66,7 % des joueurs sont endettés, mais seuls 4,4 % ont eu recours à une commission de surendettement.
- Des mesures de protection contournables : malgré la progression des interdictions volontaires de jeu, certains joueurs trouvent d'autres moyens pour jouer.
- Une souffrance psychologique accrue : la dépression déclarée progresse de 5,7 % à 10,2 %, tandis que les alertes suicidaires transmises doublent.
- Des situations complexes liées aux jeux vidéo : 42,3 % des joueurs concernés présentent un handicap psychiatrique déclaré et 18,3 % un endettement.

### Consolidation de l'activité du pôle

L'année 2025 a marqué une étape importante dans la consolidation et la transformation de l'activité de *SOS Joueurs*. La hausse de 18 % du nombre de joueurs et de proches accompagnés, associée à la diversification de l'offre de *SOS Joueurs*, conforte son rôle de porte d'entrée spécialisée vers l'aide et le soin au sein de l'écosystème des jeux d'argent et de hasard.

Les données confirment la relative stabilité du profil des joueurs reçus et la place prépondérante des paris sportifs parmi les pratiques associées à une perte de contrôle. Elles mettent également en évidence des situations souvent marquées par une forte vulnérabilité financière et psychologique. Les proches, qui représentent plus d'un tiers des demandes, sont eux aussi directement affectés par les conséquences du jeu.

### Rendre l'aide plus visible, plus accessible et plus précoce

Alors que le recours à l'aide demeure limité et souvent tardif, la progression de la fréquentation du site Internet et du forum en 2025 souligne l'importance des outils numériques pour établir un premier contact. L'enjeu est désormais de faciliter le passage de la recherche d'information à un accompagnement adapté.

En 2026, cette ambition reposera sur le développement de réponses complémentaires, une meilleure continuité des parcours et le renforcement des démarches « d'aller vers » afin de toucher les joueurs qui ne sollicitent pas spontanément les dispositifs existants.

Il s'agira de proposer une aide plus précoce et graduée, en tenant compte des besoins, des contraintes et de la disposition de chacun à s'engager.

Les nouveaux outils de suivi et l'amélioration des processus internes soutiendront cette démarche en permettant de mieux qualifier les demandes, suivre les accompagnements et les orientations, et analyser les résultats.

Ils contribueront à apprécier dans quelle mesure la visibilité accrue et la diversification de l'offre améliorent effectivement l'accès à l'aide.

### Mieux documenter les nouvelles pratiques de jeux hybrides numériques

Le recueil détaillé des pratiques de jeux vidéo dans la nouvelle base de données constitue une piste pour mieux comprendre les usages des joueurs accompagnés, notamment lorsque ces pratiques présentent des caractéristiques proches de celles des jeux d'argent et de hasard. L'objectif est de mieux identifier leur place dans les parcours, leurs éventuelles interactions avec les pratiques de JAH et les besoins d'accompagnement associés.

**L'ensemble de ces perspectives poursuit une même ambition : faciliter l'accès à une aide adaptée, au plus près des pratiques et des besoins des joueurs et de leurs proches.**

# Pôle Recours distanciel - SOS Joueurs

*Une offre graduée et complémentaire pour répondre aux besoins des joueurs et de leurs proches*

## 01

### Ligne téléphonique gratuite et anonyme

Un service d'écoute et d'accompagnement à distance, accessible gratuitement et de manière anonyme. En 2025 : plus de **11 000** tentatives d'appels, près de **2 000** entretiens, pour une durée moyenne d'accompagnement d'environ **30 minutes.**

## 02

nouveauté 2026

### Chat en ligne

Le chat complète l'offre d'accompagnement de la ligne téléphonique. Simple et accessible, il favorise en seulement quelques clics un premier contact avec les joueurs qui n'osent pas appeler.

## 03

### Site internet et forum

Le site et le forum prolongent l'accompagnement à distance. Leur fréquentation ne cesse d'augmenter : plus de **300** inscrits sur le forum et plus de **40 000** visites annuelles sur le site.

## 04

### Groupes de parole à distance

Animés par un professionnel et un joueur pair, les groupes de parole constituent un espace très sollicité par les joueurs.

## 05

nouveauté 2026

### Programme SELF

Soin en ligne français

Un programme de soin à distance qui a fait ses preuves en Europe. Voir détail sur le site.

## 06

nouveauté 2026

### Programme LUCIDE

Le jeu en usage conscient, informé, décidé et équilibré

Un programme innovant de réduction des risques et des dommages liés aux jeux d'argent et de hasard.

**ARPEJ**
11 rue Tronchet, 75008 Paris
www.arpej.eu
contact@arpej.eu
+33 (0)1 53 05 92 37

**Directeur de la publication**
Emmanuel Benoit

**Rédaction en chef**
Marie-Line Tovar

**Création graphique**
Antoine Bied

**Remerciements**

À Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes, Judicaël Lefebvre, Laetitia Couzinou, Malika Peltier *pour leur relecture*

Au Fonds de dotation pour la recherche et la prévention des excès du jeu.

©ARPEJ • www.arpej.eu • contact@arpej.eu

# Annexes

## Tableau 2 : **Mode d'accessibilité et personnes à l'origine de l'appel (en %)**

| Joueurs accompagnés par SOS Joueurs | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
|---|---|---|---|---|
| *N =* | *1 147* | *1 157* | *1 083* | *1 278* |
| **Canal utilisé** | | | | |
| **Médias** | **81,3** | **81,0** | **75,7** | **64,3*** ** |
| Internet (Site SOS Joueurs) | 81,1 | 80,7 | 75,5 | 63,8*** |
| TV | 0,1 | 0,1 | 0,1 | 0,2 |
| Presse, radio | 0,1 | 0,2 | 0,1 | 0,3 |
| **Opérateurs de jeux, casinos** | **9,5** | **9,9** | **8,7** | **7,2** |
| FDJ | 8,8 | 9,2 | 7,6 | 6,0 |
| PMU | 0,4 | 0,4 | 0,6 | 0,9 |
| Casinos | 0,3 | 0,3 | 0,5 | 0,3 |
| **Autres contacts** | **9,1** | **8,6** | **14,6** | **13,2** |
| Professionnels de l'addiction (CSAPA, ...) | 5,7 | 4,9 | 9,3 | 5,2*** |
| Entourage | 2,5 | 2,2 | 3,1 | 4,3 |
| Autres personnes | 0,9 | 1,5 | 2,2 | 2,4 |
| IA, Chat GPT | - | - | - | 1,3 |
| NC | - | 0,4 | 1,0 | 8,6*** |
| **Personne à l'origine de l'appel** | | | | |
| Appel joueur | 66,1 | 64,1 | 67,8 | 66,4 |
| Appel conjoint | 13,8 | 14,2 | 10,8 | 11,6 |
| Appel autre famille | 21,6 | 24,4 | 23,0 | 25,0 |
| Appel professionnel (CSAPA, Médecins) | 2,5 | 2,3 | 3,6 | 2,1** |
| Appel autres | 4,6 | 5,1 | 4,8 | 2,0*** |

Note : Un joueur et une personne de son entourage peuvent contacter tous les deux SOS Joueurs, donc le total des appels est supérieur à 100.
Niveau de signification par rapport à 2024 : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
NC = Non communiqué
Source : **Données 2022 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

## Tableau 3 : **Bilan socio-démographique des joueurs de JAH (en %)**

| Joueurs accompagnés par SOS Joueurs | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
|---|---|---|---|---|
| *N =* | *1 147* | *1 157* | *1 083* | *1 278* |
| **Sexe** | | | | |
| Homme | 78,4 | 81,7 | 84,4 | 84,1 |
| Femme | 21,6 | 18,3 | 15,6 | 15,8 |
| **Age** | | | | |
| 15-19 | 4,4 | 3,7 | 5,5 | 2,6*** |
| 20-24 | 17,7 | 15,6 | 18,6 | 14,6*** |
| 25-34 | 30,8 | 30,0 | 32,3 | 32,8 |
| 35-44 | 18,9 | 16,5 | 17,3 | 19,5 |
| 45-54 | 11,1 | 11,4 | 8,7 | 11,3** |
| 55-64 | 9,1 | 8,4 | 7,1 | 7,9 |
| 65-74 | 5,6 | 3,6 | 3,7 | 3,4 |
| 75 ans et plus | - | - | - | 2,3 |
| NC | 2,4 | 10,8 | 4,7 | 5,7 |
| **Région Insee** | | | | |
| Auvergne -Rhône Alpes | 9,3 | 2,2 | 9,5 | 13,3*** |
| Bourgogne – Franche-Comté | 2,6 | 5,0 | 3,3 | 2,7 |
| Bretagne | 4,4 | 3,7 | 2,8 | 3,1 |
| Centre – Val-de-Loire | 2,9 | 2,6 | 2,6 | 2,9 |
| Grand Est | 8,5 | 7,5 | 4,7 | 7,1** |
| Hauts-de-France | 5,8 | 7,3 | 8,7 | 5,7*** |
| Ile-de-France | 21,9 | 28,2 | 28,1 | 26,4 |
| Normandie | 4,1 | 3,2 | 3,5 | 3,7 |
| Nouvelle-Aquitaine | 5,3 | 6,6 | 3,8 | 6,2*** |
| Occitanie | 7,3 | 8,0 | 8,1 | 7,4 |
| Pays de la Loire | 2,9 | 3,7 | 3,1 | 4,1 |
| PACA - Corse | 10,3 | 8,9 | 8,2 | 9,9 |
| DOM-TOM | 1,5 | 1,5 | 1,3 | 0,8 |
| Etranger | 2,0 | 1,2 | 1,7 | 0,9* |
| N.C. | 11,2 | 3,4 | 10,7 | 5,9*** |

Niveau de signification par rapport à 2024 : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
NC = Non communiqué
Source : **Données 2022 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

## Tableau 4 : **Situation familiale et professions (en %)**

| Joueurs accompagnés par SOS Joueurs | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
|---|---|---|---|---|
| *N =* | *1 147* | *1 157* | *1 083* | *1 278* |
| **Situation familiale** | | | | |
| Célibataire | 34,6 | 35,8 | 38,0 | 39,3 |
| Union libre | 29,1 | 25,2 | 24,6 | 26,1 |
| Marié | 21,5 | 16,7 | 15,7 | 15,4 |
| Divorcé, Veuf | 14,8 | 12,7 | 11,5 | 10,7 |
| N.C. | - | 9,7 | 10,2 | 8,5 |
| **Catégorie socio-professionnelle** | | | | |
| **Population active** | **67,2** | **70,7** | **70,7** | **69,2** |
| Agriculteurs exploitants | 0,1 | 0,1 | - | 0,4 |
| Artisans, commerçants, chefs d'entreprise | 7,3 | 7,1 | 5,3 | 7,5** |
| Cadres, professions intellectuelles supérieures | 5,7 | 6,0 | 7,9 | 9,1 |
| Professions intermédiaires | 11,7 | 15,0 | 14,1 | 12,4 |
| Employés | 20,9 | 22,4 | 22,6 | 16,1*** |
| Ouvriers | 21,5 | 20,2 | 20,8 | 18,1* |
| Actifs au chômage | - | - | - | 5,6 |
| **Population inactive** | **21,5** | **17,6** | **18,1** | **17,2** |
| Etudiants | 3,7 | 3,8 | 3,0 | 5,6*** |
| Autres personnes sans activité professionnelle | 8,9 | 6,8 | 7,9 | 5,9* |
| Retraités | 9,0 | 7,1 | 7,2 | 5,6 |
| Chômeurs ayant déjà travaillé | 8,5 | 8,3 | 11,1 | 11,0 |
| N.C. | 11,3 | 11,7 | 11,2 | 13,6* |

(1) La CSP des chômeurs est comptabilisée dans la catégorie "Population active"
Niveau de signification par rapport à 2024 : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
NC = non communiqué
Source : **Données 2022 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

## Tableau 5 : **Jeux problématiques selon le type de jeu (en %)**

| Joueurs accompagnés par SOS Joueurs | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
|---|---|---|---|---|
| *N =* | *1 147* | *1 157* | *1 083* | *1 278* |
| **Française des jeux (FDJ) - Offline** | | | | |
| Grattage | 24,8 | 19,5 | 17,2 | 17,2 |
| Amigo | 3,5 | 2,9 | 1,8 | 1,9 |
| Paris sportifs | 23,2 | 21,2 | 24,6 | 19,6*** |
| Loterie | - | 2,3 | - | 1,6 |
| Autres jeux n.c. | - | 0,3 | 0,9 | 0,5 |
| **Paris hippiques / PMU/ hippodromes - Offline** | | | | |
| Paris hippiques | 12,6 | 10,8 | 9,1 | 9,5 |
| **Casino - Offline** | | | | |
| Blackjack sur table, blackjack électronique | 3,4 | 3,5 | 2,1 | 2,5 |
| Roulette, roulette électronique | 7,7 | 7,8 | 5,6 | 4,2 |
| Poker | 3,1 | 3,8 | 2,2 | 2,1 |
| Machines à sous et vidéo poker | 12,1 | 11,1 | 6,9 | 7,8 |
| Jeux casino NC | 2,9 | 2,9 | 2,5 | 2,4 |
| **Jeux d'argent - Online** | | | | |
| Poker | 11,6 | 10,2 | 9,6 | 10,6 |
| Paris sportifs | 26,3 | 27,5 | 36,0 | 33,5 |
| Paris hippiques | 3,1 | 4,1 | 4,1 | 3,7 |
| FDJ (Bingo, grattage) | 2,9 | 4,1 | 2,0 | 3,1* |
| Machines à sous.com (illicite) | 12,4 | 13,6 | 10,8 | 11,6 |
| Roulette.com (illicite) | 7,3 | 7,9 | 6,6 | 5,5 |
| Blackjack.com (illicite) | 5,9 | 12,6 | 4,5 | 2,0*** |
| Jeux en ligne N.C. | 2,4 | 2,1 | 2,4 | 6,5*** |
| **Jeux de cercle** | | | | |
| Poker | 2,1 | 1,4 | 0,9 | 1,4 |
| **Jeux clandestins** | | | | |
| Poker, backgammon, roulette | 2,1 | 2,1 | 1,4 | 1,3 |

Note : Les joueurs pouvant être multi-joueurs, le total des réponses est supérieur à 100 %
Niveau de signification par rapport à 2024 : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
NC = Non communiqué
Source : **Données 2022 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

## Tableau 6 : **Fréquence de JAH (en %)**

| Joueurs accompagnés par SOS Joueurs | 2023 | 2024 | 2025 |
|---|---|---|---|
| *N =* | *1 057* | *1 083* | *1 278* |
| Plusieurs fois par semaine | 72,1 | 67,8 | 64,2* |
| Plusieurs fois par mois | 8,6 | 6,4 | 10,0*** |
| Quelques fois par an | 2,3 | 2,1 | 1,3 |
| NC | 17,0 | 23,7 | 24,5 |

Niveau de signification par rapport à 2024 : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
Source : **Données 2023 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**
NC = Non communiqué

## Tableau 7 : **Comorbidités et conséquences des JAH (en %)**

| Joueurs accompagnés par SOS Joueurs | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 |
|---|---|---|---|---|
| *N =* | *1 147* | *1 157* | *1 083* | *1 278* |
| **Autres addictions associées** | | | | |
| Alcool | 8,2 | 8,7 | 5,7 | 7,0 |
| Tabac | 40,8 | 38,6 | 34,4 | 35,1 |
| Toxicomanie | - | 4,8 | 4,8 | 5,2 |
| **Autres comorbidités associées** | | | | |
| Dépression | 9,2 | 7,9 | 5,7 | 10,2*** |
| Idéation suicidaire | 7,4 | 9,9 | 8,9 | 10,6 |
| Tentative de suicide | 2,1 | 2,1 | 0,8 | 1,6* |
| Trouble bipolaire | 2,4 | 3,5 | 2,4 | 2,0 |
| Autres troubles psychiatriques | 5,2 | 4,1 | 5,5 | 7,0 |
| Parkinson | 0,5 | 0,3 | 1,2 | 0,3*** |
| **Invalidité** | | | | |
| Pathologie psychiatrique | 7,0 | 5,4 | 6,6 | 4,9* |
| Pathologie autre | 1,7 | 1,5 | 1,2 | 2,4** |
| **Conséquences légales** | | | | |
| Appropriation frauduleuse | 7,0 | 5,6 | 6,3 | 4,5* |
| Infraction contre les personnes / Violence | 0,5 | 0,3 | 10,2 | 1,3*** |
| Infraction administrative | 2,8 | 2,7 | 2,2 | 2,9 |
| Abus de biens sociaux | 1,2 | 1,3 | 0,7 | 0,6 |

Niveau de signification par rapport à 2024 : ***p ≤ 0,1 ; **p ≤ 0,05 ; ***p ≤ 0,01**
Source : **Données 2022 à 2025 - SOS Joueurs / ARPEJ**

## Tableau 8 : **Orientations proposées aux joueurs ou à leur entourage (en %)**

| | 2025 |
|---|---|
| *N =* | *1 278* |
| Informations sur les addictions | 80,6 |
| Conseils financiers | 80,2 |
| Centre d'addictologie | 65,8 |
| Conseils comportementaux | 64,0 |
| Donner au joueur les coordonnées de SOS joueurs | 45,5 |
| Conseils en communication | 39,0 |
| Interdiction volontaire de jeu | 23,6 |
| Logiciel de contrôle parental | 19,2 |
| Assistante sociale | 10,6 |
| Surendettement | 5,3 |
| Permanence juridique | 4,5 |
| Curatelle RPP | 3,4 |
| Médecin généraliste | 1,8 |
| Séparation de biens dans le couple | 1,4 |
| Partage des dépenses du couple | 0,2 |

Source : **Données 2025 – SOS Joueurs / ARPEJ**