



CRÉSUS®

Le processus d'endettement dans l'addiction au jeu

État des lieux et perspectives

20 janvier 2026



Réseau innovant d'accompagnement
et de prévention du surendettement

Siège social
25 rue de Lausanne
67000 Strasbourg

Maison CRÉSUS
16-24 rue Cabanis
75014 Paris

Cette étude d'intérêt général a été conduite en toute indépendance par le pôle recherche-action de l'association pour la fondation Crésus sur une durée de deux ans (2024-2025) grâce au mécénat de la FDJ UNITED.



CRÉSUS® Notre raison d'être Protéger, Éduquer, Libérer.

Remerciements

Nous remercions les équipes de l'association Crésus qui ont contribué à la réalisation de cette recherche sur les conséquences financières de l'addiction aux jeux d'argent. D'une part nos conseillers, qui nous ont donné accès à des entretiens denses avec des joueurs en difficulté financière, d'autre part ceux qui ont contribué à l'analyse des données récoltées. Nous exprimons notre gratitude à Evan Gutnic qui nous a rejoint en tant que stagiaire pour l'analyse statistique et a fait montre d'une grande rigueur et d'une forte implication.

Nous remercions également l'équipe informatique qui nous a permis de réaliser l'étude quantitative et nous a donné accès à des ressources permettant d'analyser un très grand nombre de données.

Nous remercions nos partenaires, pour les nombreux échanges qui ont permis la transmission de données bancaires nécessaires pour observer l'impact budgétaire et financier de l'addiction au jeu, tout en respectant le cadre applicable à la protection des données.

Nous remercions enfin notre mécène, la FDJ UNITED, qui nous a permis de réaliser cette étude d'intérêt public en toute indépendance.

Rédaction du rapport

► Célia MAGRAS - directrice du pôle recherche CRÉSUS



Docteur en droit et doctorante en science de gestion, elle a soutenu une thèse intitulée «*Les stigmates de la faillite de l'Antiquité à nos jours*» (2018, LGDJ) et a publié un rapport de recherche intitulé «*Amélioration de la résilience des plus vulnérables en France*» (CRÉSUS, 2024).

Après avoir accompagné des chefs d'entreprise en difficulté au sein de l'association CRÉSUS, elle a participé à la création et à la coordination du pôle recherche qu'elle dirige depuis quatre ans.

► c.magrasi@cresus-fondation.org

Contributeurs

► Lucile FASSIER - En charge de la conduite des entretiens qualitatifs



Lucile FASSIER est diplômée d'une licence et d'un master de sociologie. D'abord stagiaire puis assistante de recherche en alternance au sein de l'association CRÉSUS, elle poursuit aujourd'hui son parcours professionnel en tant que chargée d'accompagnement des personnes malades et des proches au Comité d'Ille-et-Vilaine de la Ligue contre le cancer.

La sociologie et les questions d'inclusion financière l'intéressent tout particulièrement. Elle a assuré les entretiens qualitatifs de ce rapport par voie téléphonique.

► Evan GUTNIC - En charge de la réalisation de l'étude quantitative



Titulaire d'un bac scientifique, Evan GUTNIC a poursuivi son cursus d'un an d'école préparatoire pour une école d'ingénieur.

Diplômé d'une licence de mathématiques appliquées, il prépare actuellement un Master de statistiques à Strasbourg.

► Marie-Christine BULART - Chargée d'accompagnement budgétaire



Marie-Christine BULART est conseillère budgétaire au sein de l'association CRÉSUS. Elle accompagne des personnes en situation de surendettement, notamment lorsqu'elles sont concernées par une addiction aux jeux.

Du diagnostic budgétaire à la constitution du dossier de surendettement auprès de la Banque de France, elle soutient les personnes endettées par le jeu excessif à travers une approche bienveillante, et leur apporte des solutions concrètes afin d'aider chacun à retrouver une stabilité financière tout en se protégeant durablement de l'addiction.

Table des matières

Résumé	8
Le rôle central de l'endettement comme indicateur précoce	8
1. Un basculement structurel : du jeu récréatif à l'addiction	8
2. Les limites du modèle actuel de prévention	8
3. Recommandation stratégique : comprendre et traiter les conséquences financières de l'addiction au jeu	9
4. Accompagner les joueurs vulnérables de façon plus cohérente	10
Introduction.....	11
Partie I : Les tribulations des jeux d'argent de l'antiquité à nos jours : un héritage lourd de conséquences	17
1. Une volonté millénaire de répression du jeu d'argent paralysée en pratique.....	20
1.1 Un héritage romain encore actif aujourd'hui.....	20
1.2 De la prohibition absolue du jeu à la distinction entre le jeu récréatif et le jeu pathologique (XVI-XVIIIe siècle).	21
1.3 Une légalisation progressive du jeu d'argent imposée par la pratique (XVIII-XXe)	24
2. Les stratégies d'encadrement des pratiques de jeu d'argent	25
2.1 Un encadrement des opérateurs fragilisé par le déploiement des jeux en ligne.....	26
2.2 Une exclusion des personnes vulnérables	28
2.3 Un encadrement progressivement renforcé de la publicité pour les jeux d'argent ...	30
2.4 Un encadrement des modalités de jeu en ligne	37
2.5 Les stratégies judiciaires de gestion de l'addiction	38
2.6 La prise en charge médicale de l'addiction au jeu	42
3. Une pluralité d'acteurs impliqués dans les stratégies de lutte contre l'addiction	46
3.1 La régulation collective du jeu d'argent : concilier économie et santé publique	46
3.2 Les acteurs individuels du jeu responsable : soutenir, soigner et accompagner	47
Partie II Etude qualitative.....	49
1. Profil des participants et contexte socioprofessionnel	51
Tableau 1. Profils socioprofessionnels et caractéristiques des participants	52
Analyse transversale.....	52
Facteurs communs identifiés chez les joueurs souffrant d'une addiction	53
Citations représentatives	53
2. Entrée dans le jeu : une pratique banale, ritualisée et socialement tolérée	53
2.1 Les pratiques de jeu partagées dans le cadre familial	54
2.2. L'expérience de ruine observée.....	55
2.3. L'exposition aux jeux d'argent en ligne dans la minorité.....	55
2.4. Le tabac comme lieu de consommation du jeu d'argent	56
3. Déclencheurs du basculement : rupture, perte et vide émotionnel.....	56
Tableau 2 : Le basculement.....	57
3.1.La vulnérabilité émotionnelle : les accidents de la vie.....	57
3.2.Le jeu comme espace de socialisation.....	58
3.3.Le jeu comme réponse émotionnel : du plaisir à la compulsion	59
3.4.Le jeu comme espace de revalorisation narcissique : le cas du pari sportif.....	60
4. Montée en puissance : escalade des mises et désorganisation budgétaire	61

4.1. Le mécanisme du <i>chasing</i> : la poursuite des pertes	61
4.2. Désorganisation budgétaire : perte de visibilité et cloisonnement mental	62
4.3. Réorganisation des priorités financières	63
5. Stratégies de financement et d'endettement : entre adaptation et fuite en avant	65
5.1. Les crédits : une fausse solution, un vrai piège.....	66
5.2. Les emprunts informels : honte et dissimulation	67
5.3. Le contournement des institutions financières	69
5.4 les frais bancaires	70
6. La dissimulation : ciment de la spirale addictive	71
6.1. La dissimulation de la pratique	71
6.2 La dissimulation de l'endettement lié au jeu.....	72
6.3 La volonté de dissimuler l'identité stigmatisée.....	74
7. Les conséquences émotionnelles de la dette	75
7.1. Les conséquences internalisées par le joueur	75
7.2 Les conséquences de la révélation aux proches	77
8. L'effondrement économique comme déclencheur conscience.....	78
8.1. La réaction de l'écosystème bancaire et financier	79
8.2. La découverte de l'ampleur de l'endettement par l'entourage.....	80
9. Les trajectoires de sortie et d'accompagnement des joueurs	82
Tableau 3. Trajectoires de sortie et accompagnements	82
9.2. Accompagnement budgétaire : la dette comme symptôme.....	83
9.3. Accompagnement psychologique : un mécanisme très peu mobilisé	84
Partie III. Analyse quantitative	85
1. Données	88
1.1.Récolte des données	88
1.2.Prétraitement et nettoyage des données.....	91
1.3.Agrégation des données au niveau individuel.....	92
2. Méthodologie	92
2.1.Méthodes statistiques mobilisées	93
2.2.Condition d'application.....	94
2.3.Outils utilisés.....	100
3. Résultats	101
3.1.Analyse en composantes principales.....	101
3.2.Analyse des correspondances multiples.....	108
4. Discussion	116
4.1.Limites de l'interprétation.....	116
4.2.Diminution des limites	116
4.3.ACP	117
4.4.ACM.....	123
5.Conclusion générale	128
5.1 Corrélations et enseignements principaux.....	129
5.2 Un endettement intégré, mais difficile à observer.....	129
5.3 Implications en matière de prévention et de régulation	130
6. Pistes d'amélioration.....	130
6.1. Les comptes multiples : une cartographie éclatée des flux	130
6.2 Le recours au crédit : un prolongement du jeu.....	131
6.3 Le découvert et les frais bancaires : des indicateurs de stress financier	132
6.4 Intérêt scientifique et opérationnel d'une telle extension.....	132

Annexes.....	134
Partie IV Propositions et perspectives d'action : vers une prévention intégrée du risque financier lié aux jeux d'argent	140
1. Pour les acteurs du jeu en ligne : vers une cogestion budgétaire	
1.1. Module de calcul budgétaire personnalisé	142
1.1.1 Architecture détaillée de la fonctionnalité	142
1.1.2 Justification scientifique.....	144
1.1.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?	145
1.1.4 Faisabilité	146
Synthèse	146
1.2. Fusion d'un module budgétaire personnalisé	147
1.2.1 Architecture détaillée de la fonctionnalité	147
1.2.2 Justification scientifique.....	149
1.2.3. Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?	151
1.2.4 Faisabilité	152
1.2.5. Fonctionnalités complémentaires possibles	152
Synthèse	152
1.3 Un encart d'aide au choix adapté à la situation financière du joueur	153
1.3.1 Architecture détaillée de la fonctionnalité	153
1.3.2 Justification scientifique.....	154
1.3.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?	156
1.3.4 Faisabilité	156
Synthèse	156
2. Pour les établissements bancaires : repérage et accompagnement des clients en risque	157
NB : RGPD et donnée bancaire.....	157
2.1 Extension de la charte de la clientèle fragile.....	158
2.1.1 Justification scientifique.....	159
2.1.2. Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?	160
2.1.3. Faisabilité	161
Synthèse	161
2.2. Mise en place d'un algorithme de détection précoce	162
2.2.1 Architecture du dispositif	162
2.2.2 Faisabilité	163
Synthèse	163
2.3 Partenariats et formation : renforcer la cohérence des acteurs	163
2.3.1. Partenariats entre banques, opérateurs et structures d'accompagnement	164
2.3.2. Formation des professionnels.....	164
2.3.3 Faisabilité	165
2.4 Possibilité de demander le blocage des opérateurs de jeu.....	165
2.4.1 Architecture du dispositif	166
2.4.2 Justification scientifique.....	166
2.4.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?	167
2.4.4 Ce qui existe à l'étranger	169
2.4.5 Faisabilité	169
3. Pour les organismes de crédit : prévention du surendettement et responsabilité éthique	170
3.1 Intégration du risque « jeu » dans les formulaires de crédit	170
3.1.1 Architecture détaillée de la proposition	170
3.1.2 Justification scientifique171	

3.1.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?	172
3.1.4 Faisabilité	173
Synthèse	173
3.1.5 Proposition concrète de mise œuvre :	173
4. Faire de l’interdiction volontaire un déclencheur d’accompagnement global	175
4.1 Justification scientifique.....	175
4.2 Pourquoi cette mesure est-elle innovante en France ?.....	176
5. Proposition : Création d’un baromètre	176
5.1 Architecture du baromètre (modèle en trois zones)	176
5.2 Justification scientifique.....	177
Enseignement des entretiens	177
Appuis théoriques.....	178
5.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?	178
5.4 Faisabilité opérationnelle	179
Construire une synergie inter acteurs pour une prévention intégrée du jeu excessif	179
ANNEXE : Guide d’entretien	182
Habitudes de jeu :	182
Conséquences financières :	183
Conséquences sociales :	184
Trajectoire de sortie.....	184
Co-addiction.....	184
Bibliographie	185
1. OUVRAGES & CHAPITRES DE LIVRE	185
2. ARTICLES SCIENTIFIQUES / REVUES.....	186
3. RAPPORTS, THÈSES	191
4. SOURCES JURIDIQUES & HISTORIQUES	191
5. RESSOURCES WEB, DONNÉES & OUTILS	192

Résumé

Le rôle central de l'endettement comme indicateur précoce

L'addiction aux jeux d'argent représente aujourd'hui un enjeu majeur de santé publique et de stabilité financière. Sa progression est alimentée par un marché en forte croissance, stimulée par le jeu en ligne, disponible en continu, accessible depuis n'importe quel terminal et souvent proposé par des opérateurs difficiles à contrôler. Malgré un cadre réglementaire renforcé au fil des décennies, la prévention reste encore trop centrée sur l'acte de jouer et non sur les signaux financiers qui, pourtant, permettent d'anticiper très en amont le basculement vers des pratiques à risque.

L'un des enseignements majeurs de l'étude est que l'endettement n'est plus seulement une conséquence du jeu pathologique : il constitue désormais un marqueur clinique essentiel, un signal de vulnérabilité et un outil puissant pour repérer les trajectoires d'addiction avant qu'elles ne deviennent irréversibles.

1. Un basculement structurel : du jeu récréatif à l'addiction

La frontière entre jeu récréatif et jeu pathologique se fragilise dans un contexte où les plateformes multiplient les sollicitations et où la monnaie dématérialisée atténue la perception de la perte. Les données issues du terrain montrent de manière récurrente que les trajectoires d'addiction s'ancrent dans un environnement marqué par la fragilité économique, les événements de vie déstabilisants ou encore le sentiment d'impasse financière. Lors du basculement dans l'addiction au jeu, tous les moyens sont bons pour pouvoir poursuivre sa pratique. On observe alors progressivement une désorganisation budgétaire qui passe notamment par une perte de maîtrise de l'argent misé et de l'impact des sommes dépensées par rapport aux charges fixes. Lorsque le fait de jouer devient une priorité absolue, les stratégies de financements de l'addiction sont multiples et aggravent progressivement l'endettement du joueur. Les conséquences financières sont alors particulièrement néfastes et impactent concrètement le quotidien du joueur : découvert, frais bancaires, rejet de prélèvement ... Lorsque la stigmatisation de l'addiction au jeu se mêle à celle de l'endettement, le joueur se sent démunie et sa situation s'aggrave sur une période parfois très longue.

2. Les limites du modèle actuel de prévention

La régulation française repose principalement sur le contrôle des opérateurs, la limitation des pratiques de jeu et l'obligation d'émettre des messages de prévention. Si ces mesures sont indispensables, elles peinent à s'imposer face à une offre illégale abondante, contournable en quelques clics via un VPN, et face à la dispersion des pratiques entre plusieurs sites qui empêche d'obtenir une vision globale d'un même joueur.

Les outils de détection mis en place par les opérateurs souffrent également d'un manque d'harmonisation : chacun définit ses propres seuils, ses méthodes d'analyse et ses critères d'intervention. De plus, chaque opérateur de jeu ne bénéficie que d'un regard extrêmement fragmenté des comportements de jeu, et n'accède pas aux ressources réelles du joueur. Cela paralyse la possibilité de déterminer si le jeu a des conséquences financières et empêche toute action sur le processus d'endettement. Cette hétérogénéité affaiblit la détection et laisse passer une partie importante des

situations à risque. Par ailleurs, la mobilisation des mécanismes de prévention est très faible, en France comme ailleurs, ce qui montre à la fois la réticence et la méconnaissance à y faire appel.

3. Recommandation stratégique : comprendre et traiter les conséquences financières de l'addiction au jeu

Ce rapport recommande un changement d'approche fondamental : passer d'un modèle fondé sur les déclarations et le contrôle du jeu à un modèle fondé sur l'analyse objective des trajectoires financières.

Pour les opérateurs de jeu

L'étude montre que les joueurs intensifs perdent progressivement leurs repères financiers en raison de la dématérialisation des paiements, des dépôts fractionnés et de l'absence de visibilité cumulative. Cette dissociation budgétaire fragilise leur capacité d'autorégulation. Les opérateurs de jeu en ligne peuvent répondre à cet enjeu en devenant de véritables partenaires de la gestion budgétaire, en renforçant la transparence et en aidant les joueurs à reconnecter leurs décisions de jeu à leur situation économique réelle. Trois leviers émergent : un calcul budgétaire personnalisé fondé sur les ressources et charges du joueur, un tableau de bord uniifié qui rassemble dépenses, gains et indicateurs comportementaux, et un accompagnement spécifique après un gain important pour réduire le réinvestissement impulsif. Ensemble, ces outils permettent de restaurer une vision claire de l'activité de jeu, d'améliorer la prise de décision et de renforcer une prévention cohérente avec les attentes du régulateur.

Pour les banques et organismes financiers

L'ensemble de l'étude montre que les comportements de jeu à risque laissent des traces nettes et répétées dans les flux bancaires (microdépôts, transactions vers opérateurs de jeu, incidents, recours au crédit), et que les banques, grâce à leur vision globale des comptes, sont idéalement placées pour repérer précocement ces dérives. Contrairement aux opérateurs, qui n'aperçoivent qu'un fragment du comportement, la banque voit l'ensemble des dépenses de jeu, leur évolution, leur mode de financement et leurs effets budgétaires, ce qui en fait un acteur clé de la prévention, sans fonction de "police morale", mais de protection financière. Sur cette base, il devient stratégique d'étendre la logique de la charte « clientèle fragile » aux signaux liés au jeu, de développer des algorithmes de détection des signaux faibles (hausse des dépenses, microdépôts, incidents, crédits renouvelable), de proposer un accompagnement budgétaire ciblé et, en dernier recours, un blocage volontaire des paiements vers les opérateurs. Ces dispositifs sont juridiquement compatibles avec le RGPD dès lors qu'ils reposent sur l'intérêt légitime, des données déjà utilisées pour la gestion du compte et des mesures non coercitives, alignées avec les objectifs de prévention du surendettement et de santé publique. Ils permettraient de transformer une information aujourd'hui passive en véritable outil d'alerte, de soutien et d'orientation pour les clients en voie de fragilisation.

Pour les organismes de crédit

Le crédit à la consommation apparaît comme un moteur majeur d'aggravation de l'endettement lié au jeu, souvent contracté dans l'urgence émotionnelle. Le moment de la demande de crédit constitue donc une occasion stratégique pour introduire un court message d'avertissement et une question simple sur les dépenses de jeu. Cette micro-pause suffit à réintroduire un minimum de réflexion avant validation. La mesure est légère, non stigmatisante, techniquement facile à intégrer et compatible avec la réglementation. Elle permet de réduire les décisions impulsives, de limiter l'usage du crédit pour financer le jeu et de protéger les clients les plus vulnérables.

4. Accompagner les joueurs vulnérables de façon plus cohérente

La prise en charge doit devenir globale, articulant dimensions financières et médicales. Elle implique de renforcer la coopération entre les centres d'addictologie, les banques, la Banque de France et les associations spécialisées. La mise en place d'une évaluation financière standardisée au moment du diagnostic permettrait aux professionnels de santé de mieux repérer les situations d'endettement pathologique et de documenter plus efficacement les dossiers de surendettement.

De même, l'auto-exclusion doit évoluer vers un dispositif plus protecteur, reposant sur un accompagnement systématique et non plus seulement sur une démarche individuelle parfois culpabilisante. Un cadre d'information et de suivi pourrait être associé à cette interdiction volontaire afin d'accroître son efficacité.

« Critère diagnostic du trouble du jeu dans le DSM-5, l’endettement — notion a priori économique — s’impose aujourd’hui comme un marqueur médical de l’addiction. Ce paradoxe interroge : comment une donnée comptable devient-elle un indicateur clinique ? En France, plus d’un million de joueurs à risque voient leur vie sociale, juridique et financière basculer sous le poids du crédit. L’endettement n’est plus seulement une conséquence : il est le moteur, le signal d’alerte et le terrain d’action. Comprendre ce glissement, c’est repenser la frontière entre santé mentale, économie et société. »

Introduction

« *Le jeu devient un problème pour moi seulement à partir du moment où j’ai plus d’argent* »¹

Du lancer de dés antique aux algorithmes des paris en ligne, le jeu d’argent traverse les siècles sans perdre de sa force d’attraction. Enraciné dans la rencontre entre le hasard et l’espoir du gain, il nourrit à la fois le rêve d’un enrichissement soudain et la tentation de défier la chance.

Selon l’étude menée par l’OFDT, le marché des jeux d’argent et de hasard a connu une forte augmentation pour atteindre un niveau record en 2022 liée en partie à la réouverture des casinos après la crise sanitaire. Elle représente un produit brut de jeu (PBJ) de 12,9 milliards d’euros. Les dépenses des ménages en matière de jeu d’argent ne cessent d’augmenter avec une dépense annuelle moyenne de 242 € pour les JAH (Jeux d’argent et de hasard), contre 201 € en 2021 et 212 € en 2019. Par ailleurs, avec l’avènement du jeu d’argent en ligne, les JHA sont désormais accessibles partout et tout le temps. Pour l’heure, le marché des jeux en ligne ne représente qu’une toute petite part du marché global des jeux d’argent. Pour autant, ce chiffre ne prend pas en considération l’offre illégale qui ne peut pas être quantifiée avec précision.

Derrière la catégorie des jeux d’argent se cache une extraordinaire variété de mécanismes différents qui ne cesse de s’étoffer à mesure que la technologie évolue². Toutes ont pourtant un point commun : une opération qui fait naître l’espérance d’un gain dû, au moins partiellement, au hasard et qui nécessite un sacrifice financier³. Trois conditions doivent être réunies pour qu’on ait affaire à un jeu de hasard et d’argent⁴ : le joueur mise de l’argent ou un objet de valeur ; cette mise, une fois placée, ne peut être reprise ; et l’issue du jeu repose sur le hasard. Jouer de l’argent n’est donc pas une activité

¹ Citation tirée d’un entretien mené dans le cadre l’étude : Philibert, A., Morel, G., & Pignolo, L. (2015). *Le processus d’endettement dans le jeu excessif. Résultats d’une recherche exploratoire*. Psychotropes, 21(2), 95–107.

²Voir Blanchard-Dignac, C., « La révolution numérique des jeux d’argent », *Pouvoirs*, 2011, n° 139.

³ Code de la sécurité intérieure, Article L320-1.

⁴ Ladouceur, S., Sylvain, C. et Boutin, C., *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling*, 2000.

pathologique. Cela permet au joueur de se divertir, se délasser, se reposer, éprouver du plaisir,⁵ mais aussi dans certains cas (casino, point de vente) de se socialiser. Il nourrit aussi le rêve d'une vie meilleure⁶ à travers l'espoir d'un gain d'argent. Le jeu peut donc être récréatif, à condition d'équilibrer à la fois l'espérance du gain et l'importance du sacrifice financier. Il peut « donner lieu à abus et addictions, comme toutes les conduites humaines qui sont sources de plaisir et d'évasion »⁷. Le jeu cesse d'être récréatif et ne devient pathologique que lorsque le « comportement répété et persistant de jeu d'argent entraîne des conséquences sociales, professionnelles et personnelles négatives »⁸.

Le jeu excessif est un problème de santé publique qui a des répercussions sur l'individu et la société, et dont la fréquence pourrait augmenter avec l'accessibilité accrue des jeux (notamment des jeux en ligne). En 2010, la France s'est dotée d'un nouveau cadre légal et réglementaire régulant le secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne⁹. Même si cette loi présente un cadre strict en matière d'offre de jeu, de messages d'avertissement et d'interdiction au mineur, il n'en reste pas moins que l'offre de jeu est désormais accessible 24 h/24 et 7 j/7¹⁰ sans quitter son domicile. L'utilisation d'une monnaie dématérialisée diminue le ressenti de perte alors que la dépense est exactement la même¹¹. Par ailleurs ces pratiques accroissent l'isolement des individus en raison d'une « virtualité désocialisante »¹². Bien que ces joueurs restent minoritaires, ils sont difficiles à saisir.

Longtemps perçu comme une passion, relevant davantage du vice ou du manque de volonté individuelle que d'un trouble du comportement, le jeu excessif n'a été reconnu que tardivement comme une pathologie à part entière. Ce glissement du registre moral au registre médical a profondément transformé la manière d'appréhender le phénomène. En devenant un enjeu de santé publique, le jeu pathologique a cessé d'être seulement sanctionné ou stigmatisé pour faire l'objet de politiques de prévention, de recherche et d'accompagnement. Cette requalification a permis de renouveler les stratégies d'action, en intégrant les dimensions psychologiques, sociales et économiques du comportement de jeu afin d'en prévenir plus efficacement les dérives. On estime à un million le nombre de personnes pour qui le jeu relève d'une activité problématique¹³, à savoir qui répond aux critères épidémiologiques d'une conduite de jeu confinant à l'addiction. Les critères de l'addiction ont été définis en premier lieu dans le Manuel Statistique et Diagnostic des Troubles Mentaux (DSM)¹⁴ en 1980. La pratique répond alors à une série de critères psychologiques d'abord,

⁵ Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Folio, 1958.

⁶ Bonnaire C., « Jeux de hasard et d'argent chez le sujet adulte, quand la passion devient mortifère », *Psychotropes*, 2015/2-3 (Vol. 21), pp. 23-35.

⁷ Valleur M., Matysiak JC., « Le jeu pathologique », *Les addictions, panorama clinique, modèles explicatifs, débat social et prise en charge*, 2006, pp. 163-172.

⁸ Adès J., Lejoyeux M., *Encore plus ! Jeu, sexe, travail, argent*, 2001

⁹ Loi du 12 mai 2010.

¹⁰ Voir sur le sujet Delile, J-M., « Chapitre 5. Écrans et jeux d'argent en ligne : un nouveau défi ! », Vitry, G, *Comprendre et soigner les addictions. Avec les approches systémiques*, 2023, pp. 51-57.

¹¹ Oliveri, N., *Jeux d'argent en ligne : entre usages virtuels et problématiques réelles*, 2014, n° 37, p. 51. Voir aussi Barrault, S. et Varescon, I., « L'addiction aux jeux de hasard et d'argent en ligne : quelles spécificités ? », *Terminal*, 119 | 2016.

¹² *Ibid.*, p. 50

¹³ Costes J.M., Pousset M., Eroukmanoff V., Le Nezet O., « Les niveaux et pratiques de jeux de hasard et d'argent en 2010 », *Tendances*, 2011, 77, pp. 1-8.

¹⁴ Le manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM, pour Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) est une classification (nosographie) des troubles psychiatriques et psychiques, élaborée et publiée par l'Association américaine de psychiatrie (American Psychiatric Association).

tels le besoin de jouer et l'incapacité à s'arrêter, au rapport aux autres, mais aussi à la pratique en elle-même à travers la fréquence de jeu et les méthodes utilisées pour financer les besoins de jouer. Les jeux d'argent et de hasard (JAH) ne sont pas, en soi, des pratiques pathologiques. Ils peuvent être source de plaisir, de sociabilité et d'excitation cognitive. Cependant, leur dimension potentiellement addictive réside dans le rapport au gain et dans la désynchronisation entre la réalité financière et la perception du risque.

Le DSM-5 évoque en effet le recours à autrui pour résoudre des difficultés financières engendrées par le jeu comme l'un des symptômes du trouble¹, mais cette dimension économique demeure souvent reléguée à l'arrière-plan des approches cliniques. Or, plusieurs travaux récents tendent à démontrer que l'endettement joue un rôle bien plus structurant dans la dynamique addictive. Håkansson et Widinghoff (2020) ont ainsi montré que l'historique de surendettement constitue un prédicteur fort de comportements de jeu problématique, en particulier chez les joueurs en ligne¹⁵. De même, les recherches de Griffiths et al. (2018) soulignent que les difficultés financières récurrentes figurent parmi les indicateurs les plus robustes de perte de contrôle et de détresse psychologique associée¹⁶. Pourtant, rares sont les études qui traitent l'endettement comme un élément central du diagnostic ou de la détection précoce de l'addiction. Ce manque de travaux dédiés à l'analyse du rapport entre trajectoire financière et trajectoire addictive ouvre un champ de recherche inédit, que la présente étude entend explorer. En ce sens, le partenariat avec l'association Crésus, spécialisée dans l'accompagnement des personnes en situation de surendettement, offre un terrain privilégié pour examiner l'endettement non plus seulement comme une conséquence du jeu pathologique, mais comme un indicateur de vulnérabilité et un levier de prévention.

Dans le cadre de l'addiction aux jeux d'argent, des études ont déjà mis en lumière l'influence des facteurs individuels dans les habitudes de consommation¹⁷ (sex, âge, antécédents familiaux, antécédents personnels et comorbidité psychiatrique). Il existe aussi de nombreuses études sur les comportements de jeux en fonction des différents types de jeux d'argent. Bien que ces éléments soient pris en compte comme variable de contrôle lors de notre travail de terrain, nous nous focaliserons sur les facteurs situationnels de l'addiction et principalement sur le contexte socio-économique.

Selon les données récoltées par l'Inpes-OFDT en 2010, la consommation de jeux offre une échappatoire à des frustrations économiques. Elles ont ainsi plus de chance de se développer dans un contexte de vulnérabilité, qu'elle soit ancrée ou liée à un accident de la vie. L'habitude devient plus intense lorsqu'elle semble la seule voie pour échapper à des problèmes financiers, professionnels ou familiaux. Les données récoltées via le « baromètre santé » de l'Inpes-OFDT mettent ainsi en lumière que la participation aux jeux d'argent est liée à la santé financière perçue : 60 % des personnes qui se sentent à l'aise financièrement ne jouent pas contre 48 % des gens qui y arrivent difficilement. Nous nous interrogerons sur ce « contexte de vulnérabilité » qui peut se matérialiser par des indicateurs financiers (tels qu'une hausse de charge ou une baisse de ressource), mais aussi par un accident de la vie (maladie, décès, séparation, divorce,...). Nous analyserons la prise de risques pour percevoir avec précision les habitudes de jeu et les déclencheurs d'un basculement vers l'addiction. Préciser nos connaissances à ce niveau servira à la fois à mieux cibler les actions à mettre en place et à mieux

¹⁵ Håkansson, A., & Widinghoff, C., « Over-Indebtedness and Problem Gambling: A Cross-Sectional Study of Swedish Gamblers », *BMC Public Health*, 20(1), 2020, pp. 1–10.

¹⁶ Griffiths, M. D., Reith, G., Blaszczynski, A., & Derevensky, J., « Problem Gambling: A Brief Overview of the Evidence, and Its Socioeconomic Impact », *The Lancet Psychiatry*, 5(6), 2018, pp. 467–476.

¹⁷ Notamment le baromètre de santé publique de l'OFDT.

déetecter les facteurs de risques. Nous mettrons en lien ces comportements avec les contextes socio-économiques dans lesquels ils sont ancrés pour cibler avec précision les déterminants et les circonstances de la perte de contrôle.

Dans le cadre de leur mission de terrain, les accompagnants du réseau Crésus (Chambre Régionale du Surendettement Social) ont un regard sur la gestion quotidienne de leurs bénéficiaires, sur la manière dont ils perçoivent et gèrent leur budget, mais aussi sur les évènements qui peuvent bouleverser l'équilibre financier d'un ménage. L'un des points forts de ce terrain est qu'il permet de faire face à un obstacle majeur dans la détection et l'accompagnement des personnes qui souffrent d'addiction aux jeux : leur réticence à demander de l'aide. Les bénéficiaires sont transmis par nos partenaires (organismes bancaires et financiers), qui détectent le signal d'une difficulté financière (découvert, demande de rééchelonnement...). Ces organismes proposent ensuite à leur client d'être accompagné par Crésus pour trouver des solutions à leurs problématiques. L'association Crésus dispose d'un regard pointu sur l'une des conséquences visibles de l'addiction : les difficultés financières. Cela permet de cibler les populations qui peuvent se trouver en état de vulnérabilité en raison de leur manque de ressources. Les rendez-vous réalisés avec un conseiller Crésus sont une occasion de faire le tri dans l'ensemble des informations transmises par le bénéficiaire, de vive voix ou avec des documents financiers, pour trouver l'origine des difficultés rencontrées. Ce terrain autorise donc une analyse très fine de l'élément déclencheur de l'addiction et de l'impact qu'elle peut avoir sur la situation financière de l'individu. La fréquence du comportement de jeu est donc visible lorsque la personne exprime ses difficultés, mais aussi lorsqu'elle n'en a pas conscience puisque les bénéficiaires nous transmettent leurs relevés de comptes. La place centrale de Crésus dans l'écosystème bancaire nous donne accès aux données bancaires de certains de nos partenaires ce qui donne accès à un panel de joueurs potentiels plus large. Cet accès nous permet d'établir des statistiques solides sur le sujet, mais aussi d'observer la répartition entre les différents types de jeux d'argent (casino, pari sportif, jeux en points de vente, jeux en ligne...).

De plus, nous nous intéresserons à la proximité entre les phénomènes de surendettement et de jeu excessif en poursuivant le travail qui avait été mené par la fédération Crésus dans le cadre d'une étude quantitative menée en 2013 en collaboration avec la FDJ. Nous axerons donc la recherche de terrain sur les conséquences financières de l'addiction ainsi que sur les modalités utilisées pour financer le jeu même lorsque la personne ne dispose plus de ressources suffisantes pour le faire. Nous pourrons enfin voir l'influence de l'addiction sur la réception d'un dossier de surendettement par la banque de France.

L'objectif de cette recherche est de proposer des solutions concrètes afin de prévenir l'addiction aux jeux d'argent, soit en sensibilisant les joueurs soit en mobilisant l'écosystème bancaire et financier afin de la détecter le plus tôt possible afin de limiter les risques de surendettement. Dans cette perspective, nous avons emprunté la méthodologie de la recherche-action qui nourrit un double objectif : « transformer la réalité et produire des connaissances »¹⁸. Elle permet de trouver les voies pour initier un changement concret et ne se réalise qu'en lien étroit avec le terrain dans la détermination des problèmes à résoudre.

La naissance du concept de recherche-action marque une volonté de résoudre des problèmes sociaux et ethniques aux États-Unis. Selon John Collier, à qui l'on attribue la première utilisation de

¹⁸ Allard-poesi, F., *op. cit.*

cette expression : elle part d'un besoin d'agir, intègre plusieurs disciplines et implique les administrateurs publics et les personnes qui vivent les problèmes. La même démarche était initiée en psychologie sociale par Kurt Lewin (1943,1946) à travers la volonté de mobiliser les individus ciblés par une recherche lorsque l'objet de cette recherche est de modifier ou d'influencer leurs comportements. Selon lui, le groupe influence fortement l'adoption de normes comportementales. Il faut donc créer un sentiment d'appartenance entre les acteurs qui partagent une même quête de résolution du problème. La recherche-action adopte une démarche cyclique, l'objet de recherche ainsi que la méthode se construisent progressivement dans un lien permanent entre les chercheurs et les acteurs. Le protocole n'est pas fixe, mais flexible¹⁹.

Il s'agit ici de mieux comprendre les parcours de vie qui peuvent mener des individus à adopter un comportement de jeu pathologique, mais aussi à trouver des solutions pour favoriser leur résilience. Nous n'allons pas nous borner à décrire et expliciter les vécus, mais tenter de voir à quels moments et de quelles façons les acteurs impliqués peuvent agir concrètement, soit pour éviter une aggravation des difficultés financières, soit pour accompagner avant qu'elle ne se produise. La recherche-action est ancrée dans l'action et dans la nécessité de changer les choses. Elle est donc imprégnée des préoccupations du monde de la pratique²⁰. L'objectif de cette recherche est donc pragmatique : comment détecter le plus tôt possible le risque de basculement dans le jeu pathologique afin de stopper la trajectoire ou d'apporter un accompagnement pour limiter les conséquences financières délétères ?

Par ailleurs, nous pourrons aussi observer les parcours des joueurs souffrant d'une addiction en identifiant les moments de basculement dans le jeu excessif (en termes de fréquence et de capacité financière). Cette étude mettra en exergue les stratégies mises en place par ces joueurs excessifs afin de financer leur addiction, de dissimuler ou de limiter ses conséquences budgétaires et enfin de la traiter lorsque c'est le cas. Nous pourrons ainsi agir plus efficacement pour anticiper ou traiter les conséquences financières de l'addiction au jeu grâce à une connaissance précise des stratégies mises en place par les joueurs (réussites et échecs). Nous analyserons ainsi les parcours de joueurs, depuis le joueur raisonnable jusqu'à celui qui souffre d'addiction. Cela permettra de voir comment les joueurs récréatifs parviennent à instaurer un équilibre, mais aussi d'observer quand et comment se produit la perte de contrôle pour les joueurs excessifs. Cette analyse servira ensuite à proposer des outils pour détecter les joueurs et de les accompagner en fonction de leurs types de pratiques de consommation des jeux d'argent.

Nos résultats ont vocation à adapter les outils existants dans une période où les opérateurs ne cessent de se multiplier, parfois hors cadre juridique. L'étude des trajectoires de joueurs servira aussi d'inspiration pour adapter les stratégies de détection/prévention et d'accompagnement pour limiter les conséquences financières et sociales du jeu excessif. La compréhension des parcours de vie et des éléments déclencheurs d'un comportement de jeu problématique ou pathologique pourrait également contribuer à améliorer les messages de prévention en matière de jeux de hasard et d'argent.

Pour commencer, nous réaliserons un bilan du cadre réglementaire et des différentes mesures déjà mises en place en ce qui concerne la lutte contre l'addiction aux jeux d'argent. Cette étape sera

¹⁹ Robson, C., *Real world research* (3e éd.), 2011.

²⁰ Allard-poesi, F., *op. cit.*

l'occasion d'envisager des propositions concrètes à l'aune de ce qui a déjà été fait et des prescriptions légales.

Dans un second temps, nous allons utiliser une méthode mixte, en menant simultanément une étude quantitative et une étude qualitative. L'analyse quantitative s'appuie sur les données extraites de comptes bancaires. Cette étape sert à appréhender le sujet d'un point de vue plus global et une meilleure connaissance du terrain. L'analyse quantitative apporte des données chiffrées, précises, et objectives sur les comportements liés aux jeux d'argent²¹. Cette étape ne permet cependant pas d'accéder à tous les types de jeux d'argent. La partie qualitative permet de prendre en compte les expériences vécues par les individus et leurs perceptions. Cette étape qualitative sert également à affiner les premiers éléments recueillis via l'étude quantitative²².

Notre objectif est d'amener à des propositions opérationnelles pour prévenir les comportements à risque d'addiction et renforcer l'accompagnement des joueurs pour limiter les conséquences financières et sociales.

²¹ Baumard, P., et Ibert, J., « Chapitre 4. Quelles approches avec quelles données ? », *Méthodes de recherche en management*, Dunod, 2014, pp. 105-128.

²² Huberman A. Michael et Miles B. Matthew, « Analyse des données qualitatives : recueil de nouvelles méthodes », *Revue française de pédagogie*, volume 105, 1993. pp. 132-134.

Partie I : Les tribulations des jeux d'argent de l'antiquité à nos jours : un héritage lourd de conséquences

Dans la perspective de mettre en place un plan d'action pour prévenir et traiter l'addiction aux jeux d'argent, il est indispensable de comprendre avec précision le contexte dans lequel ils se sont développés. Pour reprendre les mots attribués à Bernard de Chartres (XII) « nous sommes des nains juchés sur des épaules de géant » et nous devons avant tout faire un état des lieux des stratégies mises en place pour encadrer, réprimer ou traiter l'addiction aux jeux d'argent avant d'en proposer des nouvelles.

Cette étape s'inscrit pleinement dans la logique de la recherche-action, qui repose sur une compréhension approfondie du terrain avant toute intervention²³. L'histoire du jeu d'argent, notamment d'un point de vue juridique, est très ancienne : depuis l'Antiquité et tout au long de l'époque moderne, les autorités ont tenté d'encadrer ces pratiques, oscillant entre interdictions, tolérances et régulations. Ces multiples expériences montrent à quel point la question du jeu est récurrente et complexe, et soulignent la nécessité d'éviter de reproduire des dispositifs déjà testés ou inefficaces. En procédant à cette mise en perspective historique et contextuelle, le chercheur adopte une posture réflexive indispensable à la recherche-action : comprendre les dynamiques passées et présentes pour coconstruire, avec les acteurs concernés, des réponses adaptées, réalistes et situées dans leur contexte socio-institutionnel.

Pourquoi les joueurs pathologiques ne se font pas traiter ? Afin de répondre à cette question, nous devons faire un état des lieux des solutions qui leur sont proposées. Mais cet état des lieux ne suffit pas sans une analyse des perceptions sociales de l'addiction. Nous verrons que les stratégies proposées ne cessent de s'étoffer lorsque la perception de l'addiction aux jeux d'argent évolue peu ou très lentement dans les esprits.

La reconnaissance médicale de l'addiction au jeu est assez récente à l'échelle de l'histoire vieille de plusieurs millénaires des jeux d'argent et de hasard. Aujourd'hui et malgré les nombreuses évolutions dans ce domaine, les personnes qui ont des problèmes de jeu sont fortement stigmatisées. Certains chercheurs affirment même qu'il s'agit de la maladie mentale la plus stigmatisée, car selon les stéréotypes les personnes touchées sont cupides et irresponsables²⁴. Pour les joueurs eux-mêmes, « c'est juste un vice »²⁵ et la dépendance au jeu doit être punie et non guérie. Or les théoriciens de la stigmatisation sont unanimes, avant de dire ce que nous voudrions que les personnes pensent, il faut d'abord remettre en cause ce qu'ils pensent savoir²⁶. Pour comprendre les représentations en matière d'addiction au jeu, il est indispensable d'observer le processus qui a conduit à assimiler cette pratique

²³ Lewin, K., Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 1946, pp.34–46.. Thiollet, M., *Méthodologie de la recherche-action*, 2011.

²⁴ Quigley L., « Gambling Disorder and Stigma: Opportunities for Treatment and Prevention », *Curr Addict Rep*, 2022 ; 9 (4), pp.410-419.

²⁵ Rolando S, Ferrari C, Beccaria F. , "To me, it was Just a Vice", *Stigma and Other Barriers to Gambling Treatment in Piedmont, Italy*, 2023 Dec;39 (4), pp. 1909-1925

²⁶ Smith M. , « Stigma », *Advances in Psychiatric Treatment*. 2002;8 (5), pp.317-323.

comme un danger, une déviance par le groupe social.²⁷ Ce bref détour historique sur le traitement et les perceptions du jeu d'argent de l'antiquité à nos jours est donc une étape cruciale pour parvenir à saisir l'ensemble des enjeux liés à ce domaine, car même si la stigmatisation a disparu des textes de loi et des traitements médicaux, elle demeure profondément ancrée dans les esprits.

²⁷ Stafford, M. C., & Scott, R. R., *Stigma, Deviance, and Social Control: Some Conceptual Issues*. In S. C. Ainlay, G. Becker, & L. M. Coleman (Eds.), *The Dilemma of Difference: A Multidisciplinary View of Stigma*, 1986, pp. 77-91.

1. Une volonté millénaire de répression du jeu d'argent paralysée en pratique

Le jeu d'argent est apparu sur le devant de la scène politique à plusieurs reprises au cours de l'histoire. La dernière, très récente, avait vocation à s'interroger sur la légalisation française des casinos en ligne. Ce subtil équilibre vise à autoriser le jeu d'argent de manière raisonnée afin de protéger les personnes vulnérables de ses effets parfois néfastes. Tantôt considéré comme un loisir, tantôt considéré comme un vice, son « histoire chaotique » montre qu'il n'est pas toujours simple de se positionner en matière de jeu d'argent. Il ne s'agit pas ici de détailler trop longuement l'histoire du jeu d'argent, celle-ci débute dès l'Antiquité et s'écrit encore aujourd'hui. Ces évolutions se sont nourries de considérations éthiques qui sont très utiles pour comprendre ce qui se joue réellement lorsque l'on aborde le sujet. Pourquoi la question de l'interdiction, de l'autorisation ou de l'encadrement du jeu d'argent est-elle si centrale dans notre société ? Quelle que soit l'époque, ce sont des considérations éthiques qui nourrissent les débats : le jeu présenterait un risque pour la morale, pour les consciences et pour l'équilibre des familles. Néanmoins, toutes les tentatives légales et politiques de prohibition de des jeux d'argent se sont heurtées à la volonté populaire de poursuivre ces pratiques. Les tribulations de la loi montrent l'incapacité de supprimer le jeu d'argent, qu'importe les armes utilisées. La religion elle-même ne parvient pas à totalement paralyser ce phénomène pourtant connoté très négativement comme une offense à Dieu, un pacte avec les démons ou le diable²⁸. Au-delà du vice que constitue le fait de remporter de l'argent sans travailler, apparaît déjà l'idée que le jeu d'argent favorise les « emportements sans raison »²⁹ et le déchainement des passions. Les débats philosophiques et théologiques se retrouvent ainsi autour de l'idée que le jeu, assimilé à une pratique diabolique, fait perdre la capacité de discernement et la liberté par la passion et la fascination qu'il entraîne.

1.1 Un héritage romain encore actif aujourd'hui

Le droit romain est particulièrement sévère envers les débiteurs. La loi des XII tables autorisait qu'ils soient enchaînés et promenés sur les marchés par leurs créanciers puis, en l'absence d'un paiement « découpés en morceaux » à proportion des dettes non honorées. Les contrats portant sur un aléa, c'est-à-dire un résultat incertain, apparaissent dès l'Empire romain, principalement à travers la réalisation d'une condition suspensive. Pour autant, lorsque l'aléa concerne un pari ou jeu d'argent, apparaît un principe fondamental qui fera montre d'une grande pérennité : l'exception de jeu³⁰. Une différenciation s'opère lorsque le hasard dépend de la survenue d'un évènement « incertain, mais normal qui se produira selon les conditions ordinaires de la vie usuelle » et lorsqu'il « se produit dans des conditions artificielles dont les causes ou les bases sont convenues par les contractants »³¹. En effet, ce type de spéculation sur l'avenir est connoté négativement, comme un moyen de se procurer des « émotions violentes » partagées entre le « plaisir de gagner » et le « chagrin de perdre »³². Plus que les jeux d'argent eux même, ce sont les discordes et les actes de violence qu'ils génèrent ou encore les conséquences financières en cas de perte qui sont visés. L'exception de jeu est le fruit d'une longue évolution sur la prise en compte de la nature des dettes liées à un pari. Elle apparait dans le Digeste de

²⁸ Guillaume, M., « Traverses. Tu ne joueras point », *Réseaux*, volume 1, n° 1, 1983. Le jeu. pp. 65-77.

²⁹ Traité De Aleatoribus, du Pseudo-Cyprien, IIIe siècle

³⁰ Huc, E., *Le jeu et le pari : en droit romain et en droit civil français*, 1894.

³¹ *Ibid.* p.16

³² *Ibid.* p.47.

Justinien au Ve siècle après J.-C. en ces termes « Le jeu de hasard est celui dans lequel on cherche à capter un évènement incertain dans l'espoir d'un gain incertain. Celui qui a joué, si c'est un jeu honnête, comme aux dés, peut être repoussé par une exception pour ne pas répéter (c'est-à-dire ne pas réclamer) ce qu'il a donné » (Digeste, D. 11.5.2 pr. (Paulus, libro 33 ad edictum)). Le jeu de hasard se voit donc frappé d'une double limitation. D'une part, le perdant ne peut réclamer ce qu'il a versé, d'autre part le gagnant ne peut pas forcer le paiement. C'est donc une forme de contrat imparfait un fait notable qui se trouve justifié par une volonté de protéger les individus du risque financier que le jeu représente pour la dissipation des biens ou le danger de ruine pour la famille³³.

1.2 De la prohibition absolue du jeu à la distinction entre le jeu récréatif et le jeu pathologique (XVI-XVIII^e siècle).

Le jeu d'argent se heurte à une prohibition absolue réitérée à de nombreuses reprises dans les textes depuis le Moyen âge jusqu'à l'Ancien Régime, mais toujours inefficace à le faire disparaître en pratique. Aussi dès le XVI^e siècle, la réprobation du jeu se tempère sous la plume des juristes. Il serait tolérable « si les joueurs sont placés dans des conditions initiales d'égalité ». ³⁴ Il devient alors une vente « à condition ». Progressivement, la critique ne concerne plus les conséquences morales du jeu, mais ses conséquences sociales qui « occasionnent des Banqueroutes, des suicides, et répandent dans les familles la consternation et le déshonneur »³⁵. Le jeu n'est donc plus intrinsèquement condamné, il l'est « per accident » c'est à dire à cause de ses conséquences négatives sur les individus.³⁶

Après plusieurs tentatives sans succès de prohibition du jeu d'argent, l'état prend le relai pour réguler le jeu d'argent qui constitue une manne financière potentielle. C'est de l'un des rares impôts que les citoyens sont heureux de payer³⁷. Sous l'ancien régime, François Ier tente de légaliser le jeu d'argent par l'édit de Châteaurenard (édit 1539) en octroyant à un monopole d'exploitation de la loterie. Bien évidemment, ce droit offert à un traitant nommé s'accompagne d'une redevance élevée à payer chaque année 2000 livres tournois (soit 169 655 euros). Il s'agit donc là moins de « moraliser » le jeu d'argent que de profiter de la manne financière qu'il représente pour le pouvoir royal. Pour autant, cet édit sera bloqué par le parlement qui refusera d'enregistrer la lettre patente permettant sa mise en application.

³³ *Corpus Iuris Civilis*, Digesta XI, 5 (*De aleatoribus*), éd. Mommsen-Krüger

³⁴ Guillaume, M., *op. cit.*

³⁵ Dusaulx, J., *De la passion du jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*, 1679.

³⁶ Armogathe, J.R., « Jeux licites et jeux interdits », in *Le Jeu au XVIII^e siècle*, Actes du colloque d'Aix-en-Provence, 1976, pp. 23-31.

³⁷ Brenner, N., en particulier, *History – The Human Gamble*, University of Chicago Press, 1983.

N° 271. — *Édit qui porte création en France de la loterie* (1).

Châteauregnard, mai 1559; enregistré au Châtelet de Paris. (Traité de la police, liv. III, tit. 4, chap. 7, p. 470.)

FRANÇOIS, etc. Comme de la part de certains bons et notables personnages de nostre royaume, Nous ait esté dit, remontré et donné à entendre, que plusieurs nos sujets tant nobles, bourgeois, marchands qu'autres, enclins et désirans jeux et ébatemens, se sont souventesfois à faute de jeux honorables permis ou mis en usage, appliquez par cy devant et s'appliquent encore à plusieurs autres jeux dissolus, en telle sorte et obstination que les aucuns y ont consommé et consomment tout leur temps, délaissant par tels moyens toute œuvre et labeur vertueux et nécessaire.

Les autres tous leurs biens et substance, et les autres commis et commettent blasphèmes envers Dieu, injures et exez faits envers les personnes, tant à l'occasion des obstinations des joueurs, que des contradictions et dénégations des uns envers les autres.

Et que pour faire cesser lesdits inconveniens, et abolir et éloigner l'usage pernicieux dont ils ont procédé et procèdent, ne se trouveroit meilleur moyen que de permettre et mettre en avant quelques autres jeux et ébatemens, esquels nous, nosdits sujets et choses publiques ne pussent avoir ne recevoir aucun intérêt.

Nous proposans entre autres celui de la blanque, long-temps permis ès villes de Venise, Florence, Geanes, et autres villes et citez bien policées, fameuses et de grandes renommées, avec conditions honnêtes et louables statuts et ordonnances, et articles utiles et nécessaires pour l'entretenement d'icelle, pour obvier à tous abus et calomnies.

(1) Cet édit est le premier sur cette matière, et on voit dans le traité de la police que c'est le besoin d'argent qui en fournit l'idée au roi. V. celui du 24 février 1541; de Louis XIV, décembre 1656, 6 février 1657, 16 janvier 1658, 11 mai 1661, 20 mars 1670, 24 mars 1681, 14 mars 1687, et les arrêts des 5 et 26 mars, 11 et 18 mai, et juin 1700. V. art. 410, Code pénal.

Si la prohibition du jeu d'argent se maintient dans la loi, elle ne fait pas obstacle aux jeux d'argent dans les faits. Il s'agit alors de trouver une nouvelle voie à emprunter pour protéger les joueurs lorsque le jeu a des conséquences négatives sur leurs finances ou leur santé et non plus de sanctionner la pratique en elle-même. On observe les premiers jalons d'une distinction entre le joueur récréatif et le joueur pathologique.

Une distance apparaît progressivement entre le jeu d'argent sage, modéré, qui n'est plus perçu comme illicite et le jeu d'argent des mauvaises circonstances. Selon l'auteur du dictionnaire des cas de

conscience, la plupart des jeux de hasard s'accompagnent de la cupidité et le jeu « a fort souvent de mauvaises suites si l'on est obligé de restituer ce qu'on a gagné au jeu de hasard »³⁸. Néanmoins, le jeu est permis à condition qu'il soit récréatif et constitue « un remède contre l'épuisement que cause un long travail »³⁹. Dès lors qu'un basculement s'opère et que l'on « pousse le jeu trop loin »,⁴⁰ il devient un péché. Apparaissent ainsi les prémisses de la distinction qui ne cessera de se développer entre le jeu récréatif et l'addiction. Le jeu est considéré comme un péché dans des circonstances spécifiques. Cela dépend :

- du temps passé
- du lieu où l'on joue
- des personnes concernées
- du fait de jouer avec une passion excessive

R. Il est permis à l'homme de prendre une honnête récréation, et celle du jeu comme une autre. Mais, dit Aristote, il ne faut en user que comme du repos, c'est-à-dire, comme d'un remède contre l'épuisement que cause un long travail. Ainsi il y a du péché à pousser le jeu trop loin ; et ce péché devient plus grief par les circonstances du jeu, soit qu'elles regardent le temps, le lieu, ou les personnes qui jouent ; comme quand on joue un jour de fête un temps trop considérable, ou dans un lieu saint, ou dans un lieu public avec scandale ; ou que ceux qui jouent sont d'une condition qui ne leur permet pas de s'occuper au jeu, tels que le peuvent être des évêques, des prêtres, des religieux et des magistrats : car pour lors le jeu devient quelquefois péché mortel, comme quand on joue avec une excessive passion et qu'on préfère le plaisir du jeu à l'amour qu'on doit à Dieu ou aux commandements

La notion de « passion » du jeu est mobilisée afin de décrire le fait de perdre le contrôle de sa pratique. Cette dérive est précisée par des éléments objectifs tels que le fait de jouer « des jours et des nuits entières ». Le fait de passer trop de temps à jouer est mal perçu car il n'y a que les « insensés qui puissent regarder la vie comme un temps qui ne nous est donné que pour jouer ». Inversement le jeu est toléré lorsqu'on « y joue sans passion, qu'on n'y joue point trop ». Ce sont ensuite les conséquences financières et les modalités qui sont mobilisées pour financer les dépenses de jeu qui sont invoquées comme une circonstance faisant basculer le jeu dans le péché. L'exemple utilisé est celui d'une personne qui joue souvent « quelquefois des sommes assez considérables » et qui mobilise des stratégies pour poursuivre malgré ses pertes :

³⁸Pontas, J., Encyclopédie théologique ; 18-19. *Dictionnaire de cas de conscience, ou Décisions, par ordre alphabétique, des plus considérables difficultés touchant la morale et la discipline ecclésiastique : tirées de l'Écriture, des conciles (1638-1728)*, 1847, p. 1213

³⁹ *Ibid*

⁴⁰ *Ibid*

*« comme elle perds plus souvent qu'elle gagne, elle vend une partie de ce qu'elle a, et, d'un autre côté, elle fait des emprunts pour fournir à son jeu »*⁴¹.

Une problématique que l'on retrouve encore aujourd'hui chez les joueurs qui souffrent d'une addiction aux jeux d'argent. La moralité est invoquée comme un rempart contre le jeu excessif parce qu'elle constitue un rempart puissant dans une société où l'Église dispose d'un pouvoir plus fort que celui du roi. La religion tente donc d'user de son arme la plus puissante — la damnation — pour encadrer le jeu d'argent et limiter son impact social et financier. Jouer de façon excessive c'est risquer de « perdre son âme ». Le caractère excessif étant apprécié à la fois à travers la fréquence et le montant des sommes dépensées dans le jeu d'argent dès lors que cela risque à « s'incommoder notablement et sa famille ». Cette longue définition constitue l'une des premières distinctions claires entre le jeu récréatif et le jeu excessif. Elle montre une volonté claire de juguler les conséquences négatives que peut provoquer le jeu d'argent lorsqu'il devient une passion et non un divertissement. Une passion qui sera décrite par Jean Dulsaux comme le moment où le jeu redouble, ce qui fait passer de joueur civilisé — qui choisit de jouer — à joueur sauvage — digne de pitié — parce qu'il souffre de sa condition qu'il ne maîtrise plus. On notera que les critères de distinction entre le récréatif et le pathologique commencent à se dessiner. Malheureusement pour l'heure cette distinction s'accompagne d'une forte réprobation morale et sociale du joueur pathologique qui se trouve fortement stigmatisé.

1.3 Une légalisation progressive du jeu d'argent imposée par la pratique (XVIII-XXe)

La légalisation des jeux d'argent se fera très progressivement et de manière très encadrée. L'essor de la loterie dans la France du XVII^e se poursuit en dépit de l'interdiction et malgré l'acharnement du parlement à les prohiber. Le parlement finira par plier et autoriser l'enregistrement des lettres patentes créant une loterie royale sous la pression des finances publiques⁴². La loterie devient alors progressivement une institution publique et les autorisations spéciales attribuées se multiplient. Les autres jeux de hasard d'abord prohibés auront le droit à une tolérance maîtrisée afin de financer une partie des dépenses publiques⁴³. À la fin du XVIII^e siècle, les conséquences des excès du jeu donnent lieu à une résurgence de la volonté de prohiber ce type de pratique. Le cas du fils du Comte de La Haye qui, en une seule nuit, a perdu 800 000 livres aux jeux d'argent est utilisé en exemple pour « mettre fin à ces excès ». Dès le 1er mars 1781, une déclaration royale est diffusée afin de réprimer « l'abus de jeu qui s'est multiplié depuis quelque temps ». Cette déclaration a vocation à prohiber les jeux de hasard et sanctionne tous ceux qui en faciliteront la tenue.

⁴¹ *Ibid.* p. 1220.

⁴² François Guillet, « Le temps suspendu : les jeux d'argent en France de la Révolution à la monarchie de Juillet », *Revue d'histoire culturelle*, 3 | 2021.

⁴³ Harouel, J.-L., « De François Ier au pari en ligne, histoire du jeu en France », *Pouvoirs*, n° 139, 2011, pp. 5-14.

II.

Seront réputés prohibés, outre les Jeux de hasard, principalement tous les Jeux dont les chances sont inégales, & qui présentent des avantages certains à l'une des Parties, au préjudice des autres.

Ce texte reste sans effet, l'amplification et la diffusion du jeu d'argent dans la société se poursuivent,⁴⁴ qu'il importe le cadre légal en vigueur. En témoigne ce passage de l'annuaire historique universel de 1821.

« Le jeu est aujourd'hui la passion générale ; hommes, femmes, jeunes ou vieux, pauvres ou riches, tout le monde joue ; enfin les choses en sont venues au point que l'on ne va plus dans le monde pour jouir des agréments d'un cercle choisi, mais uniquement pour risquer une partie de son revenu sur une carte, sans songer aux obligations contractées la veille et aux besoins du lendemain »

À l'aube du XXe siècle, la prohibition du jeu d'argent disparaît donc progressivement, mais définitivement afin de laisser la place à un encadrement de ses modalités. Pour autant, la volonté de protéger les joueurs d'eux même ne disparaît pas. Elle emprunte seulement des formes différentes puisqu'il s'agit de prévenir et de détecter le moment où « la passion » du jeu prend le dessus sur son aspect récréatif. S'il est impossible d'empêcher le jeu, il est indispensable de protéger les joueurs.

2. Les stratégies d'encadrement des pratiques de jeu d'argent à partir du XXe siècle à nos jours

Longtemps marquée par une logique de prohibition totale, la politique française en matière de jeux d'argent a progressivement évolué vers un modèle d'encadrement et de régulation. Plutôt que de chercher à éradiquer la pratique, le législateur a choisi d'en contrôler les acteurs, les modalités d'exercice et les publics visés, dans une optique de protection du consommateur et de prévention des dérives. De multiples stratégies ont été utilisées à cette fin, elles évoluent constamment pour s'adapter aux nouvelles pratiques en matière de jeu d'argent. Toutefois, cet encadrement se heurte aujourd'hui à de nouveaux défis, notamment liés à l'essor du jeu en ligne et à la mondialisation des plateformes, qui complexifient l'application des règles nationales et appellent à une adaptation continue du cadre réglementaire.

La première stratégie mise en œuvre passe par un encadrement des acteurs autorisés à proposer des jeux d'argent afin que les joueurs passent par un circuit respectueux des obligations légales qui seront progressivement mises en place afin de protéger les joueurs.

⁴⁴ Guillet, F., « Le temps suspendu : les jeux d'argent en France de la Révolution à la monarchie de Juillet », *Revue d'histoire culturelle*, 3 | 2021.

2.1 Un encadrement des opérateurs fragilisé par le déploiement des jeux en ligne

La volonté d'encadrer les opérateurs de jeu d'argent est très ancienne, malheureusement elle se heurte au caractère protéiforme de la pratique. N'importe quel évènement qui repose sur le hasard peut devenir l'occasion d'un pari. Lorsque l'état autorise la loterie au XIXe siècle, c'est sous la réserve qu'elle demeure confiée à des acteurs autorisés par la loi. Cette voie se maintient aujourd'hui puisque seuls les acteurs qui disposent d'une autorisation légale ont le droit de proposer des jeux d'argent.

La prohibition de principe des loteries dans la loi du 21 mai 1836 se trouve par exemple assortie d'une exception pour les objets mobiliers destinés à des actes de bienfaisance, à condition d'être autorisés par les pouvoirs publics » (il s'agit principalement d'autoriser les manifestations locales dont la recette est affectée à des activités sportives ou charitables). Cette répression ne fait pas disparaître les loteries privées malgré l'instauration de sanctions pénales rigoureuses notamment de l'emprisonnement allant de 2 à 6 mois et une amende allant de 200 à 6000 francs⁴⁵ (sachant que 200 francs correspondent à l'époque à environs 2 à 3 mois de salaire d'un ouvrier qualifié).

C'est ensuite le développement des courses hippiques qui conduit à la création du pari mutuel (système collectif redistribuant les mises après prélèvement). La loi du 2 juin 1891 autorise ce système et fonde le Pari mutuel urbain (PMU) quelques décennies plus tard (1930). Le PMU obtient un monopole de fait sur les paris hippiques, sous tutelle du ministère de l'Agriculture et des associations de courses.

Dans la logique de cette évolution, certaines communes touristiques réclament des casinos⁴⁶ pour dynamiser l'économie locale et trouver une source de financement pour les besoins des villes. Ces débats donneront naissance à la loi du 15 juin 1907⁴⁷ qui autorise l'ouverture de casinos, mais uniquement dans les stations balnéaires, thermales ou climatiques et sous contrôle strict de l'État et des préfets. Les opérateurs doivent obtenir une concession municipale et une autorisation ministérielle, tandis que la police des jeux (aujourd'hui Service central des courses et jeux du ministère de l'Intérieur) veille au respect des règles.

Puis, durant la crise économique des années 1930, le gouvernement crée la Loterie nationale (décret du 22 juillet 1933). Les objectifs sont pour l'heure toujours principalement sociaux, la loterie à vocation à financer la prise en charge anciens combattants et certaines œuvres sociales. En filigrane on trouve la volonté de canaliser le jeu vers une offre contrôlée et fiscalisée. Cette loterie d'État deviendra la Française des jeux (FDJ) en 1976, société d'économie mixte à mission publique. Elle détient un monopole légal sur les loteries et les jeux de grattage/tirage.

Ce cadre strictement règlementé ne fera pas disparaître l'offre illégale, néanmoins cela permettra de l'endiguer jusqu'à l'apparition des opérateurs de jeu d'argent en ligne. Ces nouveaux

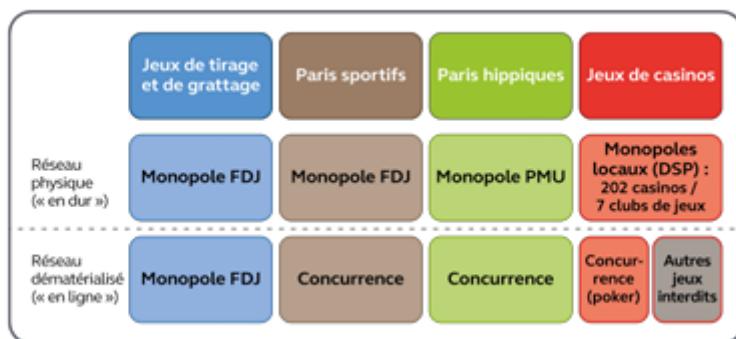
⁴⁵ Degermann, V. et Alezra, J.-P. , « Le droit pénal du jeu », *Pouvoirs*, 139 (4), 2011, pp. 103-118.

⁴⁶ Pour une bibliographie très exhaustive sur le sujet voir Christine Carrère-Saucède, Spectacle et Casino en France, <https://sht.asso.fr/wp-content/uploads/2017/10/bibliographie-casinos.pdf>

⁴⁷ <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGITEXT000006071172>

acteurs remettent profondément en cause l'ordre établi et les modalités de contrôle qui avaient su faire leurs preuves. Le jeu d'argent est désormais accessible à toute heure, depuis chez soi, et via des opérateurs internationaux. D'abord extrêmement réticent à tolérer cette ouverture du marché, le législateur finira par poser les jalons des autorisations légales en matière de jeu en ligne. La loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 ouvre partiellement le marché aux paris sportifs, paris hippiques et poker en ligne. Une ouverture permise uniquement pour les opérateurs agréés par une autorité indépendante : l'ARJEL (*Autorité de régulation des jeux en ligne*)⁴⁸.

Schéma n° 1 : composition du secteur des jeux d'argent et de hasard



Source : Cour des comptes

Néanmoins, il reste possible pour les joueurs d'accéder à des jeux en ligne prohibés en France. D'abord, les internautes peuvent mettre en œuvre des techniques de contournement grâce à l'utilisation de réseaux privés virtuels (VPN), faciles d'installation et très peu coûteux, voire gratuits. Ces dispositifs permettent de camoufler l'adresse IP des joueurs qui sont alors perçus comme jouant depuis un autre pays que la France. Par ailleurs, certains sites parviennent à être accessibles en France sans l'utilisation d'un VPN.

En 2019, l'autorité nationale des jeux (ANJ)— une autorité administrative indépendante — prend le rôle de réguler les jeux d'argent. Son périmètre est plus large que l'ARJEL (dissoute en 2020) puisqu'elle régule plus de 80 % du marché du JAH en France. Elle reprend la vocation de prévention du jeu excessif tout en poursuivant l'action en matière de contrôle des opérateurs, vérifie l'application des règlementations et supervise la mise en place de programmes d'action. À cette fin, elle coopère avec plusieurs administrations tout en étant indépendante.

Afin d'envisager un mode de prévention de l'addiction au jeu, il convient de partir du postulat que l'encadrement ne concerne que les opérateurs légalement habilités en France. Les joueurs peuvent ainsi parfaitement contourner les mécanismes de détection ou de protection qui ont été mis en place en se dirigeant vers de jeux d'argent en ligne illégaux. Dans la perspective d'une action efficace envers les joueurs pathologiques, il faudra considérer à la fois les stratégies dirigées vers les acteurs impliqués dans les démarches et les acteurs qui sont en dehors du champ d'action de la loi et de l'ANJ. Par ailleurs, il reste très complexe pour un opérateur isolé de prendre en compte l'ensemble de la pratique de jeu d'un joueur, qu'il s'agisse d'un opérateur en ligne ou physique.

⁴⁸ Sur le sujet de la régulation voire le rapport de la Cour des comptes de 2016, <https://www.ccomptes.fr/sites/default/files/EzPublish/20161019-regulation-jeux-argent-et-hasard.pdf>

2.2 Une exclusion des personnes vulnérables

Parallèlement à la régulation des opérateurs et des pratiques de jeu, le droit français a également cherché à encadrer l'accès aux jeux d'argent en tenant compte de la vulnérabilité de certains publics. Dans une logique de protection sociale et de prévention des risques d'addiction, le législateur a ainsi exclu certaines catégories de personnes du jeu, notamment les mineurs et les majeurs placés sous protection juridique. Cette restriction vise à concilier la liberté de participer à des activités de jeu avec la nécessité de préserver les individus les plus exposés aux dangers économiques et psychologiques que ces pratiques peuvent engendrer.

2.2.1 Une exclusion des mineurs encore fragile en pratique

Afin que le jeu puisse rester une activité récréative, et du fait du risque de basculement dans l'addiction, les mineurs ne sont pas autorisés à jouer. Cette interdiction n'est pas nouvelle, elle apparaît dès les prémisses de la légalisation de la loterie en France. Au XIXe siècle, la règlementation des casinos va de pair avec une obligation de contrôler leur accès, particulièrement en ce qui concerne les « jeunes gens ». Les mineurs sont ainsi exclus de fait des maisons de jeu jusqu'à leur majorité (21 ans).

Il faut attendre la loi du 12 mai 2010 pour que la loi pose une interdiction absolue de jeu des mineurs (18 ans). De ce fait, les opérateurs ont l'obligation de vérifier l'identité et l'âge des joueurs via une pièce d'identité que ce soit en physique ou en ligne. Les opérateurs de jeu français respectent majoritairement cette obligation.

On notera que les opérateurs de paris en ligne et certains casinos proposent des versions gratuites. Ces versions permettent notamment de

- Simuler des paris avec des crédits fictifs
- Jouer au casino en mode démo avec des jetons virtuels.

Ces sites sont interdits par l'ANJ qui alerte sur ses effets. Néanmoins, certains jeux de casino restent accessibles sans inscription, dans leur version d'essai, et donc sans vérification d'identité.

Cette interdiction de consommation de jeu d'argent par les mineurs est aussi limitée lorsque la pratique se fait par l'intermédiaire d'un adulte. Ainsi l'achat de jeu d'argent à gratter, le fait de prêter son compte de jeu en ligne à un mineur⁴⁹ ou les sessions de jeu de poker en famille échappent totalement aux mécanismes de contrôle légaux. Malgré l'interdiction légale, la pratique de jeu des mineurs est une réalité. Selon la dernière étude « EnCLASS » 2021 de l'OFDT⁵⁰, 1 collégien de 3e sur 4 a déclaré avoir déjà joué à un jeu d'argent ou de hasard dans l'année. L'étude ENJEU-Mineurs⁵¹ menée par la SEDAP révèle que, en 2021, plus d'un tiers des jeunes mineurs interrogés sont joueurs (34,8 %). Si les pratiques sont variées, le grattage reste prédominant.

⁴⁹ Enjeu mineurs, n° 4, Février 2022, LA PRATIQUE DES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD DES MINEURS EN 2021 (ENJEU-Mineurs).

⁵⁰ <https://www.ofdt.fr/BDD/publications/docs/epcxet2c1.pdf>

⁵¹ Les problèmes liés aux jeux d'argent en France, en 2019, note de l'ODJ n°12, 2020

2.2.2 Une exclusion des majeurs protégés

En raison de l'impératif de santé publique lié aux jeux d'argent, les majeurs sous tutelle sont juridiquement incapables d'ouvrir un compte joueur. Selon l'article L320-9 du Code de la sécurité intérieure (CSI) « L'accès aux jeux d'argent et de hasard est interdit aux mineurs, même émancipés, ainsi qu'aux personnes inscrites sur la liste des interdits de jeu et aux personnes placées sous tutelle. ». Ainsi les personnes sous tutelle sont-elles automatiquement inscrites sur le Fichier des interdits de jeu (FIJ). Étant donné que les opérateurs de jeu doivent vérifier l'identité des joueurs, cette inscription est de nature à empêcher les majeurs sous tutelle d'ouvrir un compte de jeu en ligne. Cette interdiction est aussi valable pour les lieux de jeu tels que les Casinos, cercles de jeu et hippodromes puisque la carte d'identité est demandée à l'entrée et que le FIJ est consulté. Dans les points de ventes FDJ et les PMU, le contrôle à l'entrée n'est pas requis dès lors que la personne est majeure ce qui rend plus complexe la vérification d'une potentielle tutelle.

Par ailleurs, la tutelle et la curatelle peuvent être utilisées afin de protéger une personne souffrant d'addiction au jeu. Le raisonnement de la cour d'appel de Douai de 2015⁵² est particulièrement intéressant puisqu'elle valide une curatelle renforcée en raison de la perception problématique de la joueuse :

« demeurant toujours convaincue qu'elle va percevoir une somme importante d'argent, mais aussi de la réalité de sa situation financière puisqu'elle ne perçoit ni les risques auxquels elle s'expose ni les conséquences budgétaires de son addiction »

Un risque financier par ailleurs établi par son médecin traitant :

« A cette requête était joint un courrier de son médecin traitant indiquant que cette dernière lui a fait part de difficultés financières et lui a tenu un discours incohérent, affirmant qu'elle allait gagner de grosses sommes d'argent à des jeux.

[...]

Dans les conclusions de son rapport, le docteur D indique que Madame F présente un mode de pensée magique («gagner»), en relation avec une tentative ultime de lutter contre un vécu dépressif qu'elle a trainé toute sa vie («j'ai jamais eu de chance») avec une fonction d'espérance d'enfin inverser ce mauvais sort qui la poursuit. Il précise que le déni, mode de fonctionnement psychotique, ici très circonscrit (« noyau psychotique de toute névrose» selon les auteurs anciens), lui a fait dépenser la vente de son héritage, puis s'endetter. »

Dans ce cadre, le tribunal prend en compte la perception de la joueuse et les conséquences sur son patrimoine même s'il « est établi qu'elle conserve des compétences intellectuelles et des capacités d'autonomie réelles ». Elle est donc mise sous curatelle renforcée. Le majeur protégé lui-même peut demander ces mesures de protection. La demande peut aussi émaner de l'un de ses proches à condition de passer par une expertise médicale. Ces mesures restent assez marginales bien qu'il soit impossible de les comptabiliser précisément puisque le ministère de la Justice ne distingue pas selon les motifs de demande d'ouverture de mesure de protection.

⁵² CA Douai, 23 avr. 2015, no 14/02510, Dr. famille 2015, comm. 134, obs. I. Maria.

2.3 Un encadrement progressivement renforcé de la publicité pour les jeux d'argent

Les premières publicités relatives aux jeux d'argent mettaient principalement en avant leur dimension sociale et collective, soulignant leur contribution au financement d'actions de solidarité ou d'intérêt public. La participation au jeu était alors présentée comme un acte citoyen, au service du bien commun. Cependant, avec le temps, le discours publicitaire a évolué vers une valorisation de l'enrichissement individuel et du gain facile, détournant ainsi le sens initial de ces pratiques. Face à cette évolution, le droit est intervenu pour encadrer plus strictement la communication et la promotion des jeux d'argent, afin de prévenir les risques d'addiction et de protéger les joueurs les plus vulnérables.

2.3.1 La promotion du jeu d'argent comme acte de bienfaisance

La publicité en faveur des jeux d'argent apparaît bien avant d'être encadré juridiquement. Le message véhiculé est très différent de ce que l'on peut trouver aujourd'hui. Il ne s'agit pas d'encourager à jouer pour avoir une chance de s'enrichir, mais de soutenir des causes sociales. Les quelques affiches présentées ci-dessous montrent la variété de ces causes.

Il peut s'agir de causes locales, telles les bienfaisances auprès des ouvriers de Bessèges. Cette loterie se produit dans une période où la Compagnie des Mines, Fonderie et Forges d'Alès se trouve en difficulté économique puisqu'elle fera faillite en 1891⁵³.

⁵³<https://industrie.lu/ForgesdeBesseges.html>

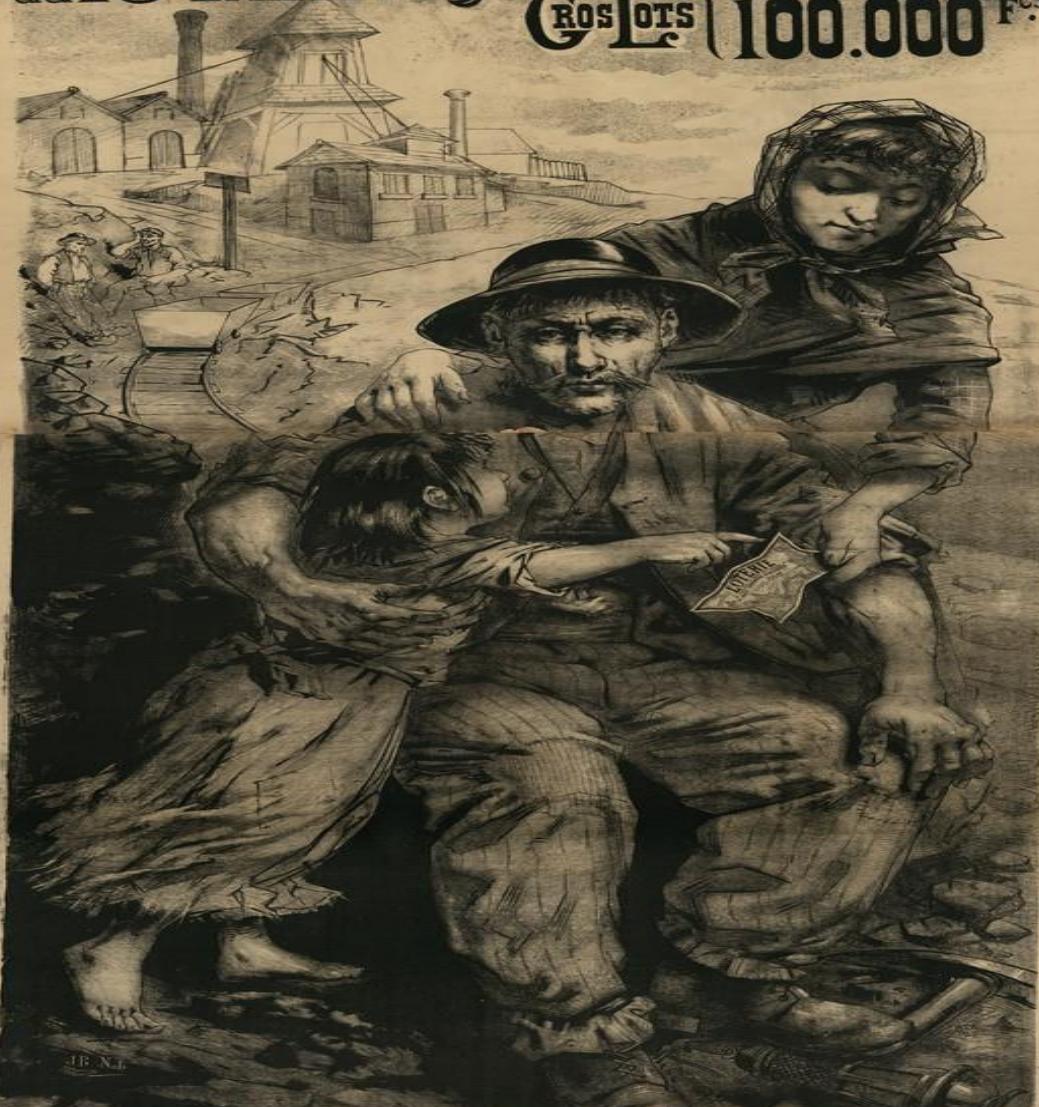
LOTERIE

de bienfaisance au profit des ouvriers de

BESSEGES

LA VOUTE ET TERRENOIRE

TIRAGE SUPPLÉMENTAIRE
du 15 MAI 1890 Principaux 200.000 Fcs.
GROS LOTS 100.000 Fcs.



NOMENCLATURE DES LOTS

1 GROS LOT de	200.000 Fr.	2 LOTS de	10.000 Fr.	20.000 Fr.
1 GROS LOT de	100.000 Fr.	4 LOTS de	5.000 Fr.	20.000 Fr.
1 GROS LOT de	50.000 Fr.	10 LOTS de	2.000 Fr.	20.000 Fr.
2 LOTS de	20.000 Fr.	10 LOTS de	1.000 Fr.	10.000 Fr.
ENSEMBLE: 470.000 Fr. PRESQUE UN DEMI-MILLION	A GAGNER PAR LE PUBLIC	20 LOTS de	500 Fr.	10.000 Fr.

PRIX DU BILLET UN Franc

SEULES les Billets VENDUS depuis l'origine de la Loterie participent aux tirages de ce Tirage, de manière que l'ensemble des billets en possession de l'INTEGRALITE

DES LOTOS. La vente doit commencer le 10 Mai prochain.

Où peut se procurer des BILLES: dans les Bureau de tabac.

Cher M. NOUVEL, secrétaire général, 24 rue Croix-des-Petits-Champs à Paris.

Cher M. STAUDER, agent principal, 117 boulevard Sébastopol, à Paris.

Les demandes supérieures à 10 Billets donnent droit à une magnifique Prime,

gravure destinée par M. Noblet, amie d'une dédicace aux Miners, de M. Jean,

RICARPIN, le Théâtre général des Gouez et des Abondance.

EMILE LEVY - 10 Rue des Petits-Champs - PARIS

Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Loterie de bienfaisance au profit des ouvriers de Bessèges, Émile Lévy, 1890.

Lors de la Première Guerre mondiale, la loterie se pare de patriotisme en empruntant les symboles de la nation comme en témoigne cette représentation de Marianne portant des sacs de billets.



Loterie Nationale, André Galland, 1918.

Le même type d'argumentaire sera utilisé lors de la Seconde Guerre mondiale. L'achat de billet de loterie est présenté comme un devoir citoyen, « un geste de solidarité ». Cette affiche appartient à la Loterie nationale des Œuvres de Guerre, créée en 1933 pour financer l'aide aux anciens combattants,

aux veuves et aux orphelins de la Première Guerre mondiale, et plus largement l'effort de solidarité nationale. Il ne s'agit pas d'encourager l'enrichissement personnel, mais de soutenir les soldats et les victimes de la guerre. L'acte de consommation devient alors acte de participation à l'effort national.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

Loterie nationale — Achetez les dixièmes : œuvres de guerre. 1940.

L'incitation à l'enrichissement est déjà présente à la fin du XIXe siècle, mais il faut attendre le milieu du XXe siècle pour que le message festif récréatif apparaisse réellement dans les publicités.



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

tranche spéciale des
300 MILLIONNAIRES

TIRAGE LE VENDREDI 23 JANVIER 1959



LOTERIE NATIONALE

Loterie nationale : tranche spéciale des 300 millionnaires – Tirage le vendredi 23 janvier 1959,
Justh G, 1959.

2.3.2 La publicité instrumentalisée au service de la prévention du jeu d'argent

Aujourd'hui, les publicités de jeu d'argent sont strictement réglementées par le Code de la sécurité intérieure (CSI)⁵⁴. La publicité en faveur des jeux d'argent et de hasard est notamment interdite dans les médias affiliés aux mineurs puisque ce type de communication est par exemple interdite dans les cinémas pour les films qui ne sont pas interdits au moins de 18 ans. Un décret du 4 novembre 2020 durcit la législation en précisant de nouvelles interdictions sur la mise en scène de mineurs ou de personnalités appartenant à l'univers des mineurs. Plus largement, toute publicité, quel que soit le public visé, ne doit pas encourager au JAH de façon excessive ou bien suggérer que les JAH peuvent contribuer à la réussite sociale ou sortir des difficultés personnelles.

La dernière marche de cette évolution en termes de prévention se trouve dans l'ajout d'un message de mise en garde obligatoire. D'abord dirigées vers l'encouragement à un jeu responsable, les publicités visent aujourd'hui à avertir les joueurs des dangers inhérents aux jeux d'argent⁵⁵. La loi du 12 mai 2010 introduit l'obligation d'insérer un message de prévention dans toutes les communications commerciales en faveur des jeux d'argent et de hasard. La bannière dont les caractéristiques sont précisément déterminées, doit alerter sur les risques d'endettement, de dépendance et d'isolement et orienter vers un numéro permettant d'initier un accompagnement. Un décret du 4 novembre 2020 précise cette loi, son objectif est d'assurer que le message soit bien visible par les utilisateurs. Cette préconisation a par ailleurs été assortie d'une sanction. Le message est imposé depuis l'arrêté du 29 juillet 2022 et ne supporte aucune modification.

**LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD PEUVENT ÊTRE DANGEREUX :
PERTES D'ARGENT, CONFLITS FAMILIAUX, ADDICTION ...**

RETROUVEZ NOS CONSEILS SUR JOUEURS-INFO-SERVICE.FR (09 74 75 13 13 - APPEL NON SURTAXÉ)

Une analyse de l'efficacité des messages sur le jeu responsable, publiée en juillet 2025, souligne que bien que ces messages soient perçus comme utiles et légitimes, leur contenu reste peu impactant pour les joueurs. De plus, les modalités d'affichage de ces messages ne sont pas suffisamment visibles et percutantes au sein des parcours de jeu, ce qui limite leur efficacité⁵⁶. Par ailleurs, certains opérateurs de jeux d'argent utilisent des techniques de cadrage pour rendre les messages de prévention moins visibles et moins dissuasifs. Par exemple, les messages de prévention sont souvent placés en bas de la page d'accueil des sites ou applications, avec un texte écrit ton sur ton, réduisant ainsi leur visibilité⁵⁷.

⁵⁴ DE LA PUBLICITÉ EN FAVEUR DES JEUX D'ARGENT EN FRANCE, EN 2024, OFDT, Mars 2025.

⁵⁵ Pour une étude sur le sujet voir Mouneyrac, A., *Messages de prévention promouvant le Jeu Responsable : Une injonction paradoxale dans les jeux de hasard et d'argent*, Thèse de doctorat, Toulouse 2019.

⁵⁶ Gaudett, G.E., Pellizzari, P., Wood, R.T.A. et al. « Evaluating the Effectiveness of Responsible Gambling Messages: A Rapid Evidence Assessment », *J Gambl Stud* 41, 891–914 (2025).

⁵⁷ Romaniec, R., « Comment "les opérateurs de jeu d'argent rendent inutiles les outils de prévention de l'addiction", *Le monde*, 12/08/2024,

2.4 Un encadrement des modalités de jeu en ligne en faveur de la détection prévention

Le développement rapide du jeu en ligne a profondément transformé les pratiques ludiques et posé de nouveaux défis en matière de régulation. Contrairement aux formes traditionnelles de jeux d'argent, les plateformes numériques permettent une accessibilité constante et une intensité de jeu accrue, rendant indispensable un encadrement spécifique. Le législateur et les autorités de régulation, telles que l'ANJ, ont ainsi mis en place des dispositifs de prévention et de détection des comportements à risque fondés sur l'analyse des données de jeu. Ces outils technologiques — incluant des tableaux de bord personnalisés, des alertes ou des notifications destinées aux joueurs — visent à favoriser une pratique responsable et à intervenir précocement en cas de signes de jeu excessif ou pathologique.

2.4.1 Déetecter le basculement dans l'addiction par l'analyse des données

L'ANJ impose aux opérateurs de mettre à disposition des outils permettant au joueur de suivre avec précision l'état de sa pratique. Le joueur doit pouvoir poser des limites de dépôt, des seuils de versement de gains et des limites de temps pour le poker. Le joueur doit aussi être en capacité d'accéder facilement à son solde.

Un arrêté du 9 avril 2021 impose aux opérateurs de jeux en ligne de suivre en continu les activités de jeu : « Les opérateurs s'efforcent d'identifier aussi tôt que possible les joueurs dont les pratiques de jeu commencent à basculer vers des comportements excessif ou pathologique. Ils adaptent leurs interventions en fonction du niveau de risque identifié⁵⁸ ». Cette identification doit s'appuyer sur l'exploitation des données disponibles, comprenant une analyse des données propre à chaque joueur, afin de « mesurer les variations significatives de risque ». La détection repose sur un ensemble de faisceaux qualitatifs (les interactions avec le joueur par exemple), mais aussi quantitatifs (fréquence ou temps de jeu). Les opérateurs doivent ensuite, toujours selon l'arrêté de 2021, prendre contact auprès de ces joueurs afin de les orienter vers un accompagnement. Si la finalité — prévenir et traiter l'addiction — est clairement définie, les moyens sont assez largement explicités. Quant au seuil de détection, il est laissé à la discrétion de l'opérateur, dans le cadre des « meilleures pratiques » ou des plans d'action élaborés avec l'ANJ.

https://www.lemonde.fr/idees/article/2024/08/12/comment-les-operateurs-de-jeu-d-argent-rendent-inutiles-les-outils-de-prevention-de-l-addiction_6277388_3232.html

⁵⁸ <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000043370682/2025-02-11>

2.4.2 Utiliser les notifications pour diffuser des messages de prévention individualisés

Ce système permet, en plus des messages collectifs de prévention, d'adresser des notifications individualisées aux joueurs. Ces messages sont de plusieurs ordres

- Alerte temps de jeu en fonction des limites déterminées par le joueur.
- Alerte dépôt ou mises proches de la limite déterminée par le joueur
- Alerte de perte excessive ou variation anormale des pertes
- Confirmation de transaction (retrait et dépôt)
- Pop-up jeu responsable

Des études récentes démontrent que les avertissements génériques sur les comportements de jeu ont moins d'impact que les notifications personnalisées et l'autolimitation⁵⁹. Ce champ d'action récent permet d'envisager des stratégies nouvelles en matière de prévention de l'addiction. Il est donc particulièrement intéressant de s'interroger sur les seuils de détection et sur la nature des messages diffusés. On notera que la principale limite de cette méthode et qu'elle reste interne à chaque opérateur à une époque où les jeux en ligne sont très nombreux et variés. Cela fragilise le fait d'obtenir une perspective d'ensemble de l'activité chez un joueur qui peut, dès lors que les seuils sont atteints sur un site, passer à un autre. De plus, ces contraintes ne sont présentes que chez les opérateurs en ligne français.

2.5 Les stratégies judiciaires de gestion de l'addiction

Au-delà de la régulation des opérateurs et de la prévention des comportements à risque, le droit a également été conduit à se positionner face aux conséquences les plus graves de l'addiction au jeu. Deux problématiques majeures se sont ainsi imposées. D'abord part, la reconnaissance de « l'exception de jeu », qui limite la valeur juridique des dettes issues des jeux d'argent. Ensuite, la question du surendettement des joueurs qui interroge sur la place de l'addiction dans l'appréciation de la responsabilité individuelle. Ces enjeux illustrent la tension entre liberté contractuelle et protection des personnes vulnérables, au cœur du traitement juridique du jeu pathologique.

2.5.1 Le maintien limité de l'exception de jeu

Afin de protéger les joueurs, la première méthode utilisée dans l'histoire a été d'empêcher que le paiement des dettes de jeu d'argent puisse être poursuivi en justice. Au début du XIXe siècle, les dettes de jeu ne peuvent pas faire l'objet d'une action en justice en cas de conflit. L'article 1965 du premier Code civil précise ainsi que « La loi n'accorde aucune action pour une dette du jeu ou pour le

⁵⁹ Gaudett, G.E., Pellizzari, P., Wood, R.T.A. *et al.*, « Evaluating the Effectiveness of Responsible Gambling Messages: A Rapid Evidence Assessment », *J Gambl Stud* 41, 2025, pp. 891–914, Rockloff, M., *et al.*, Testing the effectiveness of different safer gambling messages for sports and race betting: A five-week experiment, *Addictive Behaviors*, Volume 149, 2024.

paiement d'un pari » exception faite des jeux d'adresse⁶⁰. Même dans ce cas le juge peut refuser une demande qui paraît excessive. Tout ce que le gagnant peut espérer c'est que le perdant règle sa dette spontanément, en ce cas il est impossible pour ce dernier de récupérer l'argent donné. Il s'agit donc là d'une position paradoxale qui permet d'offrir un compromis⁶¹. Comme le résume justement Butcher, il s'agit « d'une situation juridique très originale visant à en limiter les excès sans pour autant empêcher leur pratique ». ⁶²

L'exception de jeu se maintient encore aujourd'hui puisqu'il est régulièrement invoqué devant les tribunaux. Néanmoins, son application se réduit aujourd'hui à une peau de chagrin sous l'action conjuguée de la loi et de la jurisprudence. L'arrêt de la Cour de cassation du 8 avril 2021 (Pourvoi n° 19-20.644) accorde l'exception de dette de jeu dans le cadre d'une dette de 170 000 euros due par un joueur à un Casino. Selon cet arrêt

« Satisfait aux dispositions de l'article 1965 du Code civil, selon lequel la loi n'accorde aucune action pour une dette du jeu ou pour le paiement d'un pari, la cour d'appel qui après avoir estimé que le client justifie que les chèques émis en faveur du casino ne l'ont pas été en paiement de jetons, mais constituent des avances consenties par cet établissement pour alimenter le jeu et que la cause du protocole n'est pas licite »⁶³

En l'espèce, ce n'est donc pas la dette due au Casino qui fait l'objet d'une exception de jeu, mais bien le prêt consenti afin d'alimenter le jeu d'argent en dehors des moyens du joueur. À ce titre, le protocole conclu entre une banque et un casino pour assurer le règlement de chèques destinés à couvrir des avances consenties par le casino pour alimenter le jeu n'est pas licite.

On notera toutefois que l'obligation de payer une dette de jeu n'a pas été directement consacrée par le législateur. Elle repose sur une interprétation jurisprudentielle (Ch. mixte, 14 mars 1980 & Civ. 1re, 31 janv. 1984)⁶⁴ des articles L321-1 du CSI (Casino autorisé dans certaines zones), L322-1 (paris sur les courses hippiques uniquement par les sociétés agréées) et L 324-1 du CSI pour la Française des jeux.

En ce qui concerne les jeux d'argent en ligne, c'est la loi du 12 mai 2010 qui ouvre et régule le marché pour les paris sportifs, hippiques et le poker. L'exception de jeu est donc inapplicable dès lors que l'opérateur de jeu est agréé par l'ARJEL et donc considéré comme légal. La jurisprudence établie donc une distinction dans l'application de l'exception de jeu qui ne peut être invoquée que pour faire obstacle à une dette contractée sur un site de jeu en ligne non autorisé en France. En somme, le joueur qui basculerait dans l'addiction ne pourrait plus mobiliser l'exception de jeu et se trouverait contraint à payer ses dettes, dès lors que l'opérateur est légal, et ce même si ses dépenses à ce niveau sont excessives.

⁶⁰ Article 1966 : « fait des armes, les courses à pied ou à cheval, les courses de chariot, le jeu de paume et autres jeux de même nature qui tiennent à l'adresse et à l'exercice du corps »

⁶¹ Gauthier, P.Y., « Passions et raison du droit en matière de jeux d'argent », *Pouvoirs*, 2011/4 n° 139, pp. 91-101.

⁶² Bucher, C., « Jouer à se faire interdire », *Psychotropes*, 11 (2), pp.87-100.

⁶³ <https://www.courdecassation.fr/decision/607dde4cbdd797b53ae6e2a6>

⁶⁴ Voir Dalloz, Droit des obligations, Exception de jeu : une vitalité conservée, 6 mai 2021. Voir aussi M.-C. de Montecler, "Retour sur le domaine d'application de l'exception de jeu", *Lexbase*, 8 juillet 2010.

2.5.2 Le surendettement et le jeu pathologique

Le surendettement, selon le code de la consommation, est la situation d'une personne qui ne parvient plus à faire face à l'ensemble de ses dettes non professionnelles exigibles et à échoir. Il donne lieu à un dépôt de dossier par le débiteur auprès de la Banque de France pour obtenir des mesures de traitement ou d'effacement des dettes. Selon l'article L.711-1 du Code de la consommation : « la procédure de surendettement est ouverte aux personnes physiques de bonne foi en situation d'impossibilité manifeste de faire face à leurs dettes »

La procédure applicable aux joueurs excessifs, lorsque l'endettement est en partie causé par le jeu d'argent, peut poser des difficultés à travers l'appréciation du critère de la « bonne foi ». Cette notion s'apprécie au regard du comportement du débiteur afin de prouver qu'il n'a pas volontairement causé son appauvrissement. Elle repose sur l'appréciation de plusieurs critères :

- absence de manœuvres frauduleuses
- absence de volonté de dissimulation
- volonté réelle de trouver une solution.

Selon des jurisprudences répétées la bonne foi du débiteur est présumée, et le simple fait d'avoir contracté de nombreuses dettes de jeu ne suffit pas à caractériser la mauvaise foi, sauf preuve d'une volonté frauduleuse. Lorsque l'addiction au jeu est prouvée, elle peut expliquer le surendettement et paralyser la mauvaise foi en raison de l'abolition du discernement :

« la bonne foi du débiteur qui sollicite l'ouverture d'une procédure de surendettement doit être appréciée par le juge au vu de l'ensemble des éléments qui lui sont soumis au jour où il statue ; qu'en retenant, pour juger que Mme W... avait la « volonté de ne pas faire face à ses crédits », que son endettement était excessif et qu'il n'était pas établi que sa dépression était de nature à abolir son discernement, sans rechercher, comme elle y était invitée, si, outre sa dépression réactionnelle consécutive au décès de son mari, son addiction au jeu n'était pas de nature à expliquer cet endettement et à exclure toute mauvaise foi, le tribunal a privé sa décision de base légale au regard de l'article L. 711-1 du code de la consommation »⁶⁵. Par ailleurs, la Cour d'appel rappelle que le jeu d'argent n'est pas une « une activité de loisirs comme une autre, une addiction au jeu pouvant entraîner une envie irrépressible de toujours jouer plus, des dépenses irraisonnées »⁶⁶.

Ainsi, l'addiction au jeu n'exclut pas la bonne foi. Toutefois, la personne surendettée notamment en raison de ses dettes de jeu doit faire preuve de transparence et engager des démarches de soins. Il faut prouver que les dettes contractées pour financer le jeu d'argent sont liées à une addiction et ne proviennent pas d'une décision rationnelle. La personne surendettée devra donc fournir des éléments médicaux et prouver qu'elle fait l'objet d'un suivi médical par un addictologue ou un dossier de suivi de soin.

⁶⁵ Cour de cassation, civile, Chambre civile 2, 21 février 2019, 18-11.476.

⁶⁶ Cour d'appel Rouen, 4 févr. 2016, n° 15/02632.

Dans un arrêt récent de la cour d'appel de Colmar du 10 juin 2024, des créanciers avaient contesté la recevabilité d'un dossier de surendettement au motif que la débitrice « *avait aggravé son insolvenabilité, en fraude des droits de ses créanciers, par des dépenses liées aux jeux d'argent dans une telle proportion qu'elle prenait consciemment le risque de ne pouvoir respecter ses engagements* ». Le raisonnement de la cour permet de retracer avec précision la manière dont la véracité de l'addiction est perçue dans le cadre de la recevabilité d'un dossier de surendettement

« *Le fait que Madame [A] [T] ait saisi l'Autorité nationale des jeux d'une demande d'interdiction de jeux, qui a été acceptée par cette dernière et est devenue effective le 30 mars 2021, n'est pas probant alors qu'aux termes de l'article L320-9-1 du code de la sécurité intérieure, cette interdiction peut être prononcée sur demande volontaire de toute personne, sans qu'il soit nécessaire de justifier de la réalité d'une quelconque addiction ni effectué aucune vérification en ce sens.*

Les certificats de consultation de l'intéressée auprès d'un médecin présenté comme "docteur en médecine, capacité d'addictologie, DU de micronutrition et thérapie familiale systémique" en date des 20 décembre 2021, 7 janvier 2022 et 17 janvier 2022 ne sont pas davantage pertinents s'agissant de consultations ponctuelles dont la cause n'est pas connue

Madame [A] [T] n'établit donc ni la réalité de sa ludomanie ni la réalité des soins dont elle se prévaut, étant en tout état de cause observé que le caractère évolutif de la notion de bonne foi ne s'entend pas comme permettant à un débiteur d'une mauvaise foi avérée lors de la constitution de son endettement d'être ultérieurement déclaré de bonne foi, mais comme imposant que la bonne foi du débiteur persiste tout au long de la procédure de surendettement.

Ainsi, l'addiction au jeu doit être prouvée par un diagnostic médical établi, le suivi ne suffit pas. Par ailleurs, l'auto-interdiction ne suffit pas à elle seule à prouver l'addiction »

Enfin, l'appréciation de la bonne foi du joueur s'apprécie-t-elle au jour de la demande. Ainsi, le fait de jouer pendant la demande de procédure est constitutif de mauvaise foi :

« *Toutefois, la mauvaise foi de Madame X... sera néanmoins confirmée. En effet, elle a joué à plusieurs reprises dans des Casinos pendant le cours de la procédure de surendettement de son dossier précédent et notamment le 12 mai 2011 alors que le matin même elle s'était présentée à l'audience devant le juge du surendettement en vue d'une procédure de rétablissement personnel, c'est-à-dire d'un effacement de ses dettes. L'après-midi même elle retirait 150 euros au casino de POUGES LES EAUX. Le lendemain, elle retirait 140 euros au casino de LA BOURBOULE. Les 16, 21, 22 23, 28, 29 mai, les 1 et 2 juin, elle jouait de nouveau et ainsi de suite les 11, 12, 19, 21, 29 juin, les 3 et 13 juillet »⁶⁷*

Ainsi, lorsque l'on aborde l'addiction au jeu, l'endettement intéresse à la fois le juridique, le médical et le financier. Si le droit a progressivement intégré la question de l'addiction au jeu à travers la reconnaissance de ses effets sur la responsabilité et l'endettement des joueurs, cette approche demeure essentiellement centrée sur les conséquences juridiques et économiques du comportement pathologique. Or, la compréhension de l'addiction ne saurait se limiter à ces dimensions. La médecine et la psychologie ont, de leur côté, contribué à la pathologisation du jeu excessif, en le définissant comme un trouble du comportement inscrit dans les classifications cliniques internationales. Dans

⁶⁷ Cour de cassation, civile, Chambre civile 2, 15 mai 2014, 13-13.664.

cette perspective, la notion d'endettement — déjà prise en compte par le droit — devient également un critère diagnostique, révélateur du caractère compulsif et incontrôlé de la pratique.

2.6 La prise en charge médicale de l'addiction au jeu

L'idée que le jeu excessif pourrait être une pathologie mettra beaucoup de temps à s'imposer. D'abord perçu comme un manque de moralité, les rédacteurs du premier Code civil (1804) écartent tout de suite cette idée. Le fait de dissiper son argent dans les jeux d'argent ne constitue pas une aliénation d'esprit⁶⁸. Les lois se concentrent sur la répression (interdiction des maisons de jeux, limitation de certaines loteries, sanctions contre les « joueurs invétérés »), non sur une prise en charge médicale.

2.6.1 De la moralisation à la pathologisation

Quelques médecins et moralistes⁶⁹ du XIXe commencent à décrire le « joueur passionné » comme victime d'un trouble de la volonté ou d'une « manie ». On trouve par exemple dans la littérature médicale de l'époque des descriptions de comportements obsessionnels liés au jeu, proches des troubles psychiatriques. Selon Moreau de Tours en 1859 « l'hérédité de la passion du jeu est manifeste »⁷⁰.

Le premier repérage théorique sur le jeu pathologique, par rapport à l'affect, est donné par Freud sur la passion (« *sucht* ») de Dostoïevski pour le jeu (la roulette)⁷¹. La thématique de l'addiction y est abordée à travers les vocables « passion du jeu » (« *Spielsucht* »), « passion pathologique » (« *Leidenschaft* »), et « possédé par passion » (« *Leidenschaftlich* »)⁷².

Cette notion de passion était présente depuis longtemps lorsque les auteurs tentaient de caractériser les comportements dangereux en matière de jeu d'argent. Elle avait vocation à matérialiser la perte de contrôle sans être encore réellement considérée comme une maladie. Il faut attendre le milieu du XXe siècle⁷³ pour que les travaux de pathologisation du jeu d'argent se développent, en parallèle de la création de groupes de soutien pour les joueurs. La pathologisation désigne le fait de définir un comportement social (ici jouer de l'argent) comme un trouble médical. Cela permet un glissement d'une lecture morale du jeu d'argent – prohibé et perçu comme un vice – à une

⁶⁸ Procès-Verbaux du Conseil d'Etat, contenant la discussion du projet de Code Civil Par Conseil d'Etat (France) - 1803, paris, imprimerie de la république, p139.

⁶⁹ Esquirol, J-É D, *Des maladies mentales considérées sous les rapports médical, hygiénique et médico-légal*, 1838.

⁷⁰ Moreau de Tours, P., *La psychologie morbide dans ses rapports avec la philosophie de l'histoire*, 1859.

⁷¹ Tserpelis, D., « Approche psychopathologique du jeu de hasard », *Canal Psy*, 85 | 2008.

⁷² Jacquet, M.-M. et Rigaud, A., *Émergence de la notion d'addiction dans l'histoire de la psychanalyse. Dans V. Marinov Anorexie, addictions et fragilités narcissiques*, 2001.

⁷³ Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J., « Pathological gambling: A review of the literature » (1986–1990), *Journal of Gambling Studies*, 7, 1991, pp. 5–39.

lecture médicale – le joueur problématique devient un patient présentant un trouble que l'on peut soigner. Cela nécessite de déterminer les critères de basculement entre le comportement socialement acceptable et la maladie. Envisager une approche clinique du jeu d'argent excessif permet de comprendre et de théoriser le jeu compulsif afin d'envisager un traitement.

En 1980 une étape clé est franchie lorsque le DSM⁷⁴ III définit le jeu pathologique comme un trouble du contrôle des impulsions. Le DSM-III puis le DSM-IV (1994) décrivent des critères diagnostiques (tolérance, perte de contrôle, poursuite du jeu malgré les conséquences, mensonges, endettement...). Ce basculement permet d'identifier les symptômes et donc de mieux les détecter, mais aussi d'envisager grandes avancées dans le champ de l'accompagnement proposé pour traiter et accompagner les joueurs excessifs⁷⁵.

2.6.2 Les critères de l'addiction au jeu entre médical et financier

Il faut attendre 2013 pour que le jeu excessif passe de la section relative aux troubles du contrôle à celle de l'addiction. Le traitement du jeu pathologique est alors intégré dans les services d'addictologie au même titre que l'alcool ou le tabac ce qui donne accès à des parcours de soin spécifiques. Le passage dans le champ de l'addiction a transformé la perception du jeu excessif d'un vice individuel en un problème de santé publique. Cela a ouvert des droits (accès aux soins, mesures de protection juridique), renforcé la régulation des opérateurs, et donné de la légitimité scientifique et clinique à la prise en charge⁷⁶.

Le DSM-5 liste 9 critères pour diagnostiquer le jeu pathologique :

- **Préoccupation persistante** par le jeu (penser constamment aux paris passés, planifier les prochains).
- **Tolérance** : besoin de miser toujours plus d'argent pour retrouver le même niveau d'excitation.
- **Perte de contrôle** : échecs répétés pour réduire ou arrêter.
- **Agitation/irritabilité** quand on essaie de réduire ou d'arrêter (symptôme de sevrage psychologique).
- **Jouer pour échapper aux difficultés** ou soulager une humeur négative (anxiété, tristesse).
- **Poursuite des pertes** (« se refaire ») : retour compulsif aux jeux pour récupérer l'argent perdu.
- **Mensonges** pour dissimuler l'ampleur du jeu.
- **Mise en danger des relations** (conflits familiaux, ruptures, perte d'emploi).
- **Dépendance financière** : recours à des tiers pour épouser les dettes causées par le jeu

⁷⁴ Il s'agit du manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux publié par l'association américaine de psychiatre. Ce manuel définit des critères standardisé pour la classification des troubles mentaux. Un outil de diagnostic pour les cliniciens.

⁷⁵ Ferentzy, P. et Turner, N.E., « Morals, medicine, metaphors, and the history of the disease model of problem gambling », *Journal of gambling issues*, issue 27, october 2012.

⁷⁶ Wenstock, J., et Rash, C.J, « Clinical and Research Implications of Gambling Disorder in DSM-5 », *Curr addict rep*, 2014 september.

La grande majorité de ces symptômes n'est pas propre à l'addiction au jeu, exception faite de l'endettement. Dans ce cadre, l'endettement est central et constitue une conséquence directe du trouble. La dette est donc un symptôme, observable à travers le niveau de l'endettement, la dépendance économique aux autres et éventuellement le recours à des crédits à la consommation. On distingue donc l'addiction au jeu, où la dette est un critère diagnostique, des autres addictions ou il s'agit d'une conséquence sociale possible. D'autres critères sont liés de façon indirecte à l'aspect financier tels que le fait de poursuivre malgré les pertes, et mentir pour dissimuler l'étendue du jeu.

2.6.3 Les indicateurs d'endettement utilisés en pratiques

Bien que le critère de l'endettement et les stratégies de financement soient partie intégrante du diagnostic d'addiction au jeu, il existe peu d'étude à ce sujet en France. De son côté, la banque de France réalise de nombreuses statistiques sur le surendettement, mais il est pour l'heure impossible de disposer de données chiffrées sur l'impact de l'addiction au jeu sur le dépôt d'un dossier. Dans le cadre du trouble du jeu pathologique, l'endettement est reconnu comme un critère diagnostique essentiel selon le DSM-5. Cette dimension financière est au cœur de l'évaluation clinique⁷⁷. Les personnes qui basculent dans le jeu pathologique mettent en place différentes stratégies pour financer leur addiction, cacher leurs pertes et les absorber⁷⁸. Selon l'étude menée par Anne Philibert, Géraldine Morel et Loïc Pignolo en 2015⁷⁹ ces stratégies sont principalement les suivantes :

- Utilisation totale du salaire
- Impayés de factures (impôts, loyer, téléphone, etc.)
- Emprunts auprès de proches, avances sur salaire, etc.
- Crédits à la consommation
- Malversations

Ces comportements financiers entrent en ligne de compte dans l'évaluation clinique de l'addiction au jeu puisqu'ils manifestent la perte de contrôle sur la pratique de jeu d'argent. Il n'existe pour l'heure pas d'étude centrée sur l'évaluation clinique de l'endettement. Néanmoins nous avons accès à un certain nombre de questionnaires standardisés comme le South Oaks Gambling Screen (SOGS) ou le Problem Gambling Severity Index (PGSI), qui comportent des items sur les dettes et le recours à autrui. De nombreuses échelles utilisées dans les enquêtes ou en clinique incluent des questions sur les pertes financières, le recours à l'emprunt ou bien la difficulté à payer les factures.

Le questionnaire ICJE (indice Canadien du jeu excessif)⁸⁰ pose par exemple la question « Au cours des douze derniers mois, avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre ». Cette

⁷⁷ American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition (DSM-5)*. 2013.

⁷⁸ Gill, V. et Hughes, K., *New Forms of Participation: Problem Internet Gambling and the Role of the Family*, University of Leeds, 2008.

⁷⁹ Psychotropes 2015/2 Vol. 21, pp. 95 à 107

⁸⁰ Ferris, J., & Wynne, H., *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Ottawa : Canadian Centre on Substance Abuse, 2001.

question intéressante repose sur une auto-évaluation de sa capacité financière par l'individu. Les stratégies de financement de l'addiction sont aussi abordées à travers la question « Au cours des douze derniers mois, avez-vous vendu ou emprunté quelque chose pour obtenir de l'argent ». Enfin, on trouve une question sur les conséquences financières de l'addiction qu'elles soient directes ou collatérales : « Au cours des douze derniers mois, vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières à vous ou à votre entourage ». Le South Oaks Gambling Screen (SOGS)⁸¹ évalue la sévérité du comportement de jeu pathologique et ajoute deux notions supplémentaires. D'abord la difficulté à payer ses factures : « Vous est-il arrivé de ne pas payer vos factures ou vos dettes à cause du jeu ? » et ensuite le fait d'avoir eu besoin d'« emprunter de l'argent pour jouer ou pour rembourser vos dettes de jeu ».

Dans l'étude menée par Grall — Bonnet et al. sur les aspects cliniques et thérapeutiques de l'addiction au jeu⁸², le traitement de l'endettement fait partie intégrante du protocole de soin. En effet, parmi les interventions sociales mentionnées on trouve :

- Identifier les rentrées d'argent et le manque d'argent
- Apprendre à faire un budget
- Questionner les dépenses inutiles
- Refuser les CB à débit différé ou les autorisations de découvert
- Établir un dossier de surendettement

Ces protocoles spécifiquement financiers et budgétaires s'intègrent au parcours de soin de la personne qui souffre d'addiction aux jeux d'argent. On trouve aussi cette nécessité de prendre en compte l'endettement dans le cadre de l'accompagnement global de l'addiction au jeu dans un grand nombre des sites présentant les structures et associations spécialisées.

L'évaluation et l'accompagnement de l'endettement dans le trouble du jeu pathologique nécessitent une approche combinant évaluation clinique, soutien psychologique, accompagnement social et juridique, pour aider les individus à surmonter les défis financiers associés à leur addiction. Le site SOS Joueurs aborde le sujet des difficultés financières pour décrire ce qu'est l'addiction : “Le joueur peut cumuler les dettes et entrer dans une spirale infernale en essayant de se refaire”,⁸³ mais aussi pour présenter leur accompagnement⁸⁴.

L'endettement constitue donc un axe d'étude très intéressant dans la perspective d'une stratégie nouvelle de prévention et de traitement de l'addiction. Bien que cet axe soit très spécifique, il faut garder à l'esprit la grande diversité des acteurs déjà impliqué ou mobilisé sur le terrain d'un point de vue opérationnel. Malgré leur ambition unanime de protéger les joueurs, leurs intérêts ne sont pas toujours compatibles.

⁸¹ Lesieur, H. R., & Blume, S. B., « The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers », *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1987, pp. 1184-1188.

⁸² Grall-Bronnec, M., Sauvaget, A., & Challet-Bouju, G., *Le jeu d'argent pathologique : aspects cliniques et thérapeutiques*. Nantes : CHU/CUNEA, 2017.

⁸³ <https://www.sosjoueurs.org/addiction-jeux-argent>

⁸⁴ <https://www.sosjoueurs.org/sortir-addiction-aux-jeux>

3. Une pluralité d'acteurs impliqués dans les stratégies de lutte contre l'addiction

Afin de comprendre les différentes stratégies mises en œuvre pour prévenir et traiter l'addiction au jeu, il convient de garder à l'esprit la pluralité des acteurs impliqués dans ce domaine. La lutte contre le jeu excessif repose en effet sur une action à double niveau : d'une part, une approche collective portée par les pouvoirs publics, les autorités de régulation et les organismes de santé, qui définissent le cadre juridique, les politiques de prévention et les orientations générales ; d'autre part, une approche individuelle centrée sur la prise en charge des joueurs en difficulté, assurée par les professionnels de santé, les associations spécialisées et les dispositifs d'accompagnement. Cette articulation entre encadrement institutionnel et soutien personnalisé constitue le socle de la politique française de prévention du jeu pathologique.

3.1 La régulation collective du jeu d'argent : concilier économie et santé publique

Le secteur des jeux d'argent en France est particulièrement complexe, car il mobilise une multitude d'acteurs publics, privés et institutionnels, aux logiques parfois différentes, voire contradictoires. D'un côté, l'État cherche à encadrer et prévenir les risques liés au jeu excessif ; de l'autre, il tire d'importantes recettes fiscales de cette activité et en autorise le développement économique. Cette double logique — protection et rentabilité — explique la présence de nombreux intervenants dans la gouvernance du jeu.

Sur le plan politique, plusieurs ministères sont directement impliqués. Le ministère de l'Économie et des Finances supervise la fiscalité du jeu et le contrôle des opérateurs publics, tandis que le ministère de l'Intérieur encadre la sécurité des établissements de jeux, notamment les casinos. Le ministère de la Santé Publique intervient dans la prévention de l'addiction et du jeu excessif en lien avec Santé publique France. Le ministère de l'Agriculture reste concerné par la filière hippique, historiquement liée au PMU. À cela s'ajoute le Parlement, qui définit le cadre législatif et peut diligenter des missions d'information ou de contrôle sur les questions de régulation et de santé publique.

L'ANJ occupe aujourd'hui une place centrale dans ce dispositif. Créée en 2020 pour remplacer l'ARJEL, elle régule la quasi-totalité du secteur : jeux en ligne, activités de la Française des jeux (FDJ), du PMU et des casinos, sous certaines limites. Elle délivre les agréments, surveille les flux financiers, encadre la publicité et veille à la protection des joueurs. L'ANJ travaille en coordination avec d'autres organismes publics : traitement du renseignement et action contre les circuits financiers clandestins (TRACFIN) pour la lutte contre le blanchiment, la Cour des comptes pour le contrôle des opérateurs publics, la Direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes (DGCCRF) pour la transparence commerciale, et la CNIL pour la protection des données personnelles.

Autour de cette régulation gravitent les opérateurs de jeux, acteurs économiques majeurs du secteur. On distingue la FDJ et le PMU, opérateurs historiques bénéficiant de droits exclusifs sur certains types de jeux d'argent, les opérateurs privés agréés pour les jeux en ligne (Betclic, Winamax,

Unibet, etc.), et les casinos terrestres, gérés par des groupes privés sous réserve de l'autorisation du ministère de l'Intérieur. Ces acteurs privés alimentent un marché concurrentiel et publicitaire très dynamique, tout en contribuant fortement aux recettes publiques.

La dimension sanitaire et sociale mobilise également un ensemble d'acteurs spécialisés. Santé Publique France, l'Observatoire des jeux (ODJ), l'INSERM et plusieurs équipes de recherche étudient les comportements de jeu et les risques d'addiction. On doit aussi mentionner les associations accompagnant les personnes en difficulté et sensibilisent le public aux dangers du jeu excessif.

Enfin, les médias, l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique (ARCOM) et les influenceurs jouent un rôle croissant dans la régulation de la publicité et la diffusion des messages autour du jeu, tandis que les collectivités locales, les filières économiques (sport, hôtellerie, équitation) et les joueurs eux-mêmes participent à cet écosystème tentaculaire.

Ainsi, le jeu d'argent en France constitue un système à la fois économique, social et politique, où se croisent des intérêts fiscaux, des impératifs de santé publique, des enjeux de sécurité et des logiques concurrentielles. Cette multiplicité d'acteurs — ministères, autorités indépendantes, opérateurs, associations et chercheurs — rend la régulation du secteur particulièrement délicate, nécessitant un équilibre constant entre liberté de jouer et protection du public.

3.2 Les acteurs individuels du jeu responsable : soutenir, soigner et accompagner

À l'échelle individuelle, le jeu d'argent soulève une série de problématiques humaines, médicales et sociales qui mobilisent un réseau d'acteurs de terrain. Lorsqu'un joueur développe une pratique excessive ou pathologique liée aux jeux d'argent et de hasard, il entre souvent en contact — volontairement ou par contrainte — avec différents professionnels : médecins généralistes, psychiatres, psychologues ou addictologues. Ces acteurs de la santé sont en première ligne pour repérer les signes de dépendance, orienter les patients vers des structures spécialisées et proposer un accompagnement thérapeutique. Les centres de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie (CSAPA) et les centres hospitaliers spécialisés jouent un rôle central : ils accueillent, diagnostiquent et soutiennent les joueurs en difficulté, souvent dans une approche pluridisciplinaire mêlant soins psychologiques, suivi social et éducation budgétaire.

Envisager de nouvelles stratégies pour prévenir ou traiter l'addiction au jeu nécessite de garder à l'esprit tout ce qui a déjà été fait en la matière mais aussi la diversité des acteurs et des intérêts en présence. Un travail particulièrement difficile lorsque l'on constate l'ampleur et l'ancienneté du sujet. En ciblant l'endettement, nous trouvons un axe à la confluence du juridique, du médical et du financier. En ce domaine, la prévention est rendue particulièrement complexe car « la stigmatisation liée à l'addiction vient se télescopier avec celle liée à l'endettement »⁸⁵ et les joueurs sont porteurs d'un « double stigmate ». Or toutes ces pratiques financières de financement de l'addiction sont autant d'indicateur d'un mal qui peut rester invisible trop longtemps et constituent un levier de détection précoce du jeu excessif⁸⁶. Par ailleurs, l'association Crésus constitue un terrain d'étude particulièrement pertinent en la matière. Afin d'en observer les rouages et de comprendre la manière

⁸⁵ Philibert, A., *op. cit.*, p. 105.

⁸⁶ *Ibid.*

dont le processus d'endettement s'enracine dans l'addiction au jeu, nous avons mené des entretiens auprès de joueurs. D'une part des joueurs récréatifs, d'autres part des joueurs excessifs. Cela nous a permis d'observer en détail la façon dont le jeu impacte la gestion quotidienne, les stratégies que les individus mobilisent afin de financer leur addiction mais aussi les solutions externes qu'ils mobilisent afin d'assainir leur situation financière lorsqu'ils perdent la maîtrise sur leur pratique.

Partie II Etude qualitative

L'endettement est reconnu comme l'un des dix critères diagnostiques du trouble du jeu d'argent pathologique dans le *DSM-5* (American Psychiatric Association, 2013). Il illustre la dimension à la fois financière, comportementale et sociale du phénomène addictif. Pourtant, la littérature scientifique demeure lacunaire quant à la trajectoire concrète d'endettement vécue par les joueurs et joueuses : comment elle s'installe, se dissimile, puis devient un élément central du maintien de l'addiction.

Le présent travail s'inscrit dans cette perspective : il vise à comprendre comment les individus se construisent, vivent et rationalisent leur dette dans le contexte du jeu pathologique. Les crédits ou emprunts contractées afin de financer les jeux d'argent sont plus négativement perçues⁸⁷ et donc plus dangereuse que les autres dettes pour le bien-être des individus. On notera aussi l'étude de terrain de Oksanen et al (2018) ciblée sur les conséquences psychologiques des crédits à la consommation et de l'endettement dans un contexte d'addiction au jeu⁸⁸ chez les jeunes adultes. Néanmoins, malgré le nombre croissant d'études sur les jeux d'argent, il existe une lacune sur le rôle du crédit à la consommation et des problèmes d'endettement dans les dommages psychologiques causés par le jeu⁸⁹ particulièrement en France. Les études menées sont pour le moment presque exclusivement quantitatives via des questionnaires de mesures de l'état psychologique et de l'addiction au jeu. Or le contexte est ici particulièrement important en raison des différentes procédures applicables au recouvrement de dette, au surendettement, mais aussi aux organismes de crédit qui sont plus ou moins protectrice du consommateur selon les pays. Par ailleurs, nous verrons que les difficultés financières peuvent passer par un endettement massif, mais aussi par une incapacité à gérer ses charges courantes car tout l'argent disponible est consacré à financer l'addiction au jeu. Dans ce dernier cas, le fait de pouvoir poursuivre les pratiques de jeu prend la priorité sur les dépenses fixes telles que le loyer ou la nourriture et le joueur n'est plus capable d'établir un budget.

De plus, l'ensemble des représentations liées aux jeux d'argent encourage à la dissimulation de l'addiction le plus longtemps possible. De nombreuses études s'intéressent à la réticence des joueurs à faire appel au système de prévention, avec des taux de recours assez bas qui varient entre 7 % et 29 % selon les pays⁹⁰. L'étude de terrain réalisée permet aussi de voir comment les joueurs font pour éviter le plus longtemps possible que leurs difficultés soient révélées, mais aussi la façon dont cette dissimulation impacte leur vie quotidienne.

⁸⁷ Downs C, Woolrych R. Gambling and debt: the hidden impacts on family and work life. *Community Work Fam.* 2010;13(3):311–28. Downs CM, Woolrych R. Gambling and debt pathfinder study. Manchester : Research Institute for Health and Social Change; 2009.

⁸⁸ Oksanen A, Savolainen L, Sirola A, Kaakinen M. Problem gambling and psychological distress: a cross-national perspective on the mediating effect of consumer debt and debt problems among emerging adults. *Harm Red J* (2018) 15:45. doi: 10.1186/s12954-018-0251-9

⁸⁹ Oksanen, A., Savolainen, I., Sirola, A. et al. Problem gambling and psychological distress: a cross-national perspective on the mediating effect of consumer debt and debt problems among emerging adults. *Harm Reduct J* 15, 45 (2018).

⁹⁰ Darbeda S, Aubin HJ, Lejoyeux M, Luquiens A. Characteristics of Gamblers Who Use the French National Problem Gambling Helpline and Real-Time Chat Facility: Longitudinal Observational Study. *JMIR Form Res.* 2020 May 20;4 (5):e13388

Cette étude qualitative repose sur neuf entretiens approfondis, menés entre 2024 et 2025, auprès de joueurs et joueuses ayant tous connu une relation problématique au jeu et, pour la plupart, une situation d'endettement significative⁹¹.

L'objectif principal est triple :

1. Décrire le processus d'endettement dans le continuum de l'addiction au jeu ;
2. Identifier les stratégies d'endettement et de désendettement mobilisées par les individus ;
3. Explorer le lien entre gestion budgétaire et gestion de l'addiction, à travers les dimensions émotionnelles, sociales et financières.

1. Profil des participants et contexte socioprofessionnel

L'échantillon comprend neuf participants âgés de 27 à 66 ans (sept hommes et deux femmes). Tous ont eu une expérience significative du jeu d'argent (casinos, paris sportifs, crypto, jeux à gratter, etc.) et présentent une diversité de profils socio-économiques : de l'étudiant précaire au cadre supérieur endetté, en passant par la retraitée ou la responsable commerciale.

⁹¹ Voir annexe pour le Guide d'entretien.

Tableau 1. Profils socioprofessionnels et caractéristiques des participants

Code	Âge	Genre	Situation familiale	Profession	Type de jeu	Mode de jeu	Co-addictions
P001	50	H	Divorcé, vit seul	Employé en CDI	Paris sportifs, grattage, casino	Présentiel & en ligne	Tabac occasionnel
P002	44	H	Séparé, 1 enfant	Chômage (ancien technicien)	PMU, poker	En ligne	Tabac, alcool, drogue
P003	50	H	Marié, divorce en cours	Cadre supérieur	Casino en ligne, crypto	En ligne	Alcool, cocaïne (arrêtés), tabac
P004	49	F	En couple, 2 enfants	Responsable commerciale	Casino (machines à sous)	Présentiel puis en ligne	Trouble bipolaire, tabac
P005	29	H	Célibataire	Étudiant	Paris sportifs, loterie	Physique & en ligne	Jeux vidéos
P006	27	H	Célibataire	Employé (CDI)	Machines à sous, crypto-casino	100 % en ligne	Tabac, alcool
P007	66	H	Concubinage, 3 enfants	Employé CDI	Paris hippique	Présentiel	
P008	23	H	Célibataire	Employé CDI	Paris sportifs	En ligne	
P009	66	F	Mariée, 3 enfants	Employé CDI	FDJ, casino	En ligne & présentiel	Cigarette (arrêté)

Analyse transversale

L'ensemble du corpus révèle une représentation très hétérogène du joueur endetté, mais une progression similaire dans la trajectoire d'addiction.

Trois grands profils se distinguent :

1. Le joueur compensatoire (P001, P002, P004, P007)

→ Le jeu fonctionne comme un outil de régulation émotionnelle après une perte affective ou un stress professionnel.

2. Le joueur opportuniste (P005, P006)

→ Attiré par la promesse de gain rapide, la pratique glisse vers l'endettement via des microcrédits et le jeu en ligne continu.

3. Le joueur à haut capital économique (P003)

→ Endettement massif, mais dissimulé, facilité d'accès au crédit, perte de contrôle dans un environnement où le statut social masque la dépendance.

4. Le profil modéré (P008, P009)

→ Jeu d'argent resté sous contrôle, pratique régulière, mais pas de conséquences financières, Budget fixé en fonction des ressources disponibles.

Facteurs communs identifiés chez les joueurs souffrant d'une addiction

- Accessibilité du numérique : la pratique en ligne est majoritaire, favorisant la continuité du jeu et la perte de repères temporels.
- Rupture ou isolement affectif : facteur déclencheur fréquent, présent chez sept participants sur neuf.
- Rationalisation du jeu : discours de justification fréquents
- Absence de suivi budgétaire : confusion entre argent du jeu et argent de la vie courante.
- Dissimulation : présente dans les 7 cas où le jeu a eu des conséquences financières négatives
- Très peu de mobilisation d'un suivi psychologique

Citations représentatives

« c'est tellement facile à faire, en plus, ces crédits, ils ne vous demandent quasiment aucun justificatif. » (P001)

« La crypto, ça ne se voit pas sur les comptes courants. » (P003)

« Oui, c'était un moyen de s'occuper, de passer son temps, c'était un loisir. Voilà, comme on pourrait lire un livre » (P006)

2. Entrée dans le jeu : une pratique banale, ritualisée et socialement tolérée

L'entrée dans le jeu se fait, chez la majorité des participants, dans un contexte de normalisation sociale. Bien que la littérature soit déjà abondante sur le sujet, nous allons aborder brièvement le processus d'entrée dans le jeu. En effet, il conditionne dans de nombreux entretiens la typologie des jeux d'argent qui sont pratiqués de manière récréative puis pathologique, mais aussi les motivations

du joueur. Ils montrent aussi comment la spirale du surendettement se met en place de manière très progressive, par étape, après une lente désorganisation budgétaire et une perte des repères financiers.

2.1 Les pratiques de jeu partagées dans le cadre familial

Dans un premier temps, l'individu peut avoir été seulement observateur des pratiques de jeux d'argent. Le jeu n'apparaît pas ici comme une transgression, mais comme une pratique sociale partagée en famille, au même titre qu'une sortie au restaurant ou une fête.

« je pense qu'il y a aussi un contexte familial, parce que, moi, gamin, quand j'avais 12-13 ans, dans ma famille, j'avais... On est issus d'une famille méditerranéenne, et on a... Moi, je voyais mes oncles... Mes oncles qui jouaient aux cartes, qui jouaient à un petit peu d'argent, quoi. Donc, gamin, on voit ce genre de trucs, je pense qu'inconsciemment, on se dit, ah bah tiens, les grands le font [...], mais un samedi par mois, ils allaient au casino. Avec, justement, mes oncles et mes tantes, qui c'était la sortie un peu familiale » P001

« comme je sais que mon père grattait, je grattais aussi avec lui à la maison quand on était petits » P002

« Oui, on avait une tradition chez nous, dès que c'est notre fête, la sainte quelque chose. (8:07) Avec mes sœurs, elle nous offrait un ticket et une pâtisserie [...] Et occasionnellement, des fois, des anniversaires, des Noëls, tout ça, en plus des cadeaux, elles mettaient une petite enveloppe avec 10 euros de jeux à gratter environ » P008

Du point de vue psychologique, plusieurs travaux montrent que l'exposition précoce au jeu, en particulier dans un cadre familial, contribue à normaliser le jeu d'argent et à lui associer des affects positifs (McComb & Sabiston, 2010⁹² ; Valentine et al., 2008⁹³). Cette exposition s'inscrit souvent dans des rituels et des traditions qui structurent des souvenirs partagés et renforcent le caractère festif de l'environnement de jeu (Hing, 2024⁹⁴). Dans cette perspective, les sons, les rituels et l'excitation collective du casino ne représentent pas seulement un lieu de risque financier, mais deviennent pour certains joueurs un espace chargé de mémoire et d'appartenance.

Le jeu est d'abord vécu comme une activité récréative ou un moment partagé, souvent initié par un membre de la famille ou le cercle amical. Le geste devient un acte initiatique, un rite de passage symbolique qui marque l'entrée dans le monde adulte à travers une activité perçue comme légitime. Ce type d'expérience s'inscrit dans ce que Bandura (1977)⁹⁵ a décrit comme l'apprentissage social par imitation : le comportement du parent sert de modèle comportemental, affectif et normatif. Ici, le jeu n'est pas perçu comme un risque, mais comme un acte de complicité filiale, un moment de partage et de proximité.

⁹² Voir la revue de littérature proposée par McComb, J. L., & Sabiston, C. M., « Family influences on adolescent gambling behavior : A review of the literature ». *Journal of Gambling Studies*, 26(4), 2010, pp.503–520. Voir aussi Zaman, B., van Mechelen, M., & De Schutter, B., « Perceptions of and exposure to games of chance, gambling and lottery products among parents and preadolescents ». *Journal of Gambling Studies*, 37, 2021, pp.625–647.

⁹³ Voir la revue de littérature proposée par Valentine, G., Hughes, K., & Livingstone, S., « Literature Review of Children and Young People's Gambling », *Gambling Commission (UK)*, 2008.

⁹⁴ Hing, N., « Influences on gambling during youth », *Journal of Youth Studies*, 2024.

⁹⁵ Bandura, A., *Social Learning Theory*, Prentice-Hall, 1977.

2.2. L'expérience de ruine observée

« ils ont vu un membre de ma famille, avec sa femme, se mettre vraiment dans la merde. C'est-à-dire quelqu'un qui était chez nous, dans notre famille. Donc les tantes, qui étaient au départ presque millionnaires, parce qu'ils avaient une affaire qui tournait du feu de Dieu. Et ils ont tout gaspillé au jeu, au casino. Aujourd'hui, ils sont locataires, ils sont plus propriétaires. Ils ont une 206 pour rouler, alors qu'avant, ils avaient une BMW. » P001

On notera que le fait d'avoir eu une expérience de « ruine observée »⁹⁶ n'a pas empêché le joueur d'avoir une pratique de jeu pathologique par la suite. Cette citation illustre un paradoxe central dans la trajectoire du joueur : malgré une exposition directe à la ruine familiale, le jeu est reproduit à la génération suivante. Le participant décrit un épisode de chute sociale spectaculaire, observé dans l'enfance, qui a marqué durablement la mémoire familiale. Pourtant, cette expérience n'a pas fonctionné comme un vaccin comportemental, mais comme un repère symbolique ambigu : à la fois avertissement et fascination.

2.3. L'exposition aux jeux d'argent en ligne dans la minorité

Chez les plus jeunes (P005, P006), le jeu en ligne constitue une porte d'entrée immédiate dans le cycle de l'excitation et de la récompense (King et al., 2016⁹⁷). Le smartphone, la publicité ciblée et la gratification instantanée renforcent la désinhibition financière.

« Après, il y a eu des applications sportives, on se connectait tout le temps, à toute heure. Oui. Et je me connectais chaque fois qu'il y avait des événements sportifs » (P005)

Cette banalisation initiale confère au jeu une légitimité culturelle et émotionnelle, le plaçant hors du champ du risque perçu. Dans ce contexte, le joueur ne se définit pas comme tel : il s'agit d'un « plaisir normalisé », déconnecté de la notion d'addiction.

Le cas des loot boxes : quand le jeu vidéo rencontre le jeu d'argent

Pour l'un des joueurs, la pratique du jeu d'argent commence avec les skins à 14 ans.

« Je ne sais pas si vous connaissez, mais c'est avec des skins sur le jeu Counter-Strike. On peut faire des départs sportifs ou des ouvertures de caisse. C'était l'ouverture de caisse, donc je dirais que c'est comme des machines à sous. On paye un montant et on a quelque chose dedans » P006

Cette réponse met en lumière un nouvel espace de socialisation aux jeux d'argent, celui du jeu vidéo en ligne. Le participant évoque les skins (objets virtuels esthétiques) du jeu Counter-Strike, utilisés comme monnaie d'échange et de pari dans des plateformes non régulées. Ce mécanisme constitue une porte d'entrée dissimulée dans le monde du jeu d'argent, souvent accessible dès l'adolescence.

Sur le plan psychologique, cette pratique s'inscrit dans une continuité comportementale entre le gaming (jeu de performance) et le gambling (jeu de hasard et d'argent). Les deux reposent sur des logiques de récompense aléatoire, de renforcement intermittent et de valorisation sociale. Comme le

⁹⁶ Delfabbro, P., & King, D. L., « Prevention paradox in gambling-related harm and the potential role of family narratives », *Addiction Research & Theory*, 29(4), 2021, pp. 305–316.

⁹⁷ Sur le sujet de l'exposition au jeu en ligne King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptosis, D., & Zwaans, T., « Early exposure to digital simulated gambling : A review and conceptual model », *Computers in Human Behavior*, 55, 2016, pp. 198–206.

montrent King et Delfabbro (2019)⁹⁸, les « loot boxes » et « skin betting » activent les mêmes circuits neurocomportementaux que les jeux d'argent classiques, en particulier le système dopaminergique lié à la récompense. Le sujet est particulièrement intéressant puisqu'il n'est pas encore totalement encadré par le droit et expose les joueurs mineurs aux mécanismes du hasard et de la récompense⁹⁹.

2.4. Le tabac comme lieu de consommation du jeu d'argent

Enfin, plusieurs joueurs lient leur consommation de jeu d'argent et le fait d'aller acheter du tabac (P002, P009) et 6 participants à l'étude sur 9 déclarent consommer ou avoir consommé du tabac.

« je suis rentré dans le jeu parce que justement, j'allais au tabac » P002

« c'est parce que j'allais pour le tabac » P009

Ces deux citations courtes montrent comment le lieu social du tabac agit comme porte d'entrée symbolique et comportementale dans le jeu d'argent. Elles révèlent l'imbrication entre les pratiques quotidiennes, les rituels sociaux et la banalisation du jeu. Les données de prévalence indiquent que les fumeurs participent plus souvent et à davantage de jeux, notamment loteries et tickets à gratter (Weinberger et al., 2015)¹⁰⁰ et que les produits de tabac et de loterie sont fréquemment achetés ensemble (King et al., 202)¹⁰¹.

Le comportement de jeu se greffe alors sur une habitude préexistante — aller acheter du tabac — créant un enchaînement automatique entre consommation et jeu. Enfin, le tabac, en tant que lieu de co-addiction, cristallise une continuité entre usage de substance (nicotine) et comportement de jeu¹⁰² (Grant, et al., 2005).

3. Déclencheurs du basculement : rupture, perte et vide émotionnel

Le basculement vers le jeu problématique est précédé par un événement de déséquilibre majeur¹⁰³, qui agit comme déclencheur : séparation, perte d'emploi, burn-out, trouble psychique, ou solitude chronique.

⁹⁸ King, D. L., & Delfabbro, P. H., « Loot box spending in video games and the potential similarities to gambling », *Addiction*, 114 (11), 2019, pp. 1967–1975.

⁹⁹ Rapport ANJ, 2023 : « Les loot boxes présentent un risque de glissement vers des pratiques de jeu d'argent chez les mineurs, notamment lorsqu'elles sont monétisables ou échangeables. »

¹⁰⁰ Weinberger, A. H., Franco, C. A., Hoff, R. A., Pilver, C. E., Steinberg, M. A., Rugle, L. J., Wampler, J., & Potenza, M. N., « Cigarette smoking, problem-gambling severity, and health behaviours in high-school students. Addictive Behaviors Reports, 1, 2015, pp. 40-48.

¹⁰¹ King, J. L., et al. , « Youth and Young Adult Convenience Store Behaviors: Findings From Intercept Surveys ». *Tobacco Regulatory Science*, 6(5), 2015, pp. 325–339

¹⁰² Jon E. Grant & Marc N. Potenza, « Tobacco use and pathological gambling », *Annals of Clinical Psychiatry*, 17(4), 2005, pp. 237-241.

¹⁰³ Sur ces « turning point » voir Philibert, A., Morel, G., & Pignolo, L., « Le processus d'endettement dans le jeu excessif. Résultats d'une recherche exploratoire », *Psychotropes*, 21 (2), 2015, pp. 95–107.

Tableau 2 : Le basculement

Participant	Déclencheur principal	État émotionnel associé
P001	Séparation	Solitude, perte de repère
P002	Chômage, Séparation	Ennui, dépression
P003	Conflit conjugal + stress professionnel	Culpabilité, anxiété
P004	Épisode maniaque (trouble bipolaire)	Euphorie, impulsivité
P005	Décès de son père, argent succession	Fuite, challenge
P006	Isolation social	Ennui, frustration
P007	Passion pour l'hippodrome	Ennui
P008	Pas d'addiction	Récréatif
P009	Pas d'addiction	Récréatif

3.1. La vulnérabilité émotionnelle : les accidents de la vie

« C'est pendant une période de chômage que je me suis mis à jouer plus. Ça me permettait de tenir le mois [...] Un chômage, c'est ça qui met une fragilité en fait. [...] C'était une pratique raisonnée, quand j'étais en couple. » P002

« Je vais racheter une maison, je fais beaucoup de travaux. Avec mes travaux, je me suis légèrement isolé. J'ai refusé des invitations de mes amis, des choses. Je suis fatigué avec le boulot, donc, j'ai augmenté un peu ma consommation d'alcool, aussi. Oui, et j'ai dérivé aussi dans des produits un peu plus » P003

Durant ces phases difficiles, le jeu cesse d'être un divertissement pour devenir une réponse émotionnelle à la souffrance. Les participants évoquent un glissement progressif plutôt qu'un basculement brutal : une routine qui se transforme insidieusement en besoin.

Ces épisodes provoquent une déstabilisation émotionnelle créant ce que Sinha (2008)¹⁰⁴ décrit comme une « fenêtre de vulnérabilité » où les mécanismes de régulation du stress sont affaiblis. De façon plus spécifique, des études montrent que les évènements de vie stressants sont un facteur de risque pour l'addiction au jeu. Il existe une association positive entre l'évolution de la sévérité du jeu

¹⁰⁴ Sinha R., « Chronic stress, drug use, and vulnerability to addiction » ; *Ann N Y Acad Sci.* 2008 Oct, :1141, pp.105-130. Cet article n'est pas applicable spécifiquement à l'addiction au jeu, mais il modélise l'effet du stress sur la trajectoire d'addiction notamment dans le cas des accidents de la vie. Voir aussi Lloyd DA, Turner RJ. « Cumulative lifetime adversities and alcohol dependence in adolescence and young adulthood ». *Drug Alcohol Depend.* 2008 Mar 1;93 (3), pp. 217-26.

problématique et celle de la détresse psychologique chez les personnes qui pratiquent le jeu¹⁰⁵. Les données du Leisure, Lifestyle and Lifecycle Project (LLL) confirment de manière robuste le rôle des événements de vie stressants dans le développement du jeu problématique. Dans cette étude, un questionnaire est administré afin de recenser le nombre de « stressfull life event in past year ». Ce nombre est mis en corrélation avec le comportement de jeu de la personne interrogée.

Selon le rapport, les individus qui vivent des changements négatifs importants — tels que chômage, séparation, difficultés financières, maladie ou tensions relationnelles¹⁰⁶ — présentent une augmentation significative de leur comportement de jeu aux vagues suivantes de l'étude. « Increases in problem gambling are associated with increases in stressful life events, »¹⁰⁷. Les personnes exposées à des événements négatifs voient leur risque de jeu problématique augmenter au fil du temps. Ces ruptures biographiques fragilisent la régulation émotionnelle et favorisent un recours au jeu comme stratégie d'évitement ou de soulagement, particulièrement chez les individus présentant déjà des facteurs psychologiques sensibles (dépression, anxiété, impulsivité).

Parallèlement, le fait d'avoir un capital social important réduit l'impact des événements stressant sur le développement d'une addiction aux jeux d'argent (Holdsworth et al., 2015)¹⁰⁸. Néanmoins, l'addition d'un évènement stressant et d'un isolement social peut contribuer au basculement dans l'addiction.

3.2. Le jeu comme espace de socialisation

« En fait, je me suis retrouvé tout seul, dans une ville où je n'étais pas originaire, et il a fallu que je me recrée un réseau de connaissances » (P001)

«, parce qu'en fait, quand vous vous retrouvez seul, vous allez rechercher, je suppose en tout cas, un endroit où le temps, en fait, vous ne le voyez pas passer, et puis vous discutez avec d'autres personnes, vous êtes un peu dans le même milieu » (P002)

« vous rencontrez des personnes qui deviennent des amis, des connaissances et du coup, vous vous êtes amené à jouer ensemble » (P002)

« Au PMU vous rencontrez des gens, il y a le moyen de discuter » (P003)

« c'est mieux d'aller boire un verre ou faire un match ou d'aller jouer au foot avec les copains et tout [...] on fait notre vie par rapport au Paris Sportif, valider les buts à temps, suivre les matchs, remiser quand on est en train de perdre, etc. Donc, on calibre un petit peu notre vie par rapport au Paris sportif » (P005)

Au-delà de sa dimension économique ou individuelle, le jeu apparaît comme une pratique sociale qui s'inscrit profondément dans les relations, les contextes culturels et les routines collectives. De nombreux travaux soulignent que les espaces de jeu — casinos, bars à machines, cercles de cartes,

¹⁰⁵ Yeung, K., Wraith, D. & Gatton, M. ,T « The Dynamics of Psychological Distress in the Trajectory of At-Risk and Problem Gambling: Results from a Prospective Population-Based Longitudinal Study in Australia », *Int J Ment Health Addiction* 23, 2025, pp. 1085–1107.

¹⁰⁶ Le questionnaire life event est très précis sur le sujet, il s'agit d'un questionnaire de type inventaire comportant 82 items, dans lequel les participants cochent les événements ou changements de vie qui se sont produits au cours de l'année écoulée

¹⁰⁷ el-Guebaly, N., Hodgins, D. C., Casey, D. M., Currie, S. R., Smith, G. J., & Williams, R. J., « Leisure, Lifestyle, and Lifecycle Project (LLL): Final Report. », Alberta Gambling Research Institute, 2015, p. 81. Voir sur le sujet des femmes Holdsworth, L., Nuske, E., & Breen, H., « All mixed up together : Women's experiences of problem gambling, comorbidity, and co-occurring complex needs. », *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(5), 2015, pp. 580–594.

¹⁰⁸ *Ibid.*

loteries entre collègues — constituent des lieux et des outils de sociabilité, où se partagent conversations, rituels et appartenance à un groupe (Gordon & Reith, 2019)¹⁰⁹.

Les comportements de jeu s'intègrent souvent dans des réseaux de pairs, des traditions familiales ou amicales, voire des styles de vie structurés par des rencontres régulières autour d'une activité commune. Dans ce cadre, le jeu est parfois utilisé pour compenser un déficit de lien social, notamment pour les personnes isolées ou vivant une rupture de sociabilité. La fragilité relationnelle augmente d'ailleurs le risque de basculer vers des pratiques problématiques (Bond et al., 2024)¹¹⁰. Le jeu permet également, dans certains contextes, de rompre avec la solitude, de maintenir un lien social ou d'accéder à une forme de reconnaissance parmi d'autres joueurs (Russell et al., 2018)¹¹¹. Cette dimension relationnelle contribue à normaliser la pratique et à renforcer son attractivité, notamment lorsque le jeu devient une occasion d'interaction, de partage émotionnel ou de cohésion sociale. En ce sens, le jeu fonctionne non seulement comme une activité de loisir, mais aussi comme un outil de sociabilité qui participe à la construction et au maintien des liens sociaux. Or lorsque le seul moyen de maintenir du lien social se trouve dans la pratique du jeu d'argent, cela augmente à la fois le risque de normalisation des dommages liés au jeu et de basculement dans l'addiction.

3.3. Le jeu comme réponse émotionnel : du plaisir à la compulsion

Par ailleurs de nombreux joueurs mentionnent explicitement la recherche « d'endorphine » comme un facteur d'addiction.

« Dans le cerveau, l'endorphine, [...] , on s'est créé quelque chose et on s'est plus. Toujours plus, plus, plus. » P003

« l'attraction du jeu, pour ma part, a été plus forte qu'une attraction à certaines drogues, complètement » (P002)

« mais dans la tête, quand on n'est pas bien, le cerveau a enregistré en fin de compte les moments de joie dans le casino. Et c'est imprimé. Et ça, c'est une chose que le cerveau n'oubliera jamais » P004

Ces témoignages présentent de manière claire le rôle des mécanismes neuropsychologique dans le basculement vers l'addiction et les similitudes avec les drogues (P002). Ce témoignage renvoie directement aux mécanismes de renforcement positif décrits dans les modèles neurobiologiques de l'addiction : les comportements qui produisent une libération d'endorphines et de dopamine sont renforcés, favorisant la répétition et, à terme, l'augmentation de la consommation. Comme le montre Clark (2010)¹¹², les jeux d'argent activent fortement les circuits de la récompense contribuant à une recherche croissante de stimulation et à une diminution du contrôle inhibiteur. C'est cette réponse

¹⁰⁹ Gordon, R., & Reith, G. , « Gambling as social practice: A complementary approach for reducing harm? », *Harm Reduction Journal*, 16(1), 2019, p. 64.

¹¹⁰ Bond, A. J., Widdop, P., & Myers, J., « Gambling lifestyles: The importance of social capital and diverse networks », *Leisure Studies*, 43(1), 2024, pp. 16-30.

¹¹¹ Le fait d'être entouré par d'autres joueurs normalise la pratique et augmente le risque de devenir un joueur problématique particulièrement pour ceux qui n'ont pas de cercle social en dehors du jeu d'argent « Influences from people within a person's social network can shape their gambling behavior through normalization, and for those in higher risk networks, also normalize gambling-related harm », Russell, A. M. T., Langham, E., Hing, N., Rockloff, M., & Browne, M., « Social influences normalize gambling-related harm among higher risk gamblers ». *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 2018, pp. 1201–1215.

¹¹² Les « near miss » produisent par ailleurs une réaction physiologique similaire au gain et encouragent donc la poursuite du comportement même en cas de perte. Clark, L. , « Decision-making during gambling: an integration of cognitive and psychobiological approaches », *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 365(1538), 2010, pp. 319–330.

neurobiologique qui permet de classer le jeu d'argent au sein des addictions (Fauth-Bühler, et al., 2017¹¹³)¹¹⁴. L'expression « toujours plus, plus, plus » décrit précisément cette tolérance psychologique, où l'individu a besoin d'une intensité croissante pour obtenir le même niveau d'excitation ou de soulagement émotionnel.

3.4. Le jeu comme espace de revalorisation narcissique : le cas du pari sportif

Dans le cas des paris sportifs, on note une petite distinction, en plus de la recherche d'adrénaline, il y a cette idée de se challenger

« Ce n'est pas juste une question de gagner de l'argent [...] Et il y avait peut-être aussi, avec le Paris Sportif, cette idée de prise de confiance en soi parce qu'on sent qu'on connaît ce qu'on regarde, ou du coup, on a parié sur le bon match, donc on a des connaissances et c'est un peu aussi ce côté où on prend conscience. » (P005)

Le pari sportif devient ici un moyen de se sentir compétent, légitime, « au-dessus » : le fait de « connaître ce qu'on regarde », de miser « sur le bon match » donne l'impression de posséder un savoir spécial et de « valoir quelque chose ». On est clairement du côté d'une revalorisation narcissique, où le jeu sert à renforcer l'ego, l'image de soi et le sentiment de maîtrise. Dans la littérature sur les motivations de jeu, on retrouve précisément cette dimension. Les modèles motivationnels distinguent des motifs de type « enhancement » ou « self-enhancement » (Bakke, E., et al., 2022)¹¹⁵, où l'on joue pour augmenter les émotions positives, le sentiment de puissance, de compétence ou d'importance sociale. Les jeux où les joueurs pensent mobiliser leurs connaissances — notamment les paris sportifs — sont davantage associés à une implication élevée et à un risque accru de jeu problématique. Ces résultats confortent l'idée que, pour certains joueurs, pouvoir « prédire » un match ou miser « sur la base de ses connaissances » constitue une source de valorisation personnelle et de confiance en soi, renforçant ainsi la motivation à rejouer (Binde et al., 2017)¹¹⁶. Cet encouragement à rejouer est par ailleurs plus fort lorsque le pari est réalisé en présence d'autres parieurs réunis pour regarder un match par exemple¹¹⁷.

La littérature montre que chez les personnes plus narcissiques, le besoin de renforcer la vision positive d'eux même est plus fort. Le jeu intervient alors comme une modalité de ce renforcement et

¹¹³ Fauth-Bühler, M., Mann, K., & Potenza, M. N., « Pathological gambling: a review of the neurobiological evidence relevant for its classification as an addictive disorder », *Addiction Biology*, 22(4), 2017, p. 885-897.

¹¹⁴ Voir la revue de littérature Fauth-Bühler M, Mann K, Potenza MN. « Pathological gambling: a review of the neurobiological evidence relevant for its classification as an addictive disorder », *Addict Biol.*, 2017 Jul;22 (4), pp. 885-897.

¹¹⁵ « Being able to predict an outcome of a sports game or playing the perfect hand of poker can enhance the self-esteem of the gambler, and fulfil a desire of intellectual competitiveness », Bakke, E., Solberg, E., Eliassen, Ø. S., & Nath, A., « Bridging the “Selves”: Exploring Gambling Motivations Using Self-Congruence Theory », *Proceedings of MIC 2022: Re-Inventing or Re-Vitalising? Challenges for Post-Pandemic Marketing and Consumption*, 2022.

¹¹⁶ Binde, P., Romild, U., & Volberg, R. A., « Forms of gambling, gambling involvement and problem gambling: Evidence from a Swedish population survey. *International Gambling Studies*, 17(3), 2017, pp. 490-507.

¹¹⁷ « The strongest situational determinant of impulse buying found was positive social influence, as might be conveyed through peer influence, social norms and the presence of others during a purchase opportunity. », Hing N, et al., « On the Spur of the Moment: Intrinsic Predictors of Impulse Sports Betting », *J Gambl Stud*, 2018 Jun;34 (2), pp. 413-428.

le besoin de revalorisation peut être plus important dans le cadre d'évènement de vie remettant en cause l'estime de soi (Rogier & Velotti, 2018¹¹⁸; Chantal et al., 1995¹¹⁹).

4. Montée en puissance : escalade des mises et désorganisation budgétaire

Bien que la montée en puissance de l'addiction au jeu ait été largement documentée d'un point de vue clinique et psychologique — qu'il s'agisse des mécanismes neurobiologiques, des distorsions cognitives ou des trajectoires de basculement — les conséquences financières et budgétaires de cette progression demeurent relativement peu explorées dans la littérature. L'objectif ici n'est donc pas de revenir en détail sur les aspects médicaux déjà abondamment traités, mais plutôt de mettre en lumière la manière dont l'addiction transforme progressivement la gestion de l'argent, les priorités économiques, et les équilibres financiers du joueur. À travers des phénomènes tels que le *chasing*, la désorganisation budgétaire ou encore la réallocation forcée des ressources se dessine une dynamique spécifique, souvent silencieuse, mais décisive, qui participe directement à l'aggravation de la situation personnelle et sociale des joueurs.

4.1. Le mécanisme du *chasing* : la poursuite des pertes

Le phénomène de *chasing* — le fait de « se refaire » en augmentant les mises pour récupérer l'argent perdu — est l'un des éléments les plus systématiques dans les trajectoires de jeu problématique. Ce mécanisme apparaît comme le premier signe tangible d'une perte de repères financiers.

« *Tiens, ça passe ou ça casse, quoi, je suis à moins 600 ou je récupère les 600, quoi* » P002

« *À un moment, quand on court après ses pertes, on ne contrôle plus rien [...] et le cerveau, il ne fonctionne plus* » (P003)

« *Et quand vous perdez, rejouer pour essayer de regagner l'argent que vous avez payé. [...] je ne joue même plus pour vouloir gagner, mais je joue pour vouloir récupérer mon argent* » P007

« *On ne peut pas se dire, j'arrête. Enfin, c'est peut-être que j'ai dû vous le dire, mais on ne peut pas.* » P004

Les joueurs décrivent le *chasing* comme une stratégie perçue comme « rationnelle », une manière logique de « rééquilibrer » le budget ou de « corriger » une dépense imprévue (P002). Cette logique instrumentale masque une dérive : la mise n'est plus un choix délibéré, mais une réaction émotionnelle, nourrie par l'intolérance à la perte.

À mesure que le *chasing* progresse, les décisions deviennent moins contrôlées et plus impulsives (P003). Les joueurs ne misent alors plus pour gagner, mais uniquement pour annuler la perte précédente (P007). Dans cette dynamique, l'arrêt devient impossible, non pas par absence de volonté,

¹¹⁸« Third, narcissists display a range of self-regulation efforts aimed at bolstering their positive self-view. » Rogier, G., & Velotti, P., *Narcissistic vulnerability and addiction: The mediating role of emotion dysregulation*. Journal of Gambling Studies, 34(1), 2018, pp. 89–101.

¹¹⁹ Chantal, Y., Vallerand, R. J., & Vallières, E. F., « Motivation and gambling involvement », *The Journal of Social Psychology*, 135(6), 2015, pp. 755–763.

mais parce que toute interruption serait perçue comme l'acceptation définitive de la perte — une expérience intolérable sur le plan psychologique (P004)

A ce stade, les décisions financières des joueurs ne relèvent plus d'une logique rationnelle ou économique. Les modèles cognitifs classiques (Toneatto, 1999)¹²⁰ montrent que les distorsions — illusion de contrôle, intolérance à la perte, biais du joueur — annulent progressivement la capacité à arbitrer entre coûts et bénéfices. Le joueur n'est plus en capacité de traiter les informations financières rationnellement ce qui impacte fortement ses prises de décision financières. Cela favorise la poursuite des pertes même lorsqu'elles dépassent largement les capacités financières du joueur (Ladouceur et al., 2001)¹²¹. Selon les approches économiques (Kahneman & Tversky, 1979)¹²², la perte entraîne une prise de risque irrationnelle destinée à revenir au point d'équilibre. Ce mécanisme, appelé aversion à la perte, explique pourquoi les joueurs en situation de déficit financier s'engagent dans le chasing, un comportement où le besoin d'effacer la perte domine toute logique économique.

Les recherches neurocognitives (Clark, 2010¹²³) confirment que les décisions financières des joueurs ne sont plus guidées par les probabilités, mais par la réaction émotionnelle, l'impulsivité et la recherche compulsive de restauration. Ensemble, ces travaux montrent que le chasing constitue un état où les repères budgétaires s'effondrent et où la décision économique est profondément altérée.

Cette boucle conduit à une modification profonde des priorités économiques. L'argent perd sa fonction de ressource limitée à gérer : il devient un symbole émotionnel — quelque chose à reprendre, réparer, effacer — ce qui favorise les mises disproportionnées, les anticipations irréalistes et la désintégration du cadre budgétaire. Le chasing n'est donc pas seulement un comportement de jeu excessif ; il constitue un mécanisme central de désorganisation financière, où les repères économiques cèdent progressivement sous l'effet de distorsions cognitives et d'un besoin urgent de restaurer un équilibre psychologique.

4.2. Désorganisation budgétaire : perte de visibilité et cloisonnement mental

Un des marqueurs les plus frappants de la désorganisation budgétaire observée dans les trajectoires des joueurs est la perte progressive de toute conscience des montants engagés. Les participants rapportent qu'ils ne savent plus exactement combien ils jouent, combien ils ont perdu ou ce que ces sommes représentent réellement dans leur budget. Ils décrivent un glissement insidieux où l'argent cesse d'être associé à une valeur concrète : les montants se succèdent, s'additionnent, mais ne sont plus perçus comme des dépenses réelles. Cette perte de repère se traduit par des mises qui augmentent sans être reliées à travers le prisme du budget du foyer, comme si l'argent du jeu d'argent circulait dans un espace séparé de la vie économique quotidienne.

¹²⁰Toneatto, T., « Cognitive psychopathology of problem gambling », *Substance Use & Misuse*, 34(11), 1995, pp. 1593–1604.

¹²¹Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., & Doucet, C., « Cognitive treatment of pathological gamblers », *Behaviour Research and Therapy*, 39(10), 2001, pp. 1111–1124.

¹²²Cette théorie n'aborde pas le jeu d'argent seulement l'aversion à la perte qui entraîne des comportements impulsifs, Kahneman, D., & Tversky, A., « Prospect Theory : An Analysis of Decision under Risk. », *Econometrica*, 47 (2), 1979, pp. 263–291.

¹²³Clark, L., « Decision-making during gambling: An integration of cognitive and psychobiological approaches. » *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 365 (1538), 2010, pp. 319–330.

« Et en fait, on n'a plus cette notion d'argent réel. l'argent virtuel, en fait. On n'a plus cette notion de 1 000 euros, c'est énorme. 200 euros, c'est énorme. Et non, on joue 1 000 euros, comme ça » P003

« la somme par mois que je... Je ne pourrais pas vous dire parce que... Parce que quand je gagnais, je rejouais » P004

« Non, je pense que ce sont des sommes raisonnables [...] En une seule fois ? Je pense que c'était 2000 » P005

La littérature montre que la désensibilisation monétaire est une caractéristique récurrente du jeu problématique. Gainsbury (2015)¹²⁴ souligne que le jeu en ligne accentue fortement ce phénomène : l'absence de manipulation de billets ou de paiements visibles entraîne une « *reduced cost salience* », c'est-à-dire une visibilité réduite du coût. Le joueur ne ressent plus l'acte de payer ; il clique, recharge, mise, sans éprouver la diminution réelle de ses ressources.

Ce phénomène est également renforcé par la vitesse et la fluidité des interfaces numériques. Les dépôts instantanés, les microtransactions, les crédits préchargés ou les portefeuilles électroniques neutralisent les moments de pause où, en situation normale, le joueur pourrait réfléchir à ce qu'il dépense (Lakew, N., et al., 2024)¹²⁵. Dans ce contexte, les mises s'enchaînent sans qu'un lien ne soit fait entre l'argent « du jeu » et l'argent « du quotidien ». Les sommes ne sont plus évaluées en termes de loyer, de courses, de factures : elles flottent dans un espace autonome où leur signification économique s'efface.

Pour l'un des joueurs interrogés, le plus endetté, cette perte de valeur de l'argent est mise en lien avec le fait qu'il mobilise de très grosses sommes dans le cadre de son entreprise :

« Je dépense des fortunes dans mon boulot toute la journée [...] 1000 euros sur mon compte en banque, ce n'est pas la même que 1000 euros dans ma société qui sert des milliards d'euros » P003.

Ainsi, la désorganisation budgétaire ne se limite pas à l'augmentation des dépenses liées au jeu : elle correspond à une rupture du lien entre l'acte de miser et la valeur réelle de l'argent. Les joueurs ne savent plus combien ils dépensent parce que les environnements de jeu — notamment en ligne — neutralisent les signaux qui permettent habituellement de mesurer, de ressentir et de limiter la dépense. La valeur monétaire se dissout dans l'expérience de jeu, avec elle disparaît la capacité à maintenir un suivi budgétaire ou à percevoir l'impact des mises sur l'équilibre financier global.

4.3. Réorganisation des priorités financières

Lors de la phase critique, les participants reconfigurent leurs priorités de dépense :

¹²⁴ « The use of digital forms of money (e.g. credit cards, electronic bank transfers and e-wallets) appears to lead to increased gambling and losses, particularly for problem gamblers, as people feel that they are not spending 'real' money », Griffiths, M. D., & Parke, J., « The psychology of electronic gambling machines (EGMs): A critical review », *Journal of Gambling Issues*, 14, 2005.

¹²⁵ « create a desensitizing feeling toward the value of money and gambling losses.», Lakew N, Jonsson J, Lindner P., « Probing the Role of Digital Payment Solutions in Gambling Behavior: Preliminary Results From an Exploratory Focus Group Session With Problem Gamblers », *JMIR Hum Factors*, 2024 Jul 23;11:e54951.

- Le **jeu prime** sur les besoins essentiels.
- Les **crédits bancaires** sont maintenus pour éviter le « scandale social ».
- Les **dettes informelles** (amis, proches) sont dissimulées, elles ont la priorité sur les crédits bancaires lors du remboursement

« j'avais reçu de l'argent de la succession, une grosse partie de l'épargne. Sauf que je n'avais pas pris en compte certaines obligations, comme des groupements d'impôts et remboursement d'épargne » P005

« parce qu'à un moment donné, on perd de la thune, on n'est pas bien, quoi,) parce qu'on a laissé traîner les loyers impayés, on a laissé traîner beaucoup de choses [...] Rejeter le loyer, rejeter l'EDF, histoire d'avoir un peu d'argent, quoi. Essayer de rembousier, voilà. » P002

« Et à chaque fois, même aujourd'hui, quand j'ai mon salaire, au bout de deux semaines, je n'ai plus rien parce que je me dis toujours et je vais récupérer ce que j'ai perdu et tout » P007

« On avait 900 euros de loyer. À un moment donné... Bon, je n'ai pas eu de dette, attention. Je n'ai pas eu de dette. Parce que je suis partie... On est parti avec mon compagnon de la maison là où on était » P004

Dans les récits des participants, l'un des marqueurs les plus nets de l'avancée de l'addiction est la réorganisation des priorités financières au profit du jeu. L'argent n'est plus d'abord affecté aux dépenses courantes (loyer, factures, impôts, épargne), mais orienté en priorité vers le jeu, quitte à laisser en suspens des obligations pourtant clairement identifiées. L'héritage, qui aurait pu renforcer une sécurité financière, est alors absorbé par le jeu (P005) tandis que les engagements fiscaux ou d'épargne passent au second plan, voire sont complètement oubliés. De la même manière, P002 décrit comment les dépenses contraintes sont délibérément repoussées pour libérer de l'argent pour jouer. Le jeu vient ainsi se substituer aux paiements essentiels : on « rejette » le loyer ou l'électricité pour dégager une marge de manœuvre destinée au jeu, dans l'espoir de « se refaire » et de rembourser ensuite. Cette logique circulaire, où l'on s'autorise à mettre en danger l'équilibre matériel immédiat pour tenter de rétablir une situation financière par le jeu constitue une priorisation pathologique des dépenses de jeu au détriment des besoins fondamentaux (Langham et al., 2016¹²⁶; Browne et Rockloff, 2017¹²⁷). Cette réorganisation ne concerne pas seulement des épisodes ponctuels, mais s'installe dans la durée. P007 montre bien comment, mois après mois, le salaire est réorienté vers le jeu dès sa réception.

Pour P004 il ne s'agit plus seulement de retarder un paiement, mais d'adapter le cadre de vie (quitter un logement plus cher) pour éviter l'endettement tout en continuant à jouer. Le jeu agit

¹²⁶ Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J., & Rockloff, M., *Understanding gambling related harm: A proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms*. BMC Public Health, 2016, pp. 16, 80. « The third group of general financial harms identified related to the reduction or loss of ability to meet expenditure that had a non-immediate consequence. This included opting out or non-payment of insurance (health, home, income protection, car), non-essential repairs and maintenance of assets such as homes and cars, preventative health activities such as dental check-ups, the purchase of non-essential medication, or utilisation of allied health support. », « The final group of general financial harms were related to the reduction or loss of ability to meet expenditure that had immediate consequence. These included the inability to purchase food, essential medications, clothing, health care services, housing, children's education requirements, and transport costs. It also included the loss of utilities such as heating or water where previous attempts to manage credit options had failed. »

¹²⁷ Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., Rockloff, M., & Best, T., « Assessing gambling-related harm in Victoria », *A public health perspective Victorian Responsible Gambling Foundation*, 2016.

comme un centre organisateur caché de l'économie domestique : il constraint les choix de vie, impose des renoncements (déménagement, baisse du niveau de confort) et redessine la hiérarchie des dépenses.

Les travaux sur les dommages financiers liés au jeu problématique soulignent que cette réorientation des priorités est un indicateur clé de gravité¹²⁸ : les dépenses de jeu ne sont plus un poste parmi d'autres, mais devancent les dépenses essentielles et structurent l'ensemble de la gestion budgétaire. La situation décrite par les participants montre bien ce glissement : les obligations financières (loyer, factures, impôts) deviennent « ajustables », alors que le jeu est traité comme une dépense non négociable, justifiée par l'espoir de remboursement ultérieur. La réorganisation des priorités financières apparaît ainsi comme le versant concret de l'addiction : c'est dans la manière de distribuer l'argent — ce qui est payé, ce qui est différé, ce à quoi l'on renonce — que se lit le mieux la place centrale prise par le jeu dans les trajectoires de vie.

5. Stratégies de financement et d'endettement : entre adaptation et fuite en avant

Les entretiens mettent en évidence une grande créativité financière chez les joueurs en situation d'endettement. Face à la nécessité de maintenir le jeu malgré la raréfaction des ressources, les participants élaborent des stratégies d'adaptation plus ou moins rationnelles. Ces conduites visent à prolonger la pratique tout en minimisant la visibilité de la dette. Ce sujet peut être mis en lumière par la littérature sur la stigmatisation. En effet, on trouve des comportements similaires en matière de santé. La littérature en psychologie aborde le fait de repousser le diagnostic et donc la recherche d'aide dans le cadre des barrières à l'accès au soin pour les personnes atteintes de maladies mentales, mais aussi de maladies sexuellement transmissibles. La volonté d'éviter d'entrer dans une catégorie stigmatisée a été théorisée sous le nom de « label avoidance ». Il s'agit de la volonté d'éviter les institutions qui pourraient conférer l'étiquette liée à un stigmate (Corrigan, 2004)¹²⁹. Lorsque la norme prohibée a été transgressée, que ce soit de manière volontaire ou involontaire, l'intériorisation de la stigmatisation encourage alors l'individu à éviter que le stigmate dont il est porteur soit connu en dissimulant l'identité stigmatisée (*concealable stigmatized identity*). L'évitement provient alors de la volonté de ne pas se confronter au regard des autres et passe par des techniques de dissimulation qui varient en fonction des stigmates : contrôle de l'information, stratégies bricolages (Certeau, 1984)¹³⁰.

¹²⁸ “When gambling losses were too expensive to cover daily bills and essential payments, gamblers and affected others reduced spending in other areas. While a few limited spending in discretionary areas such as holidays and gifts, others explained how they limited spending money on day-to-day expenses such as petrol, healthcare costs, social events, and house maintenance”, Marko, S., et al., « Lived experience of financial harm from gambling in Australia », *Health Promotion International*, 38 (3), 2023.

¹²⁹ Corrigan, P. W. (éd.). *On the Stigma of Mental Illness: Practical Strategies for Research and Social Change*. Washington, DC : American Psychological Association, 2004

¹³⁰ Certeau, Michel de. *The Practice of Everyday Life*. Translated by Steven Rendall. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 1984.

5.1. Les crédits : une fausse solution, un vrai piège

Le recours aux crédits à la consommation et renouvelables est une constante chez sept des neuf participants. L'accès instantané à ces produits financiers crée une illusion de répit. Cependant, leur cumul engendre une opacité budgétaire et une perte du sens de la dette réelle. Les crédits deviennent le carburant invisible de l'addiction : ils prolongent la possibilité de jouer sans interruption. On observe aussi une forme d'engrenage, de cercle vicieux de la dette où les crédits sont fait pour rembourser d'autres crédits avec parfois une superposition de différents types de crédit. Des crédits traditionnels vers des crédits en ligne qui demandent moins de justificatifs.

« c'est tellement facile à faire, en plus, ces crédits, ils ne vous demandent quasiment aucun justificatif. » (P001)

« Les crédits que vous avez envisagés, c'est tout. Les petites sommes, à chaque fois que vous avez des crédits renouvelables où l'argent est facile, ils ne vous demandent rien en fait. Ils ne demandent pas du tout de l'argent. Je me suis endetté à plus de 150 000 euros » (P002)

« Et après, ça a été le crédit, ça a été la folie. » (P004)

« Au début, c'était des sommes 5 000, des trucs comme ça. Donc ça m'a été accepté [...] Eh bien, j'avais la carte du casino. J'ai pu aussi demander un crédit. Après, à ce moment-là, j'avais l'intention de faire un rachat de crédit [...], mais finalement, en fait, je n'ai pas fait le rachat. J'ai fait un prêt-travaux, je crois. Et après, ça s'est enchaîné sur les maisons de crédit qu'on a en ligne. Et donc, j'étais à jour par contre au niveau de mes crédits, parce que je payais mes crédits. Je n'avais pas de... Je n'étais pas... Disons qu'en fin de compte, les crédits, je payais mes crédits » (P004)

L'un des points récurrents dans les récits des personnes rencontrées est le recours massif au crédit facile, présenté comme un outil permettant de poursuivre le jeu malgré l'épuisement des ressources financières ordinaires. Les propos de P001 montrent d'abord la friction extrêmement faible associée aux crédits à la consommation. Cette facilité, largement décrite dans la littérature comme un facteur structurel aggravant, est au cœur de la spirale endettement–jeu. Plusieurs études ont été menées sur le sujet, recours au crédit apparaît comme un mécanisme central dans la dynamique du jeu excessif, permettant au joueur de poursuivre ses pratiques malgré l'épuisement de ses ressources financières. Les recherches montrent que l'usage de crédits renouvelables, de cartes de crédit ou de prêts à la consommation est significativement plus fréquent chez les personnes présentant un jeu problématique que dans la population générale. Swanton et Gainsbury (2020)¹³¹ soulignent que le crédit constitue un amplificateur structurel du cycle pertes–chasing–endettement, en fournissant une liquidité immédiate qui prolonge les sessions de jeu et renforce l'impulsivité. Håkansson (2020)¹³², à

¹³¹ Voir la revue de littérature de Swanton, T. B., & Gainsbury, S. M., « Gamblingrelated consumer credit use and debt problems : A brief review », *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 2020, p. 2131. Cette revue précise toutefois que « *Despite the critical role that consumer credit may play in facilitating gambling beyond affordable levels, little empirical research has investigated the prevalence and patterns of gambling-related consumer credit use and its interactions with gambling-related harms* »

¹³² Håkansson, A., « Role of Gambling in Payback Failure in Consumer Credit Loans: A Nationwide Register Study », *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(8), 2020, p. 2907. « *In the subgroups of individuals with any gambling deposit or any gambling withdrawal, for all time intervals, individuals with a defaulted loan at some time had higher ratios of gambling deposits and gambling withdrawals per occasion at their primary loan, and were more likely to have a gambling deposit after a loan.* »

partir de 48 000 dossiers de prêts, démontre que les joueurs intensifs sont beaucoup plus susceptibles de présenter des défaillances de remboursement, le jeu étant un facteur majeur de défaut dans les crédits à la consommation. Ces observations se retrouvent également dans les analyses de données bancaires menées par Marionneau et al. (2024)¹³³, qui montrent que les joueurs endettés utilisent davantage de crédits instantanés, d'achats fractionnés et de solutions de financement court terme, révélant une normalisation de l'emprunt comme outil de gestion du jeu.

On notera aussi un entretien qui illustre les pièges cognitifs et structurels de crédit renouvelable ou « crédit revolving » utilisé afin de financer l'addiction au jeu.

« *J'ai payé peut-être à 100 euros. Ils m'ont dit qu'ils m'ont payé 10 euros par mois. Mais les 10 euros, ils les payent. Et après, je vois dans mon disponible, il y a 10 euros. Dans la réalité, ce n'est pas un crédit classique. [...] Ils me payent 10 euros. Et dans le disponible, je vois le mois prochain, il y a peut-être 10,50 euros. Les autres 7,50 euros, c'est les assurances. Alors qu'un crédit classique, tu prends 100 euros, on te dit que tu payes 120. Et les 10 euros, tu sais que tu as 12 mois pour le remplir* » (P007)

Le discours du participant montre une confusion entre capital, intérêts et disponible, renforcée par une présentation commerciale opaque et une interface numérique peu explicite. Sur le plan cognitif, le joueur interprète le « disponible » affiché comme de l'argent réel (« je vois dans mon disponible, il y a 10 euros »), alors qu'il s'agit d'une ligne de crédit artificiellement reconstituée. La littérature scientifique établit que les joueurs problématiques comprennent encore moins bien que la population générale le fonctionnement du crédit renouvelable. Ils le perçoivent comme une réserve d'argent flexible, non comme une dette génératrice d'intérêts. Comme l'ont montré Swanton & Gainsbury (2020)¹³⁴ cette méconnaissance — combinée au besoin immédiat de continuer à jouer — entraîne une illusion de solvabilité : le joueur croit qu'il pourra rembourser « en se refaisant », sous-estimant radicalement la durée et le coût réel de l'emprunt. En combinant faible éducation financière, urgence émotionnelle et distorsions cognitives propres au jeu, le crédit renouvelable devient l'un des canaux les plus dangereux de maintien de l'addiction.

5.2. Les emprunts informels : honte et dissimulation

Lorsque l'accès au crédit institutionnel se ferme, les joueurs se tournent vers leur entourage¹³⁵. On notera que cette stratégie de financement de l'addiction se produit plutôt dans un second temps, car ces emprunts demandent de se soumettre au regard et au jugement de ses proches sur l'addiction. La honte du jeu se lie alors à celle de l'endettement et dans plusieurs cas les joueurs mentent sur l'origine de la difficulté ou sur la manière dont sera alloué l'argent prêté.

¹³³ Marionneau, V., « Gambling among indebted individuals: an analysis of bank data », *European Journal of Public Health*, 34(2), 2024, pp. 342–349. « While the correlation between gambling expenditure and debt does not necessarily equate to causation, the high gambling spending in the sample suggests that indebted individuals are vulnerable to gambling harms and that gambling is the likely reason for significant parts of individual (unsecured) debt. »

¹³⁴ Op. cit.

¹³⁵ Financial Counselling Australia, *Problem Gambling Financial Counselling: Survey and Case Studies*. Melbourne 2016. Voir aussi Philibert, A., et al. op cit.

« vous dites pas que c'est pour le jeu [...] vous allez dire, tiens cette fois-ci, j'ai une grosse galère, est-ce que tu peux me dépanner ? La semaine prochaine je te rembourse, etc., etc. Mais ouais vous avez trop honte de dire que c'est à cause du jeu » P001

« J'empruntais à ma maman, parfois carrément à mon ex-femme. C'était 20-30 euros, pas plus » (P002)

« Mes amis savaient pas, je disais que j'avais un souci de santé. » (P005)

« J'ai emprunté à ma sœur sans jamais dire pourquoi. » (P009)

« Il y en a, je leur empruntais 200, il y en a, il était plus ok pour des 1 000, 1 500, mais voilà quoi. Ça dépendait vraiment des gens. » P006

Les joueurs problématiques sollicitent fréquemment parents, conjoints et amis pour obtenir de petites sommes répétées, dissimulant la raison réelle de la demande. C'est d'ailleurs l'un des critères utilisés dans les questionnaires de diagnostic de l'addiction au jeu. Cet argent peut être utilisé pour continuer de jouer aux jeux d'argent ou bien pour améliorer la situation financière fortement dégradée par le jeu (Downs, C. ; Woolrych, R. 2010).¹³⁶ Ce type d'emprunt survient quand les joueurs ont « épuisé » leurs ressources et cherchent à maintenir le jeu : ce recours peut inclure l'emprunt auprès des proches¹³⁷.

Les recherches sur les « affected others » ou « concerned significant other » montrent que les dommages financiers liés au jeu problématique ne sont pas distribués de manière uniforme dans l'entourage, mais qu'ils augmentent avec la proximité de la relation et l'interdépendance financière. Les partenaires et les membres de la famille — qui partagent souvent un compte commun ou des charges de logement — sont les plus fortement exposés, en raison de leur propension à avancer de l'argent, couvrir les dettes ou prendre en charge les dépenses courantes du joueur. À l'inverse, les amis et relations plus distantes prêtent moins fréquemment et restent en général moins engagés financièrement (Tulloch et al., 2023¹³⁸, Newall et al. 2024¹³⁹). Dans ce cadre le crédit à la consommation peut apparaître comme une solution préférable, car elle ne nécessite pas de s'expliquer.

« du coup, on se tourne vers des organismes qui vous prennent facilement et qui, en plus, ne vous jugent pas parce qu'ils ne vous demandent même pas pourquoi c'est fait. Ils s'en foutent du moment qu'ils récupèrent un client » P001

¹³⁶ Downs C., Woolrych R., « Gambling and debt: The hidden impacts on family and work life. Community », *Work and Family*, 13(3), 2010, pp. 311–328.

¹³⁷ Heiskanen M., « Is it all about money? A qualitative analysis of problem gamblers' conceptualisations of money », *Nordisk Alkohol Nark*. 2017.

¹³⁸ Tulloch, C., Browne, M., Hing, N., Rockloff, M., Rawat, V., & Russell, A. M., « How gambling harms others: The influence of relationship-type and closeness on harm, health and wellbeing », *BMC Public Health*, 23, 2023, p. 1742.

¹³⁹ Newall, P. W. S., Li, E., Russell, A. M., & Browne, M., « Lived experience of gambling harms among “affected others”: A qualitative study », *Journal of Gambling Studies*. Advance online publication, 2024.

Cette hiérarchisation du système d'endettement formel/informel varie selon les socles culturels liés aux représentations de la dette et de l'endettement¹⁴⁰. En effet, dans certains pays, la Chine par exemple, l'aide est prioritairement demandée à la famille (Scull, Butler, & Mutzleburg, 2003)¹⁴¹.

5.3. Le contournement des institutions financières

Chez certains profils (P003, P006), l'usage de cryptomonnaies¹⁴², de cartes prépayées ou de comptes séparés est une stratégie de dissimulation. Ces pratiques permettent de neutraliser le contrôle externe (conjoint, banquier) tout en augmentant la désinhibition.

« *La crypto, ça ne se voit pas sur les comptes courants.* » (P003)

« *Quand vous avez un compte crypto, si vous êtes en 0 sur votre compte, vous ne pouvez pas faire de paiement. Vous prenez quand même votre argent sur le crypto, donc vous pouvez toujours jouer* » P003

« En crypto, ce n'est pas comme avec votre commun, où vous faites environ 1 000 euros. Et après, votre banquier va vous demander pourquoi. C'est aussi l'avantage des crypto-monnaies, d'avoir ce côté caché de votre banque, de votre famille. Il n'y a pas cette vision, cette visibilité. » (P006)

Plusieurs études récentes montrent que le trading de crypto-monnaies présente des similarités fortes avec les jeux d'argent — prise de risque élevée, recherche de gains rapides, fluctuations, pertes — et qu'il est associé à des niveaux plus élevés de « problem gambling » ou de dommages financiers comparables à ceux du jeu. » (Mills and Nower 2019¹⁴³, Steinmetz, 2023¹⁴⁴ ; Mosbey, 2024¹⁴⁵). Par ailleurs, le caractère « semi-anonyme » ou « décentralisé » des cryptos rend possibles des flux financiers moins visibles — ce qui peut permettre de maintenir une pratique de jeu intensive sans qu'elle apparaisse sur un compte bancaire traditionnel, ni ne soit facilement repérée par la famille ou les amis. (Gore, 2023¹⁴⁶ ; Mosbey, 2024¹⁴⁷)

¹⁴⁰ Hing et al., « The stigma of problem gambling : causes, characteristic and consequences », *Centre for Gambling education & research, september 2015*.

¹⁴¹ Scull, S., Butler, D., & Mutzleburg, M., *Problem gambling in non-English speaking background communities in Queensland: A pilot study*, Brisbane : UQ Community Service & Research Centre, 2003.

¹⁴² Leong Wein Lyn, N., et al. , « Stock and cryptocurrency trading and problem gambling behavior during early phases of the COVID-19 pandemic: a narrative literature review », *Front. Psychol.*, 30 July 2025.

¹⁴³ « *cryptocurrency trading is strongly associated with problem gambling* », Mills, D. J., & Nower, L., « Preliminary findings on cryptocurrency trading among regular gamblers: A new risk for problem gambling? », *Addictive Behaviors*, 92, 2019, pp. 136–140.

¹⁴⁴ Steinmetz, F., *The interrelations of cryptocurrency and gambling: Results from a representative survey*. Computers in Human Behavior, 138, 2023, pp. 107-437

¹⁴⁵ « *Emerging research evidence suggests that people who like to gamble or who have problems are more likely to purchase cryptocurrencies* » Mosbey, A., Delfabbro, P., & King, D., « The harmful consequences of cryptocurrency speculation and associated risk factors », *International Journal of Mental Health and Addiction*, Advance online publication, 2024, pp. 1–18.

¹⁴⁶ Gore, A., *An assessment of AML risks linked to accepting crypto-payments in the gambling sector (A regulator's guide)*, International Center for Gaming Regulation, University of Nevada, Las Vegas, 2023.

¹⁴⁷ *Op. cit.*

La perte de traçabilité entraîne un sentiment illusoire de sécurité, mais renforce la perte de contrôle. L'un des joueurs mentionne l'utilisation de banque en ligne comme un moyen d'éviter le contact avec un banquier qui pourrait vérifier l'utilisation de son compte bancaire (P006) ce qui serait selon lui impossible avec une banque traditionnelle.

« *Moi, j'utilise [néobank1] et [néobank2], donc je n'ai pas de banquier. Je pense qu'ils n'ont pas grand-chose à faire. Ils ne m'ont jamais appelé. Là où il y a certainement des limites, comme la [banque traditionnelle]. Si on fait un retrait crypto dans l'exchange, il va vous demander c'est quoi.* » P006

Le joueur décrit ici une forme de liberté perçue : ne pas avoir de « banquier » équivaut à ne pas avoir de témoin. Cette absence d'interlocuteur humain constitue un facteur de désinhibition financière, favorisant les comportements à risque. L'absence d'appel ou d'alerte (« ils ne m'ont jamais appelé ») est perçue positivement, comme un signe d'autonomie. Mais cette autonomie est paradoxale : elle supprime la fonction régulatrice que jouait autrefois la relation bancaire. Le banquier, figure du tiers social et moral disparaît au profit d'une interface algorithmique neutre, indifférente aux dérives. La dette se construit ainsi dans un espace désocialisé, sans contre-regard ni rappel à la norme et renforce ce processus déjà présent dans la pratique de jeu en ligne.

5.4 les frais bancaires

« *J'en avais tous les mois, oui, les fameux 80 euros qu'on paye quand vous dépassez vos opérations [...] vous avez ensuite 8 euros par opération, jusqu'à dix par mois [...] Et puis quand vous êtes à découvert trop longtemps, vous avez une lettre de la banque, 26 euros de plus. [...] Les banques, c'est un régal pour eux.* » (P001)

Cette citation met en lumière un phénomène d'endettement invisible et cumulatif : les frais bancaires associés au dépassement de découvert et aux incidents de paiement. Ce type de charges, souvent perçues comme accessoires, participe pourtant à la spirale budgétaire du joueur, en créant un microcrédit forcé et coûteux.

Sur le plan économique, les frais bancaires fonctionnent ici comme une dette récurrente : chaque dépassement d'opération déclenche des prélèvements qui viennent eux-mêmes creuser le découvert. Ce mécanisme illustre ce que Gloukoviezoff (2011)¹⁴⁸ appelle la *vulnérabilité bancaire structurelle* : la situation où les dispositifs de gestion censés protéger le client deviennent eux-mêmes producteurs d'endettement. Ce cercle vicieux entretient la dissociation financière : le compte devient un espace anxiogène, où chaque consultation rappelle la perte de contrôle (« on n'ose plus regarder ses comptes »).

Sur le plan symbolique, le ton ironique du joueur — « les banques, c'est un régal pour eux » — traduit une externalisation de la responsabilité : la dette n'est plus seulement le produit du jeu, mais aussi d'un système perçu comme prédateur. Cette perception contribue à désamorcer la culpabilité individuelle tout en nourrissant un sentiment d'injustice, particulièrement fort dans les phases de

¹⁴⁸ Gloukoviezoff, G., *La banque et les clients fragiles : Sociologie de l'exclusion bancaire*. Presses Universitaires de France (PUF) n 2011.

désespoir budgétaire. En cas de difficulté, la réticence vis-à-vis du banquier est un phénomène très présent et largement documenté, il est perçu comme un bourreau et non comme un soutien¹⁴⁹

Enfin, ce témoignage met en lumière une zone grise du surendettement : les frais bancaires répétitifs, les lettres d'avertissement, les dépassements de découvert — autant de signaux faibles que les institutions financières détectent, mais qui ne déclenchent aucune alerte sociale ou préventive. Ces micro-endettements révèlent l'écart entre la réalité comptable et la souffrance financière vécue.

6. La dissimulation : ciment de la spirale addictive

Les entretiens montrent qu'il faut distinguer deux formes de dissimulation, qui ne se recouvrent pas entièrement et qui répondent à des logiques différentes.

6.1. La dissimulation de la pratique

« Vous y allez après le travail ou le soir tard. Donc il n'y a personne qui le sait » P001

« dans l'ensemble, oui, c'est dissimulé. Parce que quelqu'un qui se pique, vous connaissez beaucoup de gens qui vont dire à tout le monde "Vous savez, je me drogue, moi ?" Ça ne se dit pas qu'on a honte. » P001

« Parce que les endroits, en plus, où vous allez jouer, [...] ce n'est pas des endroits fréquentés par votre entourage [...] Mais à l'époque où vous allez au casino, vous y allez le soir, en général.

Vous n'y allez pas en pleine journée. Vous y allez après le travail ou le soir tard. Donc il n'y a personne qui le sait. » P001

« Après, il n'y a que vous qui savez, en fait, ce que vous faites. Vous ne savez pas ce que vous faites, vous le savez. Et donc, vous avez toujours l'impression que les gens vous regardent. Quelque part, vous vous culpabilisez, alors les gens ne le savent pas. Et donc, vous faites semblant [...] Et tout ça, ça pèse, petit à petit, ça pèse, ça pèse, la honte, on a honte, on ne peut pas le dire. Et donc, quand on rentre, on se dit, demain, je corrige tout ça et puis, je gagne, et puis, j'efface tout. Mais non, en fait, non, c'est pire en pire. C'est ce sentiment de honte qui aussi vous poussait de plus en plus du coup, de vous isoler.

. » P003

« Et à un moment donné, j'ai dû mentir que je ne jouais pas. Et effectivement, je ne jouais pas, mais après quand j'ai repris, elle ne savait pas [...], mais elle soupçonnait, parce qu'elle sait que quand je perds, je ne deviens pas meilleur » P007

Cette première forme consiste à cacher l'existence même de la pratique de jeu :

- cacher qu'on joue
- cacher qu'on a repris,
- cacher la fréquence ou l'intensité de la pratique.

C'est souvent un secret identitaire : cacher ce que l'on fait, ce que l'on est devenu. La dissimulation constitue un élément central du jeu problématique. Plusieurs travaux démontrent que les joueurs cherchent activement à cacher qu'ils jouent, que ce soit auprès de leur conjoint, de leur

¹⁴⁹ Ibid.

famille ou de leur entourage. Hing et al. (2012)¹⁵⁰ montrent que la honte, la peur du jugement et la crainte d'être perçus comme irresponsables conduisent de nombreux joueurs à dissimuler leur pratique, à mentir sur le temps passé à jouer ou à minimiser l'importance de leurs mises. Ce qui freine par ailleurs le fait de faire appel à un traitement (Gainsbury et al., 2014)¹⁵¹

D'autres travaux confirment que le jeu constitue une activité stigmatisée (Hing et al., 2014)¹⁵² et donc socialement disqualifiée (Dąbrowska et al., 2020)¹⁵³. Les joueurs développent ainsi un ensemble de tactiques pour éviter la révélation : jouer seul ou en ligne, effacer les traces financières, mentir sur la destination de l'argent ou prétendre à des imprévus (« galères ») plutôt qu'à des pertes liées au jeu.

Si de nombreux joueurs évoquent la faciliter de dissimuler sa pratique de jeu en ligne, le fait de jouer en physique permet aussi de maintenir une certaine imperméabilité entre les joueurs et les non-joueurs.

« Parce que les endroits, en plus, où vous allez jouer, [...] ce n'est pas des endroits fréquentés par votre entourage » P001

« Quand je joue, je ne vais pas à des endroits où vous ne connaissez pas. C'est des joueurs qui côtoient ces endroits-là. Tu ne joues pas, tu n'y vas pas. On ne se croisera jamais. » P007

Les interviewés décrivent le jeu non seulement comme une pratique, mais comme une expérience sociale située, inscrite dans des espaces spécifiques qui ne sont accessibles qu'à ceux qui partagent la pratique et de ce fait ne peuvent pas faire montre de stigmatisation.

Quelles que soient les stratégies de dissimulation utilisées, la pratique de jeu reste assez facilement secrète pour l'entourage tant que les conséquences financières ne sont pas suffisamment graves pour emporter des conséquences matérielles (incapacité à gérer les charges, blocage de compte, poursuites judiciaires,...)

6.2 La dissimulation de l'endettement lié au jeu

« Et moi, je cachais beaucoup à mon compagnon [...] J'étais toujours en train de mentir et de cacher, de cacher. Et lui, il ne me disait jamais d'aller voir sur les comptes. Donc, du coup, je mentais tout le temps. »P004

« Mais après, j'ai caché, j'ai joué, j'ai joué, j'ai joué. » P004

« Quelque part, vous vous culpabilisez, alors les gens ne le savent pas. Et donc, vous faites semblant [...] Et tout ça, ça pèse, petit à petit, ça pèse, ça pèse, la honte, on a honte, on ne peut pas le dire. »P003

¹⁵⁰ Hing N, Nuske E, Gainsbury S. « Gamblers at-risk and their help-seeking behaviour », Melbourne, Australia : Gambling Research Australia; 2012.

¹⁵¹ Gainsbury, S., Hing, N., & Suhonen, N., « Professional help-seeking for gambling problems: Awareness, barriers and motivators for treatment », *Journal of Gambling Studies*, 30, 2014, pp.503–519.

¹⁵² Voir aussi à propos de la stigmatisation Hing, N., Holdsworth, L., Tiyce, M., & Breen, H., « Stigma and problem gambling: Current knowledge and future research directions », *International Gambling Studies*, 14(1), 2014, pp. 64–81.

¹⁵³ Dąbrowska K, Wieczorek Ł. « Perceived social stigmatisation of gambling disorders and coping with stigm », *Nordisk Alkohol Nark*. 2020 Jun;37 (3), pp. 279-297.

« vous dites pas que c'est pour le jeu [...] vous allez dire, tiens cette fois-ci, j'ai une grosse galère, est-ce que tu peux me dépanner ? La semaine prochaine je te rembourse, etc., etc. Mais ouais vous avez trop honte de dire que c'est à cause du jeu » P001

« Quand vous vivez seul, de toute façon, il n'y a personne qui a accès à vos comptes. À part votre banque » P001

La littérature distingue de plus en plus la dissimulation de la pratique (cacher qu'on joue) d'un second mécanisme tout aussi central : la dissimulation des conséquences du jeu. Ce phénomène, renvoie au fait que les joueurs problématiques cachent non seulement qu'ils jouent, mais surtout les dégâts produits par cette activité, c'est-à-dire les pertes financières, les emprunts, les incidents bancaires, les lettres de relance ou de contentieux, et jusqu'aux ruptures de relations sociales qu'elle entraîne.

Tenir le secret est réalisable tant que l'approvisionnement en argent se pérennise et qu'il ne perturbe pas le mode de vie « intégré » (payer ses factures, son loyer, voir ses amis, etc.)¹⁵⁴ et que le joueur peut maintenir cachée sa pratique en maintenant un niveau de vie équivalent (Valentine et Hughes, 2010). La dissimulation est la constante la plus universelle du corpus. Presque tous les participants dont le jeu est problématique avouent avoir menti ou caché leurs pratiques à leurs proches, à leur banquier, voire à eux-mêmes.

Elle se manifeste sous trois formes principales :

- Mensonge direct (aux proches ou au conjoint)
- Évitement de la réalité comptable (ne pas ouvrir les relevés, ne pas consulter le compte)
- Double vie financière (compte séparé, cartes prépayées, crypto)

Le regard des proches sur cet endettement lié au crédit est un facteur marquant pour les joueurs à travers la violence symbolique du dévoilement de l'endettement dans le cadre familial.

« Parfois, il achetait des outils pour le travail et tout ça. Je me suis dit, « Aïe, aïe, si ce soir, il me dit qu'il y a un outil, un truc comme ça, où on va sortir ou quoi, je ne pourrai pas, parce que je ne peux pas payer » P004

Cette séquence illustre la peur anticipatoire et le stress latent générés par la dette. Ici, la joueuse vit dans un état d'alerte permanent, où chaque interaction du quotidien (un achat, une sortie, une demande du conjoint) devient un risque potentiel d'exposition. La dette s'immisce dans la vie domestique, contaminant les échanges les plus ordinaires.

Dans les récits analysés, les proches évoquent très régulièrement une « double vie financière » du joueur : le jeu n'est pas toujours nié ou caché, mais les pertes et les dettes le sont systématiquement, parfois pendant des mois ou des années. Les auteurs montrent que cette dissimulation n'est pas un hasard, mais une stratégie active, motivée par la peur du jugement moral, la honte, la culpabilité ou la volonté de protéger la famille du « fardeau » émotionnel que représenterait la vérité. C'est un secret matériel et moral : cacher ce que le jeu produit.

¹⁵⁴ Philibert, A, et al. *Op cit.*

6.3 La volonté de dissimuler l'identité stigmatisée

Le processus de stigmatisation lui-même est toujours le même (Bruce et Phelan. C, 2001)¹⁵⁵. Une personne est identifiée et marginalisée par le groupe social auquel elle appartient parce que certaines de ses spécificités sont considérées comme un danger ou une déviance (Stafford et Scott, 1986)¹⁵⁶ par ses pairs. Cette personne sera étiquetée négativement (Angermeyer et Matschinger, 2005)¹⁵⁷ ce qui déclenche le processus de préjugés (Bischel et Conus, 2017)¹⁵⁸.

La dynamique de dissimulation observée dans les entretiens peut être éclairée par le concept de *concealable stigmatized identity* (Pachankis, 2007¹⁵⁹ ; Quinn & Chaudoir, 2009¹⁶⁰). Le jeu d'argent problématique constitue une identité socialement dévalorisée, associée à des jugements moraux (« faiblesse », « manque de contrôle », « irresponsabilité ») et qui, surtout, peut être cachée. Nos enquêtes mobilisent deux formes de dissimulation qui renvoient directement à ce modèle. La première porte sur la pratique elle-même : mentir sur le fait de jouer encore, minimiser la fréquence, cacher une reprise après une période d'arrêt (P004, P007). Il s'agit de protéger une identité sociale menacée. La seconde concerne les conséquences du jeu — pertes, dettes, incidents bancaires, demandes d'argent — que les personnes attribuent à de fausses « galères » ou à des imprévus pour éviter le stigmate associé à la perte de contrôle (P001, P003). Ces stratégies, typiques de la gestion d'une identité stigmatisée dissimulable, visent à préserver la relation au conjoint et à éviter le jugement, mais elles renforcent l'isolement, le poids émotionnel de la honte et la progression de la trajectoire d'endettement.

La stigmatisation « encourage les individus à éviter ou à minimiser l'utilisation des services pour les traiter » (Earnshaw et Quinn, 2012)¹⁶¹ et paralyse l'efficacité du processus médical. Elle entrave également fortement les possibilités de rétablissement. Le processus de stigmatisation s'enracine dans l'esprit du stigmatisé et nourrit le désir de rester dans l'ignorance (Skinner et Mfecane, 2004)¹⁶². C'est pourquoi, même lorsqu'une maladie peut être traitée, certaines personnes refusent de se faire dépister si le diagnostic s'accompagne de croyances négatives (Barth et al., 2002¹⁶³, Balfe et al.,

¹⁵⁵ Link, B. G., & Phelan, J. C., « Conceptualizing stigma », *Annual Review of Sociology*, 27, 2001, pp. 363–385.

¹⁵⁶ Stafford, M. C., & Scott, R. R., « Stigma deviance and social control: Some conceptual issues », A. J. Scull (Ed.), *Social interaction and mental patients*, 1986, pp. 77–91.

¹⁵⁷ Angermeyer, M. C., & Matschinger, H., « Labeling—stereotype—discrimination: An investigation of the stereotypes attached to mental illness », *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 112(4), 2005, pp. 286–293.

¹⁵⁸ Bischel, N. & Conus, P., « La stigmatisation : un problème fréquent aux conséquences multiples », *Revue Médicale Suisse*, 13 (551), 2017, pp. 478–481

¹⁵⁹ Pachankis, J. E., « The psychological implications of concealable stigmatized identities », *Journal of Social Issues*, 63 (2), 2007, pp. 329–352.

¹⁶⁰ Quinn, D. M., & Chaudoir, S. R., « Living with a concealable stigmatized identity: The impact of anticipated stigma, centrality, salience, and cultural stigma on psychological distress », *Journal of Personality and Social Psychology*, 97(4), 2009, pp. 634–651.

¹⁶¹ Earnshaw, V. A., & Quinn, D. M., « The impact of stigma in healthcare on people living with chronic illnesses », *Journal of Health Psychology*, 17(2), 2013, pp. 157–168.

¹⁶² Skinner, D., & Mfecane, S. , « Stigma, discrimination and the implications for people living with HIV/AIDS in South Africa », *SAHARA-J : Journal of Social Aspects of HIV/AIDS*, 1(3), 2004, pp. 157–164.

¹⁶³ Barth, K. R., et al., « Social stigma and negative consequences: Factors that influence decisions to seek HIV testing ». *Journal of Health Psychology*, 7(4), 2002, pp. 415–425.

2010¹⁶⁴). Même une « identité stigmatisée dissimulable » (Quinn et Earnshaw, 2013)¹⁶⁵ peut avoir un impact sur le bien-être en encourageant la dissimulation et l'isolement. La stigmatisation anticipée est douloureuse, car le stress qu'elle génère est permanent en raison des stratégies mises en œuvre pour cacher la situation (Newheiser, Barreto, M., 2014)¹⁶⁶. Dans le cas de l'addiction au jeu, il existe également un risque financier important.

7. Les conséquences émotionnelles de la dette

« L'endettement lié à la pratique de jeu engendre un double stigmate : le stigmate lié à l'endettement, ainsi que le stigmate lié à l'addiction »¹⁶⁷

7.1. Les conséquences internalisées par le joueur

« donc, ben, voilà, on ne dort pas la nuit, [...] on est dans le stress, on compte tout, du coup, on se dit, ben, tiens, alors, attends, vous savez que je peux récupérer un peu d'argent, tiens, là, j'ai le remboursement de tel truc, parce que, voilà, j'avais fait l'avance, [...] ouais, on ne dort pas la nuit, quoi, tous les jours, on se dit, je risque d'avoir un mail ou un appel de ma banque » P001

« moi, j'ai eu des périodes où, pendant trois mois, je ne regardais pas mes comptes, parce que je savais que, voilà, je savais que ça allait être dans le rouge, je savais que j'allais avoir honte de ce que j'ai fait » P001

« Ça, c'était le stress. Le stress de... Je ne dormais pas aussi. » (P004)

« c'est le sentiment de honte, surtout quand on voit des amis qui, eux, ont réussi dans la vie ou qui, pour nous, à nos yeux, n'ont pas de défauts majeurs type addiction au jeu, addiction à la clope, tout comme ça et on se dit, putain, lui, il a réussi sa vie, moi, comme un con, je suis obligé de lui demander de l'argent » P001

L'endettement joue aussi un rôle dans la détérioration globale de la santé mentale des joueurs. Oksanen et al. (2018)¹⁶⁸ montrent ainsi que le crédit agit comme un médiateur entre le jeu problématique et la détresse psychologique, les dettes créant un niveau accru de stress, de honte et d'évitement qui, paradoxalement, peut nourrir de nouvelles sessions de jeu. Les résultats francophones vont dans le même sens¹⁶⁹. On distingue plusieurs « trajectoires d'endettement » propres aux joueurs — dettes invisibles, dettes cumulatives, multiplication des micro-prêts — révélant un processus progressif où le crédit devient une ressource financière parallèle, mise au service de l'addiction. L'ensemble de ces travaux converge vers une même conclusion : dans le jeu problématique,

¹⁶⁴ Balfe, M. et al., « Why don't young women attend Chlamydia screening? A qualitative study using Goffman's stigma framework », *Health, Risk & Society*, 12(2), 2010, pp. 131–148.

¹⁶⁵ Quinn, D. M., & Earnshaw, V. A., « Understanding concealable stigmatized identities: The role of identity in psychological, behavioral, and health outcomes ». In Major, B., Dovidio, J. F., & Link, B. G. (Eds.), *The Oxford Handbook of Stigma, Discrimination, and Health* 2013, pp. 229–248.

¹⁶⁶ Newheiser, A.-K., & Barreto, M., « Hidden costs of hiding stigma: Ironic interpersonal consequences of concealing a stigmatized identity in social interactions », *Journal of Experimental Social Psychology*, 52, 2014, pp. 58–70.

¹⁶⁷ Philibert, A., Morel, G., & Pignolo, L., « Le processus d'endettement dans le jeu excessif. Résultats d'une recherche exploratoire », *Psychotropes*, 21 (2), 2015, pp. 95–107.

¹⁶⁸ Oksanen, A., Savolainen, I., Sirola, A., et al., « Problem gambling and psychological distress: a cross-national perspective on the mediating effect of consumer debt and debt problems among emerging adults », *Harm Reduction Journal*, 15, 2018.

¹⁶⁹ Philibert, A., et al., *op. cit.*

le crédit n'est pas un simple instrument financier, mais un dispositif au cœur du maintien et de l'aggravation de l'addiction.

Les expériences rapportées par les enquêtes témoignent d'un fardeau psychique profond, caractéristique des trajectoires de jeu problématique. Le « debt stress » (stress engendré par les dettes, l'incapacité à rembourser, la pression financière) est un indicateur robuste de dommages financiers et est associé à des troubles de santé mentale chez les joueurs (Swanton & Gainsbury 2020)¹⁷⁰

Les propos de P001 et P004 — illustrent précisément cette détresse anticipatoire, bien documentée dans les études sur les *gambling-related harms*. Face à cette anxiété, de nombreux joueurs adoptent des stratégies d'évitement cognitif, comme ne pas consulter leurs comptes pendant des semaines ou des mois, un mécanisme identifié comme central dans les addictions comportementales : il permet de contenir temporairement la honte et l'angoisse, tout en aggravant la situation (Jeffrey et al., 2019¹⁷¹ ; Blaszczynski & Nower, 2002¹⁷²). Cet évitement est intimement lié à la honte financière et à la *self-stigma*, deux dimensions décrites comme déterminantes dans la progression du jeu compulsif (Hing et al., 2016 ; Walker, 2011¹⁷³). Comme l'exprime P001, le joueur se compare à ses pairs et intérieurise un sentiment de dévalorisation, conforme aux mécanismes de stigmatisation décrits par Goffman (1963)¹⁷⁴ et par les recherches plus récentes sur l'autostigmatisation dans le jeu (Gainsbury et al., 2014)¹⁷⁵. L'ensemble de ces éléments montre que le jeu problématique ne se réduit pas à une dérive budgétaire : c'est une expérience psychologique totalisante, marquée par la honte, l'évitement, l'addiction et une tension constante entre perte de contrôle et volonté de dissimulation.

L'un des joueurs (P006), endetté à hauteur de 13000, affirme néanmoins que ses dettes n'ont jamais été un facteur de stress pour lui. Il se distingue par son âge (27 ans) et par le fait qu'il vive encore chez ses parents.

« *Alors, stress d'argent, jamais. Par contre, oui, quand vous avez une grosse mise et un potentiel gain... »* P006

Cette citation exprime une dissociation psychologique entre la dette et la perception du danger économique. Le joueur déclare ne jamais ressentir de stress lié à l'argent, malgré un endettement de 13 000 €, car il ne subit pas directement les contraintes matérielles du remboursement — vivant encore chez ses parents, il est socialement et financièrement protégé. Cette configuration correspond à ce

¹⁷⁰ *Op. cit.*

¹⁷¹ Jeffrey et al., « Til debt do us part : Comparing gambling harms between gamblers and their spouses », *Journal of Gambling studies*, 35(3), 2019, pp. 1015-1034.

¹⁷² Blaszczynski, A., & Nower, L., A « Pathways Model of Problem and Pathological Gambling », *A Pathways Model of Problem and Pathological Gambling. Addiction*, 97 (5), 2002, pp. 487-499.

¹⁷³ Walker, C. M., « The shame of debt », *Sociology*, 45(4), 2011, p. 453-469.

¹⁷⁴ *Op. cit.*

¹⁷⁵ *Op. cit.*

que les travaux de Håkansson et Widinghoff (2019)¹⁷⁶ nomment une « zone de confort illusoire » : l'absence de responsabilité domestique (loyer, charges, famille à charge) neutralise la conscience du risque financier, tout en permettant à la dette de croître silencieusement. L'individu vit dans une « bulle budgétaire », où la souffrance économique est différée par le soutien de l'entourage.

Certains joueurs endettés ne ressentent pas immédiatement les effets concrets de leurs dettes, car leur situation de vie — notamment le soutien familial ou les conditions d'hébergement — en atténue temporairement les conséquences¹⁷⁷. Il serait donc intéressant de creuser ce sujet afin de savoir si c'est l'endettement en lui-même qui est source d'inquiétude ou bien sa corrélation avec une incapacité à faire face aux charges courantes. La facilité d'endettement pour les jeunes adultes, qui se trouvent plus susceptible de prendre des décisions impulsives, présente un risque¹⁷⁸. Pour cette raison certains chercheurs invitent à réguler à la fois l'accès au jeu et au crédit pour les jeunes adultes¹⁷⁹.

7.2 Les conséquences de la révélation aux proches

Parmi les conséquences de la dette liée aux jeux d'argent, on retrouve la peur de ne plus être à la hauteur des attentes des autres, particulièrement lorsqu'il s'agit de se confronter à ses proches.

« *c'est un peu de trahison donc je comprends qu'elle soit en colère* » P003

« *Disons qu'il a eu du mal, parce que lui, il s'est dit « Maman, comment on peut faire ça ? » « Maman, comment on peut jouer, faire des crédits pour faire des jeux ? »* » (P004)

« *Ma soeur, elle ne me parle plus depuis ça, depuis 2022. [...] parce que pour elle, j'étais folle. J'étais folle d'avoir fait le jeu, d'avoir fait autant de crédits.* » (P004)

La littérature scientifique est assez riche sur la façon dont l'entourage peut être impacté d'abord par l'addiction au jeu elle-même, ensuite par les conséquences économiques qu'elle peut provoquer. Dans les entretiens, nous avons pu constater que le moment de la révélation aux proches de l'ampleur des dettes contractées est crucial psychologiquement, car la honte intériorisée est renforcée.

Pour P004, c'est la conjonction entre l'endettement et le jeu d'argent qui fait l'objet d'une forme de sidération de la part de son enfant. Ce n'est pas le jeu d'argent en lui-même qui est au cœur de l'incompréhension, mais bien l'endettement servant à financer cette pratique. Pour P003 c'est au moment du divorce que l'information sur l'endettement est révélée, puisque certains crédits sont solidaires c'est à dire qu'ils engagent le patrimoine des deux époux même si le mari seul a signé le contrat.

¹⁷⁶ Håkansson, A., & Widinghoff, C., « Gambling despite economic hardship: A study of indebted gamblers seeking help », *Frontiers in Psychiatry*, 10, 2019, p. 515. UK Government, *Harms Associated with Gambling: An Abbreviated Systematic Review*, London : Department for Digital, Culture, Media & Sport, 2018, pp. 29-30.

¹⁷⁷ Friedline T, Song H. « Accumulating assets, debts in young adulthood: children as potential future investors », *Child Youth Serv Rev*. 2013;35(9):1486–502. Oksanen, A., et al, *op. cit.*

¹⁷⁸ Adams T, Moore M., « High-risk health and credit behavior among 18- to 25-year-old college students », *J Am Coll Heal*, 2007;56 (2), pp. 101–108.

¹⁷⁹ Oksnanen, A., et al., *ibid.*

Les témoignages recueillis montrent que l'addiction au jeu est souvent révélée aux proches non par la pratique elle-même, mais par l'irruption brutale de ses conséquences financières : dettes, crédits accumulés, incapacité à payer les charges, courriers bancaires ou poursuites. Cette dynamique est cohérente avec plusieurs travaux qui soulignent que les dommages financiers constituent la porte d'entrée principale par laquelle l'entourage comprend l'existence d'un problème de jeu. Ainsi, Downs et Woolrych (2010)¹⁸⁰ décrivent comment les joueurs dissimulent leurs dettes pendant de longues périodes — en interceptant le courrier ou en cachant les relevés — jusqu'à ce que la situation devienne impossible à masquer. Cela provoque chez les proches un sentiment de trahison et d'effondrement de la confiance.

De même, les études sur les *affected others* montrent que les familles découvrent fréquemment l'addiction à travers des « signaux financiers » : retards de paiement, emprunts répétés, manque soudain d'argent pour les dépenses essentielles (Azemi et al., 2023¹⁸¹ ; Tulloch et al., 2023¹⁸² ; Marko et al., 2023¹⁸³). Les revues systématiques sur les *gambling harms* confirment que les dommages financiers sont ceux qui déclenchent le plus souvent un choc relationnel, une colère ou une incompréhension au sein du foyer. Dans ce cadre, les dommages financiers ont des implications très négatives au niveau relationnel et psychologique. En ce sens, les récits de terrain, où les proches parlent de « trahison » (P003) ou d'incompréhension face à l'endettement (P004), apportent un éclairage intéressant sur un moment clé dans le continuum de l'addiction : la révélation aux proches. En ce qui concerne les deux personnes interrogées, cette étape marque une rupture dans la trajectoire du joueur puisqu'il brise l'isolement dans lequel il s'enferme en même temps qu'il les confronte au regard de leurs proches.

8. L'effondrement économique comme déclencheur de la prise de conscience de l'addiction au jeu

La sortie de l'endettement et du jeu ne s'effectue jamais de manière linéaire. Les trajectoires recueillies montrent des dynamiques de rupture, de rechute et de réorganisation (Youssef et al.,

¹⁸⁰ “In our study, secrecy and deceit were key factors in damaging levels of trust within the family and in work relationships. ” Downs & Woolrych, « Gambling and debt: The hidden impacts on family and work life », *Community, Work & Family*, 2010, pp. 311-328.

¹⁸¹ « In general, the main purpose of gambling is financial gain; however, most of the time, financial bankruptcy is inevitable. All participants, in one or the other way, have suffered bankruptcy and huge financial losses ” Azemi, F. et al., « A qualitative study on the experiences of gamblers' families », *BMC Psychology*, 11, 2023, p. 58.

¹⁸² L'importance de l'impact varie en fonction du lien entre le proche et la personne qui souffre d'une addiction au jeu. En ce qui concerne le dommage financier, celui-ci est plus marqué pour les personnes qui partagent une connexion financière. « The paper is the first to incorporate a specific measure of relationship closeness while examining gambling-related harm to others. Ex-partners reported the highest level of harm, followed by current partners, family, and other relationships. » et « The types of closeness most strongly associated with experiencing gambling-related harm were having a shared financial connection and shared day-to-day responsibilities. ” Tulloch, C., Browne, M., Hing, N., Rockloff, M., & Hilbrecht, M., « How gambling harms others », *Journal of Behavioral Addictions*, 2023.

¹⁸³ « Gamblers and affected others attempted to maintain the illusion of financial stability as they did not want people to know the extent of their gambling losses », Marko, S. et al., « Lived experience of financial harm from gambling in Australia », *Health Promotion International*, 38(3), 2023.

2025)¹⁸⁴.

8.1. La réaction de l'écosystème bancaire et financier

« *J'ai reçu le dossier Banque de France... il m'a demandé de me dépêcher* » (P007) (*nldr pour éviter les rejets de prélèvement*)

« *Rejeter le loyer, rejeter l'EDF, histoire d'avoir un peu d'argent, quoi. Essayer de rembourser, voilà.* » P002

« *Après, ce qui a été, c'était le compte qui a été fermé. Enfin, pas fermé, mais le compte... Bloqué. Bloqué, la carte bloquée.* » P004

« *Je devais plus de 50 000 euros... la banque a arrêté les comptes* » (P004)

Bien que les trajectoires de sortie du jeu pathologique aient été largement étudiées dans la littérature, tant du point de vue des déclencheurs relationnels (Evans & Delfabbro, 2005¹⁸⁵) que des processus de rétablissement dits « naturels » (Hodgins, 2001¹⁸⁶; Slutske, 2006¹⁸⁷), notre analyse se concentre ici spécifiquement sur l'aspect financier comme élément décisif de prise de conscience. En effet, de nombreux travaux montrent que l'effondrement budgétaire, lorsqu'il devient impossible à gérer, constitue un déclencheur majeur de changement¹⁸⁸, en particulier lorsque la situation est révélée ou soulignée par l'environnement social ou institutionnel (Hodgins & el-Guebaly, 2000¹⁸⁹).

Les entretiens confirment la centralité de cette dynamique : la découverte brutale de l'étendue de l'endettement agit comme un « point de rupture », souvent précipité par une intervention extérieure. Certains participants expliquent par exemple (P007) (P004), signalant que la réaction des institutions financières met fin à toute possibilité de minimiser la gravité de la situation.

La littérature scientifique s'accorde sur le fait que la prise de conscience du joueur intervient lorsque le coût de la pratique dépasse ses bénéfices, or en la matière la perception du coût financier de l'addiction s'avère déterminante (Evans et Delfabro, 2005)¹⁹⁰. Du fait des mécanismes de perte de valeur des sommes misées et des crédits réalisés, de la dissimulation aux proches et du déni qui se manifestent dans les phases sévères de l'addiction, il faut que les conséquences financières de l'addiction se manifestent de façon très violente pour que le joueur puisse entrer à nouveau dans une

¹⁸⁴ Voir sur le sujet Youssef, A., et al., « *The long and winding road to treatment for problem gambling: from problem awareness to treatment helpfulness* », *Addictive Behaviors*, Volume 170, 2025.

¹⁸⁵ Evans L, Delfabbro PH., « Motivators for change and barriers to help-seeking in Australian problem gamblers ». *J Gambl Stud.*, 2005 Summer;21 (2), pp.133-155.

¹⁸⁶ Hodgins, D. C., « Processes of changing gambling behavior ». *Addictive Behaviors*, 26 (1), 2001, pp. 121–128.

¹⁸⁷ Slutske, W. S., « Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: Results of two U.S. national surveys », *American Journal of Psychiatry*, 163(2), 2006, pp. 297–302.

¹⁸⁸ Evans, L., et Delfabbro, PH, *op. cit.* « *the two main reasons for ceasing gambling were negative emotions (e.g. stress, panic, depression, guilt), and financial concerns (e.g. “always losing money” “money getting tight”)* ».

¹⁸⁹ Hodgins, D. C., & el-Guebaly, N., « Natural and treated recovery from gambling problems: A comparison of resolved and active gamblers », *Addiction*, 95 (5), 2000, pp. 777–789.

¹⁹⁰ « *The key to change occurs when those addicted begin to realise the costs of the behaviour exceed the benefits* », *op. cit.*

logique de rationalisation économique¹⁹¹. Ainsi, dans cette étude, nous retenons comme axe central de compréhension le moment où la somme des dettes, des frais, des blocages bancaires et des confrontations sociales produit un choc, à la fois financier et émotionnel, qui amène le joueur à reconnaître l'ampleur du problème et la nécessité d'arrêter. Les données empiriques rejoignent ici les analyses scientifiques : l'arrêt ne découle pas d'une lente maturation interne, mais d'un effet de seuil, un croisement entre réalité financière et effondrement subjectif.

Les formulations utilisées par les bénéficiaires témoignent d'un basculement psychique qui, selon la littérature, constitue souvent la condition nécessaire à l'entrée dans une phase de contemplation du problème. La littérature confirme que ce type de confrontation constitue une étape décisive dans la dynamique de sortie du déni. Evans et Delfabbro (2005)¹⁹² décrivent par exemple ces moments où la personne, soudain exposée à un fait objectif indiscutable, ne peut plus s'appuyer sur les stratégies d'évitement ou de rationalisation. De même, Petry (2005)¹⁹³ souligne que la visibilité soudaine de l'endettement — que ce soit par un relevé bancaire, un refus de paiement ou l'intervention d'un conseiller — agit comme un « miroir externe » reflétant l'ampleur des dommages causés par le jeu. Les conséquences telles que les frais bancaires ont un impact limité tant que le compte reste en fonctionnement. L'incapacité à faire face à ses dettes agit comme un déclencheur là où l'incapacité de gérer son comportement de jeu peut donner lieu à une réaction différée. Cette prise de conscience n'est toutefois pas seulement économique. La littérature souligne que les crises financières s'accompagnent souvent d'un effondrement émotionnel, ce que corroborent fortement les témoignages recueillis¹⁹⁴.

Les modèles motivationnels du changement, en particulier celui de Prochaska et DiClemente (1983)¹⁹⁵, éclairent le processus psychologique à l'œuvre. La rupture ou sa menace fait basculer le joueur de la pré-contemplation — phase marquée par le déni — vers la contemplation, moment où il reconnaît l'existence d'un problème. Ce passage n'est généralement pas spontané : il survient lorsque l'environnement social ne peut plus être contourné et que les conséquences du jeu apparaissent comme incompatibles avec la poursuite de la relation. Ainsi, la littérature converge vers une même conclusion : la rupture ou sa menace constitue un événement social et émotionnellement majeur, capable de fissurer le déni, d'exposer le joueur aux impacts réels de son jeu et de déclencher la première étape centrale du processus de changement, à savoir la prise de conscience.

8.2. La découverte de l'ampleur de l'endettement par l'entourage

« *Donc au bout d'un moment, on se dit non, je ne veux pas redemander, j'ai honte.* » P001

¹⁹¹ Voir *infra*.

¹⁹² *Op cit.*

¹⁹³ Petry, N. M., *Pathological Gambling : Etiology, Comorbidity, and Treatment*. American Psychological Association, 2005 Voir aussi sur ce sujet les financial harm *infra*.

¹⁹⁴ Voir *infra*, 7.

¹⁹⁵ Bien que cet article ne soit pas consacré à l'addiction au jeu, mais à l'arrêt du tabac, la thématique du passage à la contemplation peut éclairer utilement notre sujet., Prochaska, J. O., & DiClemente, C. C., « Stages and processes of self-change of smoking: Toward an integrative model of change », *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 51(3), 1983, pp. 390–395. Le sujet à d'ailleurs été directement repris par plusieurs auteurs notamment Hodgins, D. C., & Peden, N., « Stages of change and treatment-seeking for gambling problems ». *Journal of Clinical Psychology*, 64(4), 2008, pp. 450–457.

« J'ai perdu ma maison, ma femme, mes enfants » P003

« Je suis partie chez mon père. Et à ce moment-là, j'ai tout raconté... Ma sœur, elle ne me parle plus depuis ça, depuis 2022 » (P004).

: « Mon père a appelé mon compagnon... j'ai dû tout raconter » P004

: « Maman, comment on peut faire ça ? Maman, comment on peut jouer, faire des crédits pour faire des jeux ? » P004

« Il y a mon père qui avait fait un rachat de tous mes crédits une première fois... 13 000 euros » P006.

Dans d'autres cas, c'est un proche qui joue ce rôle de révélateur lorsqu'il constate et révèle l'étendue des difficultés financières liées aux jeux d'argent (P004). Si la prise de conscience financière s'opère parfois par la confrontation directe aux comptes bancaires, elle émerge tout aussi fréquemment par le regard de l'entourage, lorsque celui-ci découvre l'ampleur de l'endettement ou lorsqu'il en subit concrètement les conséquences. La littérature souligne en effet que la rupture du déni provient souvent d'une « exposition sociale » du problème : lorsque la dette cesse d'être un fait individuel et devient un problème partagé, visible, potentiellement dommageable pour les proches (Suurvali et al., 2008¹⁹⁶ ; Evans & Delfabbro, 2005¹⁹⁷). Autrement dit, c'est le moment où le joueur n'est plus le seul à porter la charge, où son entourage en éprouve les répercussions matérielles¹⁹⁸, émotionnelles ou relationnelles, qui déclenche le basculement cognitif vers la prise de conscience. Les entretiens montrent clairement ce phénomène. Plusieurs enquêtés rapportent que ce ne sont pas les chiffres en eux-mêmes, mais la découverte de leurs dettes par un proche qui a provoqué un choc (P004). La révélation du problème entraîne une sanction affective immédiate et douloureuse et constitue un point de rupture pour la joueuse. Une autre rapporte que son fils, à qui elle avait emprunté sans révéler la raison, est profondément déstabilisé lorsqu'il découvre l'origine de la dette (P004)¹⁹⁹. Ici, la prise de conscience passe par le regard choqué d'un proche, dont la réaction met au jour la déviance du comportement.

Dans d'autres cas, c'est le fait de devoir mobiliser les proches financièrement qui constitue le point de rupture. Contrairement aux institutions financières mobilisées pour faire des crédits, la demande d'aide financière au proche nécessite des explications. Les mensonges utilisés pour justifier l'emprunt d'argent ne tiennent pas sur le long terme et ne font que repousser le moment de la révélation (P001). Plusieurs enquêtes évoquent des emprunts répétés ou massifs auprès de leur entourage (P006). Les conséquences matérielles supportées par l'entourage jouent également un rôle déterminant dans la prise de conscience. L'impact sur l'entourage peut être structurel : un participant relate avoir perdu sa maison dans le cadre de sa séparation causée en partie par son addiction au jeu (P003). Ce type de perte, dont les proches portent directement les effets, devient un signal massif de la gravité de la situation.

¹⁹⁶ *Op. cit.*

¹⁹⁷ *Op. cit.*

¹⁹⁸ Voir la littérature sur les financial harm aux proches *infra*. 7.

¹⁹⁹ Voir *infra*.

La littérature scientifique confirme que ces révélations sociales — exposition du problème à la famille, aux amis ou aux institutions — constituent facteur clé dans la rupture du déni. Hodgins (2001)²⁰⁰ met ainsi en évidence que les prises de conscience les plus marquantes proviennent souvent de réactions émotionnelles fortes de l'entourage, de ruptures ou de menaces de rupture. Lorsque les dettes commencent à affecter les proches, « l'illusion de contrôle s'effondre », car le joueur n'est plus seul à subir les conséquences : la dette devient un problème social, non plus seulement privé.

Dans cette perspective, la prise de conscience ne résulte donc pas seulement de la lecture d'un solde négatif ou d'un compte bloqué, mais bien du moment où l'endettement cesse d'être invisible : il devient perceptible par les autres, pénètre dans la sphère familiale, perturbe les projets communs, met les proches en difficulté ou rompt leur confiance. C'est ce basculement — du financier vers le relationnel, du secret vers la visibilité — qui apparaît comme l'un des déclencheurs les plus puissants de l'arrêt du jeu d'argent.

9. Les trajectoires de sortie et d'accompagnement des joueurs

La plupart des participants évoquent un moment de « prise de conscience » (crise bancaire, divorce, menace judiciaire) comme déclencheur du processus de changement. Il est indispensable de préciser que les stratégies de sortie de l'addiction aux jeux d'argent impliquent un accompagnement psychologique, mais aussi un accompagnement budgétaire pour prendre en charge de l'endettement et restaurer la santé financière du joueur. Le traitement de l'addiction nécessite aussi d'opérer un travail d'assainissement de la situation financière de l'individu que ne peuvent pas nécessairement gérer les médecins (psychologues, psychiatres ou addictologues)²⁰¹. Au-delà de la prévention de l'addiction au jeu, cette étude de terrain permet d'observer les conséquences directes de l'endettement utilisé pour poursuivre les pratiques de jeu et donc d'envisager de nouvelles stratégies d'accompagnement. Les symptômes sont à la fois psychologiques et financiers, ainsi les accompagnements doivent aller de conserve pour être efficace²⁰².

Tableau 3. Trajectoires de sortie et accompagnements

Participant	Type de sortie	Financier	Psychologique	Situation actuelle
P001	Arrêt partiel, rechutes ponctuelles	Accompagnement	Aucun suivi	Jeu occasionnel, dettes stabilisées

²⁰⁰ *Op. cit.*

²⁰¹ Davies, S., et al. , *Exploring the links between gambling and problem debt*, University of Bristol , Personal Finance Research Centre October 2022.

²⁰² Voir sur ce sujet la revue de littérature de Moreira D, Dias P, Azeredo A, Rodrigues A, Leite Â. A Systematic Review on Intervention Treatment in Pathological Gambling. Int J Environ Res Public Health. 2024 Mar 14;21(3):346.

P002	Arrêt complet depuis 1 an	Accompagnement	Aucun	Budget suivi, remboursement en cours
P003	Arrêt depuis 2 ans	Accompagnement, maison en vente	Suivi médical (médecin traitant), psychiatre	Budget suivi, remboursement en cours
P004	Arrêt complet depuis 3 ans	Dossier de surendettement, accompagnement	Suivi addictologie et psychiatrique	Budget suivi, remboursement en cours
P005	Rechutes régulières	Dossier de surendettement, accompagnement	Prise de rendez-vous auprès d'un addictologie	Contrôle partiel, vigilance maintenue, demande d'auto-exclusion
P006	Rechutes régulières	Aide familiale, refus de dossier de surendettement	Aucun	Endettement persistant
P007	Rechutes régulières après période d'arrêt	Dossier de surendettement en attente, accompagnement	Aucun	Endettement persistant
P008	Jeu maîtrisé	Aucun	Aucun	Jeu récréatif (en baisse depuis arrêt tabac)
P009	Jeu maîtrisé	Aucun	Aucun	

9.2. Accompagnement budgétaire : la dette comme symptôme

Les dispositifs d'accompagnement budgétaire permettent une remise en ordre comptable pour les joueurs qui ont perdu la maîtrise de leur pratique et de leur endettement sur une période plus ou moins longue. Pour les personnes interrogées, cette remise en ordre commence par une reprise de la rationalité économique via une étude de la situation budgétaire globale. Cela permet au joueur de prendre conscience de l'ampleur des sommes jouées, mais aussi du montant exact des crédits réalisés pour financer la pratique. A ce stade, l'accompagnement est crucial à la fois pour que le joueur soit

capable de faire un bilan de sa situation et pour qu'il mette en œuvre les solutions à même de l'aider à assainir sa situation financière.

« *La personne qui va venir vous dire attention, ou peut-être fixer des budgets* » P001

« *Et c'est aussi beaucoup grâce à [conseillère] qu'on a monté un dossier. C'est elle qui m'a conseillé tout de faire. Et on a fait ensemble* » P004

9.3. Accompagnement psychologique : un mécanisme très peu mobilisé

L'accompagnement psychologique reste sous-utilisé : seuls trois participants ont consulté un professionnel. Ces chiffres mettent en évidence un constant alarmant déjà mis en évidence sur le fait que les méthodes de prévention ou de traitement de l'addiction restent sous-utilisées. Pour deux de ces joueurs, la prise de rendez-vous n'est pas uniquement liée à l'addiction au jeu, mais procède d'une volonté de prendre en charge les conséquences physiques ou émotionnelles qui parfois préexistent à l'addiction ou ont motivé d'autres comportements néfastes à leur santé.

« *J'ai demandé un rendez-vous avec mon psy pour comprendre, pour parler tout seul, de l'alcool, de l'alcool, de jeu* » P003

« *Parce que l'addictologue me disait que j'avais un trouble bipolaire. Lui, il pensait, il me disait qu'il fallait voir un psychiatre addictologue. Parce que pour lui, il décelait un trouble bipolaire* » P004

Partie III. Analyse quantitative

La première partie de ce travail, fondée sur l'analyse qualitative de neuf entretiens, a permis de mettre en évidence les mécanismes subjectifs qui conduisent les joueurs à s'endetter : perte de contrôle, dissimulation, hiérarchisation des dettes et brouillage des repères financiers.

Ces trajectoires, ancrées dans des récits de vie marqués par la honte, la solitude ou le besoin de régulation émotionnelle, traduisent un processus de désorganisation budgétaire progressif où l'endettement devient partie intégrante du fonctionnement addictif.

L'approche qualitative permet d'observer la manière dont l'endettement est perçu comme une solution puis comme un piège. Néanmoins, elle ne permet pas de mesurer la prévalence ni l'intensité des phénomènes observés.

Afin d'élargir la portée empirique de ces constats, une analyse quantitative a été mobilisée à partir d'un corpus de données bancaires anonymisées issues de la néobanque *Neo*.

Ce jeu de données — comprenant plus de 120 000 comptes et plusieurs millions d'opérations — offre un cadre inédit pour observer, à grande échelle, la relation entre intensité des transactions de jeu, revenus, et situation financière.

L'étude s'inscrit dans une démarche analytique exploratoire visant à examiner le lien potentiel entre la pratique des jeux d'argent et la dégradation de la situation budgétaire des individus. L'objectif est de mettre en évidence des corrélations significatives ou d'éventuels profils spécifiques à partir des données disponibles, en mobilisant des méthodes statistiques adaptées.

Le protocole d'analyse s'est articulé autour de cinq axes principaux :

1. Collecte et préparation des bases de données relatives aux comportements financiers et aux opérations de jeu d'argent ;
2. Réalisation d'analyses exploratoires pour identifier les structures globales, les distributions des variables et les relations entre indicateurs économiques et transactions de jeu ;
3. Utilisation de techniques classiques d'analyse multivariée, telles que l'analyse en composantes principales (ACP), l'analyse factorielle des correspondances (AFC) et l'analyse des correspondances multiples (ACM) ;
4. Mise en œuvre de modèles économétriques, notamment des régressions linéaires, afin d'étudier la relation entre intensité de jeu, revenus et précarité ;
5. Restitution et synthèse des résultats sous forme de visualisations et d'interprétations à destination des partenaires de recherche et des acteurs de la prévention.

Cette approche quantitative s'inscrit dans une logique complémentaire à la démarche inductive initiale : là où le qualitatif explore les processus psychiques et sociaux, le quantitatif permet d'en tester la robustesse statistique et d'en évaluer la portée populationnelle. Le passage du récit au chiffre traduit un changement d'échelle méthodologique : de la micro-histoire des trajectoires individuelles à la macro-observation des flux financiers.

L'analyse quantitative poursuit trois objectifs majeurs :

1. Vérifier empiriquement la relation entre intensité de jeu (nombre de transactions, montants engagés) et dégradation financière ;
2. Évaluer la diversité des profils de joueurs, afin de déterminer si l'endettement relève d'un profil socio-économique identifiable ou d'une vulnérabilité transversale ;
3. Identifier les limites de la mesure financière du risque, en confrontant la dette "observable" (bancaire) à la dette "vécue" (subjective).

Cette section quantitative constitue ainsi une étape de validation et d'ouverture : elle prolonge l'analyse qualitative en montrant comment les dynamiques d'endettement, perçues à l'échelle individuelle, s'inscrivent dans des tendances observables et mesurables à l'échelle collective.

1. Données

1.1. Récolte des données

Les données exploitées dans le cadre de cette étude ont été fournies par une banque ayant souhaité conserver l'anonymat. Celle-ci sera désignée sous le nom fictif «Neo» tout au long du rapport. La transmission des données s'est effectuée dans le respect du Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD)²⁰³, règlement européen visant à encadrer le traitement des données à caractère personnel de manière uniforme sur l'ensemble du territoire de l'Union européenne.

Le jeu de données reçu comporte 21 variables et environ 119 millions de lignes, correspondant à des opérations bancaires réalisées en 2024 par des clients ayant effectué au moins une transaction en lien avec les jeux de hasard.

Les variables disponibles incluent à la fois des informations socio-démographiques et des éléments relatifs à la situation bancaire des individus, dans le respect des contraintes imposées par le RGPD. L'ensemble de ces variables est présenté dans les tableaux ci-dessous.

Nom de la variable	Type	Description	Unités/Modalités
OperationId	Identifiant	Code permettant d'identifier les opérations. Il est propre à chaque opération	
Source_timestamp	Date	Date et heure à laquelle les fonds sont transférés de Neo vers le commerçant	"2024-12-02 13:02:47.090328 UTC",...
externalOperationcode	Qualitative	Descriptif du type de l'opération	"ACHAT", "RET", "PRELEV", "QUASI_CASH",...
amount_euro	Quantitative	Montant de l'opération	"13.99", "15", "5.99",...
is_caf	Booléen	Indique si l'opération est une rémunération de la CAF	0 ou 1
aide_social	Qualitative	Indique si l'opération est une aide sociale et son type	"Retraite", "Bourse", "CPAM", "CGSS"
is_chomage	Booléen	Indique si l'opération est une	0 ou 1

²⁰³ Ministère de l'Économie des Finances et de la Souveraineté industrielle et numérique, *Le règlement général sur la protection des données (RGPD), mode d'emploi*, 2023.

		rémunération du chômage	
is_salaire	Booléen	Indique si l'opération est un salaire	0 ou 1
depences	Qualitative	Descriptif du type de l'opération si c'est une dépense	"retrait", "virement", "prélèvement",...
age_range	Qualitative	Designation de l'age de l'individu par un intervalle	"18-24", "25-34", "35-44",...
city	Qualitative	Nom de la ville	"Strasbourg", "Paris",...
city_status	Qualitative	Densité de la ville	"A : Big city", "B : city", "E : rural",...
zone_habitation	Qualitative	Population de la ville par intervalle	"Moins de 2000", "2000 à 19 999 habitants",...
number_of_incidents	Quantitative	Nombre d'opérations refusées pour solde insuffisant le jour de l'opération	"0", "1", "2",...

Nom de la variable	Type	Description	Unités/Modalités
balance_net_amount	Quantitative	Solde à minuit le jour de l'opération	"53.4", "342.62", "1.46", "0.02",...
merchant_category_mcc	Qualitative	Catégorie du commerçant déclaré à Mastercard via un référentiel	"Airlines", "Aquariums", "Betting/Casino Gambling",...
categorie_normalise_jeux_argent	Qualitative	Type de jeux d'argent	"Loterie", "Paris hippiques",...
gender	Qualitative	Genre de l'individu	F ou M
usage_account	Qualitative	Type de compte déclaré par le client	"Main account" ou "Secondary account"
region_name	Qualitative	Nom de la région	"Grand Est", "Nouvelle-Aquitaine",...
hashed_iban	Identifiant	Iban haché du compte pour l'identifier	

Les variables city_status, zone_habitation et region_name ont été déclarés non pas à partir du nom de la ville mais à partir d'un code postal renseigné lors de l'inscription. Les valeurs de la variable categorie_normalise_jeux_argent ont été définis à partir d'un travail de recherche. Neo a transmis un fichier contenant des morceaux de libellés avec parfois des noms de sites, de casino, etc... .

Le jeu de données initialement reçu ne présentait pas les conditions nécessaires à une exploitation immédiate. Des vérifications préalables à l'analyse ont révélé la présence de valeurs manquantes sur certaines variables clés. À la suite d'échanges avec l'équipe responsable de l'extraction, plusieurs versions corrigées ont été fournies, permettant d'aboutir à un jeu de données complet et cohérent, indispensable au lancement de l'analyse. Ce processus de correction a entraîné un décalage dans le démarrage effectif des travaux, tout en assurant une base de données fiable.

À titre illustratif, la première version transmise contenait environ 37 000 lignes d'opérations, soit en moyenne 1,5 opération par compte sur une période d'un an. Une seconde version, bien plus volumineuse (environ un million de lignes), a ensuite été envoyée, mais comportait certaines incohérences. Une troisième version a été produite afin de les corriger, mais présentait l'absence de la

variable balance_net_amount. Une quatrième et dernière version a donc été transmise pour corriger cette omission, rendant enfin possible le démarrage de l'analyse.

1.2. Prétraitement et nettoyage des données

Une vérification de la présence de doublons a été réalisée à l'aide de la variable OperationID, sans qu'aucun doublon ne soit détecté.

Plusieurs variables présentaient des valeurs manquantes, nécessitant un traitement préalable avant leur exploitation. Les valeurs manquantes des variables city_status, zone_habitation et region_name, dues à des saisies incorrectes du code postal, ont été imputées à partir du nom de la ville disponible dans la variable city. Par ailleurs, des incohérences ont été relevées : pour une même valeur de city, des tailles de ville, densités de population ou régions différentes étaient renseignées. Pour garantir la cohérence de ces informations, de nouvelles variables taille_ville et densite_ville ont été définies à partir d'un jeu de données externe récupéré en ligne²⁰⁴.

Concernant la variable number_of_incidents, les valeurs manquantes correspondaient à des jours sans opération refusée ; elles ont été remplacées par la valeur 0.

Les valeurs manquantes de la variable merchant_category_mcc correspondant aux cas où le code d'activité de la transaction n'était pas référencé dans la nomenclature officile de Mastercard (le système MCC - Merchant Category Code)²⁰⁵. Aucune imputation n'a été réalisée pour ces valeurs, jugées non récupérables.

Pour la variable categorie_normalise_jeu_argent, les valeurs manquantes indiquaient des opérations n'entrant pas dans la catégorie des jeux d'argent. Ces observations ont été conservées en l'état, car elles permettent de distinguer les opérations de jeu de celles qui ne le sont pas, ce qui sera exploité ultérieurement.

L'intégration des informations issues du jeu de données externe (population, densité, région) a nécessité un traitement spécifique des noms de villes présents dans le jeu principal. Plusieurs entrées correspondaient à des localités non reconnues, en raison de fusions administratives, d'erreurs de saisie, ou de la présence de noms de quartiers à la place de communes officielles. Une fois ces corrections effectuées, la jointure a pu être réalisée. Le nombre d'habitants obtenu a ensuite permis de reconstituer les intervalles de population initialement utilisés pour caractériser les tailles de ville.

²⁰⁴ République Française *Communes et villes de France en CSV, Excel, Json, Parquet et Feather*, 2025. Disponible sur : <https://www.data.gouv.fr/datasets/communes-et-villes-de-france-en-csv-excel-json-parquet-et-feather/>

²⁰⁵ Mastercard *Quick Reference Booklet*, 2025.
91

1.3. Agrégation des données au niveau individuel

Après nettoyage, les données ont été restructurées à un niveau individuel, en se basant non plus sur les opérations, mais sur les comptes bancaires. L'identifiant hashed_ibane a été utilisé pour agréger les opérations par compte.

Lors de cette agrégation, un ensemble de variables a été conservé, en particulier les variables qualitatives décrivant le profil des individus : age_range, city_status, zone_habitation, region_name, gender, et usage_account.

De nouvelles variables ont ensuite été créées afin de mieux décrire la situation bancaire de chaque individu. La variable n_mois a été générée à partir de la variable source_timestamp, permettant d'identifier le mois associé à chaque opération.

L'ensemble des variables créées suit une logique mensuelle et individuelle. La variable nombre_transactions correspond au nombre total de transactions par individu et par mois. Les variables total_entrees et total_sorties ont été obtenues en sommant respectivement les montants des opérations entrantes (identifiées via la variable externalOperationCode) et les montants des opérations sortantes (négatifs).

Le même principe a été appliqué pour les opérations liées aux jeux d'argent : nombre_transactions_jeu et total_net_jeu ont été calculées à partir des opérations identifiées comme relevant du jeu via la variable categorie_normalise_jeu_argent.

Les informations de la variable number_of_incidents ont permis de construire deux variables supplémentaires : nb_jour_refus, qui comptabilise le nombre de jours avec au moins une opération refusée, et total_refus, qui indique le total des opérations refusées sur la période.

Les variables is_salaire, is_chomage et is_caf ont été utilisées pour identifier les différentes sources de revenus. La variable revenu a ensuite été calculée en sommant les montants correspondants pour chaque individu et chaque mois.

Enfin, les variables solde_max et solde_min ont été créées à partir de balance_net_amount, en identifiant respectivement la valeur maximale et minimale du solde observée pour chaque mois.

À l'issue de ce traitement, le jeu de données agrégé a été exporté au format .csv afin de servir de base à l'analyse statistique.

2. Méthodologie

Le jeu de données final se compose de 9 variables qualitatives, 10 variables quantitatives, et d'environ 2 millions de lignes, représentant 271 442 comptes. Afin de faciliter les analyses, le jeu de données a été réorganisé de manière à obtenir une ligne par compte, en utilisant la fonction pivot_wider, appliquée sur l'ensemble des variables quantitatives ainsi que sur la variable situation.

Une réflexion méthodologique a été menée concernant la prise en compte de la dimension temporelle : deux approches ont été envisagées, soit conserver l'ensemble des variables par mois, soit calculer une moyenne mensuelle. Un test a été réalisé à l'aide d'une analyse en composantes principales (ACP) en conservant les variables par mois. Toutefois, cette approche a généré des

regroupements denses et peu lisibles, sans apporter d'information supplémentaire par rapport à un traitement basé sur les moyennes.

Il a donc été jugé plus pertinent d'agréger les variables par moyenne mensuelle, limitant ainsi la perte d'information tout en simplifiant la structure. Concernant la variable situation, la modalité la plus fréquemment observée au cours de l'année a été retenue comme valeur représentative.

2.1. Méthodes statistiques mobilisées

Une première phase a consisté en la réalisation d'analyses descriptives afin d'examiner la répartition des variables et d'en comprendre les principales caractéristiques. L'objectif de l'étude est d'établir un lien entre la situation financière des individus et leurs habitudes de jeu. Parmi les 10 variables quantitatives, 5 décrivent la situation financière, 2 concernent les habitudes de jeu et 3 sont liées aux habitudes de transaction de manière plus générale. L'analyse vise à explorer les relations entre ces 8 variables quantitatives et les 2 variables représentant les habitudes de jeu. Pour cela, une analyse en composantes principales (ACP) a été retenue comme méthode la plus appropriée, afin de réduire le nombre de variables utilisées pour caractériser les comportements des individus.

L'analyse en Composantes Principales (ACP) est une méthode d'analyse de données exploratoire utilisée lorsque les individus sont décrits par des variables quantitatives. Son objectif principal est de résumer l'information contenue dans un grand nombre de variables en un nombre restreint de composantes synthétiques, appelées composantes principales, tout en conservant au maximum la variabilité initiale. L'ACP repose sur une approche géométrique : les individus sont représentés comme des points dans un espace multidimensionnel dont les axes correspondent aux variables. L'idée est de projeter ce nuage de points sur un plan de plus faible dimension, de manière à minimiser la perte d'information (mesurée par l'inertie, c'est-à-dire la variance totale expliquée). Ce plan est défini à partir des axes d'inertie du nuage, calculés à l'aide des vecteurs propres d'une matrice de variance-covariance (ou de corrélation, si les données sont centrées- réduites). Avant de réaliser une ACP, les données sont généralement centrées (on soustrait la moyenne à chaque variable) et parfois réduites (on divise par l'écart-type) lorsque les variables ne sont pas exprimées dans la même unité. Cela permet de mettre toutes les variables sur un pied d'égalité dans le calcul des distances. Les résultats de l'ACP permettent d'obtenir une typologie des individus, une analyse de la structure des variables, des représentations graphiques utiles pour la visualisation et l'interprétation des résultats. Enfin, les résultats factoriels sont enrichis par deux indicateurs importants : Le \cos^2 mesure la qualité de représentation d'une variable (ou d'un individu) sur un axe donné. Un \cos^2 élevé indique que l'élément est bien représenté sur le plan considéré, et que son interprétation est fiable. La contribution quantifie l'influence d'une variable (ou d'un individu) sur la construction d'un axe. Une forte contribution signifie que cette variable est déterminante pour l'orientation de l'axe. L'ACP est particulièrement adaptée aux jeux de données comportant des variables continues potentiellement corrélées, comme dans le cadre de mon stage, où elle a été utilisée pour explorer la structure des comportements financiers mensuels des individus.

Dans un deuxième temps, nous avons tenté de faire un lien entre caractéristiques sociales des individus à travers les variables qualitatives et les 2 variables quantitatives décrivant les habitudes de jeu. Pour ce faire, ces 2 variables quantitatives ont été transformées en variable qualitatives. La méthode la plus adaptée est de faire une Analyse des Correspondances Multiples (ACM) sur nos variables qualitatives et nos variables de jeux.

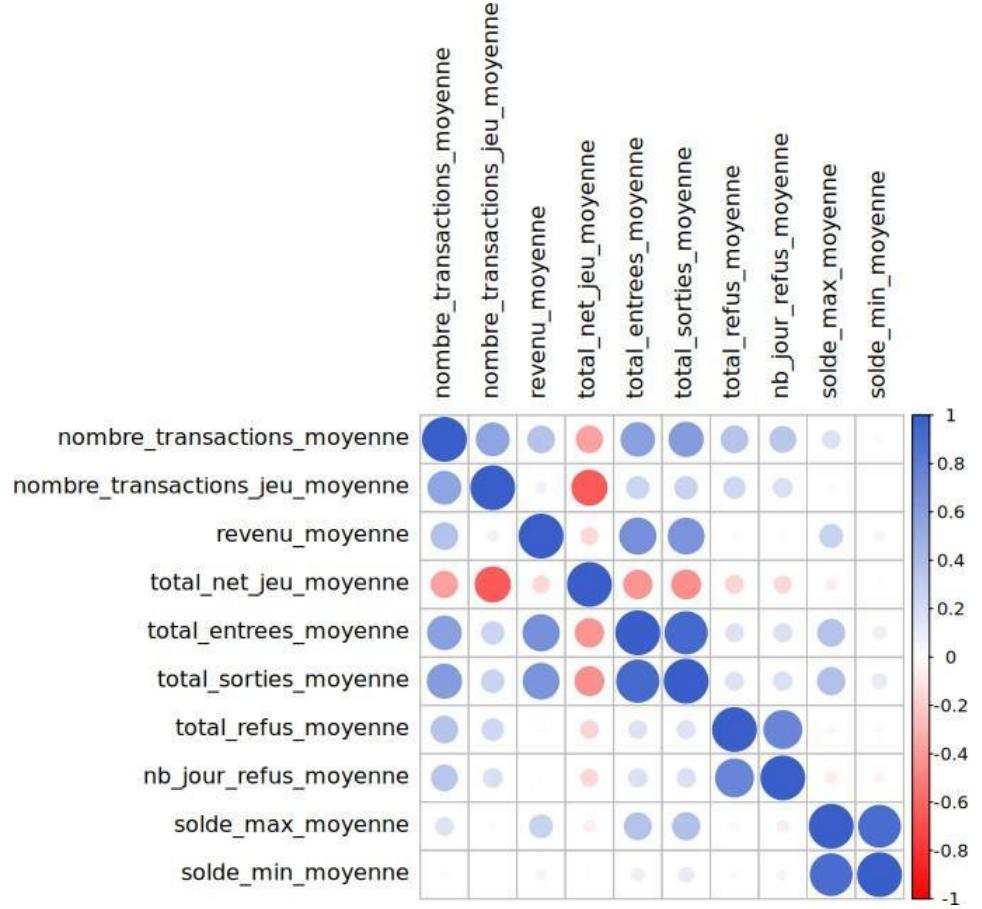
L'Analyse des Correspondances Multiples (ACM) est une méthode d'analyse factorielle adaptée aux tableaux de données comprenant uniquement des variables qualitatives. Elle permet d'explorer les relations entre modalités et individus, tout en réduisant la dimension des données afin de faciliter leur interprétation visuelle. L'ACM cherche à ajuster deux nuages de points : Le nuage des profils-lignes (les individus), le nuage des profils-colonnes (les modalités), en maximisant l'inertie projetée sur un espace de plus faible dimension. La distance utilisée est celle du χ^2 , qui donne un poids plus important aux modalités rares, car elles sont potentiellement plus discriminantes. Les axes factoriels obtenus permettent de projeter à la fois individus et modalités dans un même plan. L'interprétation de ces axes repose sur l'étude des contributions des modalités et des coordonnées des individus. Il est également possible de représenter des variables qualitatives supplémentaires qui, sans influencer les calculs, permettent d'enrichir l'interprétation en identifiant d'éventuelles sous-populations. Une difficulté fréquente en ACM concerne les modalités très rares, susceptibles de structurer à elles seules certains axes. Cela peut conduire à des interprétations peu fiables si ces modalités ne concernent que quelques individus. C'est pourquoi un tri à plat préalable est recommandé, avec un éventuel regroupement ou filtrage des modalités peu fréquentes. Enfin, les taux d'inertie observés sont souvent faibles en ACM. Des corrections comme celle de Benzecri peuvent être utilisées pour affiner l'interprétation des axes les plus pertinents. L'indicateur du \cos^2 est aussi disponible en ACM.

2.2. Condition d'application

Dans le cadre de l'analyse en composantes principales (ACP), seules des variables quantitatives ont été retenues. Avant l'application de la méthode, l'ensemble des variables a été centré et réduit, afin de neutraliser les différences d'échelle entre les unités et de limiter l'influence des valeurs extrêmes. (Obligation de centrer réduire pour différente unités/ pas réellement différences d'échelles)

L'échantillon utilisé se compose de 271 442 individus et de 10 variables quantitatives, ce qui constitue une base largement suffisante pour mener une ACP de manière fiable.

Enfin, une matrice de corrélation a été utilisée pour vérifier l'existence de relations linéaires entre les variables, condition nécessaire à la pertinence de l'analyse.

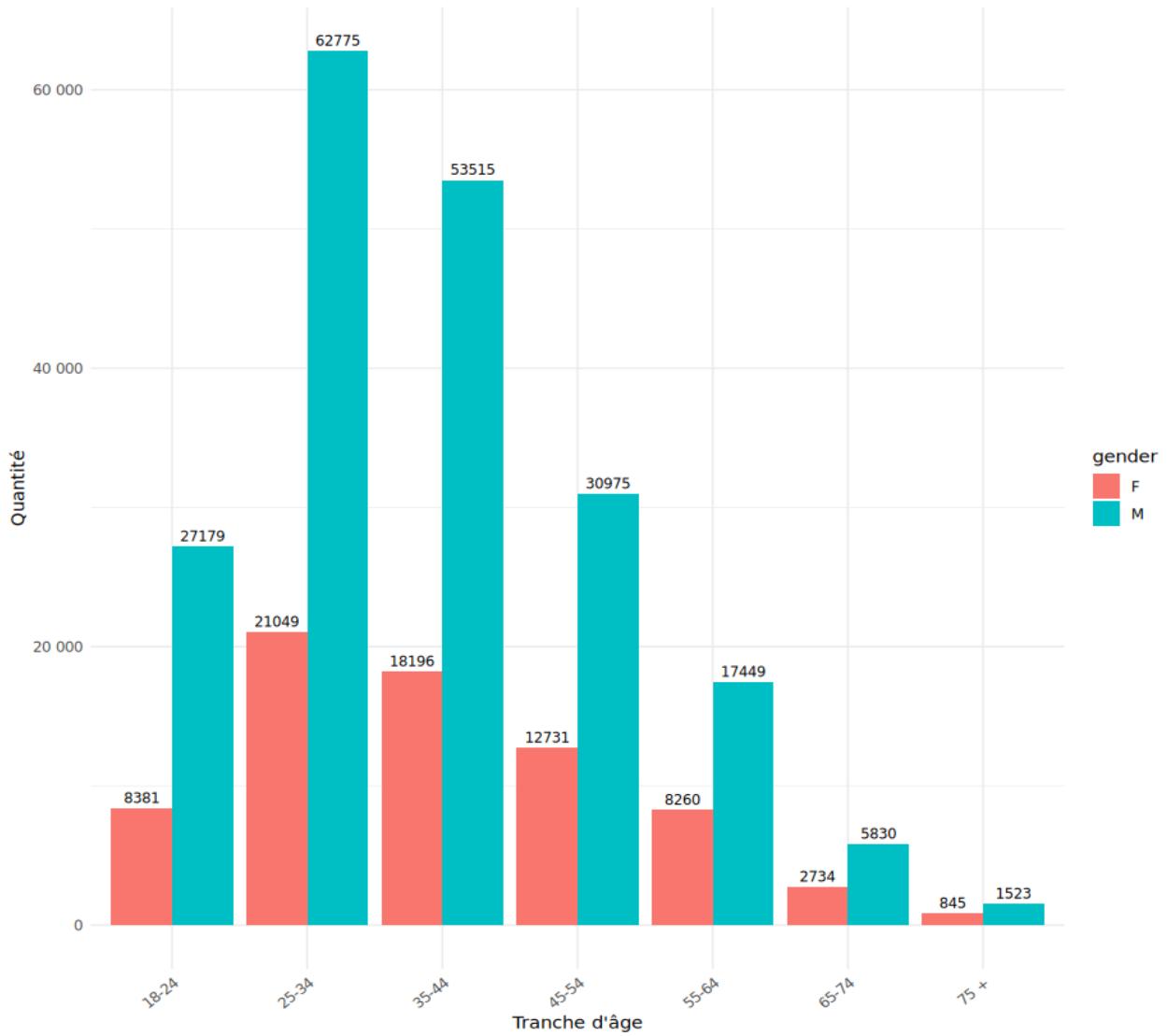


Les variables solde_max, solde_min, nb_jour_refus_moyenne et total_refus_moyenne ont de faibles corrélations avec le reste des variables. Ces dernières, elles, affichent des corrélations suffisamment élevées, indiquant qu'elles ne sont pas indépendantes.

Pour l'analyse des correspondances multiples (ACM), toutes les variables qualitatives ont été retenues, à l'exception de la variable usage_account. Par ailleurs, les deux variables relatives aux habitudes de jeu, nombre_transactions_jeu et total_net_jeu, ont été converties en variables qualitatives. Cette transformation a consisté à les segmenter en quatre classes de taille égale, auxquelles ont été attribuées les modalités : faible, moyen, élevée et très élevée. Cette étape garantit que seules des variables qualitatives sont utilisées pour l'ACM.

Enfin, la représentation des modalités est examinée à l'aide de graphiques en barres afin de s'assurer de l'absence de surreprésentation ou de sous-représentation.

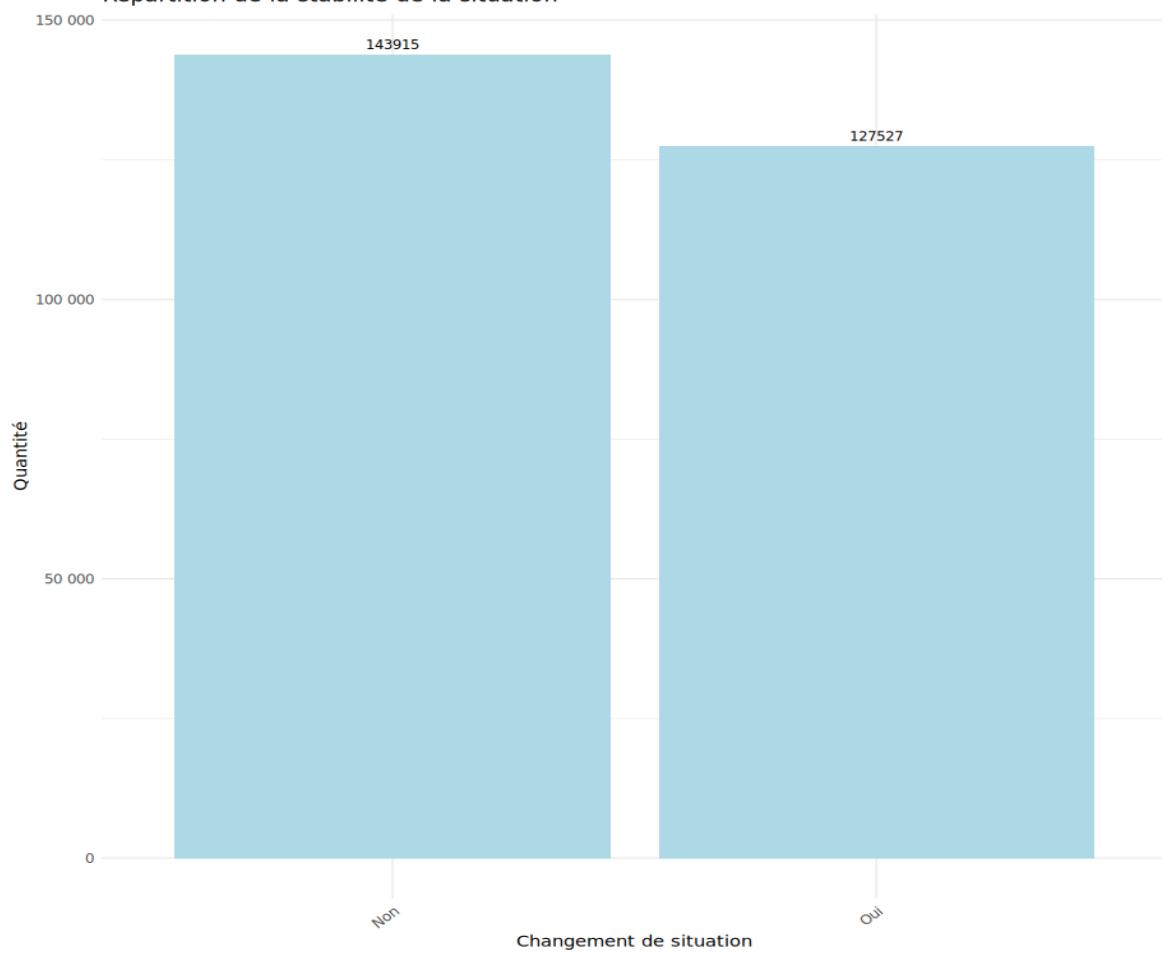
Répartition de l'âge par sexe



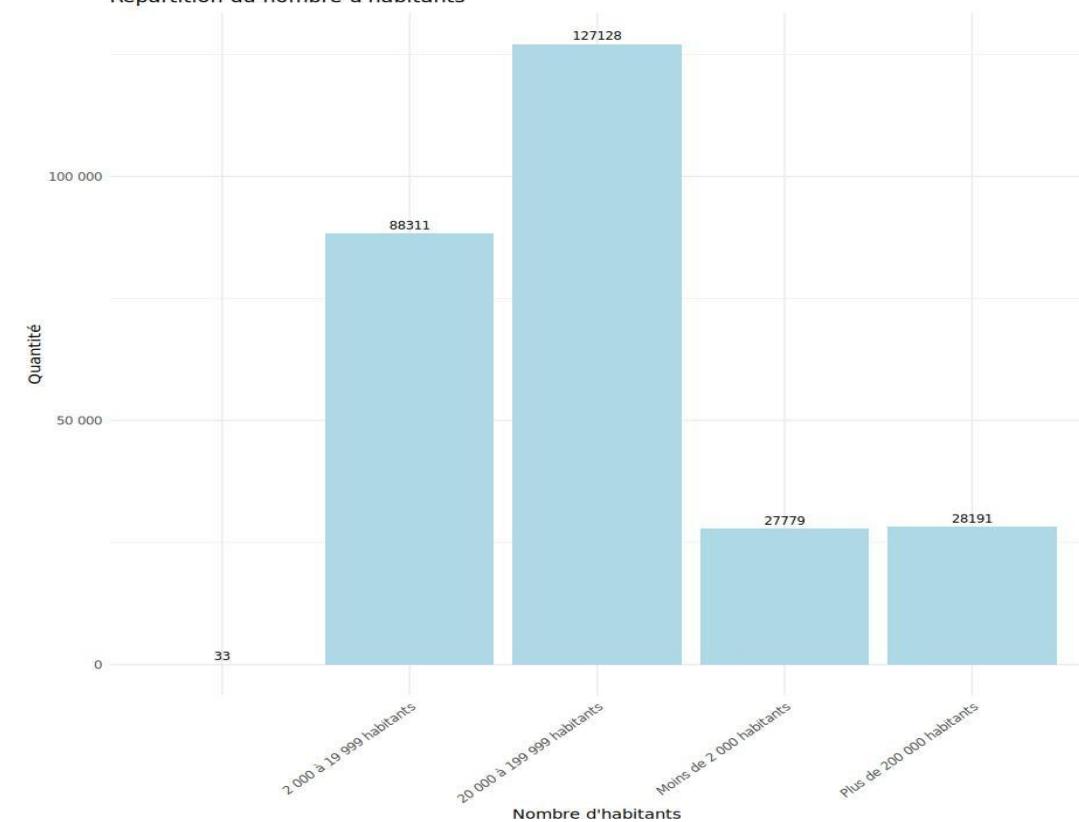
Les deux variables sont bien réparties, avec 199 246 hommes et 72 196 femmes, et aucune catégorie d'âge n'apparaît sous- ou surreprésentée. Par ailleurs, la répartition des individus selon la

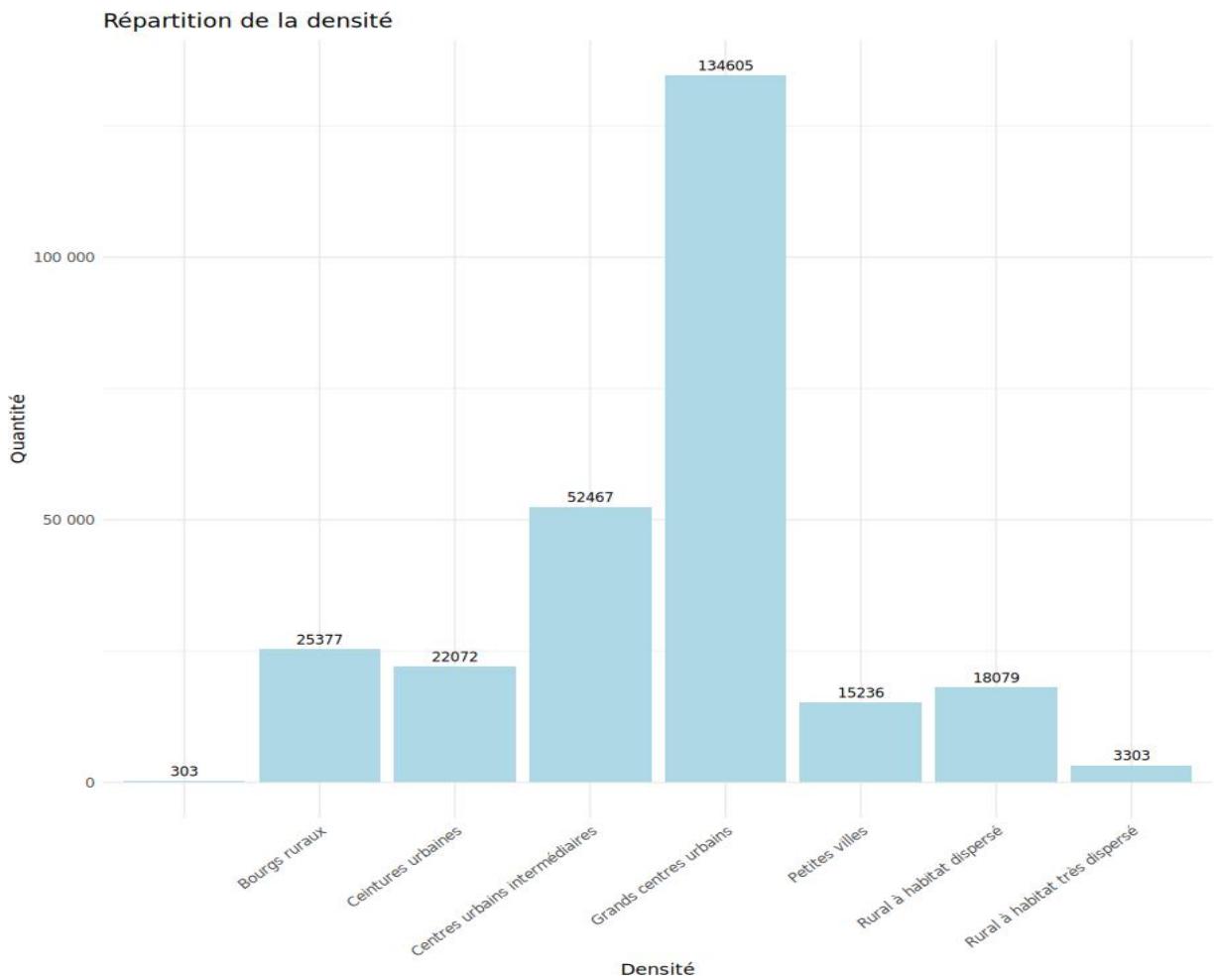
variable situation est équilibrée entre ceux ayant une situation stable et ceux dont la situation évolue

Répartition de la stabilité de la situation



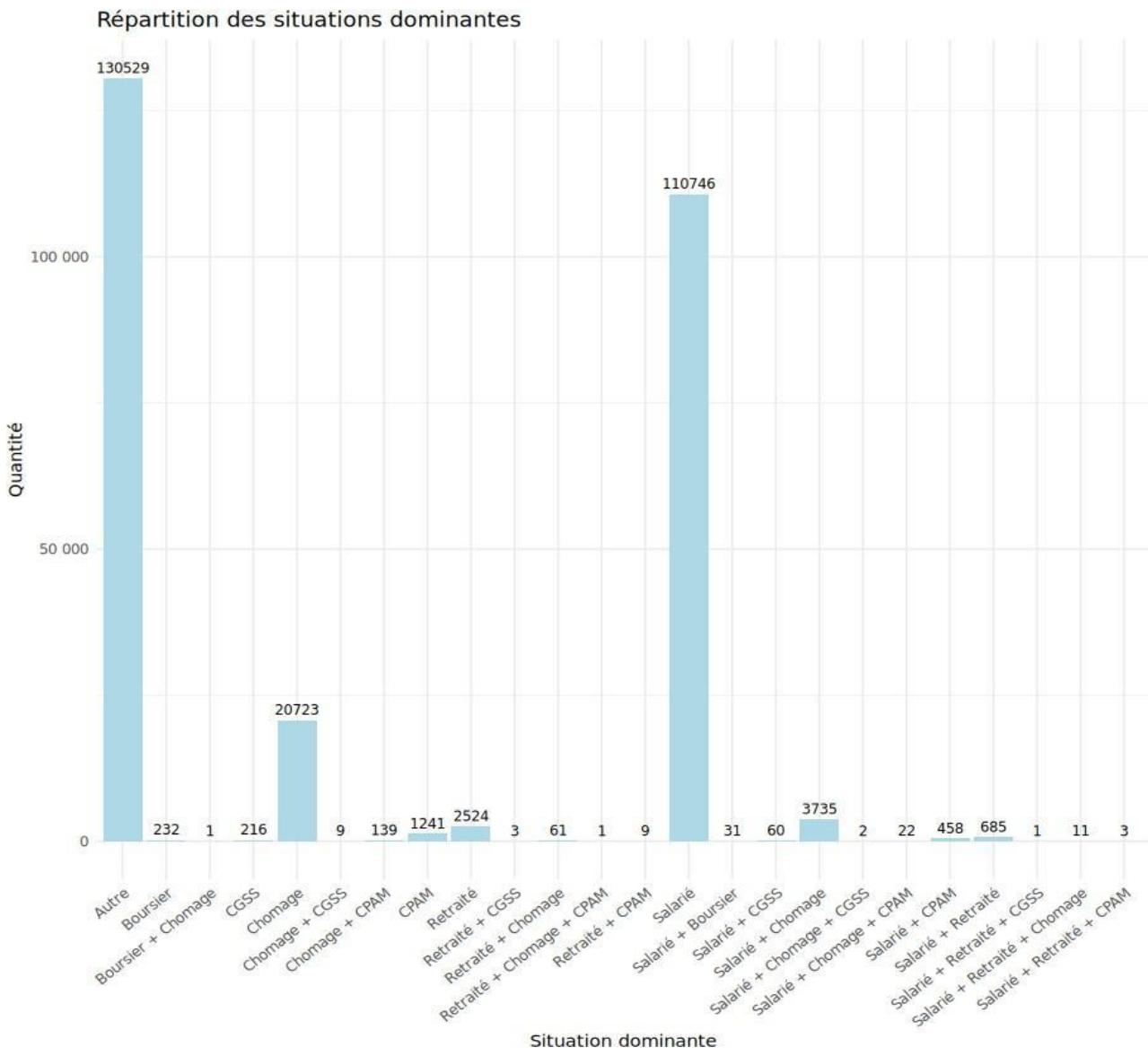
Répartition du nombre d'habitants





À l'exception des valeurs manquantes qui seront exclues, ces deux variables présentent une répartition relativement équilibrée entre leurs différentes modalités.

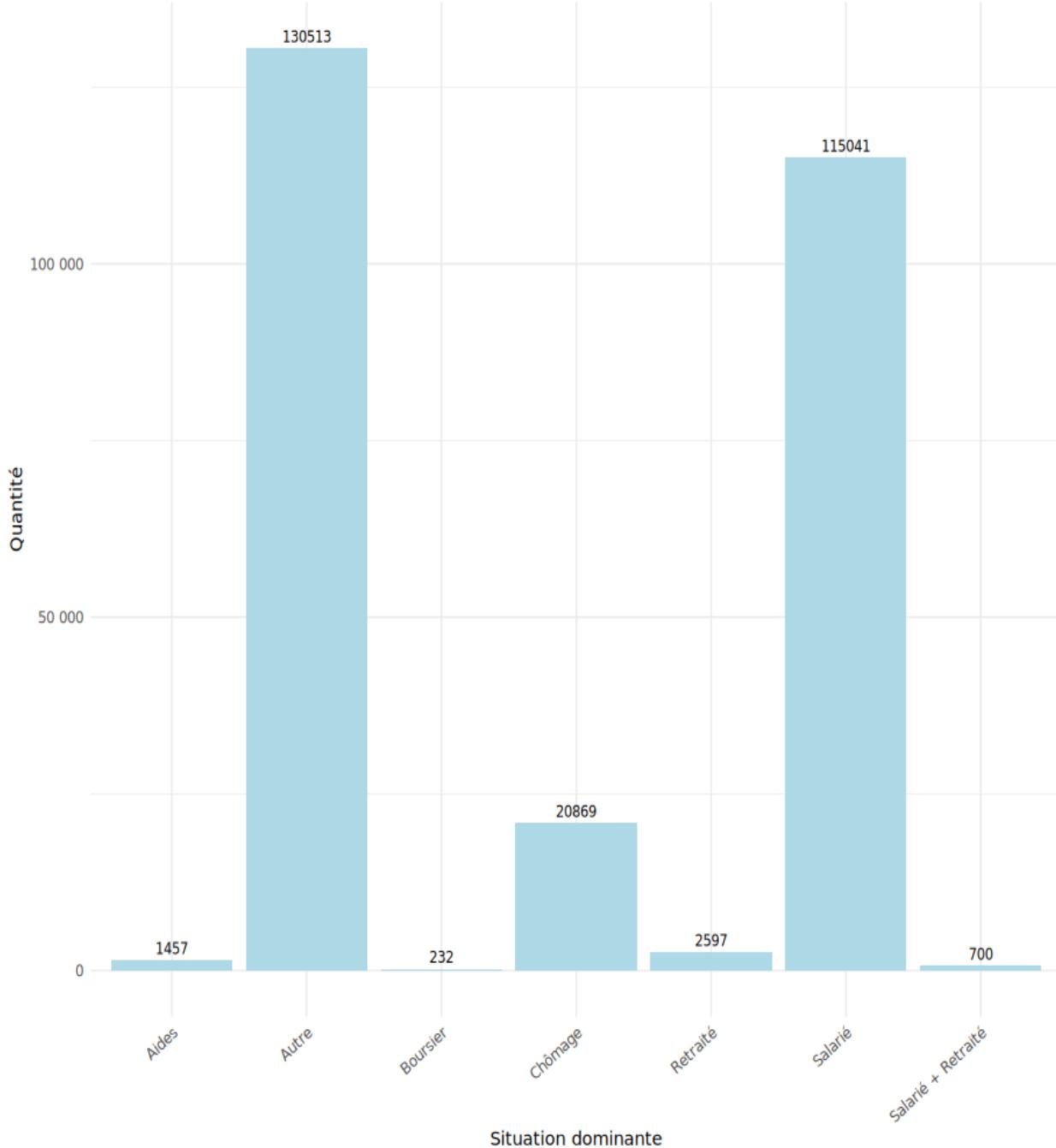
Concernant la variable `region_name`, les individus résidant hors de France ont été regroupés sous la modalité «Etranger», ceux vivant dans les collectivités d'outre-mer dans la modalité «COM», et ceux habitant dans les départements ou territoires d'outre-mer dans la modalité «DOM-TOM».



La variable situation_dominante présentait un grand nombre de modalités sous-représentées. Les modalités «CPAM» et «CGSS» ont été regroupées sous une modalité unique intitulée «AIDES». Les modalités correspondant à des combinaisons de plusieurs situations ont été fusionnées selon un ordre de priorité défini : Salarié Chômage Retraite Bouriser. Seules les modalités «Salarié + Retraite» et «Boursier» ont été conservées malgré leur faible effectif, en raison de la pertinence de l'information qu'elles apportent sur la situation des individus.

La variable situation_dominante possède désormais une structure simplifiée, avec des modalités suffisamment représentées pour permettre une analyse en correspondances multiples (ACM) dans de bonnes conditions.

Répartition des situations dominantes



2.3. Outils utilisés

L'étude repose sur une base de données transactionnelles volumineuse, nécessitant un important travail de préparation et de structuration avant l'analyse. Pour ce faire, plusieurs outils complémentaires ont été mobilisés :

SQL, via l'interface DBeaver, a été utilisé pour effectuer des requêtes sur la base de données brute, réaliser des jointures, extraire des sous-ensembles d'individus ou d'opérations, créer de nouvelles variables et réaliser un premier niveau de nettoyage.

RStudio a ensuite été utilisé pour l'analyse statistique. Les données prétraitées ont été importées au format .csv et exploitées à l'aide de packages spécialisés (dplyr, tidyr, FactoMineR, ggplot2, etc.) pour produire des statistiques descriptives, réaliser l'Analyse en Composantes Principales (ACP) et l'Analyse des Correspondances Multiples (ACM), et générer les visualisations associées.

3. Résultats

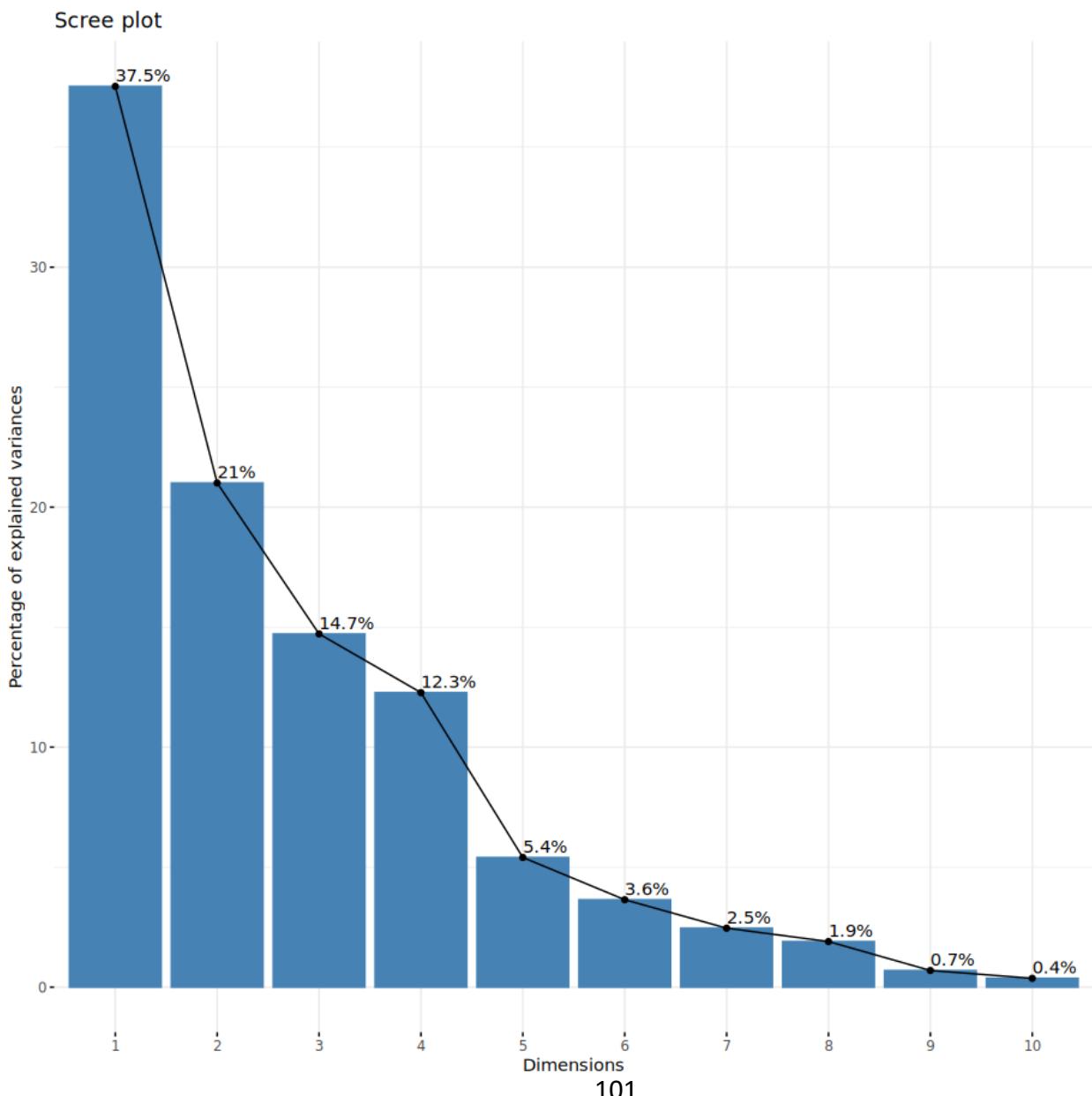
3.1. Analyse en composantes principales

L'analyse en composantes principales (ACP) débute par l'examen de l'inertie conservée et la sélection des dimensions les plus pertinentes pour l'interprétation.

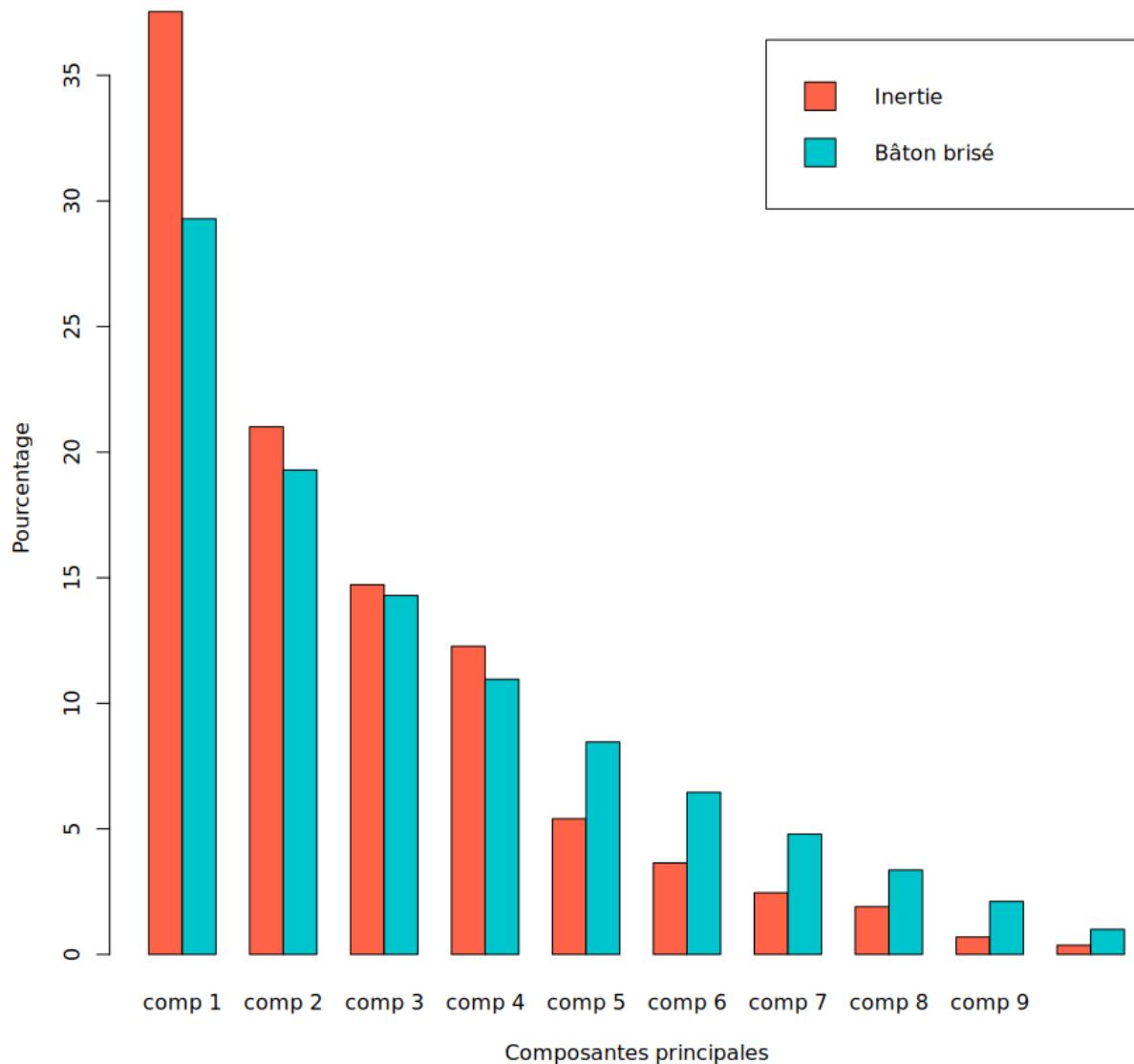
L'application du critère du coude et de la méthode du bâton brisé indique que quatre dimensions peuvent être considérées comme pertinentes.

Ces quatre dimensions permettent de conserver plus de 85% de l'inertie, assurant ainsi une représentation fidèle de la variabilité initiale des données.

Le critère du coude repose sur l'analyse de la courbe des valeurs propres. On identifie un «coude» dans cette courbe, c'est-à-dire un point à partir duquel l'ajout de dimensions supplémentaires apporte peu de gain d'information. Les dimensions précédant ce coude sont considérées comme les plus informatives.



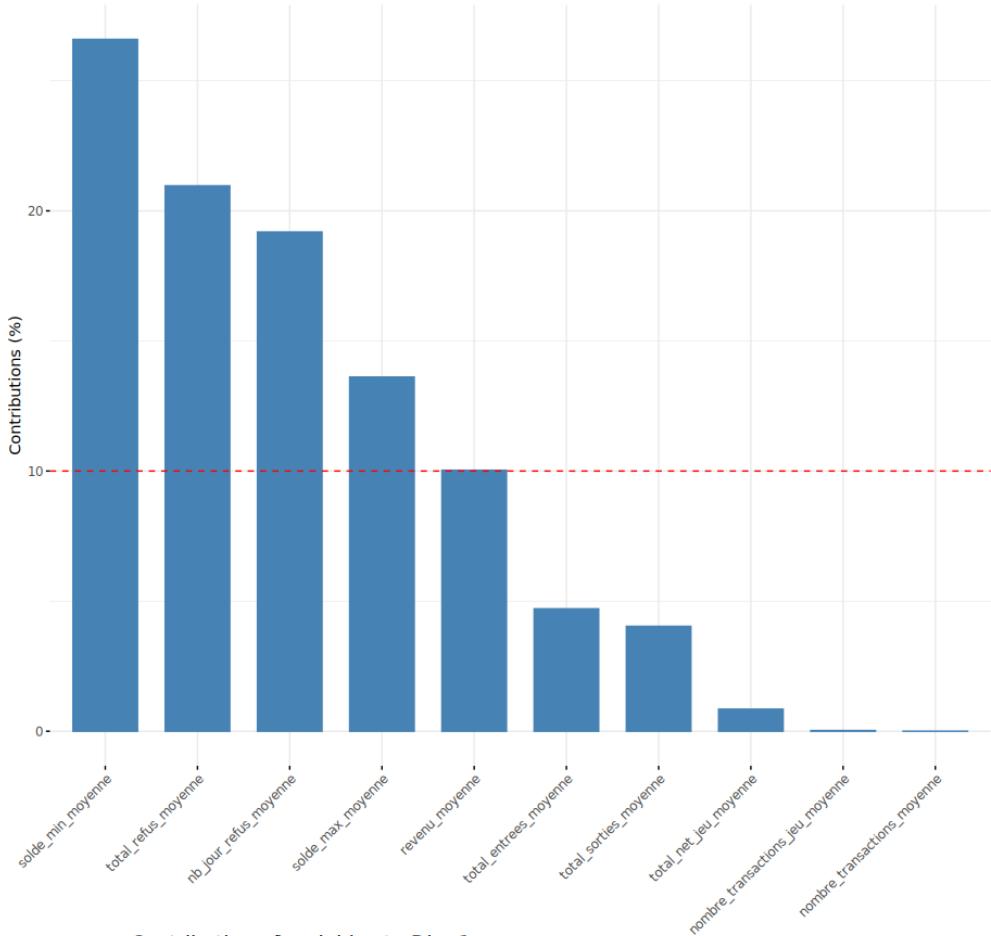
Comparaison inertie / bâton brisé



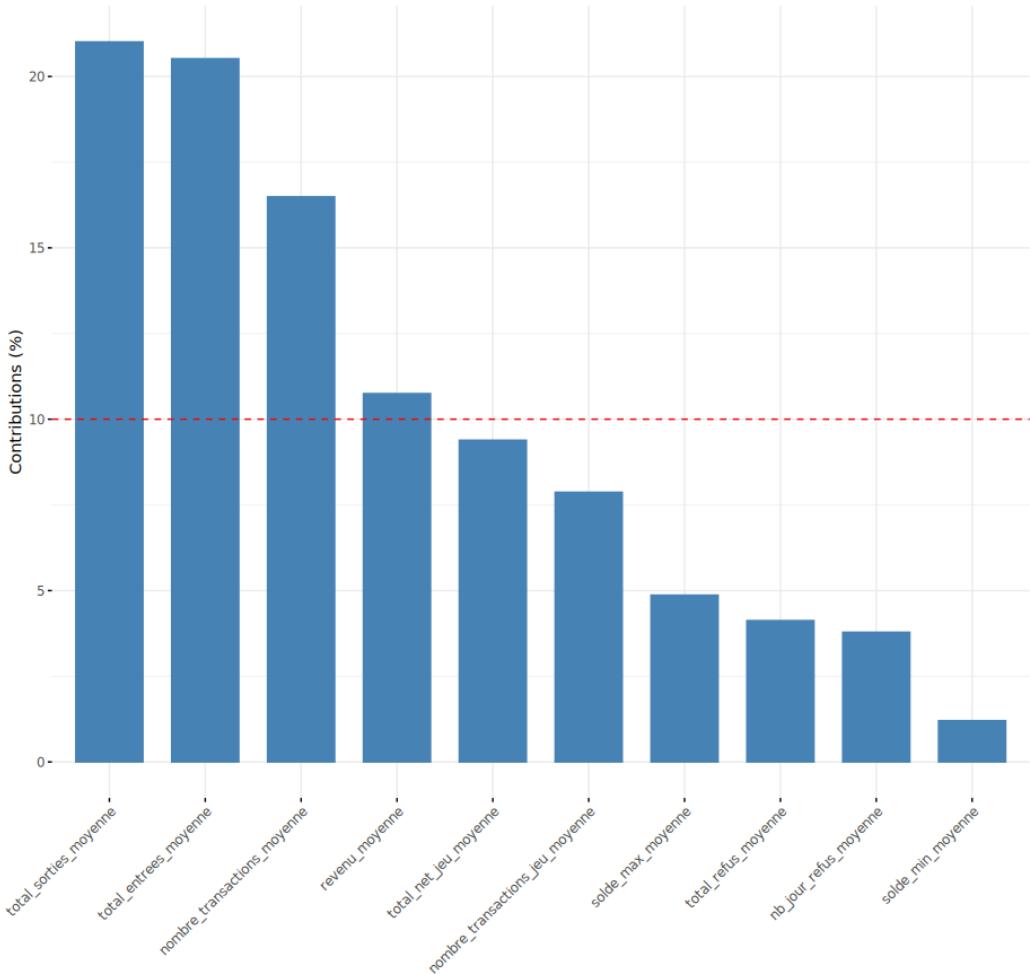
La méthode du bâton brisé, quant à elle, compare les valeurs propres observées à celles que l'on obtiendrait par hasard, si aucune structure n'existe dans les données. Seule les dimensions dont l'inertie dépasse la valeur théorique du bâton brisé sont retenues.

L'analyse se poursuit par l'étude des contributions des variables aux quatre dimensions principales identifiées précédemment.

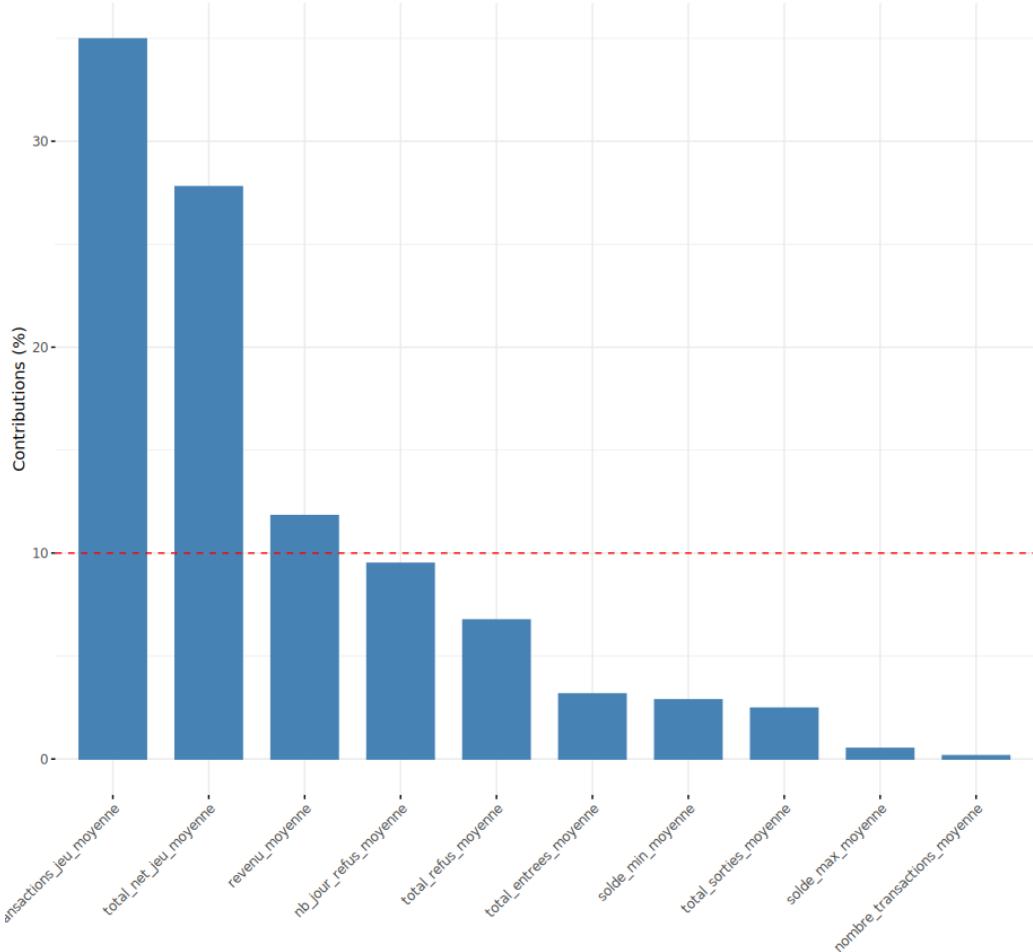
Contribution of variables to Dim-3



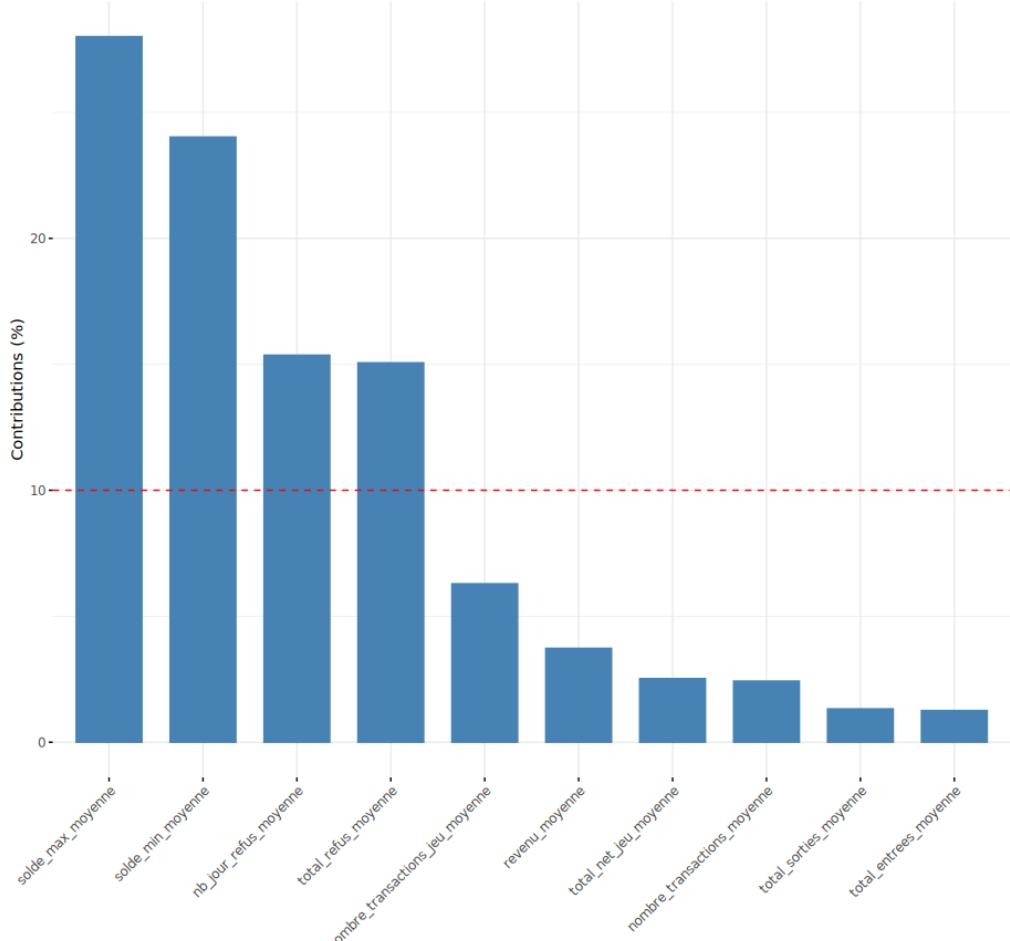
Contribution of variables to Dim-1



Contribution of variables to Dim-4



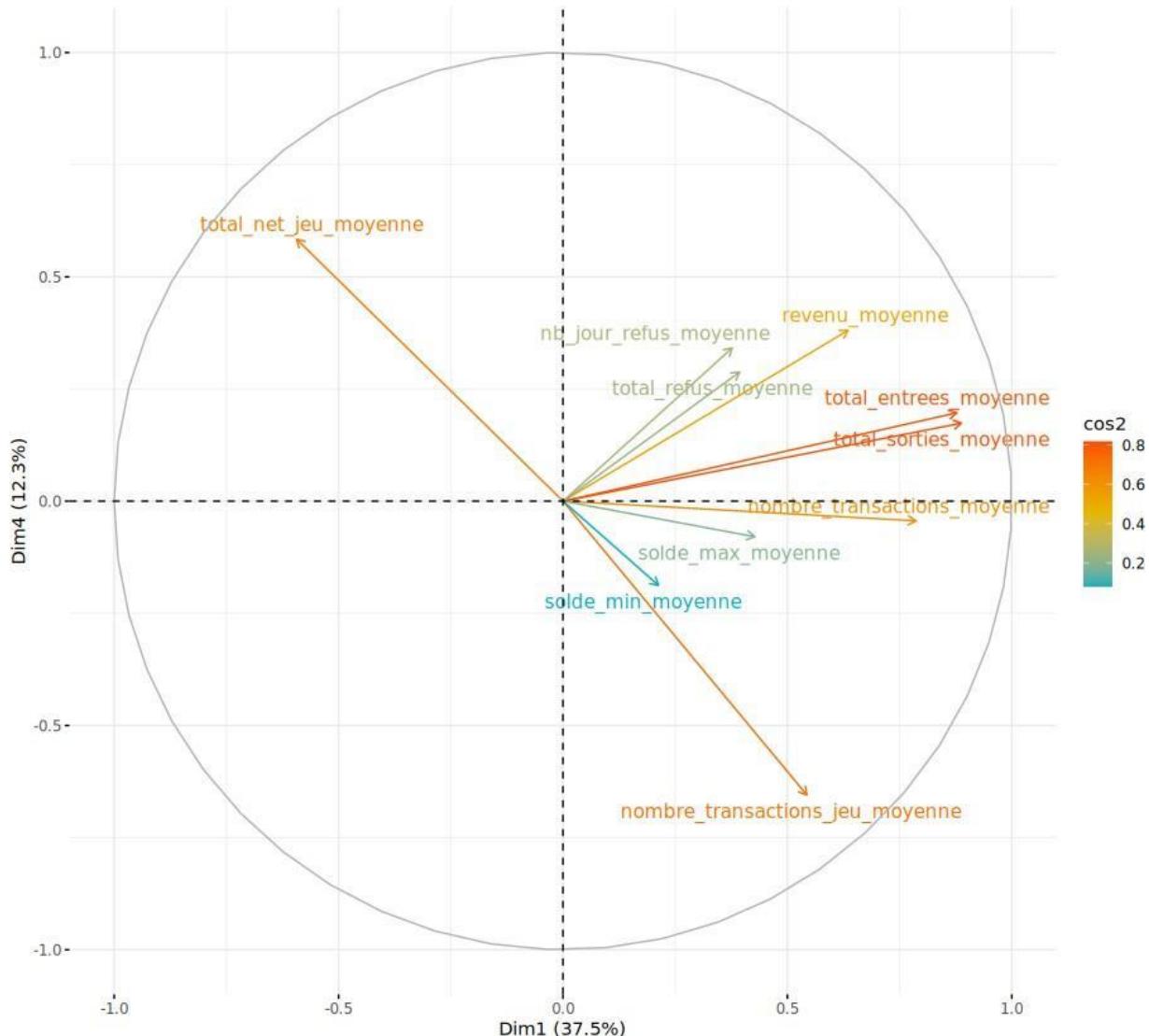
Contribution of variables to Dim-2



Les axes 2 et 3 sont principalement définis par les variables de solde et de refus de transactions, dont les corrélations avec les autres variables de l'étude restent faibles. Leur contribution élevée indique une variabilité spécifique, peu connectée aux autres dimensions du comportement financier. Bien qu'ils expliquent une part non négligeable de l'inertie, leur interprétation apparaît peu pertinente pour l'analyse d'ensemble.

L'attention est donc portée sur les axes 1 et 4, jugés plus informatifs. Le cercle des corrélations est analysé dans ce plan factoriel, en appliquant un filtre sur la qualité de représentation (\cos^2) afin de mettre en évidence les variables les mieux représentées.

Variables - PCA

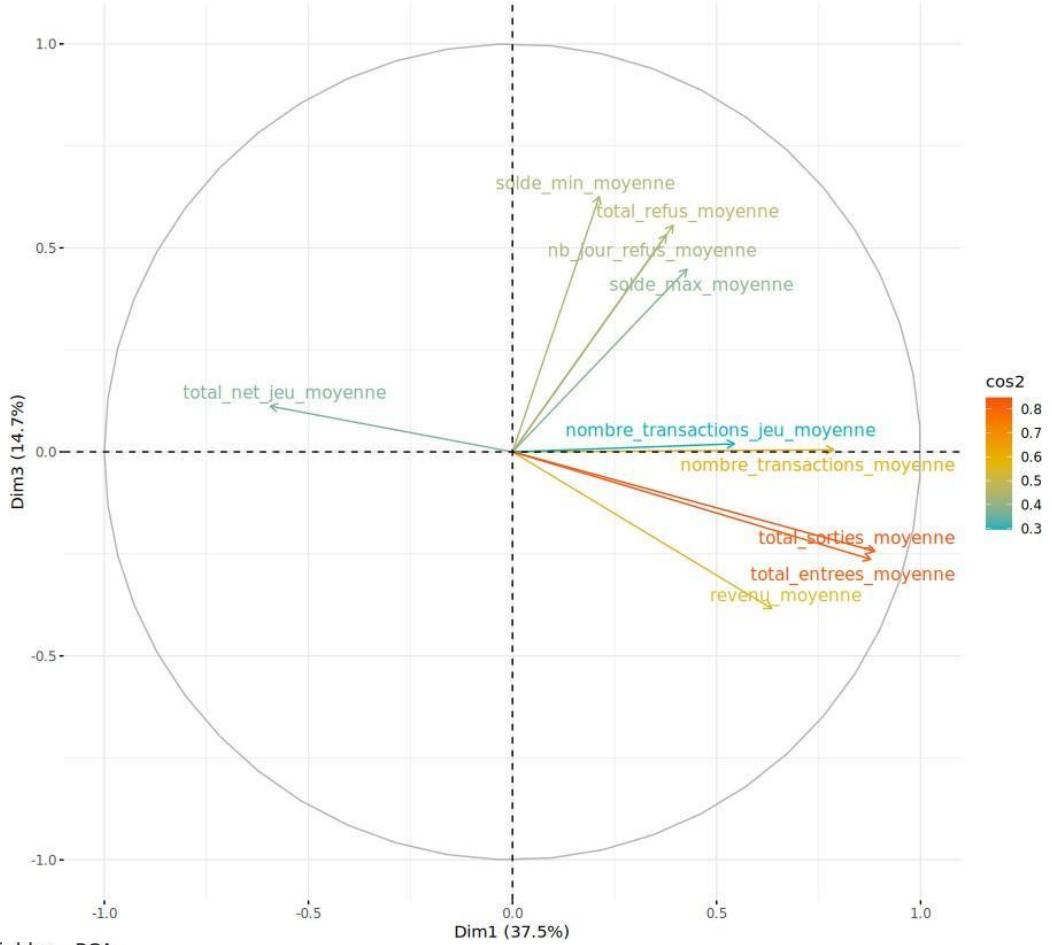


Une opposition marqué est observée entre les variables `nombre_transactions_jeu_moyenne` et `total_net_jeu_moyenne`, formant un angle proche de 180 degrés sur le cercle des corrélations. Cette disposition traduit une forte corrélation négative : un nombre élevé de transactions de jeu est ainsi associé à des pertes financières plus importantes.

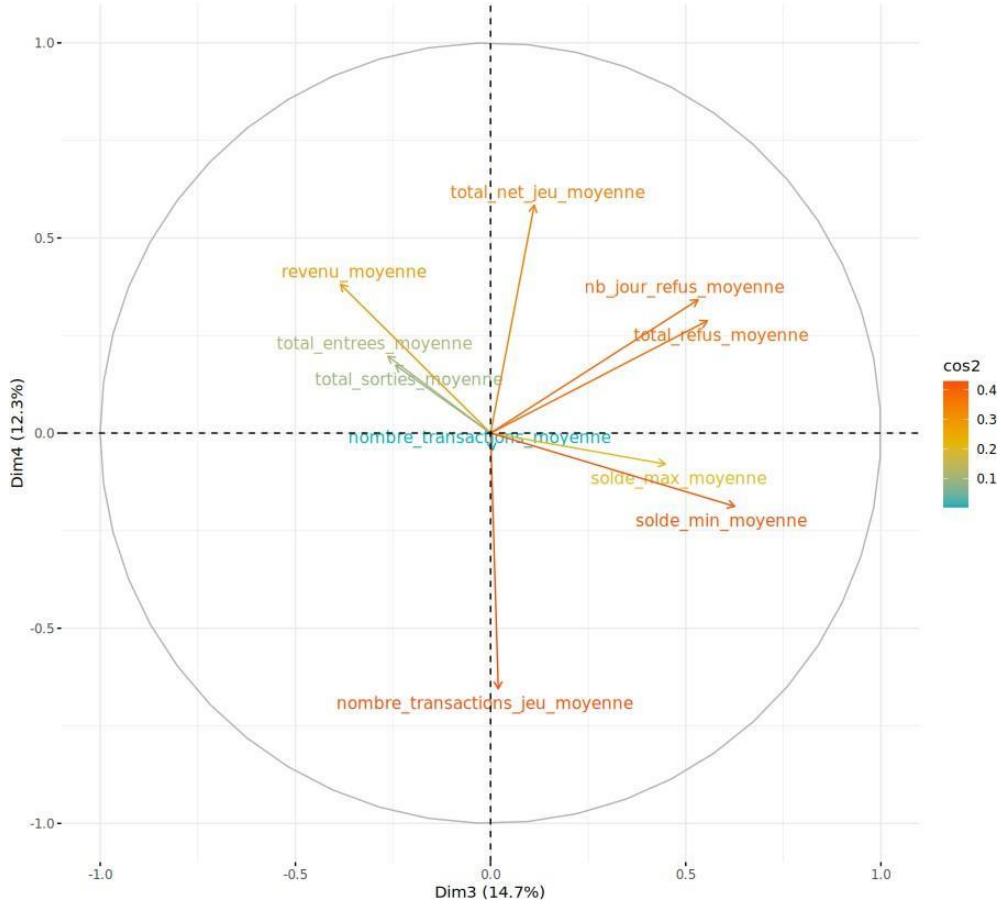
Des corrélations significatives apparaissent également entre le nombre de transactions, les montants entrants et sortants du compte, ainsi que le revenu. Une relation, plus modérée, est également visible entre le nombre de transactions générales et le nombre de transactions liées au jeu.

En revanche, les variables du nombre de refus, du nombre de jours avec refus, du solde maximum et du solde minimum présentent une faible qualité de représentation dans ce plan factoriel. Pour mieux visualiser leur contribution, une observation complémentaire est menée sur les cercles des corrélations croisant les axes 1 et 4, ainsi que l'axe 3, qui concentre la part la plus importante de leur inertie.

Variables - PCA



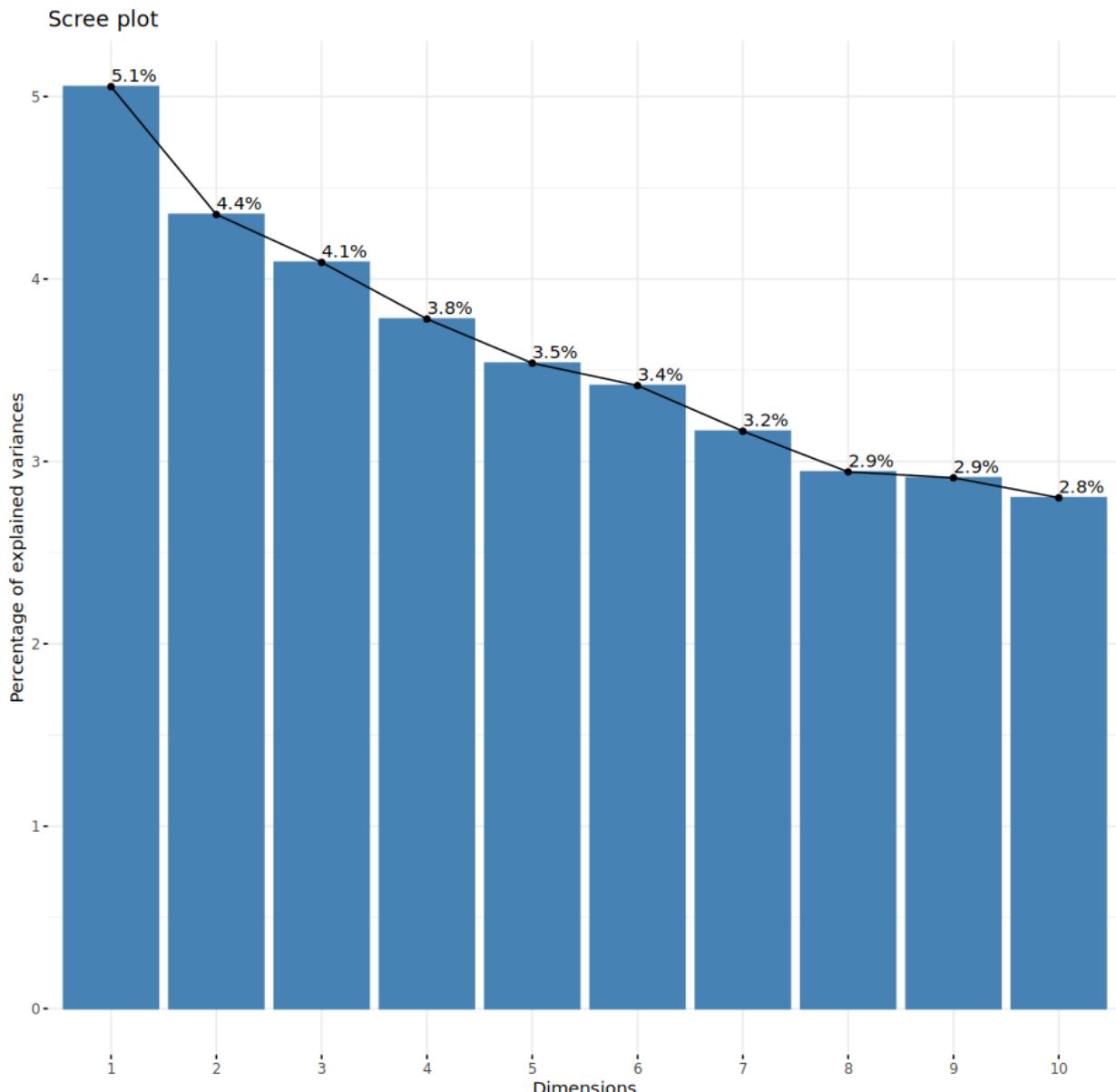
Variables - PCA



L'observation de ces deux cercles des corrélations montre que les variables liées aux transactions refusées et aux soldes restent faiblement représentées. Cette faible qualité de projection rend difficile toute conclusion fiable concernant les liens éventuels entre les opérations refusées, les soldes et la situation bancaire ou les habitudes de jeu.

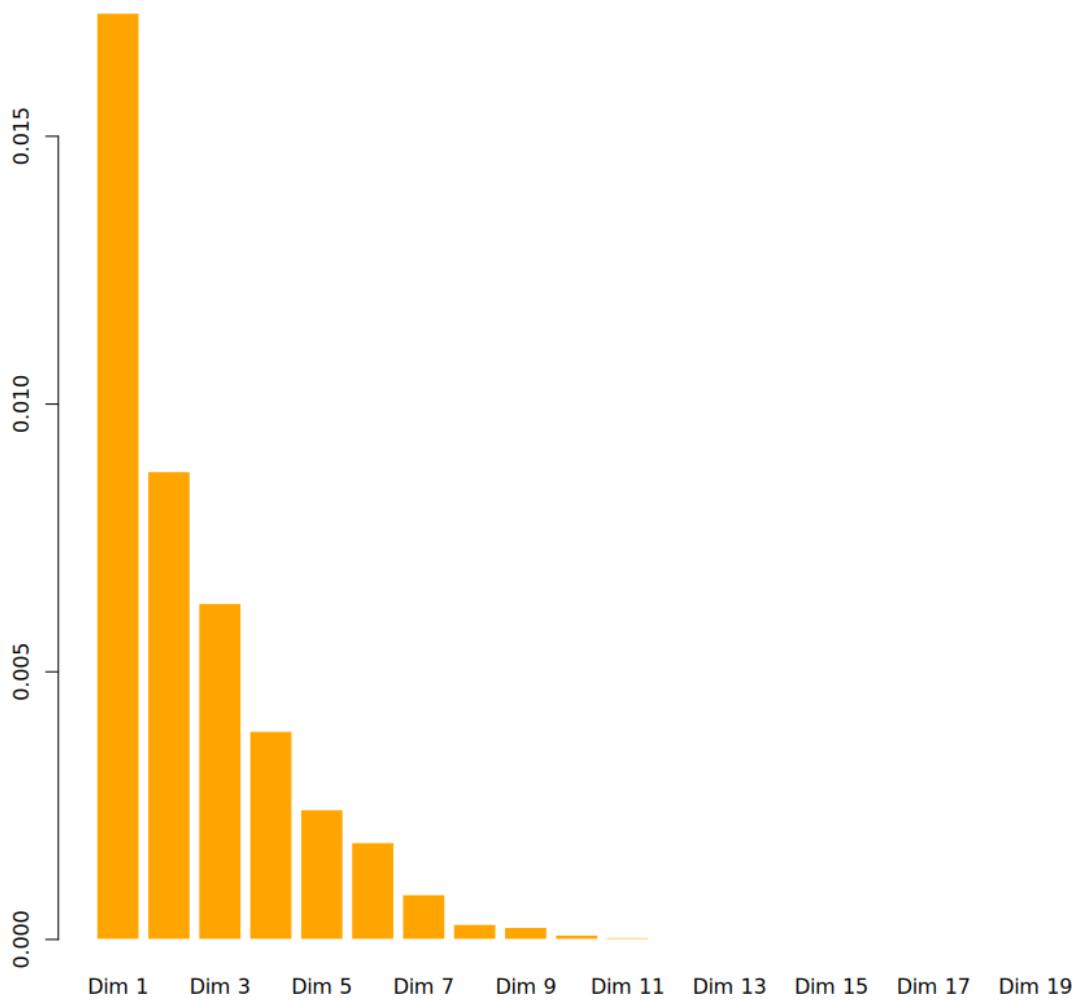
3.2. Analyse des correspondances multiples

L'analyse des correspondances multiples (ACM) débute par l'examen de l'inertie conservée et la sélection des dimensions les plus pertinentes.



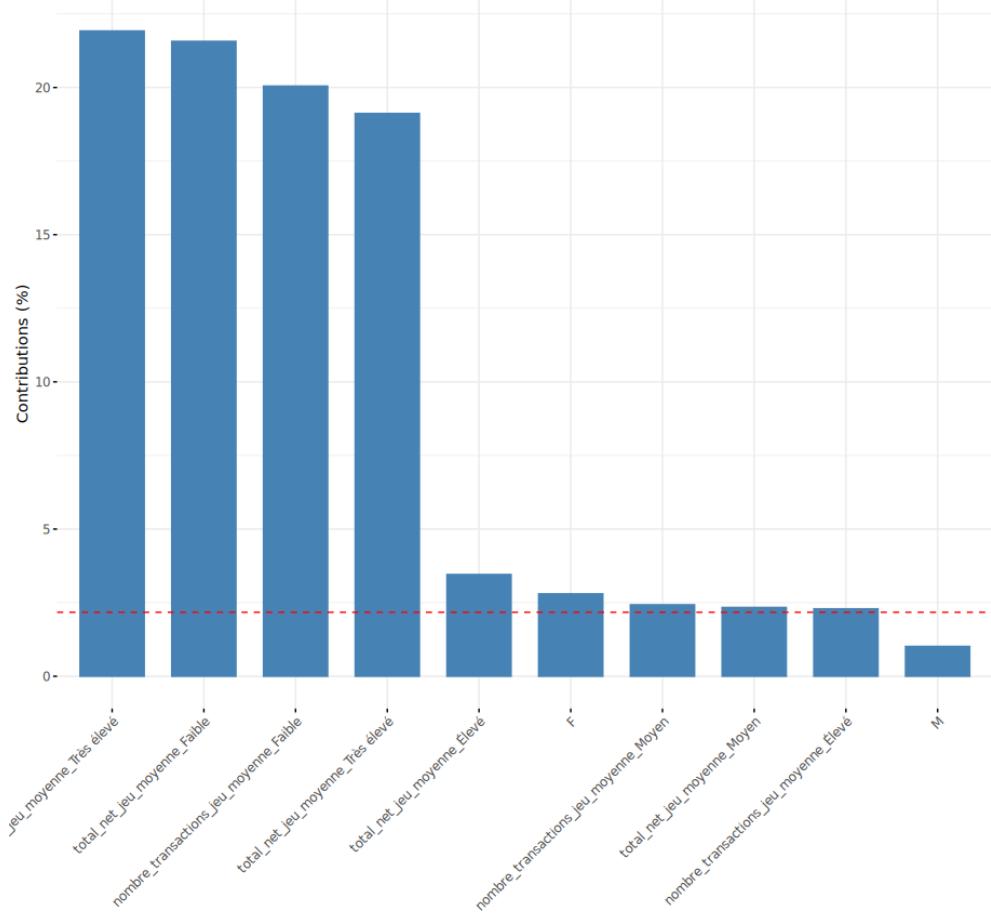
Afin de corriger la sous-estimation de l'inertie, une correction de Benzecri a été appliquée. Cette méthode permet de réajuster l'inertie en tenant compte du nombre élevé de modalités présentes dans notre jeu de données.

Inertie ajustée - Correction de Benzecri

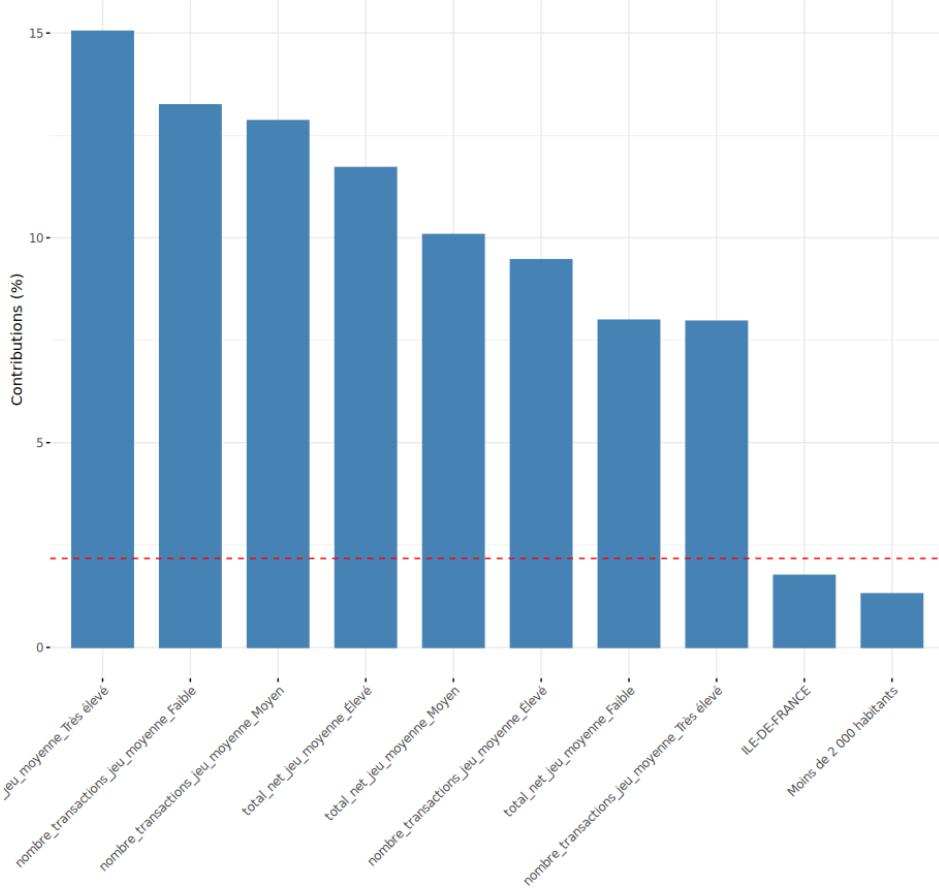


Le graphique ci-dessus représente l'inertie ajustée par la correction de Benzecri. La première dimension corrigée conserve une part significative de l'information, suivie de quelques autres dimensions notables, avant une chute rapide de l'inertie. Cela suggère que seules les quelques premières dimensions sont réellement informatives et utiles à l'interprétation.

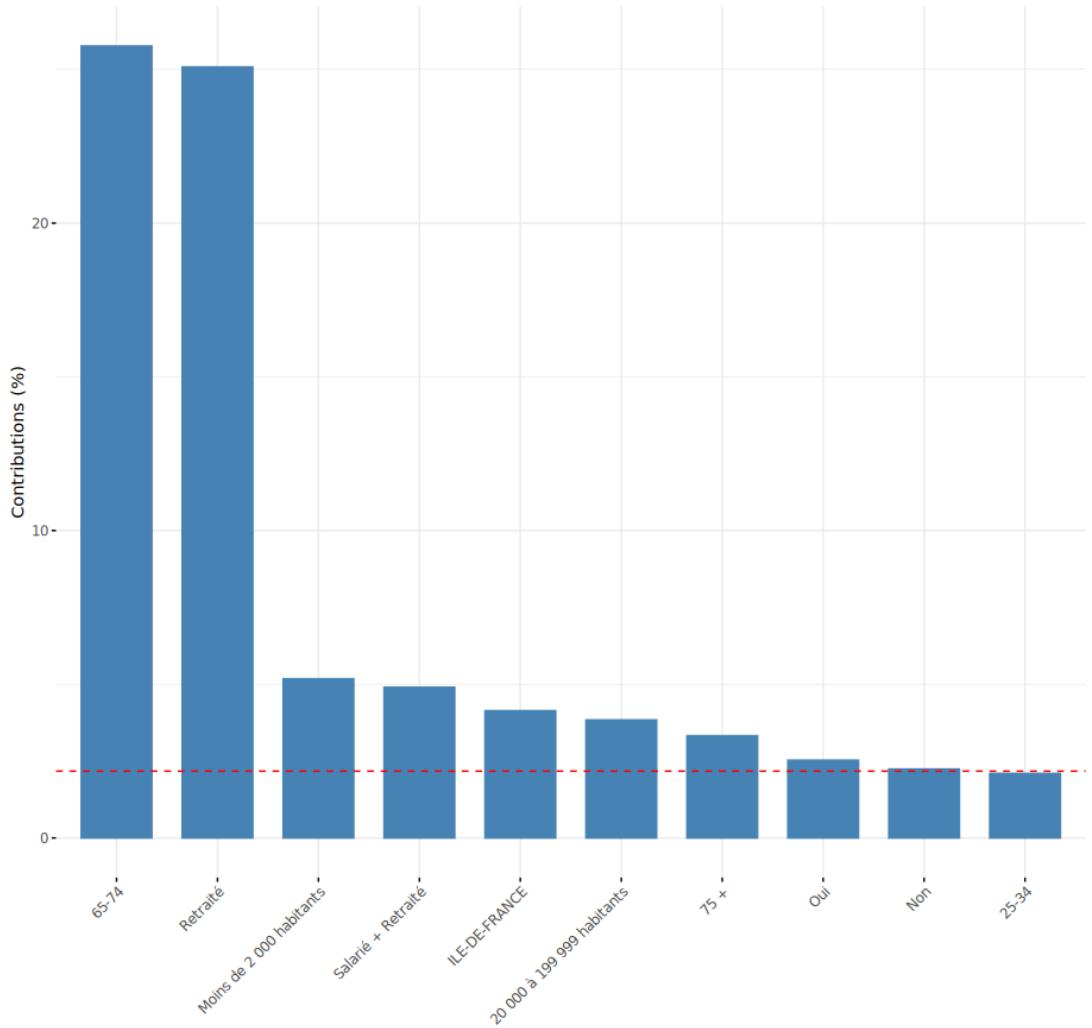
L'analyse porte désormais sur les contributions des variables aux quatre premières dimensions.
 Contribution of variables to Dim-1



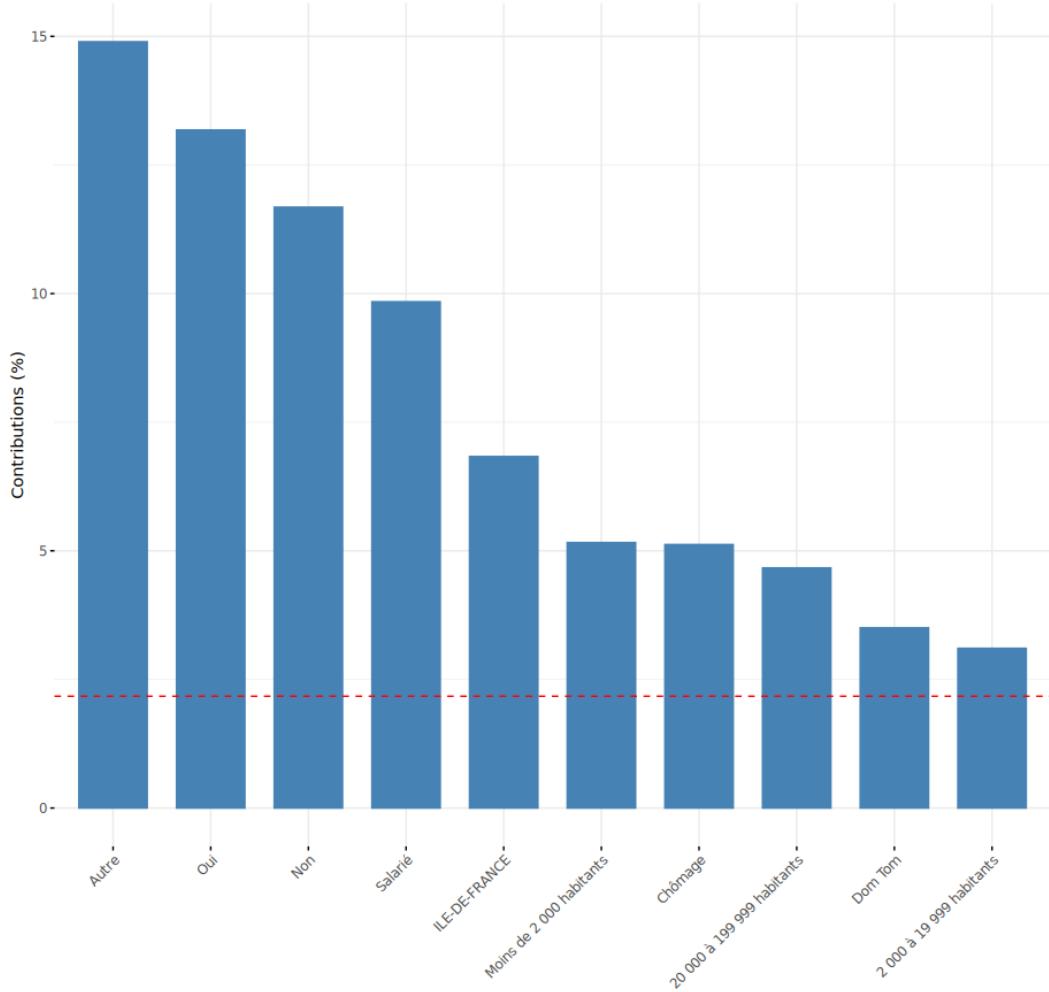
Contribution of variables to Dim-2



Contribution of variables to Dim-4

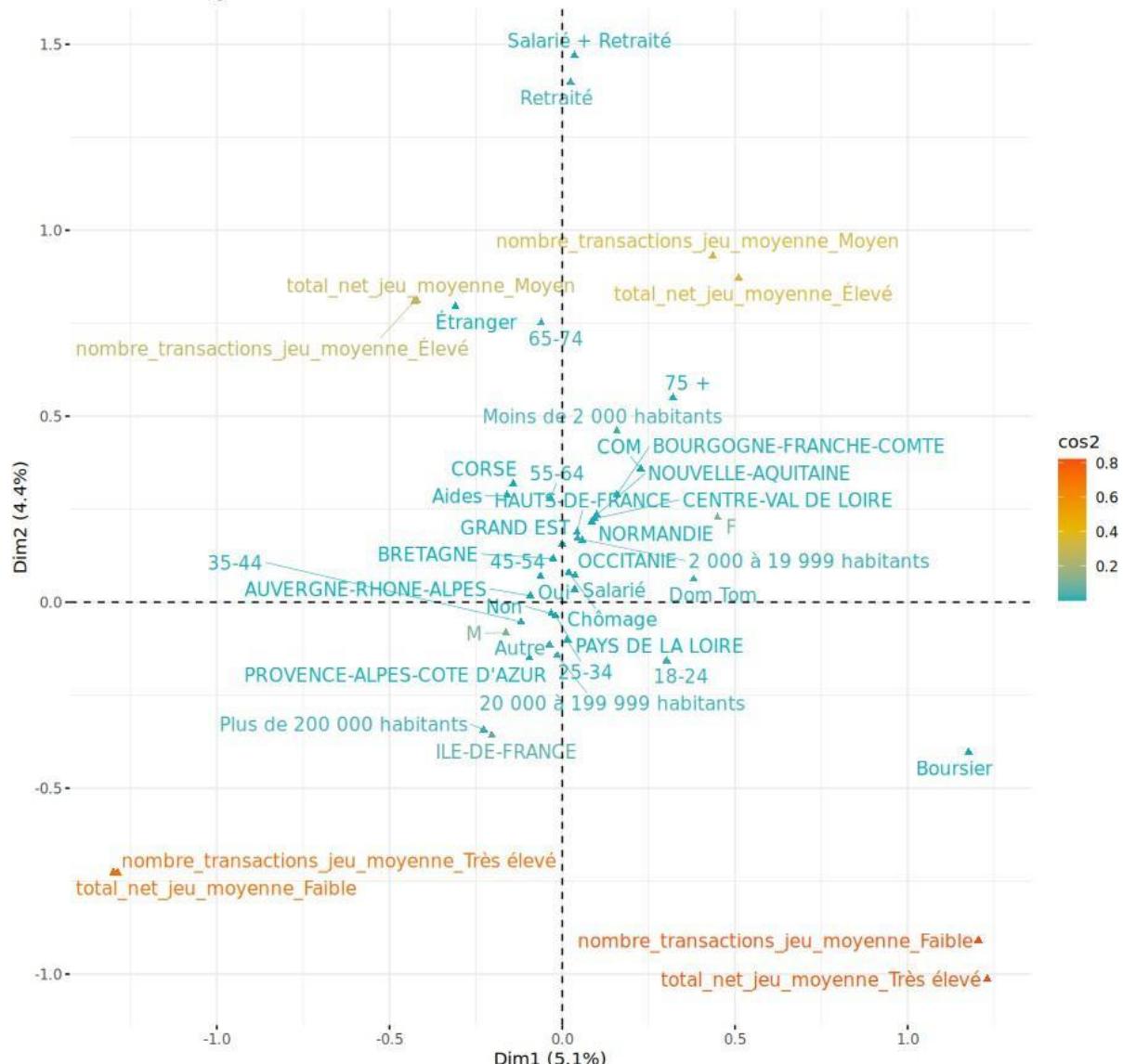


Contribution of variables to Dim-3



Les axes 1 et 2 sont principalement influencés par les modalités associées aux variables de jeu. L'analyse se poursuit par l'observation du graphique des modalités projetées sur ces deux axes, en appliquant un filtre basé sur la qualité de représentation (\cos^2).

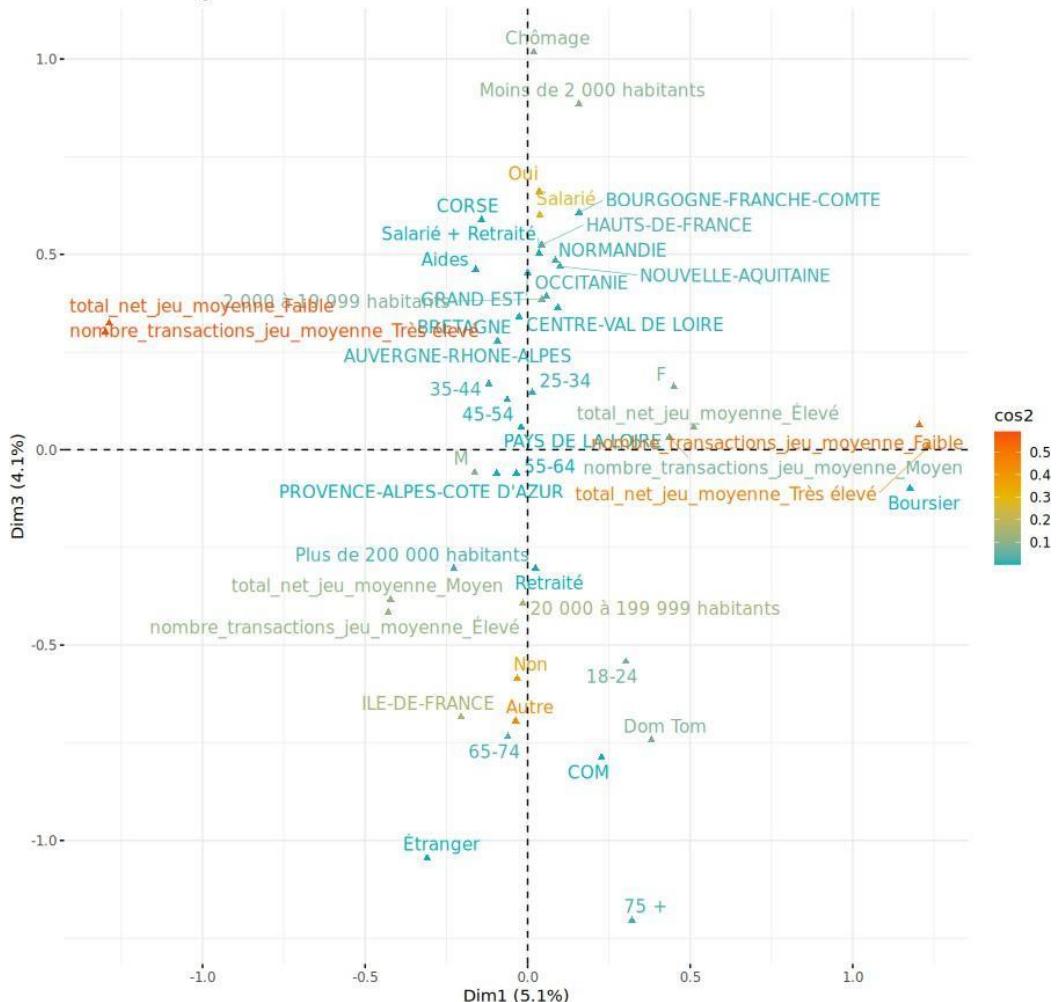
Variable categories - MCA



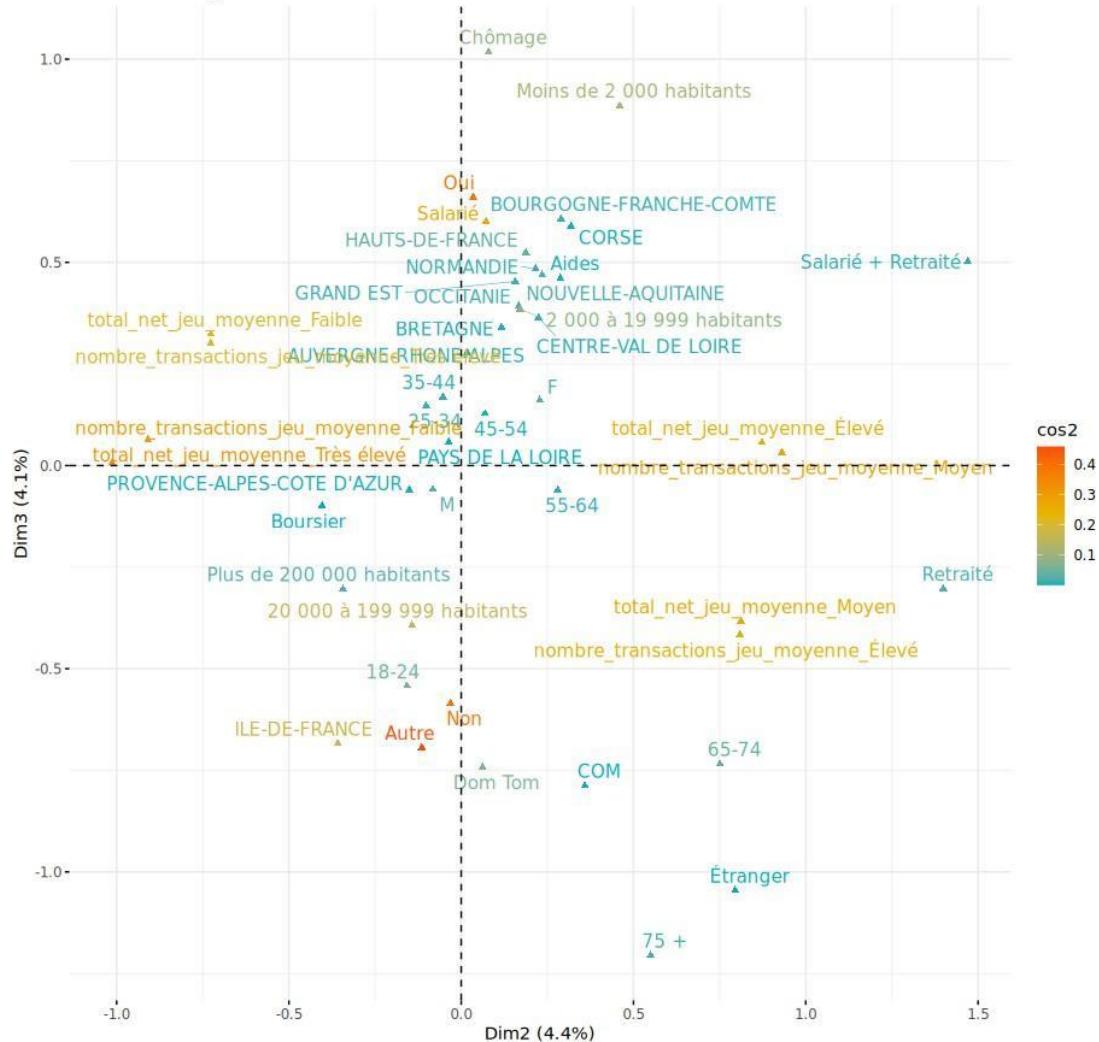
Les modalités liées au jeu apparaissent comme les seules bien représentées sur ce plan factoriel.

Un effet de type Guttman est également observable sur ces mêmes variables, ce qui est cohérent compte tenu de leur découpage en quatre parts égales. L'identification d'un profil type de joueur à partir des deux premiers axes demeure toutefois difficile. L'analyse se poursuit donc avec l'examen des modalités projetées sur d'autres axes afin de vérifier la possibilité d'établir des conclusions plus précises.

Variable categories - MCA



Variable categories - MCA



Les modalités observées présentent à nouveau une faible qualité de représentation, ce qui empêche d'établir une conclusion précise sur un profil type de joueur. Cela suggère une grande diversité de profils parmi les joueurs : âge variable, situation professionnelle différente, ainsi que des résidences allant des grandes agglomérations denses aux zones rurales.

4. Discussion

4.1. Limites de l'interprétation

Les principales limites de cette étude résident dans la qualité des données utilisées. La retranscription précise de la situation bancaire s'avère difficile à partir d'opérations sans libellés explicites. Certaines informations essentielles, telles que le nombre de crédits à rembourser, le montant des charges fixes ou d'autres données financières importantes, sont absentes. Par ailleurs, les comptes déclarés comme secondaires peuvent correspondre à des comptes principaux détenus chez Neo ou dans d'autres établissements bancaires, mais l'impossibilité de relier ces différents comptes conduit à une vision partielle de la situation bancaire.

De plus, l'interdiction de présenter un solde négatif sur les comptes Neo peut biaiser la perception des difficultés financières des individus. La présence de lieux physiques dans les catégories de jeux complique également la distinction entre opérations liées aux jeux d'argent et celles relevant du quotidien (casino physique, bureau de tabac, etc.).

Enfin, l'absence de certaines données qualitatives, telles que le nombre d'enfants à charge, limite la finesse de l'analyse. La présence de valeurs manquantes dans certaines variables qualitatives, due à des informations incomplètes ou erronées, reflète également la qualité inégale des données.

Par ailleurs, aucune technique de prédiction, comme la régression linéaire, n'a été mise en œuvre, en raison de la difficulté à identifier une variable prédictive pertinente à partir des données disponibles. Une piste envisagée consistait à associer un indice PGSI²⁰⁶ aux individus afin de créer une variable prédictive. Cependant, le caractère personnel et psychologique de ce questionnaire a rendu impossible la construction de cette variable uniquement à partir des opérations bancaires.

4.2. Diminution des limites

Afin de limiter au maximum les contraintes liées à la qualité des données, un filtrage rigoureux a été appliqué avant la réalisation d'une seconde ACP et d'une seconde ACM. La sélection des opérations de jeu a été renforcée en incluant, en plus des valeurs «Betting/Casino Gambling» et en excluant les valeurs nulles dans les catégories de jeux d'argent, la valeur «QUASI_CASH»²⁰⁷ de la variable externalOperacioncode. Cette dernière désigne les achats ou opérations permettant d'obtenir de l'argent liquide ou un équivalent monétaire sous une autre forme (achat de jetons de casino, achat de devise étrangères, etc.).

Par ailleurs, seuls les comptes présentant des opérations de jeu, disposant d'un revenu déclaré et identifiés comme comptes principaux ont été conservés. Les individus présentant des valeurs manquantes dans les variables de population, densité ou nom de région ont également été exclus.

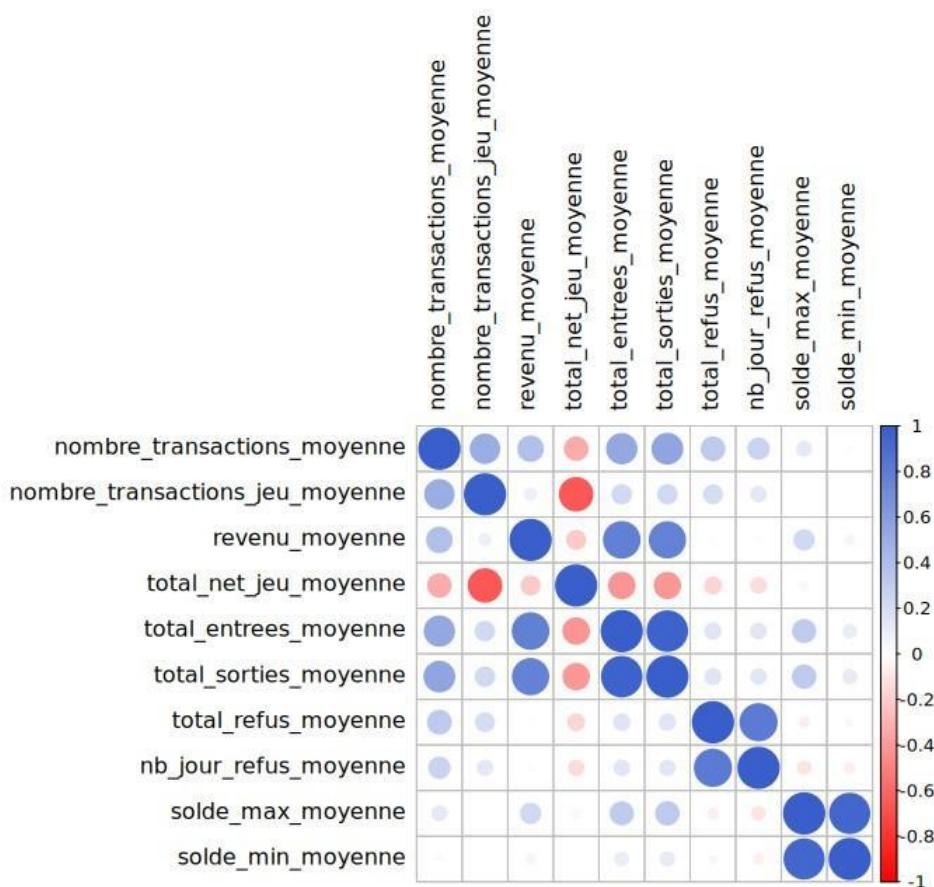
²⁰⁶ Ferris, J., & Wynne, H. *The Canadian Problem Gambling Index (Final report)*, 2001. Et NovoPsych *Problem Gambling Severity Index (PGSI)*, 2025.

²⁰⁷ PayCard Academy *Tout savoir sur les transactions quasi-cash et leur facture*, 2025.

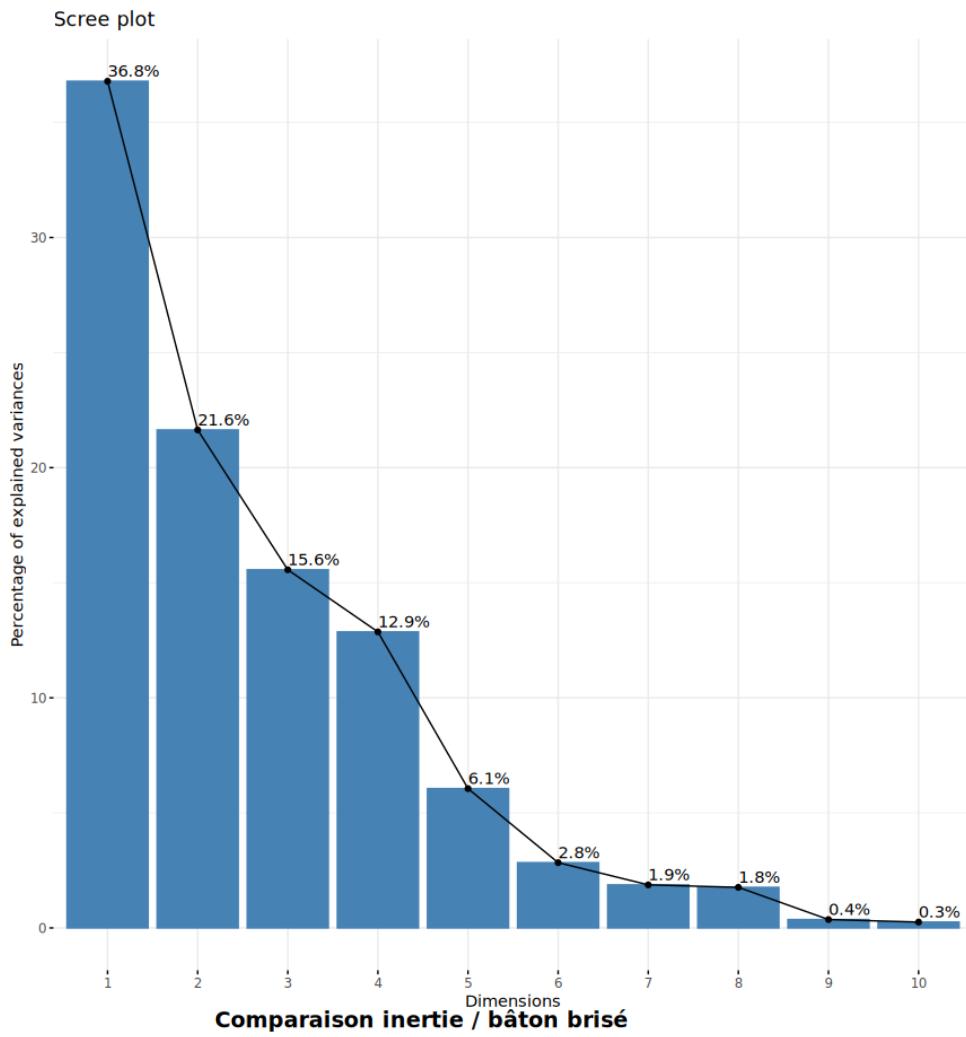
Ce filtrage a conduit à une réduction significative du jeu de données, passant de 119 079 590 opérations totales dont 14 01 849 opérations de jeu pour 271 442 individus, à 7 054 543 opérations totales dont 7 541 851 opérations de jeu pour 124 564 individus.

4.3. ACP

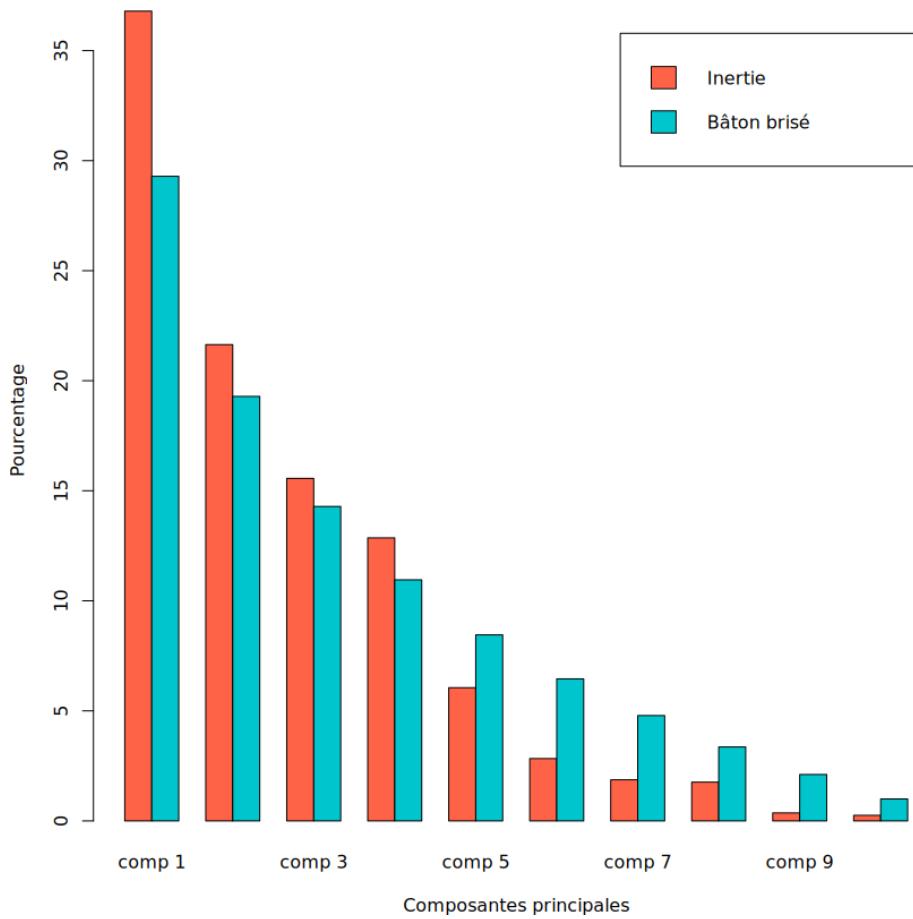
Les conditions d'application sont d'abord vérifiées. Conformément à la démarche précédente, seules des variables quantitatives ont été utilisées pour l'ACP. Malgré une réduction significative du jeu de données, l'échantillon reste largement suffisant en nombre d'individus. La matrice de corrélation des variables est examinée à nouveau.



La matrice de corrélation présente des similitudes avec celle obtenue précédemment avec les variables qui ont gardé un niveau de corrélation similaire. L'analyse peut donc désormais se concentrer sur l'ACP, en commençant par l'inertie conservée.

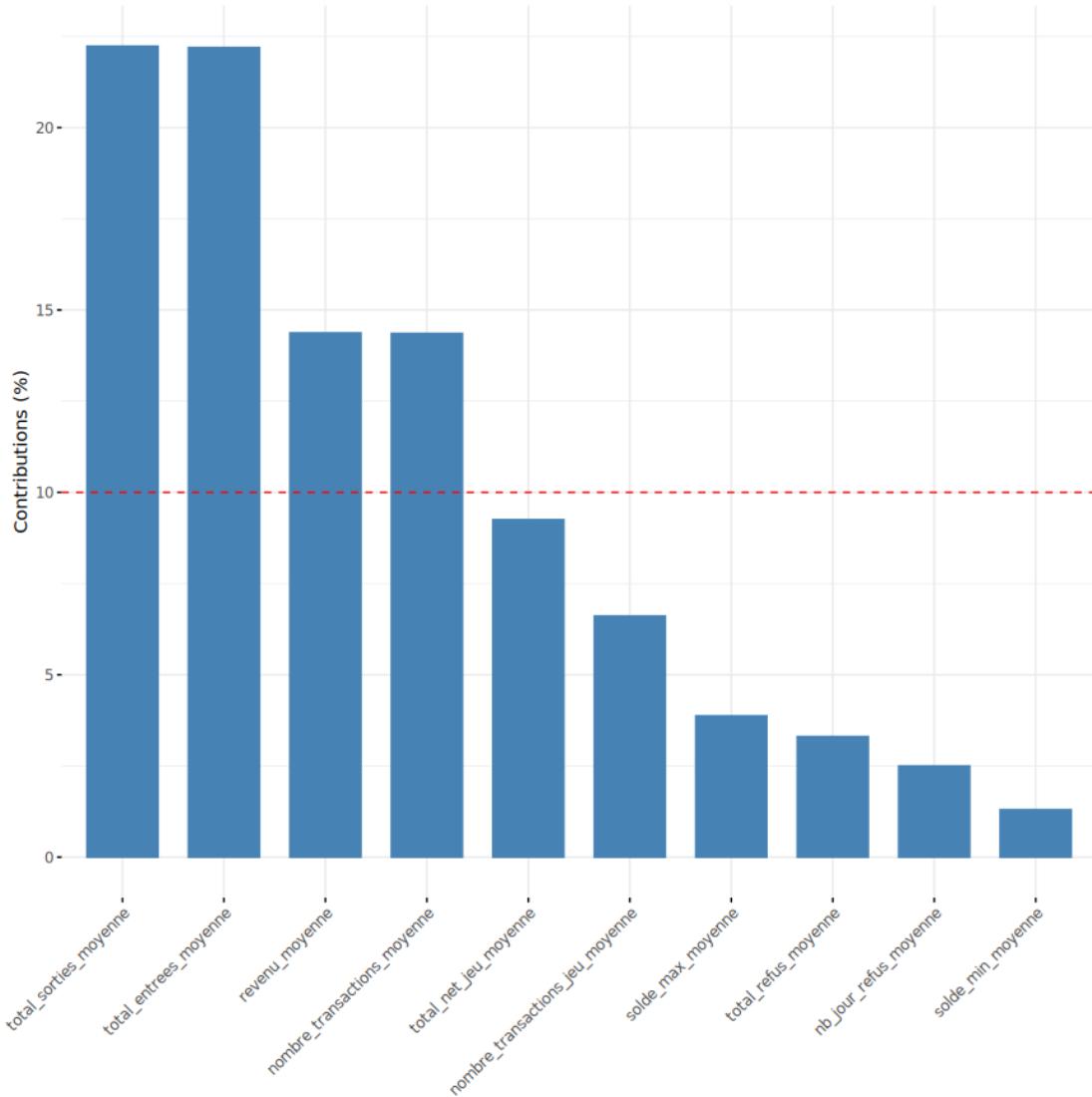


Comparaison inertie / bâton brisé

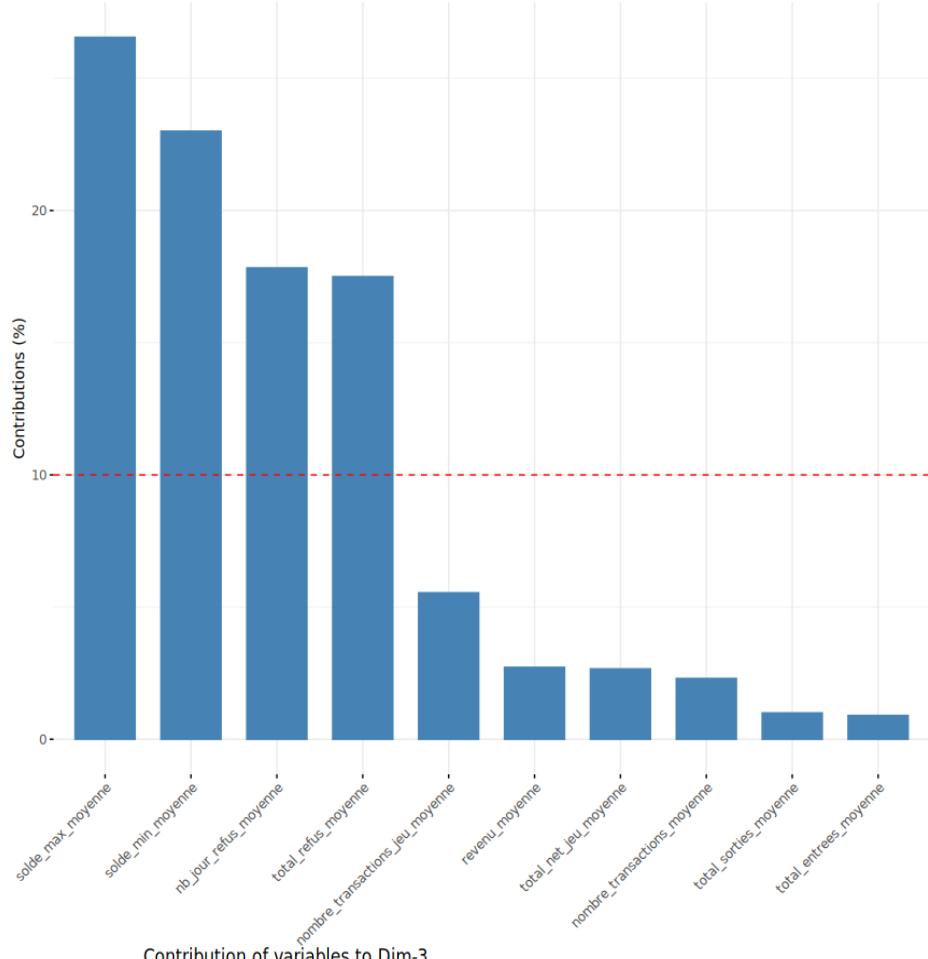


Le critère du coude ainsi que la méthode du bâton brisé confirment, comme précédemment, la pertinence de quatre axes principaux. L'attention se porte à présent sur les contributions des variables à ces quatre dimensions.

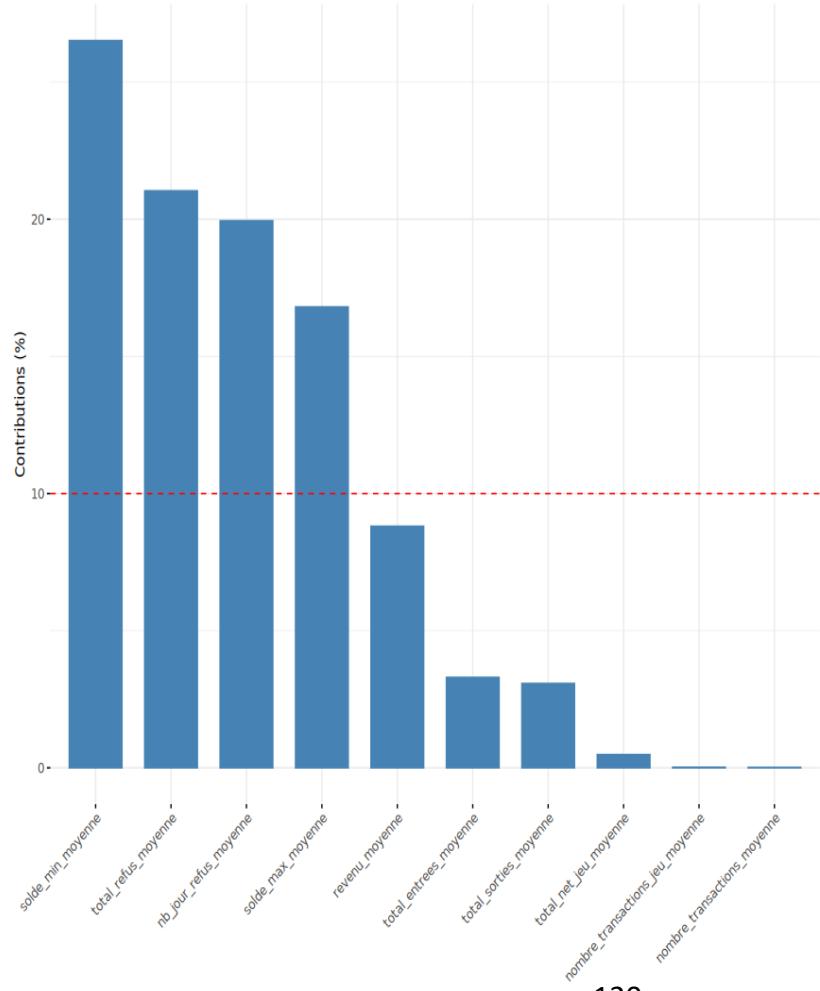
Contribution of variables to Dim-1



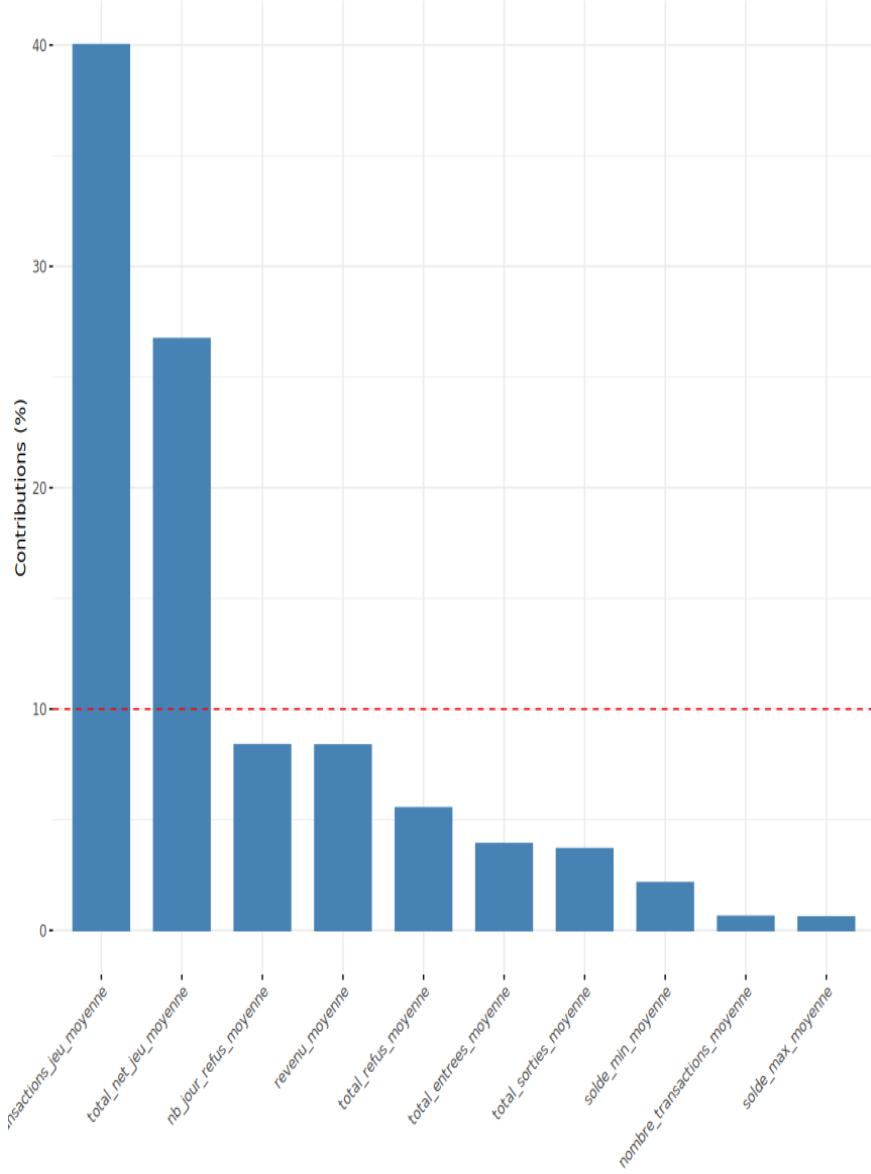
Contribution of variables to Dim-2



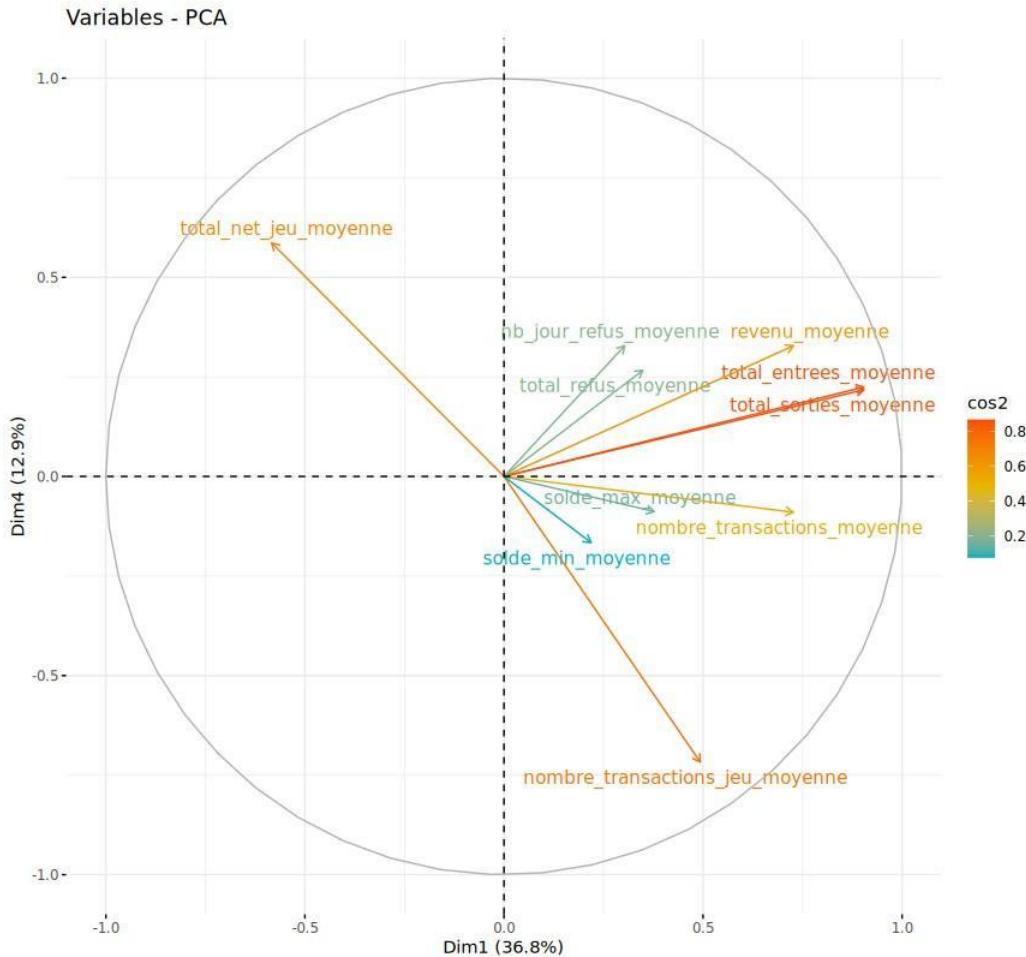
Contribution of variables to Dim-3



Contribution of variables to Dim-4



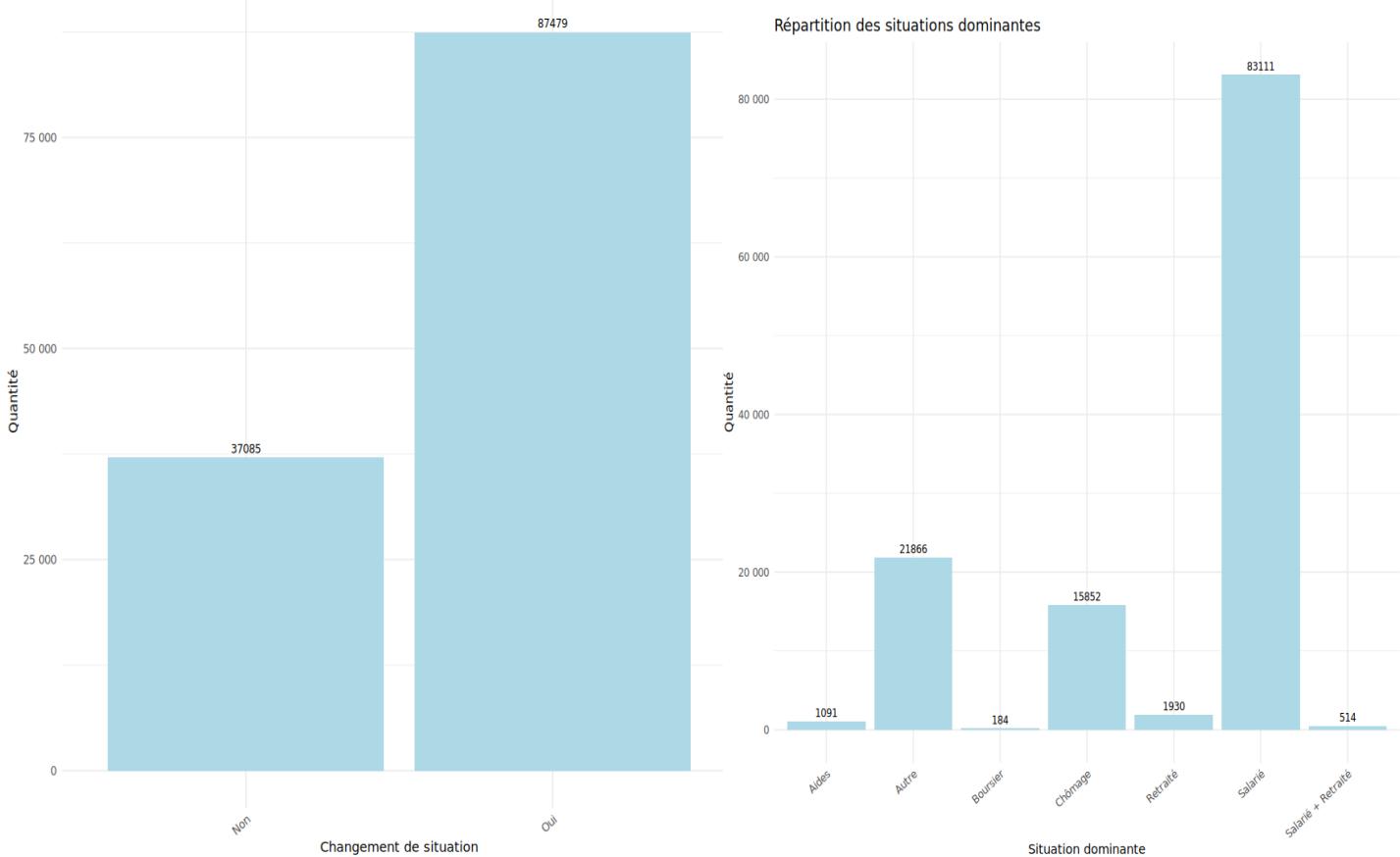
Les axes 2 et 3 sont à nouveau principalement influencés par les variables liées aux soldes et aux refus de transactions. L'analyse se concentre donc sur le cercle des corrélations des axes 1 et 4.



Le cercle des corrélations obtenu est fortement similaire à celui observé précédemment, avec une forte corrélation négative entre le nombre de transactions de jeu et le total dépensé dans le jeu. Le même lien est également observé entre le revenu, le nombre de transactions, ainsi que les entrées et sorties d'argent sur le compte. En définitive, cette ACP réalisée sur le jeu de données filtré conduit aux mêmes conclusions que la première ACP.

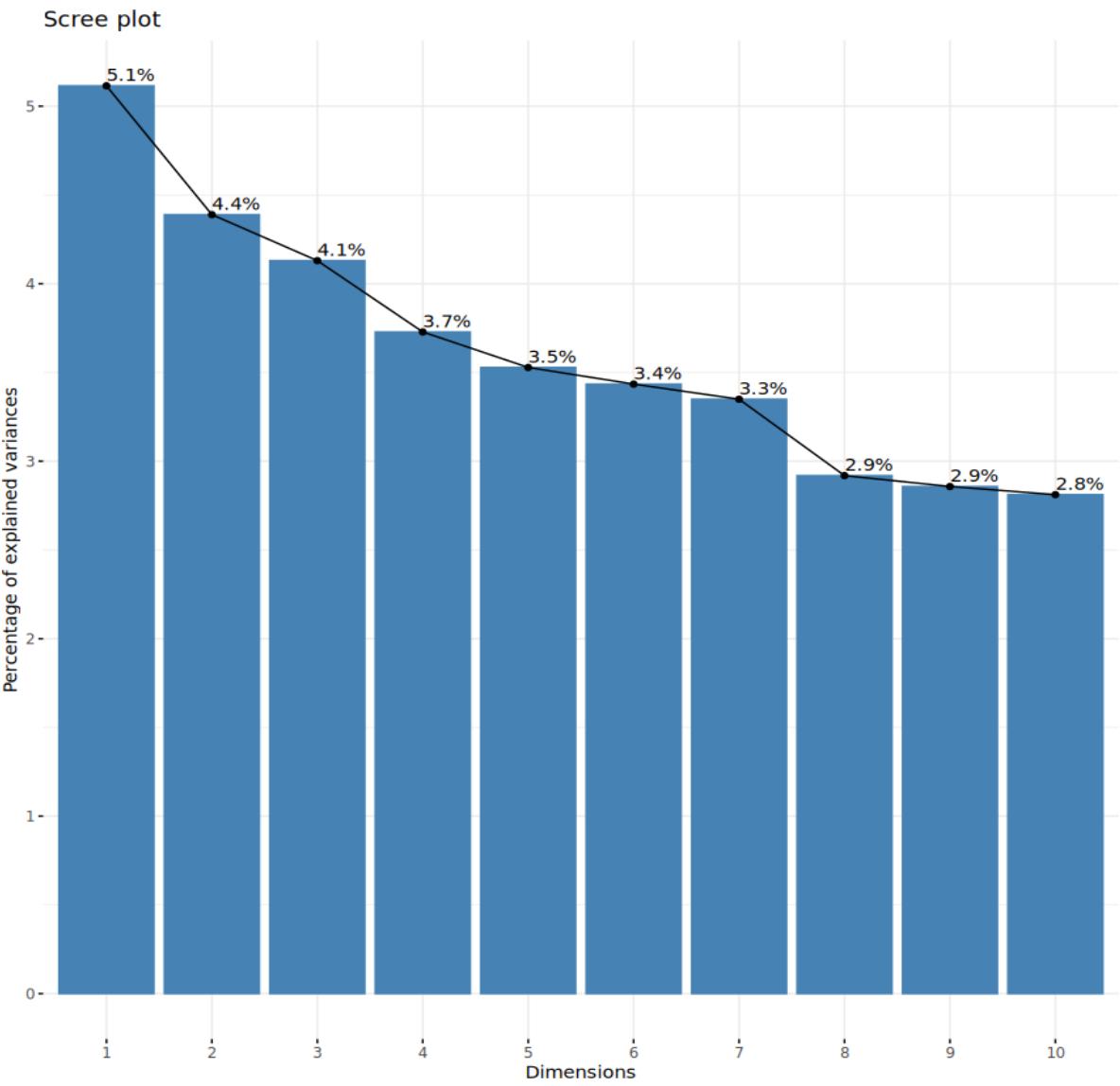
4.4. ACM

Répartition de la stabilité de la situation



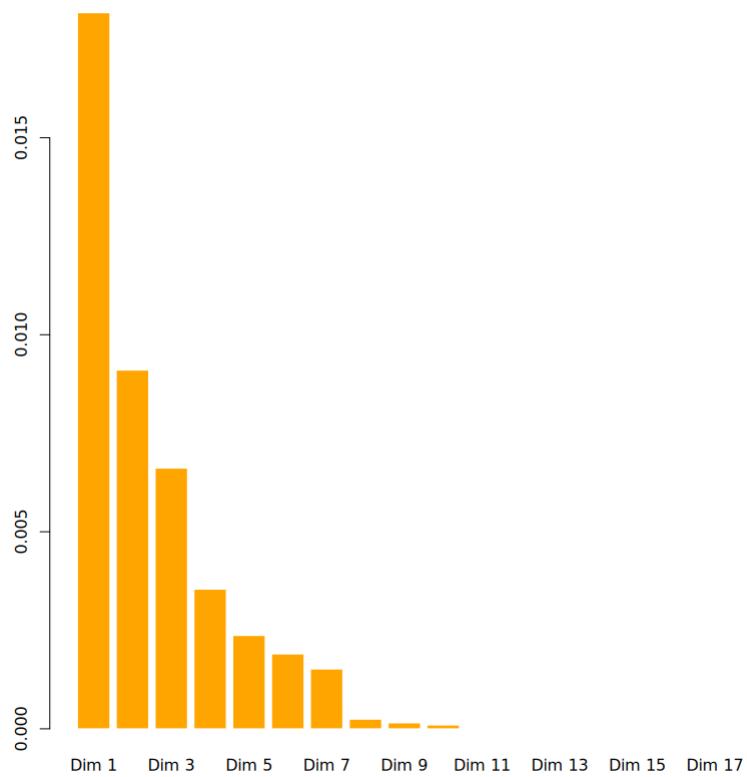
Les mêmes variables ont été utilisées, et un travail similaire a été réalisé sur les modalités afin d'éviter toute sous- ou sur-représentation. Les représentations des variables sont globalement comparables à celles observées précédemment. La principale différence concerne la stabilité de la situation et les situations des individus : alors qu'elle était auparavant répartie de manière équilibrée, la situation stable prédomine désormais nettement par rapport aux situations de changement et un grand nombre d'individus à la situation «Autres» ne sont plus dans le jeu de données.

Comme dans l'analyse précédente, l'échantillon compte un nombre suffisant d'individus pour réaliser l'ACM. L'attention est portée à présent sur l'inertie de cette analyse.



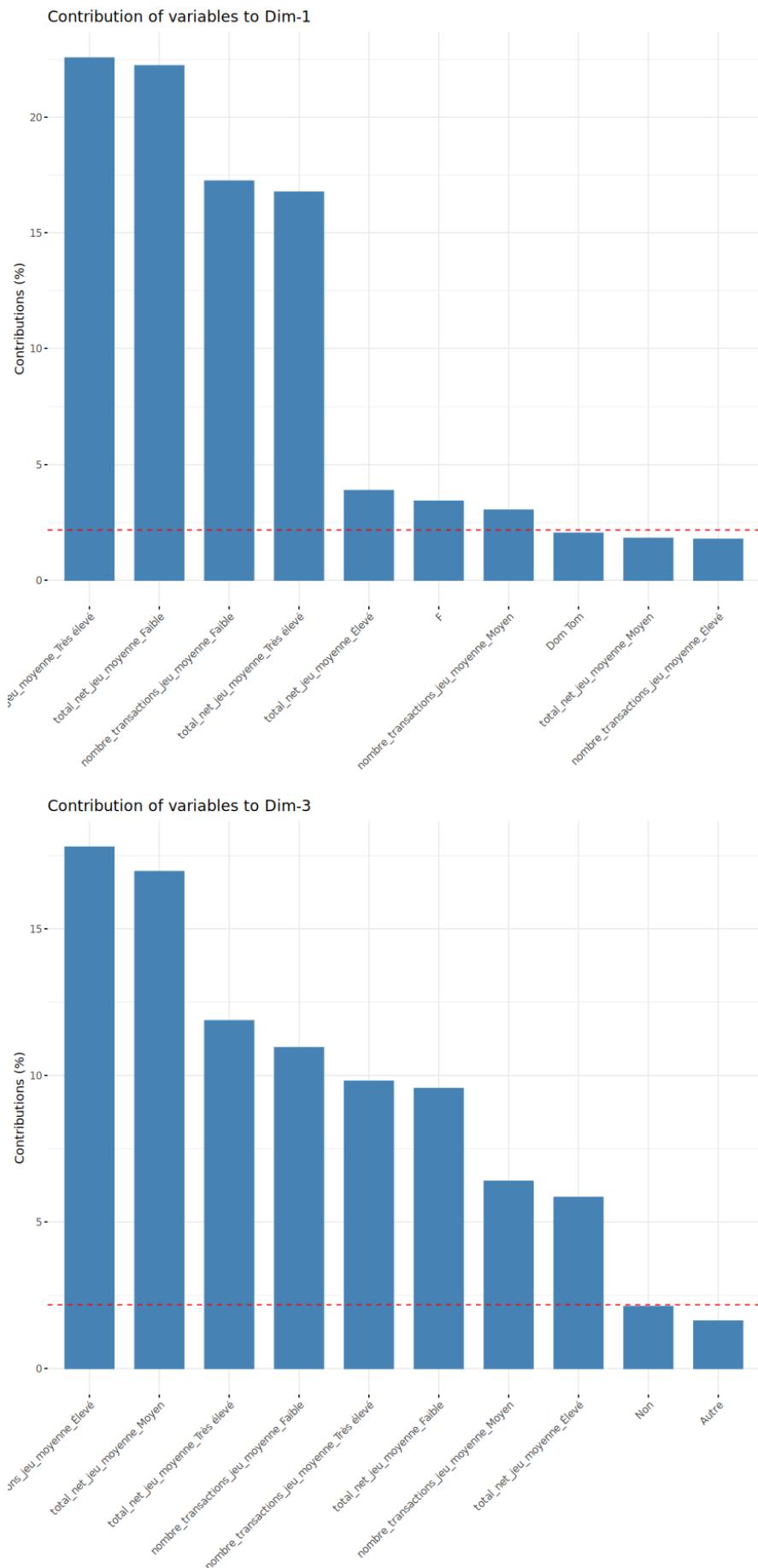
Comme dans l'analyse précédente, une correction de Benzecri a été appliquée afin de compenser la sous-estimation de l'inertie.

Inertie ajustée - Correction de Benzecri

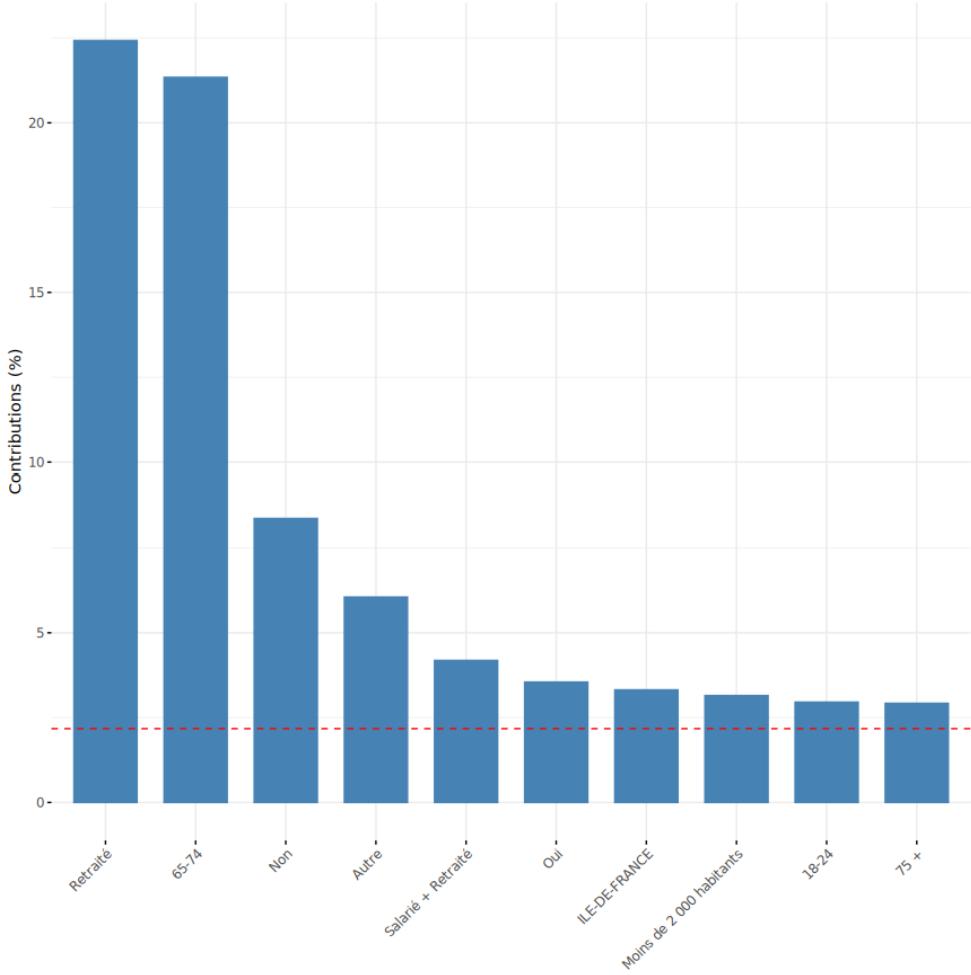


L'inertie corrigée présente une forte similarité avec celle obtenue lors de la première analyse.

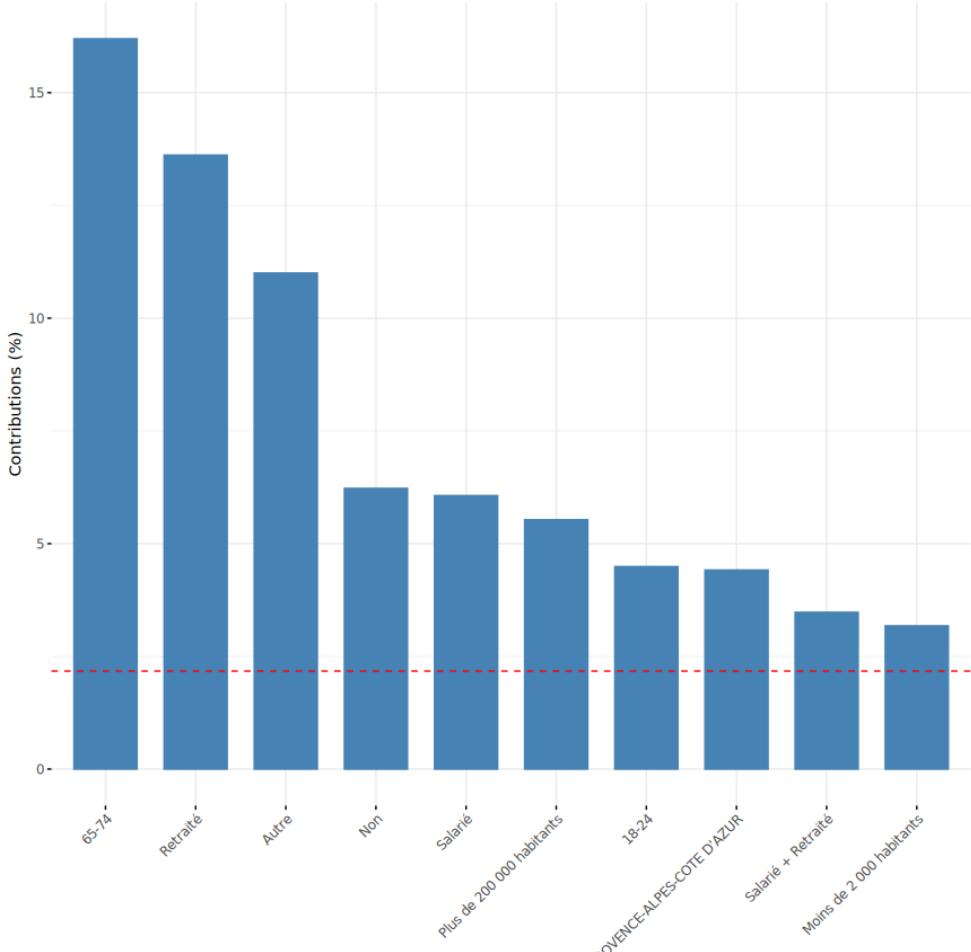
Les mêmes axes principaux peuvent donc être conservés pour l'interprétation. L'analyse porte désormais sur les contributions des variables aux quatre premières dimensions.



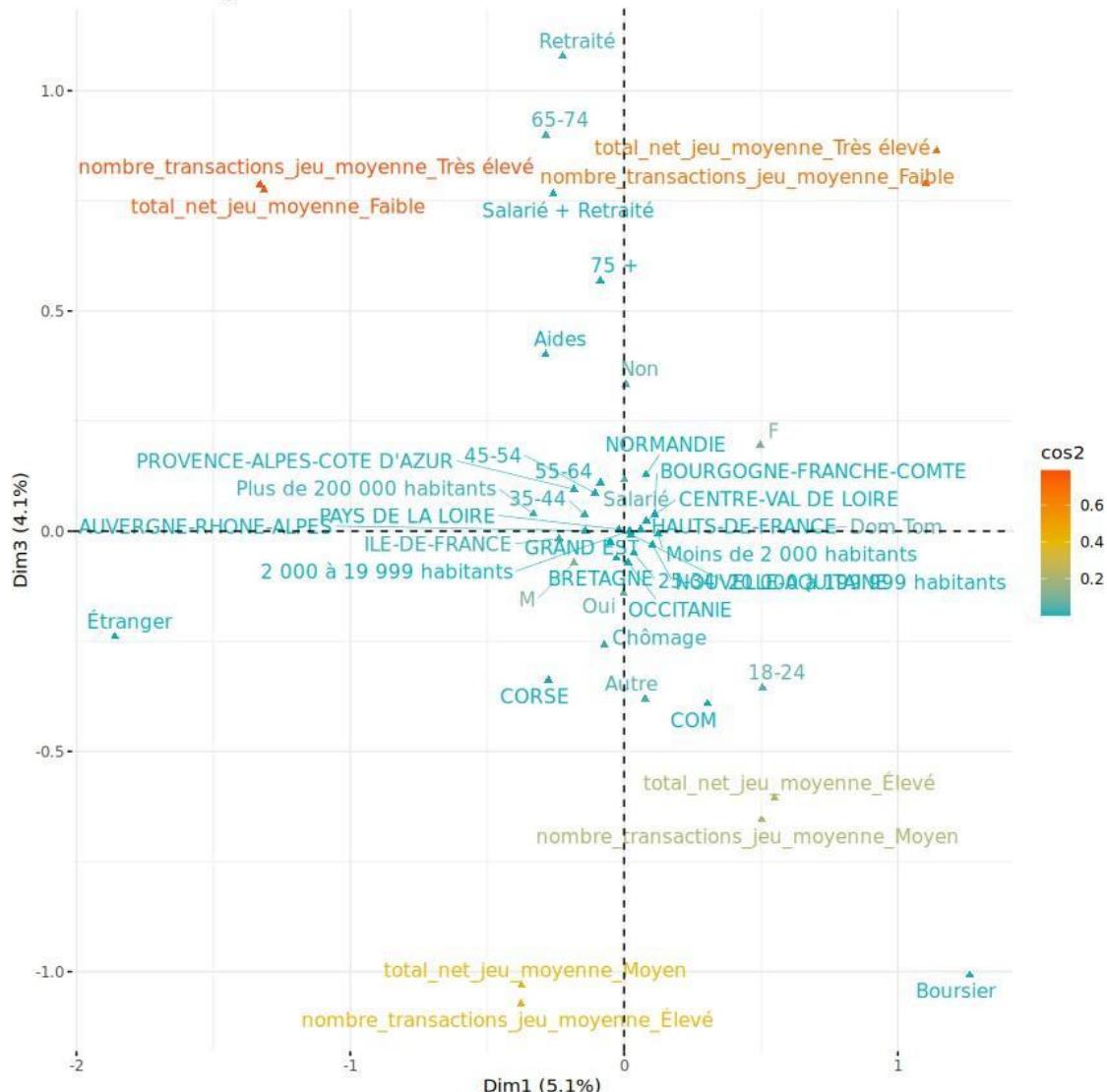
Contribution of variables to Dim-2



Contribution of variables to Dim-4



Les axes 1 et 3 sont principalement influencés par les modalités associées aux variables de jeu. Le graphique des modalités est examiné sur ces axes, en appliquant un filtre basé sur la qualité \cos^2 . Variable categories - MCA



Les modalités liées au jeu demeurent les seules bien représentées. Par conséquent, il reste difficile d'identifier un profil type de joueur.

En définitive, cette nouvelle analyse, incluant une ACP et une ACM réalisées sur un jeu de données plus restrictif, n'apporte pas d'informations supplémentaires ou différentes concernant le lien entre la situation bancaire et les habitudes de jeu.

5. Conclusion générale

L'analyse quantitative menée sur les données bancaires de la néobanque Neo permet d'apporter un éclairage sur la **réalité financière** des comportements de jeu et sur la **traduction objective du processus d'endettement** dans les flux économiques des individus. En mobilisant une

base de plus de 120 000 comptes bancaires et plusieurs millions d'opérations, cette approche confirme certains enseignements issus de l'analyse qualitative, tout en révélant les limites structurelles des données purement financières pour saisir la complexité du phénomène addictif.

5.1 Corrélations et enseignements principaux

Les analyses en composantes principales (ACP) et en correspondances multiples (ACM) mettent en évidence plusieurs régularités significatives :

- **Lien fort entre fréquence de jeu et pertes financières** : le nombre de transactions liées au jeu est **négativement corrélé** avec le solde net moyen, confirmant que l'intensité de la pratique accroît directement le risque de pertes.
- **Interactions entre flux financiers et activité de jeu** : les variables de revenus, d'entrées et de sorties bancaires sont corrélées avec la fréquence des transactions, suggérant que **le jeu s'intègre à la routine financière quotidienne** plutôt qu'à une dépense exceptionnelle.
- **Absence de profil sociodémographique unique** : les résultats de l'ACM montrent une **grande hétérogénéité** des joueurs : les comportements de jeu traversent les classes d'âge, les genres et les milieux urbains/ruraux. L'endettement lié au jeu n'est donc pas réservé à un groupe social spécifique, mais constitue une vulnérabilité transversale.

Ces résultats objectivent, à l'échelle macro, ce que l'analyse qualitative montrait à l'échelle micro : la **normalisation du jeu comme activité budgétaire ordinaire**, au sein de laquelle les mécanismes d'endettement s'inscrivent dans une logique de continuité plutôt que de rupture.

5.2 Un endettement intégré, mais difficile à observer

L'étude révèle les **limites des indicateurs bancaires** pour mesurer la profondeur de la dette réelle :

- Les données de solde ou de refus de paiement ne suffisent pas à caractériser une situation de surendettement ou de précarité durable.
- Les crédits renouvelables et mini crédits, souvent utilisés pour financer le jeu, **n'apparaissent pas directement dans les données transactionnelles**.
- L'absence de comptes multiples ou de données interbancaires masque la **dispersion des dettes** entre établissements financiers.

Ainsi, si la base Neo permet d'identifier une **dynamique d'appauvrissement progressif** (baisse du solde, hausse des flux de jeu, accroissement des transactions), elle **ne capture pas la dimension subjective** de la dette — honte, dissimulation, stratégies de rattrapage — pourtant au cœur du processus addictif décrit dans la première partie du rapport.

5.3 Implications en matière de prévention et de régulation

L'absence de profil type et la banalisation du jeu dans les flux bancaires appellent à repenser la prévention :

Les dispositifs d'alerte automatique (solde, fréquence de jeu, refus répétés) pourraient servir d'**indicateurs précoces de dérive budgétaire**.

Les partenariats entre banques, plateformes de jeu et acteurs sociaux permettraient de **croiser données financières et données subjectives** pour identifier les situations à risque.

La mise en lien des dépenses de jeu et de crédit renouvelables sur un même compte pourrait aussi constituer un instrument de détection pertinent du risque d'addiction au jeu

6. Pistes d'amélioration

Les résultats du rapport montrent que les données issues d'un seul compte principal (comme celui de la néobanque étudiée) offrent une **vision partielle du processus d'endettement**. De même les critères spécifiques à ce type de compte bancaire font que certains marqueurs du processus d'endettement ne sont pas visibles (ex : pas de découvert autorisé).

Si elles permettent de repérer la fréquence des jeux, les variations de solde et les flux entrants/sortants, elles ne capturent qu'une **partie visible** de la dynamique financière réelle. L'endettement, dans le cadre de l'addiction au jeu, repose souvent sur une **multiplicité de comptes et d'instruments financiers** — cartes secondaires, crédits renouvelables, comptes de paiement, plateformes crypto, etc. De même l'endettement peut se manifester de manière passive à travers le découvert, les frais bancaires ou encore les rejets de prélèvements. Ces éléments ne sont pas disponibles dans l'étude qualitative menée sur la banque néo en raison des critères spécifiques de ce type de compte.

Élargir l'analyse à ces dimensions avec un nouveau jeu de donnée serait donc essentiel pour comprendre les **stratégies de financement, de contournement et de compensation** mises en œuvre par les joueurs.

6.1. Les comptes multiples : une cartographie éclatée des flux

Les trajectoires des joueurs endettés montrent que **le fractionnement des comptes** est une stratégie récurrente, consciente ou non, de gestion de la dette et du jeu. Certains disposent :

- d'un compte principal pour les dépenses courantes,

- d'un second pour les opérations liées au jeu ou aux crédits,
- d'un compte "tampon" pour éviter le regard du banquier ou du conjoint.

Cette dispersion des flux traduit une **tentative de compartimenter les émotions et les obligations financières** : séparer la "vie réelle" de la "vie de joueur". Mais elle complique l'évaluation du risque réel : chaque compte ne révèle qu'un fragment du comportement financier total.

Ainsi, une analyse future intégrant **plusieurs comptes par individu**, notamment des établissements de type banque traditionnelle et néobanque, permettrait :

- d'estimer le **niveau réel d'exposition au risque de découvert**,
- d'identifier les **transferts stratégiques** entre comptes,
- de mesurer les **compensations internes** (transferts pour "sauver" un solde visible).

6.2 Le recours au crédit : un prolongement du jeu

Les entretiens montrent que les **crédits à la consommation** et **crédits renouvelables** constituent un prolongement direct du comportement de jeu.

Ils ne sont pas vécus comme des outils de planification budgétaire, mais comme des **leviers de maintien de la possibilité de jouer**. Cette utilisation instrumentale du crédit crée une zone grise entre **gestion financière et conduite addictive**.

L'inclusion des données de crédit dans l'analyse quantitative permettrait de :

- repérer les **cycles d'endettement récurrents** (demande – remboursement partiel – réouverture de ligne),
- mesurer l'impact des **minicrédits ou prêts rapides** sur la continuité du jeu,
- identifier les situations de **multi-endettement invisible**.

Ces informations sont aujourd'hui fragmentées entre différents établissements (Cofidis, Cetelem, Sofinco, Revolut, etc.), mais leur croisement statistique serait décisif pour **objectiver la structure financière de l'addiction**.

6.3 Le découvert et les frais bancaires : des indicateurs de stress financier

Le **découvert bancaire** constitue un indicateur comportemental particulièrement pertinent : il signale la **tolérance du système bancaire à la dérive budgétaire**, tout en révélant la **péodicité des crises financières**.

Les frais d'incident (refus, commissions, agios) traduisent quant à eux un **coût caché de l'endettement**, souvent plus lourd pour les clients précaires ou dépendants.

L'analyse de ces variables permettrait :

- de **quantifier le coût financier réel de l'addiction**, au-delà des seules pertes de jeu ;
- d'identifier les **moments critiques** (fin de mois, veille de versement de revenu) où les découverts atteignent leur maximum ;
- de détecter les **signaux faibles de désorganisation budgétaire**, utiles pour des outils de prévention bancaire automatisés.

6.4 Intérêt scientifique et opérationnel d'une telle extension

Sur le plan méthodologique, l'élargissement à ces nouvelles données présente un double intérêt

Scientifique :

Cette extension permettrait de modéliser plus finement les **trajectoires d'endettement cumulatif**, en distinguant :

- l'endettement "actif" (crédit, découvert, emprunt),
- l'endettement "passif" (frais, retards, agios).

Cette approche dynamique pourrait éclairer le passage du **désordre budgétaire** à la **crise financière**, en identifiant les seuils critiques d'accumulation.

Opérationnel :

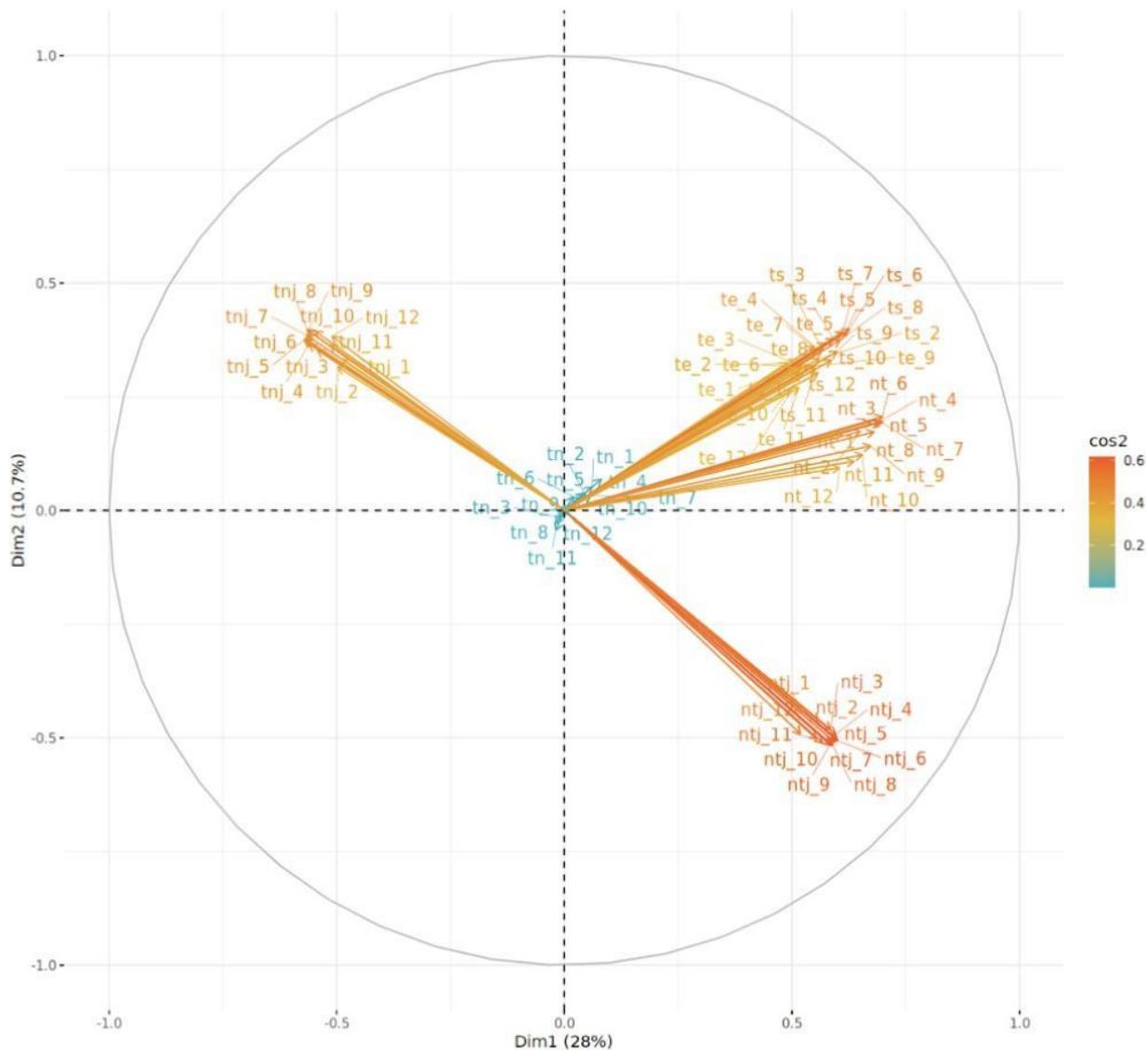
Cette extension pourrait faciliter l'élaboration d'**indicateurs prédictifs de vulnérabilité financière**, mobilisables par les banques ou les régulateurs :

- alertes comportementales basées sur les flux,
- détection de profils à risque de surendettement,
- orientation proactive vers un accompagnement budgétaire ou addictologique

Annexes

Première ACP sans moyenne avec regroupement de variables :

Variables - PCA



Valeurs de la matrice de corrélation avant filtrage :

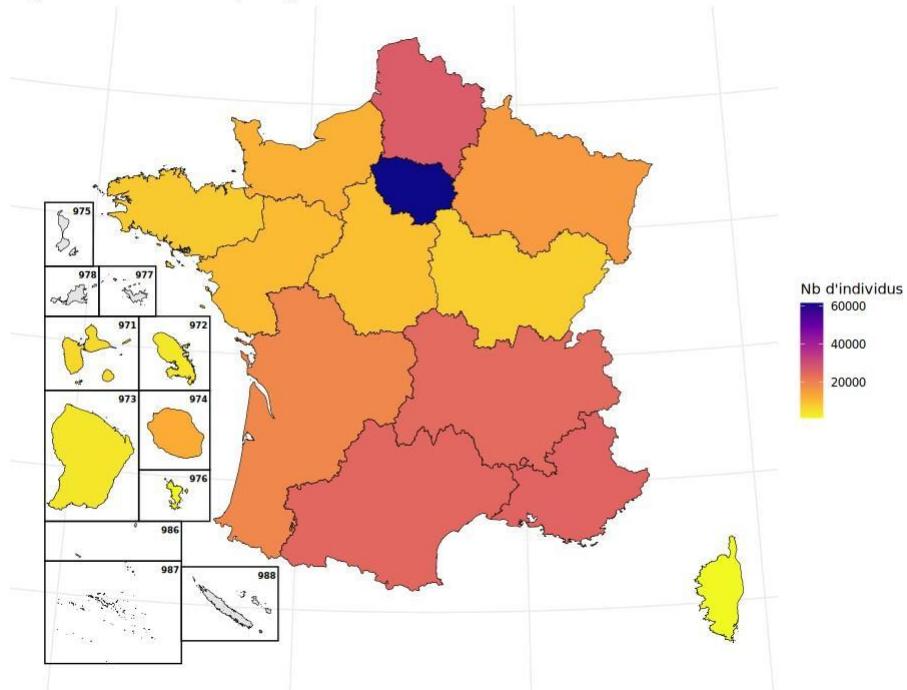
	nombre_transactions_moyenne	nombre_transactions_jeu_moyenne	revenu_moyenne	total_net_jeu_moyenne	total_entrees_moyenne	total_sorties_moyenne	total_refus_moyenne	nb_jour_refus_moyenne	soldé_max_moyenne	soldé_min_moyenne	total_refus_moyenne	nb_jour_refus_moyenne	soldé_max_moyenne	soldé_min_moyenne	nombre_transactions_moyenne	nombre_transactions_jeu_moyenne	revenu_moyenne	total_net_jeu_moyenne	total_entrees_moyenne	total_sorties_moyenne	total_refus_moyenne	nb_jour_refus_moyenne	soldé_max_moyenne	soldé_min_moyenne					
nombre_transactions_moyenne	1.000														0.561	0.370	-0.364	0.587	0.612										
nombre_transactions_jeu_moyenne	0.561	1.000													0.062	1.000	-0.644	0.258	0.265										
revenu_moyenne	0.370	0.062	1.000												0.000	-0.149	0.683	0.669											
total_net_jeu_moyenne	-0.364	-0.644	-0.149	1.000											-0.149	1.000	-0.417	-0.436											
total_entrees_moyenne	0.587	0.258	0.683	-0.417	1.000										0.258	0.683	-0.417	1.000	0.929										
total_sorties_moyenne	0.612	0.265	0.669	-0.436	0.929	1.000									0.669	0.669	-0.436	0.929	1.000										
total_refus_moyenne	0.368	0.238	0.021	-0.164	0.164	0.164	1.000								0.238	0.021	-0.164	0.164	0.167										
nb_jour_refus_moyenne	0.348	0.185	0.015	-0.149	-0.149	-0.149	-0.164	1.000							0.185	0.015	-0.149	-0.149	0.174										
soldé_max_moyenne	0.164	0.021	0.271	0.015	0.015	0.015	0.015	-0.064	1.000						0.271	0.015	-0.064	0.064	0.375										
soldé_min_moyenne	0.024	-0.008	0.054	-0.008	-0.008	-0.008	-0.008	0.054	0.054	1.000					-0.008	0.054	-0.011	-0.011	0.083										
total_refus_moyenne	0.368	0.348	0.164	0.164	0.164	0.164	0.164	0.164	0.164	0.164	1.000				0.164	0.164	0.164	0.164	0.164										
nombre_transactions_moyenne	0.238	0.185	0.021	-0.149	-0.149	-0.149	-0.149	0.021	0.021	0.021	0.021	1.000			0.021	0.021	-0.064	-0.064	-0.064										
nombre_transactions_jeu_moyenne	0.021	0.015	0.271	0.015	0.015	0.015	0.015	0.271	0.271	0.271	0.271	0.015	1.000		0.271	0.271	0.054	0.054	0.054										
revenu_moyenne	0.021	0.015	0.271	0.015	0.015	0.015	0.015	0.271	0.271	0.271	0.271	0.015	0.015	1.000	0.271	0.271	0.054	0.054	0.054										
total_net_jeu_moyenne	-0.164	-0.149	-0.064	-0.149	-0.149	-0.149	-0.149	0.021	0.021	0.021	0.021	0.015	0.015	0.015	1.000	0.021	-0.064	-0.064	-0.064										
total_entrees_moyenne	0.164	0.174	0.375	0.174	0.174	0.174	0.174	0.375	0.375	0.375	0.375	0.021	0.021	0.021	0.021	1.000	0.375	0.375	0.375	0.375									
total_sorties_moyenne	0.167	0.176	0.385	0.176	0.176	0.176	0.176	0.385	0.385	0.385	0.385	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	1.000	0.167	0.167	0.167	0.167								
total_refus_moyenne	1.000	0.750	-0.035	0.750	0.750	0.750	0.750	-0.035	-0.035	-0.035	-0.035	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	1.000	0.167	0.167	0.167	0.167							
nb_jour_refus_moyenne	0.750	1.000	-0.066	1.000	1.000	1.000	1.000	-0.066	-0.066	-0.066	-0.066	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	1.000	0.167	0.167	0.167	0.167						
soldé_max_moyenne	-0.035	-0.066	1.000	-0.066	-0.066	-0.066	-0.066	1.000	1.000	1.000	1.000	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	1.000	0.385	0.385	0.385	0.385					
soldé_min_moyenne	-0.027	-0.049	0.909	-0.049	-0.049	-0.049	-0.049	0.909	0.909	0.909	0.909	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	0.021	1.000	0.110	0.110	0.110	0.110			

Valeurs de la matrice de corrélation après filtrage :

> data.cor	nombre_transactions_moyenne	nombre_transactions_jeu_moyenne	revenu_moyenne	total_net_jeu_moyenne	total_entrees_moyenne	total_sorties_moyenne
nombre_transactions_moyenne	1.000	0.506	0.380	-0.322	0.538	0.555
nombre_transactions_jeu_moyenne	0.506	1.000	0.084	-0.657	0.220	0.220
revenu_moyenne	0.380	0.084	1.000	-0.210	0.786	0.772
total_net_jeu_moyenne	-0.322	-0.657	-0.210	1.000	-0.411	-0.466
total_entrees_moyenne	0.538	0.220	0.786	-0.411	1.000	0.963
total_sorties_moyenne	0.555	0.220	0.772	-0.406	0.963	1.000
total_refus_moyenne	0.327	0.207	0.010	-0.163	0.157	0.151
nb_jour_refus_moyenne	0.264	0.134	-0.018	-0.135	0.145	0.140
solde_max_moyenne	0.124	0.001	0.238	-0.039	0.311	0.320
solde_min_moyenne	0.021	-0.009	0.053	-0.009	0.108	0.119
total_refus_moyenne	nb_jour_refus_moyenne	solde_max_moyenne	solde_min_moyenne			
nombre_transactions_moyenne	0.327	0.264	0.124	0.021		
nombre_transactions_jeu_moyenne	0.207	0.134	0.001	-0.009		
revenu_moyenne	0.010	-0.018	0.238	0.053		
total_net_jeu_moyenne	-0.163	-0.135	-0.039	-0.009		
total_entrees_moyenne	0.157	0.145	0.311	0.108		
total_sorties_moyenne	0.151	0.140	0.320	0.119		
total_refus_moyenne	1.000	0.812	-0.063	-0.038		
nb_jour_refus_moyenne	0.812	1.000	-0.103	-0.062		
solde_max_moyenne	-0.063	-0.103	1.000	0.947		
solde_min_moyenne	-0.038	-0.062	0.947	1.000		

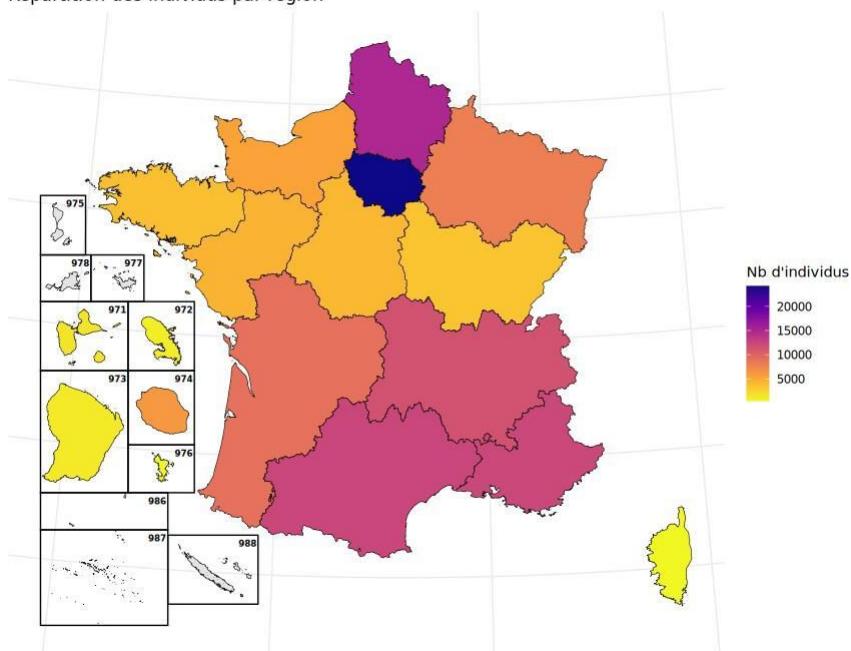
Cartographie des individus avant filtrage :

Répartition des individus par région

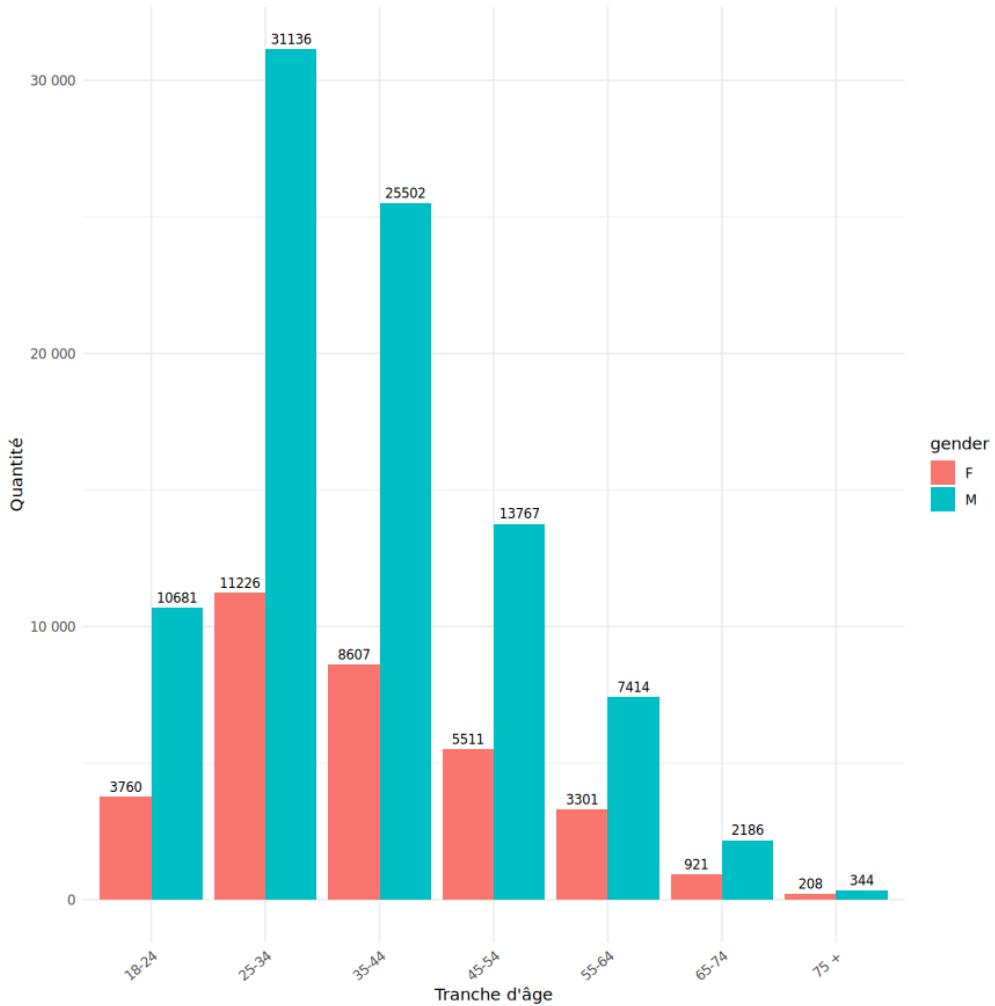


Cartographie des individus après filtrage :

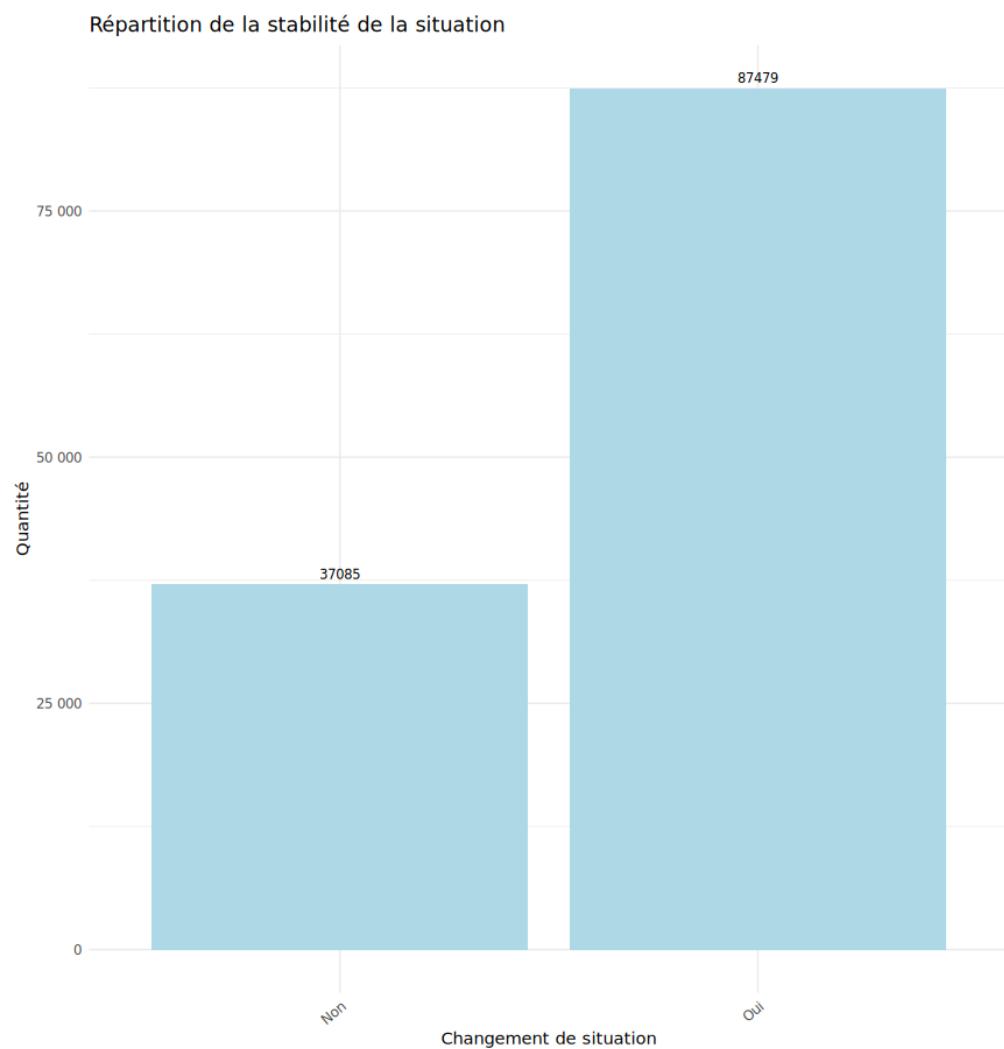
Répartition des individus par région



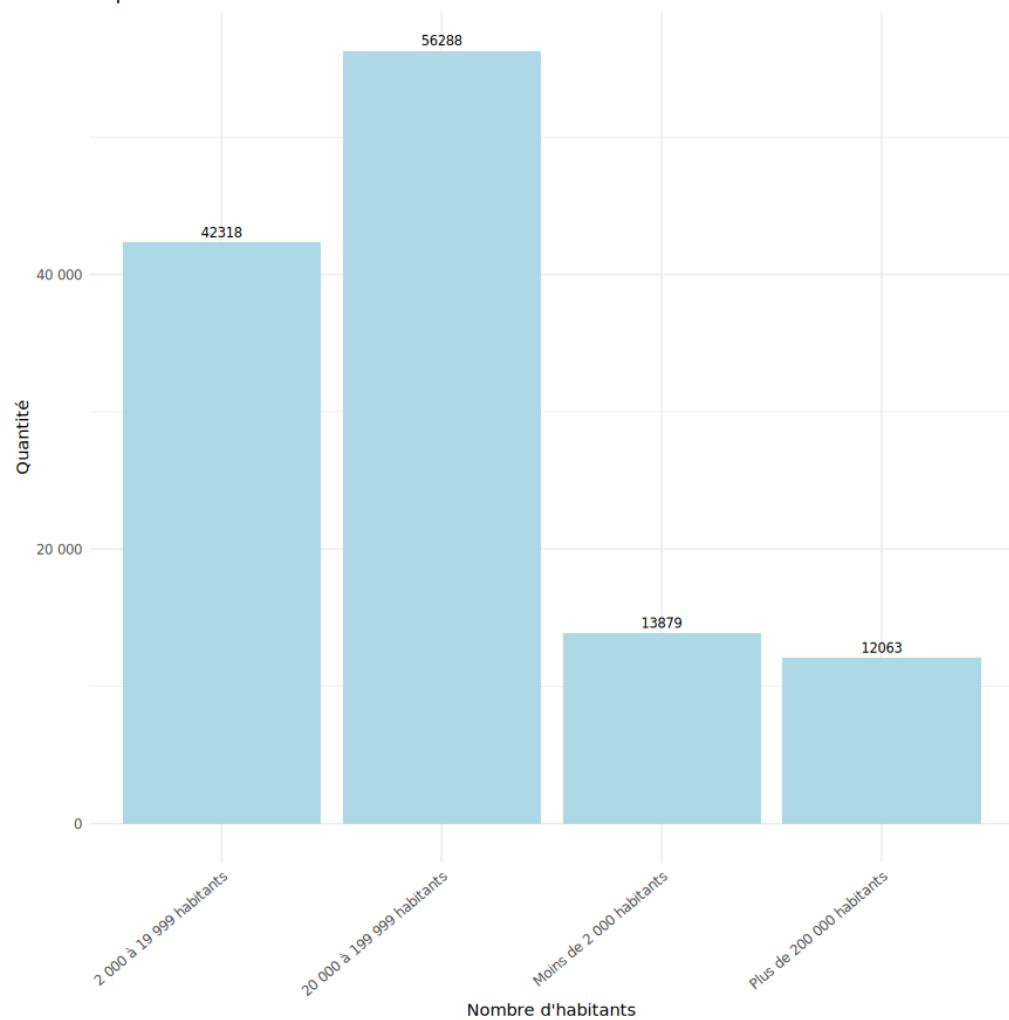
Répartition de l'âge par sexe



Statistiques descriptives après filtrage :



Répartition du nombre d'habitants



Partie IV Propositions et perspectives d'action : vers une prévention intégrée du risque financier lié aux jeux d'argent

L'ensemble de cette recherche — qualitative et quantitative — met en évidence la complexité du lien entre jeu d'argent et endettement. Les trajectoires recueillies illustrent des processus d'escalade comportementale, de désorganisation budgétaire et de dissimulation qui ne peuvent être réduits à une simple incapacité de gestion ou à une fragilité morale. Elles traduisent un déséquilibre psychoéconomique, où les émotions, les contraintes matérielles et les dispositifs financiers s'articulent dans une dynamique d'entretien mutuel de la dette et du jeu.

Les résultats quantitatifs issus des données bancaires confirment que l'intensité des transactions de jeu est fortement corrélée à la dégradation du solde net, sans qu'il soit possible d'isoler un profil sociodémographique spécifique. Autrement dit, la vulnérabilité financière face au jeu traverse les catégories sociales et se construit dans un environnement qui combine accessibilité, automatisation et invisibilisation des flux.

Dès lors, les dispositifs de prévention et de détection doivent s'inscrire dans une logique systémique, mobilisant simultanément les acteurs du jeu en ligne, les établissements bancaires et les organismes financiers. L'objectif est de créer un écosystème de vigilance partagée, où les signaux financiers et comportementaux deviennent des leviers de repérage, d'alerte et d'accompagnement.

1. Pour les acteurs du jeu en ligne : vers une cogestion budgétaire et une transparence comportementale

L'analyse qualitative et quantitative menée dans cette étude met en évidence un mécanisme central : plus les joueurs s'engagent dans une pratique intense, plus ils perdent la capacité d'évaluer leurs dépenses réelles, de visualiser leurs pertes, et de relier leurs choix de jeu à leur situation financière globale. Cette dissociation budgétaire, largement décrite dans la littérature en économie comportementale, se trouve accentuée par les caractéristiques mêmes du jeu en ligne : flux financiers instantanés, paiements dématérialisés, dépôts fractionnés, absence de visibilité cumulative, et stimulation émotionnelle continue.

Face à cette réalité, les opérateurs de jeu en ligne disposent d'un levier majeur : devenir des co-acteurs de la gestion budgétaire et améliorer la transparence comportementale. L'enjeu n'est pas d'introduire une logique de contrainte, mais d'offrir aux joueurs des outils de décision plus éclairés — des *nudges* — leur permettant de maintenir un contrôle réaliste sur leurs pratiques de jeu.

La présente section propose ainsi plusieurs pistes d'innovation alignées avec les recommandations de l'ANJ et les besoins exprimés par les joueurs eux-mêmes dans les entretiens. Elles visent à reconstruire un lien entre comportement de jeu, conscience financière, et capacité de décision rationnelle.

Cette réflexion s'articule autour de trois axes :

1. Un module de calcul budgétaire personnalisé, permettant aux joueurs de définir un budget de jeu cohérent avec leurs ressources et leurs charges réelles.
2. Un tableau de bord uniifié, fusionnant dépenses de jeu, pertes, gains et éléments budgétaires pour offrir une visualisation claire, continue et contextualisée.
3. Un dispositif d'accompagnement post-gain, visant à réduire l'impulsivité liée à l'excitation émotionnelle, en aidant le joueur à décider quelle part du gain conserver, réinvestir ou transférer sur son compte bancaire.

Ces mesures ne visent pas seulement à limiter le risque d'addiction : elles instaurent une relation plus responsable, transparente et durable entre le joueur et la plateforme. Elles renforcent également la légitimité des opérateurs en matière de prévention, dans un contexte où les autorités de régulation exigent des pratiques de plus en plus robustes.

1.1. Module de calcul budgétaire personnalisé

L'un des enseignements centraux de l'étude qualitative tient au fait que les joueurs en difficulté perdent progressivement la capacité de situer leurs dépenses de jeu dans leur réalité financière. Cette perte de repères ne relève pas d'un manque d'information, mais d'un phénomène psychologique bien documenté : la dissociation budgétaire. À mesure que l'addiction progresse, le budget de jeu se découpe du budget de vie, les montants deviennent abstraits, et les dépenses se fragmentent entre plusieurs applications de paiement, masquant leur poids financier réel. Les entretiens révèlent ainsi une méconnaissance quasi générale des sommes engagées. Dans ce contexte, proposer aux joueurs un module de calcul budgétaire personnalisé constitue une réponse adaptée à cette déconnexion. Il ne s'agit pas d'imposer une contrainte, mais d'offrir un outil de structuration qui reconnecte la pratique du jeu à la situation économique réelle de la personne. En invitant le joueur à intégrer ses revenus, ses charges fixes et ses éventuels engagements financiers, ce module l'aide à définir un budget de jeu raisonnable, cohérent avec son équilibre personnel.

1.1.1 Architecture détaillée de la fonctionnalité

La proposition consiste à intégrer, au sein des plateformes de jeux d'argent en ligne agréées en France, un module permettant au joueur de déterminer un budget de jeu soutenable, basé sur ses ressources financières. Ce module serait composé de trois étapes successives, complètes et simples d'utilisation.

Étape 1 — Collecte des données essentielles

Le joueur est invité à renseigner des informations financières de base, sous forme de cases à remplir ou de curseurs :

- **Revenu mensuel net** (revenus salariaux, prestations, etc.)
- **Charges fixes** (loyer, assurances, alimentation, transport)
- **Crédits en cours** (crédit conso, auto, revolving, etc.)
- **Découvert bancaire éventuel**
- **Dépenses exceptionnelles prévues** (optionnel)

Chaque variable est expliquée à l'aide de bulles informatives, afin d'éviter la stigmatisation et d'encourager un usage pédagogique.

Étape 2 — Calcul du « Budget de Jeu Soutenable »

À partir des informations fournies, le système détermine un revenu disponible :

Revenu disponible = revenu net — charges fixes — crédits — découvert — dépenses fixes incompressibles.

Le module applique ensuite une fourchette issue de bonnes pratiques budgétaires internationales (ex. allocations de loisir recommandées entre 2 % et 5 % du revenu disponible), pour générer :

- un **budget de jeu recommandé**,
- un **budget maximum tolérable**,
- un **budget strictement déconseillé** (zone rouge).

Ces catégories s'affichent explicitement pour renforcer la compréhension :

- **Vert** : jeu récréatif, soutenable
- **Orange** : zone de vigilance
- **Rouge** : risque élevé de déséquilibre budgétaire ou d'endettement

Étape 3 — Feedback visuel et intégration dans le tableau de bord

Le budget recommandé est intégré :

1. dans le tableau de bord du joueur,
2. dans la fonction limite de mise/dépôt,
3. dans un indicateur dynamique mensuel.

Le joueur voit alors :

- sa consommation budgétaire en temps réel,
- la proportion de budget jeu utilisé (ex. 63 % du budget ce mois-ci),
- des alertes progressives (70 %, 90 %, 100 %),
- une suggestion d'ajuster ses limites si le dépassement est répétitif,
- une option de pause volontaire ou de limitation automatique.

Ce système s'inscrit dans la logique de « retour d'information contextualisé », dont l'efficacité a été démontrée pour d'autres comportements addictifs.

Données complémentaires à demander au joueur

- Ressources (ex : fourchette de revenu)
- Charges fixes (sélection via cases à cocher)

Ces informations peuvent être saisies à l'inscription ou révisées tous les 6 mois.

Calculs simples et automatisables

- Budget récréatif = $(\text{revenu} - \text{charges}) \times \text{coefficient de prudence}$

1.1.2 Justification scientifique

Enseignements des entretiens

Les entretiens montrent que les joueurs problématiques ou en voie de l'être présentent :

- une incapacité à estimer leurs dépenses de jeu,
- une perte de la notion de proportion,
- un évitement de la consultation des comptes bancaires ou une compartmentation des comptes bancaires
- une dissociation entre argent du jeu et argent réel.

Le module vise à contrer ces phénomènes en recontextualisant l'activité de jeu dans une économie personnelle globale.

Appuis théoriques

Selon l'étude de Gainsbury et al. (2014)²⁰⁸ les feedbacks personnalisés et les outils permettant au joueur de se situer par rapport à son budget réel favorisent la prise de conscience précoce et réduisent la perte de contrôle.

L'étude de Flores-Pajot MC et al. (2021)²⁰⁹, montrent que le fait de se poser des limites de montant fait partie des stratégies mises en place par les joueurs pour limiter leur pratique, mais que cette méthode peut être fragilisée lors de la réception du salaire. Les joueurs perçoivent l'argent reçu, mais pas le « reste à vivre » disponible en fonction de leur budget global.

Les travaux Blaszczynski & Nower (2002)²¹⁰ montrent que l'un des phénomènes centraux dans la progression vers l'addiction est la distorsion cognitive, c'est-à-dire la perte progressive de perception réaliste des montants misés, du risque encouru et du montant global des dépenses engagées dans le jeu d'argent. Ainsi, les émotions altèrent la rationalité économique du joueur et diminuent la perception de l'ampleur des dépenses engagées ce qui fragilise la capacité à anticiper leurs conséquences budgétaires.

Ce module fonctionne donc comme un nudge rationnel, introduisant un rappel cognitif au moment de la prise de décision. Les travaux de Thaller et Sustein (2008)²¹¹ à ce sujet montrent que l'instauration d'un moment de pause au moment de la prise de décision peut interrompre l'impulsivité, restaurer la réflexion et permettre à l'individu de réactiver son système de décision rationnel. Ces travaux abordent spécifiquement le cas du jeu d'argent²¹² dans son passage dédié « resisting temptation » et l'efficacité de ce type de démarche sur les décisions liées à l'argent²¹³.

1.1.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?

Ce qui existe aujourd'hui

- Les opérateurs doivent proposer des limites de dépôt/mise.
- Quelques acteurs proposent un tableau de bord avec un code couleur (vert/jaune/rouge).

²⁰⁸Gainsbury, S. M, « Strategies to customize responsible gambling messages: a review and focus group study », *BMC Public Health*, 18 : 1381, 2018.

²⁰⁹ Flores-Pajot, M.-C., Atif, S., Dufour, M., Brunelle, N., Currie, S. R., Hodgins, D. C., Nadeau, L., & Young, M. M, « Gambling Self-Control Strategies : A Qualitative Analysis », *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), 2021.

²¹⁰ Blaszczynski, A., & Nower, L., A « Pathways Model of Problem and Pathological Gambling », *A Pathways Model of Problem and Pathological Gambling. Addiction*, 97 (5), 2002, pp. 487-499.

²¹¹ Thaler, R. H., & Sunstein, C. R., *Nudge : Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. Yale University Press, 2008.

²¹² *Ibid.* p. 21.

²¹³ *Ibid.*, p. 101.

- Le joueur définit lui-même sa capacité de jeu.

Ce qui n'existe pas

Aucun opérateur ne propose à ce jour la co-construction d'un budget de jeu basé sur :

- les revenus,
- les charges,
- les crédits,
- la situation budgétaire réelle du joueur.

Aucun module existant ne relie le budget global du joueur à sa pratique de jeu.

1.1.4 Faisabilité

Réglementaire

Compatible avec :

- Le RGPD car repose sur une autodéclaration
- les recommandations de l'ANJ (2024) sur la prévention renforcée,

Technique

- Le module peut être développé simplement
- Le calcul des pourcentages est léger et nécessite peu de ressources.
- Il peut être intégré dans les modules déjà existants de « Jeu Responsable ».
- Il respecte la logique de « prévention sans stigmatisation ».

Synthèse

La mise en place d'un module de calcul budgétaire personnalisé au sein des plateformes de jeux en ligne représente une amélioration significative du dispositif français de prévention du jeu excessif. En contextualisant les dépenses de jeu dans la situation budgétaire globale de l'individu, cet outil permet de contrer les dynamiques de déni, de dissociation monétaire et de perte de contrôle décrites dans cette étude. Il constitue une innovation réaliste, techniquement accessible, et parfaitement alignée avec l'esprit des obligations de l'ANJ, tout en comblant une lacune actuelle : l'absence d'accompagnement structuré pour aider les joueurs à déterminer une limite de jeu véritablement soutenable.

1.2. Fusion d'un module budgétaire personnalisé et d'un tableau de bord comportemental

La fusion d'un module budgétaire personnalisé avec un tableau de bord comportemental répond à un enjeu central mis en évidence par l'étude : les joueurs en difficulté perdent progressivement la perception réelle de leurs dépenses, de leurs pertes et de leur capacité financière. Les entretiens montrent que beaucoup ne savent plus « combien ils mettent par mois », évitent de consulter leurs comptes ou fragmentent leurs moyens de paiement, ce qui alimente la dissociation cognitive caractéristique des comportements à risque.

Dans ce contexte, associer un outil d'évaluation budgétaire à un retour d'information clair et visuel sur l'activité de jeu permet de reconnecter la pratique du jeu à la réalité financière individuelle, tout en facilitant la prise de décision. Cette proposition vise ainsi à structurer l'information autour du joueur, à rendre visibles les indicateurs pertinents afin de maintenir l'équilibre entre les dépenses de jeu et les charges quotidiennes.

1.2.1 Architecture détaillée de la fonctionnalité

L'outil proposé repose sur une interface unifiée, structurée autour de trois espaces complémentaires. Le premier espace présente une vue d'ensemble de l'activité de jeu du mois, incluant les mises, les gains et les pertes, mais aussi une jauge colorée permettant de visualiser rapidement la proportion du budget déjà consommée. Il s'agit d'une photographie instantanée de l'état budgétaire du joueur, en lui offrant un repère immédiatement intelligible qui condense les principaux indicateurs. Le second espace correspond au module budgétaire personnalisé. Il repose sur l'idée que le budget de jeu ne peut être défini de manière arbitraire : il doit être calculé à partir des ressources et des charges réelles de la personne. L'outil demanderait donc au joueur quelques informations simples — une fourchette de revenus, les principaux postes de dépenses fixes, l'existence éventuelle de crédits — afin de déterminer un budget de jeu maximal compatible avec son équilibre économique. Cette donnée, qui peut être actualisée régulièrement, constitue un repère central pour contextualiser les dépenses. Enfin, le troisième espace est consacré au comportement de jeu. Il rassemble des indicateurs tels que le temps passé, la fréquence des dépôts, les variations soudaines de mises ou les périodes d'intensification de l'activité. Ce dernier volet joue un rôle essentiel dans la détection précoce de comportements à risque, en révélant des tendances ou ruptures souvent invisibles au joueur lui-même.

À travers ces trois espaces, la logique n'est pas d'accumuler de l'information, mais de la structurer en un ensemble cohérent et intelligible qui permette au joueur de se situer, de se repérer et, si nécessaire, d'ajuster ses comportements.

Bloc 1 — « Vue d'ensemble du mois »

- Mises totales
- Gains totaux
- Résultat net (gain/perte)
- Jauge visuelle de consommation du budget (vert → orange → rouge)

Bloc 2 — « Votre budget de jeu disponible »

- Revenus mensuels déclarés
- Charges fixes estimées (loyer, transport, crédits, etc.)
- Calcul automatique d'un budget récréatif maximal
- Comparaison : *dépenses de jeu vs budget calculé*

Bloc 3 — « Votre comportement de jeu »

- Temps passé
- Nombre de sessions
- Nombre de dépôts
- Variations anormales (ex : +40 % de mises cette semaine)
- Recommandations automatiques :
 - pause suggérée
 - réduction de limites
 - consultation d'un conseiller

Le tout sans rendre l'interface chargée : un chiffre clé par bloc + un graphique simple.

Données déjà disponibles chez les opérateurs

- Historique des mises
- Gains/pertes
- Dépôts/retraits
- Durée des sessions
- Fréquence de connexion

Elles sont immédiatement utilisables pour :

- le tableau de bord mensuel

- les alertes comportementales

Données complémentaires à demander au joueur

- Ressources (ex : fourchette de revenu)
- Charges fixes (sélection via cases à cocher)

Ces informations peuvent être saisies à l'inscription et/ou révisées tous les 6 mois.

Calculs simples et automatisables

- Budget récréatif = (revenu – charges) × coefficient de prudence
- Jauge = dépenses/budget
- Alertes = seuils de variation (ex : +30 % en 7 jours)

Ces calculs sont simples et sont facilement automatisables.

Intégration dans l'interface existante

Un nouveau « Bloc Budget » peut être ajouté :

- dans l'espace personnel
- dans l'onglet « Jeu Responsable »
- ou affiché en haut des mises (option)

1.2.2 Justification scientifique

Enseignements des entretiens

Les joueurs problématiques développent une tendance à éviter les informations anxiogènes, comme l'état réel de leur compte bancaire, ce qui nourrit un cercle vicieux de déni et de dissociation. Cette dynamique est clairement reflétée dans les témoignages recueillis : certains joueurs affirment ne plus consulter leurs comptes pendant des semaines, ou être incapables de dire combien ils ont misé dans le mois.

- Multiplication de petites mises fragilisant la capacité à avoir une vision globale des dépenses de jeu
- Utilisation de comptes en ligne pour dissimuler leurs dépenses de jeu
- Non consultation des comptes bancaires
- Désorganisation budgétaire
- Difficulté à prioriser les dépenses de façon rationnelle

Ces mécanismes rendent inefficaces les outils de prévention actuels lorsque ceux-ci presupposent une capacité d'autorégulation inchangée. Pour être utile, une information doit être non seulement disponible, mais **visualisable, contextualisée et intégrée dans un environnement décisionnel simplifié.**

Appuis théoriques

Les travaux Blaszczynski & Nower (2002)²¹⁴ montrent que l'un des phénomènes centraux dans la progression vers l'addiction est la distorsion cognitive, c'est-à-dire la perte progressive de perception réaliste des montants misés, du risque encouru et du montant global des dépenses engagées dans le jeu d'argent. Plus globalement, les émotions altèrent la rationalité économique du joueur et diminuent la perception de l'ampleur des dépenses engagées ce qui fragilise la capacité à anticiper leurs conséquences budgétaires.

Plusieurs travaux montrent que le format visuel des informations influence directement la perception du risque et la qualité des décisions. Dans le domaine du jeu d'argent, Walker et al. (2019)²¹⁵ et Dambacher et al. (2016)²¹⁶ montrent que des représentations graphiques (icônes, diagrammes) améliorent la compréhension des probabilités et peuvent modifier les comportements de mise.

Plus largement, les études sur la visualisation financière (Du, 2025)²¹⁷ soulignent qu'un tableau de bord clair, synthétique et visuel facilite la gestion budgétaire et la détection des dérives. Cette même étude précise le besoin de développer les travaux sur les outils de visualisation interactifs et adaptatifs qui peuvent constituer un réel enjeu en matière de prise de décision financière. Ces résultats soutiennent la pertinence d'un tableau budgétaire visuel intégrant dépenses de jeu, pertes/gains et budget disponible, tel que proposé dans ce travail.

La proposition vise à reconnecter l'activité de jeu à la situation économique réelle du joueur, en intégrant dans un même espace les données comportementales et les données budgétaires. Ce n'est pas une couche supplémentaire d'information, mais une reconfiguration de l'architecture du choix, au sens des travaux de Thaler & Sunstein (2008)²¹⁸.

²¹⁴ Blaszczynski, A., & Nower, L., A « Pathways Model of Problem and Pathological Gambling », *A Pathways Model of Problem and Pathological Gambling. Addiction*, 97 (5), 2002, pp. 487-499.

²¹⁵ Walker AC, Stange M, Dixon MJ, Koehler DJ, Fugelsang JA, « Graphical Depiction of Statistical Information Improves Gambling-Related Judgments », *J Gambl Stud*. 2019 Sep ; 35 (3), pp. 945-968.

²¹⁶ Dambacher M, Haffke P, Groß D, Hübler R. » Graphs versus numbers: How information format affects risk aversion in gambling », *Judgment and Decision Making*, 2016;11(3), pp.223-242

²¹⁷ Du, M. , « Data visualization for improving financial literacy and decision-making », *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 2025. (Revue de littérature)

²¹⁸ Thaler, Richard H. & Sunstein, Cass R., *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. Yale University Press, 2008. Cette étude ne traite pas spécifiquement du sujet des jeux d'argent, mais elle aborde la question de l'argent et de sa gestion. Voir P. 51 qui aborde la question du

En permettant au joueur de visualiser simultanément son budget de jeu raisonnable, ses dépenses effectives et l'évolution de son comportement, l'outil réduit la dissociation, renforce la conscience des risques et facilite la prise de décision.

Cet apport est d'autant plus crucial que la quasi-totalité des joueurs interrogés décrit une perte progressive de repères financiers. Ce qu'apporte l'outil, c'est un repère externe stable, qui ne dépend ni de l'émotion du moment, ni de la mémoire approximative, ni de stratégies d'évitement. Il offre une forme d'ancrage objectif là où les repères internes deviennent défaillants.

1.2.3. Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?

Ce qui existe aujourd'hui

Les opérateurs français proposent :

- Des limites volontaires
- Un historique des transactions
- Un suivi des dépôts
- Un statut de risque (couleurs)
- Le temps passé (pas toujours)

Ce qui n'existe pas

- Les limites ne sont pas contextualisées par rapport aux revenus réels.
→ Le joueur choisit un chiffre « au hasard ».
- Les données sont dispersées dans différents onglets.
→ Le joueur ne voit jamais *le tableau complet*.
- Aucun outil ne relie ressources financières et données comportementales.
→ alors que la perte de contrôle vient précisément de leur déconnexion.
- Aucun budget de jeu « raisonnable » n'est calculé en fonction des ressources de chaque individu.
→ limite fondamentale dans les pratiques responsables.

jeu d'argent à travers la difficulté de résister à la tentation et aux dépenses impulsives. Voir aussi p.83 à propos e l'architecture du choix « *A well-designed choice architecture can help people make better decisions without restricting their freedom.* ».

1.2.4 Faisabilité

Réglementaire

Compatible avec :

- Le RGPD car repose sur une autodéclaration
- Les recommandations de l'ANJ (2024) sur la prévention renforcée

Technique

- L'outil n'est pas intrusif : il repose sur l'autodéclaration volontaire
- Il respecte la logique de « prévention sans stigmatisation »
- Le module peut être développé simplement, mais nécessite des test utilisateurs
- Le calcul des pourcentages est léger et nécessite peu de ressources

1.2.5. Fonctionnalités complémentaires possibles

Simulation « et si » : le joueur peut tester combien il lui resterait s'il gagnait ou perdait X €, pour relier les émotions au concret (« gagner 100 € » = « payer mon loyer ? »).

Rapport mensuel récapitulatif : synthèse automatisée envoyée par mail (« Ce mois-ci, vous avez joué X €, gagné Y €, soit Z % de votre revenu disponible. »).

Mode cogestion anonyme : possibilité de partager son tableau à un accompagnant dans le cadre d'un suivi budgétaire ou d'une prise en charge de l'addiction.

Visualisation comparée : graphique montrant l'évolution du jeu par rapport aux revenus ou charges mensuels — pour reconnecter les deux sphères (jeu ↔ vie réelle).

Synthèse

La fusion du module budgétaire personnalisé et du tableau de bord comportemental constitue une innovation structurante, qui reconnecte enfin l'activité de jeu à la réalité financière du joueur, améliore la lisibilité des données, réduit la dissociation cognitive, et reste techniquement simple et parfaitement compatible avec le cadre de l'ANJ.

1.3 Un encart d'aide au choix adapté à la situation financière du joueur

Lorsqu'un joueur réalise un gain significatif, ce moment constitue un point de bascule. L'euphorie, la sensation de compétence accrue, et la tendance à percevoir le gain comme un « argent gratuit » augmentent fortement la probabilité de rejouer immédiatement, parfois jusqu'à perdre l'intégralité de la somme.

Pour contrer cette dynamique, il est proposé de déclencher un encart interactif, conçu comme un espace d'aide à la décision, qui s'affiche immédiatement après un gain dépassant un seuil.

1.3.1 Architecture détaillée de la fonctionnalité

L'innovation centrale de cette mesure repose sur l'ajout d'un accompagnement personnalisé, qui aide le joueur à décider de manière informée combien conserver et combien éventuellement rejouer.

Étape 1 : Visualisation du gain par rapport au budget du joueur

Dès l'ouverture de l'encart, le système affiche :

- Montant total du gain
- Budget de jeu mensuel calculé précédemment
- Dépenses de jeu déjà réalisées ce mois-ci
- Solde net du mois (gains – mises)
- État de la jauge budgétaire (vert/orange/rouge)

Le joueur visualise immédiatement la proportion réelle que ce gain représente dans son budget personnel.

Étape 2 : Accompagnement dans la prise de décision

Le module propose alors plusieurs options préconfigurées, générées automatiquement en fonction de la situation budgétaire du joueur :

Option 1 : « Sécuriser ce mois »

- transfert automatique recommandé : 80 à 100 % du gain
- passage de la jauge en **vert**

Option 2 : « Conserver une marge récréative raisonnable »

- 50 % conservés/50 % potentiellement réutilisables
- jauge maintenue en **vert ou orange**

Option 3 : « Affecter une petite part au jeu, conserver le reste »

- seuil maximum recommandé : 10–20 % du gain
- jauge **contrôlée**, sans bascule vers le rouge

Option 4 : « Je choisis manuellement la répartition »

- le système affiche en temps réel : « Avec ce choix, votre budget de jeu passe à X % »
- simulation visuelle immédiate (jauge qui se colore)

Étape 3 : Recommandations personnalisées

Le système peut aussi fournir des messages adaptés :

- « *En tenant compte de vos charges déclarées et de vos dépenses de ce mois, conserver au moins 70 % du gain améliorerait votre situation financière.* »
- « *Rejouer plus de 20 % de ce gain vous placerait en zone rouge sur votre budget.* »

Ce ne sont pas des interdictions, mais des guides de décision, scientifiquement fondés, et compatibles avec la liberté du joueur.

Étape 4 : Mise à jour de la jauge budgétaire

Une fois le choix effectué, l'outil met automatiquement à jour :

- le **budget de jeu restant**,
- le **niveau de risque**,
- le **solde mensuel**,
- la **projection des dépenses raisonnables** (en vert/orange/rouge).

Ce mécanisme empêche l'habituelle dérive consistant à considérer le gain comme un « compte mental séparé » (windfall gain) selon le phénomène décrit par Thaler (1985)²¹⁹.

1.3.2 Justification scientifique

L'accompagnement du joueur après un gain important repose sur plusieurs mécanismes cognitifs, émotionnels et comportementaux bien documentés dans la littérature scientifique. Les recherches convergent pour montrer que les phases post-gain constituent des moments critiques dans le continuum de l'addiction au jeu, où les capacités de prise de

²¹⁹ Cette théorie n'aborde pas les jeux d'argent, mais les gains inattendus (windfall gain) par exemple une prime sur un salaire. Cette somme étant alors plus facilement utilisée dans des activités de loisirs, car considérées comme un bonus. Thaler, R. H., « Mental Accounting and Consumer Choice », *Marketing Science*, 4 (3), 1985, pp. 199-214.

décision rationnelle sont altérées, les croyances irrationnelles amplifiées et la propension à l'escalade fortement augmentée.

Les jeux d'argent sont caractérisés par une forte variabilité émotionnelle. Plusieurs travaux montrent que le gain active les circuits dopaminergiques, produisant une exaltation temporaire qui altère les capacités d'évaluation des risques notamment à cause de l'euphorie post-gain. Cette euphorie est très importante lorsqu'elle fait suite à plusieurs pertes successives (Clark, 2010)²²⁰.

Cette activation du système de récompense, indépendante de la fréquence réelle des gains, entraîne une surestimation systématique de la probabilité de gagner à nouveau. Dans ce contexte, une intervention immédiate — dès la réception du gain — agit comme une rupture permettant de réintroduire une dimension réflexive essentielle pour la protection.

Une intervention immédiate ciblée à ce moment-là permet de capter la vulnérabilité comportementale et de la transformer en un acte de gestion raisonnée. Les travaux d'Auer & Griffiths (2015)²²¹ montrent que les interventions effectuées exactement au moment où un comportement risqué apparaît (grosse perte, longue session, mise élevée, gain important) sont les plus susceptibles de :

- réduire la durée des sessions,
- diminuer la fréquence des dépôts,
- limiter l'escalade des mises,
- favoriser les pauses,
- et augmenter la perception du risque.

Le dispositif proposé relève précisément de cette logique d'intervention située (just-in-time), l'une des stratégies les plus efficaces en prévention comportementale via une opportunité d'auto-évaluation. L'étude de Monaghan, S. & Blaszczynski, A. (2010) démontre que les messages de type « auto-évaluation » (self-appraisal), c'est-à-dire qui incitent le joueur à réfléchir à son propre comportement, ont montré un plus grand impact sur les pensées et comportements pendant la session.²²² Le dispositif proposé — qui demande explicitement « *Combien souhaitez-vous conserver ?* » — oblige à recatégoriser le gain, c'est-à-dire à le

²²⁰ Clark, L., « Decision-making during gambling: An integration of cognitive and psychobiological approaches. », *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 365 (1538), 2010, pp. 319–330.

²²¹ Auer, M., & Griffiths, M. D., « Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up message in a real-world setting. » *Frontiers in Psychology*, 6, 2015, p. 339. Aborde le sujet de « l'optimum time » pour diffuser des messages de prévention.

²²² Monaghan, S. & Blaszczynski, A., « Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines on regular gamblers », *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 2010, pp. 67-88

réinscrire dans la sphère financière réelle du joueur. Le gain, loin d'être un moment neutre, constitue une phase de vulnérabilité maximale.

1.3.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?

Ce qui existe déjà :

- Notification standard : « Vous avez gagné X €. »
- Bouton « Retirer vos gains »

Ce qui n'existe pas :

- accompagnement budgétaire personnalisé,
- curseur de choix avec visualisation budgétaire,
- intégration automatique du gain dans la jauge financière,
- recommandations basées sur le profil du joueur,
- simulation en temps réel du risque.

1.3.4 Faisabilité

Réglementaire

Compatible avec :

- Le RGPD car repose sur une autodéclaration
- les recommandations de l'ANJ (2024) sur la prévention renforcée,

Technique

- Le gain est détecté automatiquement : aucune donnée supplémentaire à collecter.
- Le tableau budgétaire existe déjà (proposition précédente).
- Le système de jauge et de recommandations repose sur des algorithmes simples.
- L'encart est une simple interface (popup ou bandeau).

Synthèse

Accompagner le joueur dans le choix du montant à conserver après un gain — en s'appuyant sur son budget réel — permet de transformer un moment à haut risque de réinvestissement impulsif en une décision structurée, visualisée et financièrement éclairée.

2. Pour les établissements bancaires : repérage et accompagnement des clients en risque

L'ensemble des résultats qualitatifs et quantitatifs de cette étude converge vers un même constat : les comportements de jeu à risque et les mécanismes d'endettement qui les accompagnent laissent systématiquement des traces dans les flux bancaires, qu'il s'agisse de transactions numériques, de retraits en liquide, de microdépôts récurrents ou de frais bancaires liés aux incidents (découverts, rejets, agios). Contrairement aux opérateurs de jeu, qui n'observent que leur propre plateforme, les banques disposent d'une vision globale et centralisée des comportements financiers de leurs clients, quel que soit le canal utilisé (jeu en ligne, casino physique, paris hippiques, tabac-presse). Cette position structurelle les place au cœur du repérage précoce des risques.

Les entretiens menés dans le cadre de l'analyse qualitative montrent clairement que :

- plusieurs joueurs avaient déjà des signaux d'alerte visibles dans leurs comptes bancaires (frais à répétition, microtransactions, découverts prolongés) avant même de reconnaître leur perte de contrôle ;
- certains ont explicitement dit qu'ils évitaient de regarder leurs relevés, invisibilisant leurs propres dérives ;
- d'autres présentent des charges financières disproportionnées, des incidents répétés ou un usage intensif de crédits renouvelables.

Dans ce contexte, les banques deviennent un acteur central, non pas de la moralisation des pratiques, mais de la prévention des situations financières dégradées : elles sont souvent les seules à pouvoir détecter, à temps, un pattern de jeu problématique, indépendamment de l'âge, du niveau d'éducation ou du type de jeu.

L'intérêt principal de cette section est donc de montrer que les mesures bancaires sont transversales, universelles et équitables, car elles reposent sur des données déjà disponibles (libellés, récurrence des transactions, incidents) et s'appliquent à l'ensemble des joueurs — occasionnels, en ligne, en point de vente ou en casino.

Partant de ce diagnostic, plusieurs pistes d'action peuvent être envisagées pour renforcer le repérage, la prévention et l'accompagnement des clients en situation de vulnérabilité financière liée au jeu, tout en s'inscrivant dans la continuité des dispositifs existants (charte « clientèle fragile », outils de scoring interne, accompagnement budgétaire personnalisé).

NB : RGPD et donnée bancaire

La prise en compte des transactions liées aux jeux d'argent dans les dispositifs de repérage de la fragilité financière est compatible avec le RGPD, dès lors que ces données ne relèvent pas des catégories particulières mentionnées à l'article 9 du Règlement (UE)

2016/679. Les opérations enregistrées sur un compte bancaire constituent des données financières et comportementales, déjà nécessaires à la gestion du compte, et ne révèlent en elles-mêmes aucune information relative à la santé au sens du droit européen.

Dans ce cadre, la base juridique appropriée est celle de l'intérêt légitime (art. 6(1)(f) RGPD), pour les traitements visant à prévenir la fragilité financière ou le surendettement. Cette logique s'inscrit dans la continuité du référentiel « Traitement des difficultés financières » de la Banque de France et du dispositif légal visant la clientèle fragile (art. L.312-1-3 du Code monétaire et financier), qui autorisent explicitement le repérage de signaux financiers précurseurs d'une vulnérabilité économique.

Cette approche se justifie également par l'inscription du jeu excessif comme problématique de santé (Code de la sécurité intérieure D320-1 à R324-4). L'Etat à une mission de prévention des addictions, incluant explicitement les activités de jeu et les risques de dépendance associés. L'Organisation mondiale de la Santé classe le jeu pathologique comme un « *disorder due to addictive behaviours* » dans la CIM-11²²³, et l'ANJ des Jeux (ANJ) — dans son *Plan stratégique 2024-2026* et son *Guide de prévention du jeu excessif* (2024) — identifie le jeu problématique comme un risque majeur nécessitant des dispositifs d'intervention renforcés.

Enfin, la mesure proposée respecte les principes fondamentaux du RGPD — proportionnalité, minimisation (art. 5), finalité déterminée (prévention du risque financier), et interdiction des décisions automatisées défavorables (art. 22). En effet, il ne s'agit ni de diagnostiquer une addiction, ni de prendre une décision automatisée affectant le client, mais d'activer un accompagnement budgétaire non coercitif, comparable aux pratiques déjà admises pour le traitement de la vulnérabilité économique. L'ensemble s'inscrit donc dans un impératif légitime de santé publique, fondé sur des obligations légales existantes, tout en restant conforme au RGPD.

2.1 Extension de la charte de la clientèle fragile

La charte de la clientèle fragile, homologuée en par un arrêté du 16 septembre 2020 impose aux établissements bancaires d'identifier et d'accompagner les personnes exposées à des incidents de paiement récurrents, à des frais bancaires élevés ou à une situation de fragilité économique.

²²³ La Classification internationale des maladies (CIM), élaborée par l'Organisation mondiale de la santé (OMS)

Nous proposons d'étendre ce dispositif en intégrant des indicateurs prédictifs de jeu excessif, identifiables à partir :

- de la fréquence et du libellé des transactions vers des opérateurs de jeu,
- de microdépôts récurrents (ex. 5–10 € plusieurs fois par jour),
- de retraits en espèces calibrés pour les casinos,
- d'incidents bancaires (agios, lettres d'information, dépassements réguliers),
- de crédits renouvelables utilisés pour alimenter des pratiques de jeu.

L'idée n'est pas de stigmatiser les joueurs, mais de permettre une détection proactive, systémique et équitable, fondée sur des données déjà disponibles dans les systèmes bancaires.

2.1.1 Justification scientifique

Enseignements des études de terrain

- Plusieurs joueurs disent ne plus consulter leurs relevés bancaires,
- Les incidents bancaires s'accumulent sans déclencher d'alerte réelle,
- Certains paient de nombreux frais bancaires,
- Les microdépôts et les transactions répétées vers des sites de jeux sont fréquents,

Appuis théoriques

Les comportements financiers et de consommation laissent des traces mesurables, prédictives de comportements problématiques notamment la fréquence des dépôts, les montants déposés, la variabilité des mises Il y a donc des traces numériques de la dérive vers un comportement de jeu pathologique (Gainsbury, 2019)²²⁴. Néanmoins, ces indicateurs qui se trouvent déjà chez les opérateurs de jeux en ligne restent parcellaires puisqu'ils ne sont pas encore mis en lien avec les ressources disponibles ou avec la nature des financements utilisés pour le jeu d'argent (crédit, emprunt,...). Il est aussi impossible pour un seul opérateur de jeu d'avoir accès à l'ensemble des dépenses de jeu lorsque celles-ci sont fragmentées sur plusieurs sites différents.

Les indicateurs d'un comportement de jeu excessif se retrouvent sur les comptes bancaires de façon bien plus globale. En effet, la banque a accès à l'ensemble des dépenses de jeu, ce que nous avons pu voir sur les libellés de l'étude quantitative. Elle a aussi accès à

²²⁴Gainsbury, S. M., « Behavioral markers of gambling-related harm and the role of online operators », *Journal of Gambling Studies*, 35(3), 2019, pp.915–931.

l'ensemble de dépenses et des ressources de l'individu. Or plus l'acteur dispose d'une vision transversale, plus il est en capacité de détecter de façon précoce les signes d'un déséquilibre du comportement de jeu susceptible d'avoir des conséquences financières. Dans cette perspective, l'extension de la charte « clientèle fragile » aux transactions liées au jeu apparaît comme une mesure à la fois cohérente et scientifiquement justifiée. Elle s'appuie sur l'idée que les banques, par leur vision centralisée des flux, sont les mieux placées pour repérer ces indicateurs précoces, à l'instar des incidents ou frais récurrents déjà intégrés dans la détection de la fragilité financière.

Les personnes en situation de difficulté financière ont de plus tendance à éviter les informations qui confirment leur situation (Fernandes, et al. 2014)²²⁵. Dans ce cadre, l'évitement est un moyen d'autoprotection émotionnel. Les joueurs excessifs ont ainsi tendance à sous-estimer leurs difficultés ou peinent à intégrer les informations utiles dans leurs prises de décision (Thaler et Sunstein, 2008)²²⁶. En conséquence les individus :

- évitent de consulter leurs comptes bancaires,
- sous-estiment la gravité des signaux,
- prennent des décisions sous forte charge émotionnelle.

Cette convergence justifie pleinement que les banques deviennent un pivot de repérage.

2.1.2. Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?

Ce qui existe

La prévention du jeu d'argent repose aujourd'hui presque exclusivement sur :

- les opérateurs de jeux,
- les joueurs eux-mêmes (auto-exclusion, limites),
- ou les dispositifs de santé.

Les banques ne sont pas intégrées alors qu'elles disposent de l'information la plus complète.

Ce qui n'existe pas

Contrairement aux opérateurs, la banque couvre :

²²⁵ Fernandes, D., Lynch, J. G., Jr., & Netemeyer, R. G., « Financial literacy, financial education, and downstream financial behaviors », *Management Science*, 60(8), pp.1861–1883.

²²⁶ *Op. cit.*,

- les joueurs en ligne,
- les joueurs en point de vente,
- les casinos,
- les paris sportifs physiques,
- les joueurs multiopérateurs.

La charte actuelle repère les difficultés après les incidents. La version étendue serait capable de repérer des patterns comportementaux avant la dérive sévère (contentieux, saisie, surendettement).

2.1.3. Faisabilité

Réglementaire

Compatible avec :

- Le RGPD
- la stratégie nationale de lutte contre la pauvreté,
- les recommandations de l'ANJ (2024) sur la prévention renforcée,

Technique

La charte clientèle fragile (Banque de France) impose déjà aux banques :

- suivi des incidents,
- plafonnement des frais,
- offres spécifiques.

Synthèse

L'extension de la charte « clientèle fragile » aux transactions liées au jeu apparaît comme une mesure à la fois cohérente et scientifiquement justifiée. Elle s'appuie sur l'idée que les banques, par leur vision centralisée des flux, sont les mieux placées pour repérer ces indicateurs précoce, à l'instar des incidents ou frais récurrents déjà intégrés dans la détection de la fragilité financière.

2.2. Mise en place d'un algorithme de détection précoce des signaux faibles de dérive de jeu et de fragilité budgétaire

Développer un algorithme capable d'identifier, à partir des transactions bancaires, des indicateurs précoces de dérive budgétaire associée au jeu (augmentation des dépenses, microdépôts répétés, frais bancaires, usage de crédits renouvelables...), afin de proposer un accompagnement personnalisé, non coercitif, conforme au RGPD et inscrit dans une finalité de prévention du surendettement et de protection de la santé publique.

2.2.1 Architecture du dispositif

Données mobilisées (déjà disponibles dans les banques)

Aucune donnée nouvelle n'est collectée : on utilise uniquement les données nécessaires à la gestion d'un compte courant.

- Les libellés des transactions (ex : FDJ, PMU, Betclic, Winamax, casinos...)
- Les montants et fréquences des dépôts et retraits
- Les horaires des transactions
- Les indicateurs d'incidents bancaires (découvert, agios, frais)
- L'utilisation de crédits renouvelables ou microcrédits
- La fréquence et le montant des achats en point-tabac
- L'historique longitudinal des comportements financiers

Marqueurs comportementaux recherchés

Inspirés des comportements de jeu identifiés notamment par Gainsbury (2019)²²⁷,

- L'augmentation progressive du volume de jeu
- La multiplication des microdépôts (5 €, 10 €)
- Le chasing (hausse rapide des montants après une perte)
- Le jeu nocturne ou en horaires atypiques
- La variabilité forte des dépenses d'un mois à l'autre
- Une détérioration budgétaire parallèle : frais bancaires, incidents de paiement
- Le financement du jeu via microcrédit/crédit renouvelable

²²⁷ Gainsbury, S. M, « Strategies to customize responsible gambling messages: a review and focus group study », *BMC Public Health*, 18, pp. 1381, 2018.

- Le retrait d'espèces en casino

L'objectif n'est pas de prédire « l'addiction », mais d'identifier des patterns de fragilité financière liés à cette addiction.

2.2.2 Faisabilité

Réglementaire

Compatible avec :

- Le RGPD (pas de données sensibles, proportionnalité et intérêt légitime)
- la stratégie nationale de lutte contre la pauvreté,
- les recommandations de l'ANJ (2024) sur la prévention renforcée,

Technique

- Outils de scoring
- Détection d'anomalies
- Infrastructure bancaire existante.

Synthèse

Les trajectoires financières des joueurs en difficulté présentent des patterns caractéristiques accessibles directement dans les données bancaires (microdépôts répétés, variabilité des dépenses, incidents, recours au crédit renouvelable). Ce dispositif ne constitue pas une surveillance intrusive, mais un mécanisme d'aide contextualisé visant à prévenir la fragilité financière et les addictions reconnues en santé publique.

2.3 Partenariats et formation : renforcer la cohérence des acteurs et l'accompagnement des joueurs

L'addiction aux jeux d'argent s'inscrit dans une dynamique complexe où interagissent :

- Les opérateurs de jeux,
- Les établissements bancaires,
- Les acteurs sociaux et médico-sociaux,
- Les associations d'aide aux personnes en situation de fragilité financière,
- Les services de santé spécialisés en addictologie.

Aucun acteur ne détient, seul, une vision complète du problème.

Les partenariats et la formation constituent donc un levier essentiel pour assurer une prévention cohérente, une détection plus efficace et une prise en charge coordonnée.

2.3.1. Partenariats entre banques, opérateurs et structures d'accompagnement

Mise en place d'un protocole de signalement non nominatif

Les banques et les opérateurs pourraient échanger afin de construire des normes de risques communes :

- des données agrégées,
- des profils statistiques,
- des indicateurs anonymisés de risque,

Objectif :

- calibrer des seuils de vigilance
- améliorer les algorithmes de détection
- harmoniser les pratiques de prévention

Création d'un « réseau passerelle » pour les joueurs en difficulté

Impliquer :

- Les associations spécialisées dans l'accompagnement budgétaire
- Les centres d'addictologie,
- Les conseillers budgétaires,
- Les travailleurs sociaux.

Les banques pourraient, comme pour la clientèle fragile, proposer systématiquement :

- Une orientation,
- Un rendez-vous rapide,
- Une prise en charge pluridisciplinaire.

2.3.2. Formation des professionnels

Les conseillers sont les premiers témoins de :

- Les découverts persistants,
- Les agios répétés,
- Les crédits revolving,
- Le flux vers des opérateurs de jeux.

Formation proposée :

- comprendre la spirale d'endettement liée au jeu,
- reconnaître les marqueurs comportementaux (inspirés de Gainsbury),
- mener un entretien non stigmatisant,
- orienter vers un accompagnement.

2.3.3 Faisabilité

Réglementaire

Compatible avec :

- La charte clientèle fragile,
- Le RGPD (base intérêt légitime + impératif de santé publique),
- Les préconisations de l'ANJ.

Technique

Les banques et opérateurs disposent déjà :

- D'outils de scoring,
- De services internes de prévention.

Institutionnelle

Les partenariats existent déjà dans d'autres domaines (fraude, vulnérabilités sociales), donc reproductibles.

2.4 Possibilité de demander le blocage des opérateurs de jeu

La possibilité pour les banques de bloquer les paiements vers les opérateurs de jeux d'argent existe techniquement via le code MCC 7995. Toutefois, en France, ce mécanisme n'est presque jamais présenté comme un outil de prévention ou d'accompagnement,

contrairement à d'autres pays comme le Royaume-Uni, l'Australie ou la Suède où le « gambling block » constitue un levier central de réduction des risques.

Dans une logique de prévention bancaire renforcée, il serait pertinent de proposer automatiquement ce blocage lorsque des transactions répétées vers des opérateurs de jeu sont détectées. Cette mesure, simple à implémenter, constitue un nudge puissant au moment où le client est le plus vulnérable, et permet de transformer une détection passive en action préventive effective.

2.4.1 Architecture du dispositif

Lorsque la banque détecte une fréquence élevée de dépenses de jeu (plusieurs débits MCC 7995 par semaine/par jour), elle pourrait :

1. Alerter le client (nudge contextualisé)

« Nous avons observé un nombre inhabituel de paiements associés aux jeux d'argent. Souhaitez-vous activer un blocage temporaire ? »

2. Proposer un blocage des paiements « jeu »

Activation 1 clic → désactivation avec délai 24/48 h.

3. Proposer un accompagnement (optionnel)

- Conseiller budgétaire
- Orientation CSAPA
- Alerte client fragile

2.4.2 Justification scientifique

Enseignement de l'étude qualitative

Les entretiens montrent que les joueurs :

- Évitent de penser à leurs comptes bancaires,
- Sont dans la dissonance cognitive,
- Ne voient pas les solutions disponibles,
- Sont dans la honte ou le déni.

Appuis théoriques

Il s'agit d'un nudge rationnel, introduisant un rappel cognitif au moment de la prise de décision. Les travaux de Thaller et Sustein (2008)²²⁸ à ce sujet montrent que l'instauration d'un moment de pause au moment de la prise de décision peut interrompre l'impulsivité, restaurer la réflexion et permettre à l'individu de réactiver son système de décision rationnel. Ces travaux abordent spécifiquement le cas du jeu d'argent²²⁹ dans son passage dédié « resisting temptation » et l'efficacité de ce type de démarche sur les décisions liées à l'argent²³⁰.

Selon Khaneman (2011)²³¹, les décisions financières prises sous le coup de l'émotion, de l'urgence ou de la surcharge cognitive sont impulsives émotionnelles et automatiques, c'est notamment le cas dans les comportements de jeu où le joueur est soumis au stress, au phénomène du chasing ou sous le coup d'une réaction euphorique liée à un gain. Il est alors dans le « système 1 » et agit avant de réfléchir. Une intervention à ce moment peut activer le « système 2 » qui est plus lent, analytique et rationnel. Il faut pour ce cela intégrer un moment de pause dans le processus.

Si le blocage n'est pas proposé automatiquement, la plupart des joueurs n'y penseront pas comme un outil de prévention.

2.4.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?

Ce qui existe

Techniquement, cela existe déjà, mais ce n'est pas présenté comme un outil de prévention, et ce n'est jamais proposé automatiquement en cas de dépenses élevées dans le jeu.

Les banques françaises (et européennes) utilisent :

- des codes MCC (Merchant Category Code) associés aux opérateurs de jeux 7995 = Gambling
- des filtres par carte (Visa/Mastercard)
- des restrictions internes (ex. blocage des paiements dits « sensibles »).

Un client peut demander à sa banque de bloquer les paiements MCC 7995 afin de bloquer tous paiements vers les sites de jeux d'argent légaux ou non.

²²⁸ Thaler, R. H., & Sunstein, C. R., *Nudge : Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. Yale University Press, 2008.

²²⁹ *Ibid.* p. 21.

²³⁰ *Ibid.*, p. 101.

²³¹ Kahneman, D. *Thinking, Fast and Slow*. Farrar, Straus and Giroux, 2011.

Ce qui n'existe pas

- Ce n'est jamais proposé comme mesure de prévention.
- Ce n'est pas intégré dans un protocole systématique de prise en charge.
- C'est souvent un blocage « global » (tous les MCC sensibles), pas spécifique au jeu.
- Les banques ne le mettent pas en avant car cela peut être perçu comme une restriction à la liberté du client.

Propositions

- Intégrer, dans le module de détection des dépenses de jeu (flux + incidents), une proposition systématique d'activation d'un blocage des opérateurs de jeu dès que certains seuils sont atteints (fréquence, montants, incidents).
- Rendre cette option très visible dans l'application bancaire (par ex. « Vous avez eu X opérations liées au jeu ce mois-ci. Souhaitez-vous activer un blocage temporaire et être accompagné ? »).
- Associer ce blocage à un entretien d'accompagnement budgétaire ou à un renvoi vers des ressources spécialisées (associations, lignes d'écoute, etc.).

2.4.4 Ce qui existe à l'étranger : le blocage des opérateurs comme outil de réduction des risques

Le Royaume-Uni est le pays le plus avancé sur les « gambling blocks » bancaires. Ces mesures sont directement intégrées dans les propositions mises en évidence par La Gambling Commission. Elle liste plusieurs banques qui proposent un blocage des paiements vers les opérateurs de jeux²³². Les banques citées proposent diverses mesures de blocages et d'accompagnement pour les individus qui rencontrent des difficultés dans la gestion de leur pratique de jeu d'argent. Le rapport « A Blueprint for Bank Card Gambling Blockers » (Université de Bristol/ Money and Mental Health) montre qu'en 2020 déjà, la majorité des grandes banques au Royaume-Uni proposait un blocage « opt-in » des paiements de jeu, mais que l'outil est sous-utilisé, peu mis en avant, et rarement intégré dans une stratégie globale de prévention²³³. Ce rapport inclut des mesures fondées sur le fait de recevoir un message

²³² <https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/page/i-want-to-know-how-to-block-gambling-transactions>

²³³ Evans, J. et al., Université of Bristol personal finance research centre, july 2020.

personnalisé, d'alerter les proches qui peuvent être impliqués, de bloquer automatiquement et par défaut les nouvelles cartes de crédit.²³⁴

Le blocage des paiements vers les opérateurs de jeux est reconnu au UK comme un outil de réduction des risques, mais il reste majoritairement basé sur l'initiative du client (opt-in), et non sur une proposition ciblée après repérage d'un niveau élevé de dépenses de jeu.

Ces mesures sont aussi présentes en Australie puisque plusieurs banques proposent la possibilité de bloquer les transactions de jeu. Ces mesures sont relayées par le site de Responsible Gambling Victoria qui explique au grand public comment utiliser ces blocages bancaires dans le cadre de l'addiction au jeu et présente les différentes modalités offertes par les banques²³⁵.

Revolut (Europe/UK) propose aussi un système de blocage de jeu et explicite sur son site internet les modalités permettant de le mettre en œuvre²³⁶.

Dans les deux cas, ces blocages sont présentés comme un outil que le client peut activer, mais pas comme un outil de prévention proactive déclenché par la banque après détection d'un schéma de dépenses de jeu problématique.

2.4.5 Faisabilité

Sans notifications pour proposer l'option de blocage volontaire

Technique

- Utilisation des codes commerçants MCC « gambling » (ex. 7995)
- La possibilité de blocage existe déjà

Règlementaire

- Action volontaire du client donc en accord avec le RGPD
- Le blocage peut être intégré dans les mesures proposées aux clients repérés en difficulté

²³⁴ *Ibid.*, p. 7.

²³⁵ <https://responsiblegambling.vic.gov.au/about-us/news-and-media/gambling-transaction-blocks-credit-and-debit-cards>.

²³⁶ <https://help.revolut.com/fr-FR/help/profile-and-plan/security-and-personal-data/gambling-block/what-is-gambling-block>

Avec détection et notification pour proposer l'option de blocage volontaire

Cette mesure s'intégrerait dans la continuité du déploiement d'un algorithme et présente un peu plus de difficultés techniques, mais reste faisable d'un point de vue technique et réglementaire.

3. Pour les organismes de crédit : prévention du surendettement et responsabilité éthique

Les analyses qualitatives menées auprès des joueurs, tout comme les données quantitatives issues du rapport, montrent que le crédit à la consommation constitue l'un des principaux leviers d'aggravation de l'endettement lié au jeu. Plusieurs participants décrivent des emprunts contractés « en trois clics », souvent dans un état de tension émotionnelle, de honte ou de volonté de « se refaire », sans réel recul sur leur situation financière. Or, le moment de la demande de crédit est un point d'intervention critique dans la spirale de l'endettement lié à l'addiction aux jeux d'argent: il offre une opportunité unique d'introduire un temps de réflexion, de fournir une information préventive et de repérer d'éventuels signaux de vulnérabilité.

3.1 Intégration du risque « jeu » dans les formulaires de crédit

Intégrer le risque « jeu » dans les formulaires de demande de crédit — sans stigmatiser, mais en suscitant une prise de conscience et en orientant vers les ressources d'aide — constitue une mesure de prévention simple, proportionnée et potentiellement très efficace. Elle s'inscrit dans les principes de prévention ciblée et de protection des clients vulnérables présents dans le droit bancaire français.

3.1.1 Architecture détaillée de la proposition

L'objectif est d'introduire, dans les formulaires de crédit à la consommation et les interfaces de demande en ligne, un double dispositif léger, mais stratégique :

1. Une question indirecte sur les dépenses de jeu

Formulation possible :

« *Avez-vous des dépenses récurrentes liées aux jeux d'argent, aux paris sportifs ou à des activités de hasard ?* »

Il ne s'agit pas d'un diagnostic, mais d'une question budgétaire destinée à contextualiser les charges existantes.

2. Un encart informatif obligatoire, affiché juste avant la validation

Exemple :

« Les crédits renouvelables ou les emprunts contractés dans des situations de tension financière peuvent aggraver un comportement de jeu excessif ou une perte de contrôle. Si vous avez des doutes, des ressources d'aide existent (liste...). »

Ce n'est ni stigmatisant, ni intrusif, ni un obstacle à l'octroi du crédit : c'est un dispositif de réflexivité financière.

3.1.2 Justification scientifique

Enseignements des entretiens

Les analyses qualitatives comme quantitatives montrent que :

- plusieurs joueurs utilisent le crédit comme un levier pour continuer à jouer ou « se refaire »
- les crédits renouvelables sont particulièrement dangereux (biais de perception, confusion entre capital dû et disponible, méconnaissance du coût réel)
- les décisions de prendre un crédit sont souvent émotionnelles (stress, urgence financière, désespoir, perte de contrôle), ce que documente largement la littérature en économie comportementale

Appuis théoriques

Il s'agit d'un nudge rationnel, introduisant un rappel cognitif au moment de la prise de décision. Les travaux de Thaller et Sustein (2008)²³⁷ à ce sujet montrent que l'instauration d'un moment de pause au moment de la prise de décision peut interrompre l'impulsivité, restaurer la réflexion et permettre à l'individu de réactiver son système de décision rationnel. Ces travaux abordent spécifiquement le cas du jeu d'argent²³⁸ dans son passage dédié « resisting temptation » et l'efficacité de ce type de démarche sur les décisions liées à l'argent²³⁹.

Selon Kahneman (2011)²⁴⁰, les décisions financières prises sous le coup de l'émotion, de l'urgence ou de la surcharge cognitive sont impulsives, émotionnelles et automatiques, c'est notamment le cas dans les comportements de jeu où le joueur est soumis au stress, au

²³⁷ Thaler, R. H., & Sunstein, C. R., *Nudge : Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. Yale University Press, 2008.

²³⁸ *Ibid.* p. 21.

²³⁹ *Ibid.*, p. 101.

²⁴⁰ Kahneman, D. *Thinking, Fast and Slow*. Farrar, Straus and Giroux, 2011.

phénomène du chasing ou sous le coup d'une réaction euphorique liée à un gain. Il est alors dans le « système 1 » et agit avant de réfléchir. Une intervention à ce moment peut activer le « système 2 » qui est plus lent, analytique et rationnel. Il faut pour ce cela intégrer un moment de pause dans le processus.

Les travaux d'Auer & Griffiths (2015)²⁴¹ montrent que les interventions effectuées exactement au moment où un comportement risqué apparaît (grosse perte, longue session, mise élevée, gain important) sont les plus susceptibles de :

- réduire la durée des sessions,
- diminuer la fréquence des dépôts,
- limiter l'escalade des mises,
- favoriser les pauses,
- augmenter la perception du risque.

Le formulaire de crédit est un moment stratégique : c'est précisément lorsqu'un joueur envisage un crédit qu'il est le plus vulnérable à un choix impulsif.
L'ajout d'un rappel contextuel peut réduire l'usage du crédit comme outil d'alimentation du jeu.

3.1.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?

- Aucun acteur financier ne lie explicitement crédit + risque de jeu en France.
- Les documents réglementaires (banques, organismes de crédit, fintech) n'évoquent jamais le jeu dans leurs mentions d'avertissement.
- Elle introduit un « moment de réflexivité » dans un processus très automatisé.
- Aujourd'hui, les crédits renouvelables sont accordés en quelques clics. Rajouter une question + un encart crée une microrupture cognitive salutaire.
- Elle transforme le crédit en occasion de prévention : plutôt que de détecter après, on prévient avant.

²⁴¹ Auer, M., & Griffiths, M. D., « Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up message in a real-world setting », *Frontiers in Psychology*, 6, 2015 339. Aborde le sujet de « l'optimum time » pour diffuser des messages de prévention.

3.1.4 Faisabilité

Rélementaire

Compatible avec :

- le RGPD (base intérêt légitime + impératif de santé publique)
- volontaire, non obligatoire → pas de risque de discrimination
- aligné avec le Code de la consommation (information préalable).
- les préconisations ANJ.

Technique

- ajout d'une case à cocher,
- insertion d'un encart informatif,
- adaptation dans les interfaces web et bornes physiques.

Cette méthode est non intrusive, protège le client et limite les risques d'impayés (intérêt de la banque et du distributeur).

Synthèse

L'intégration d'un repère « jeu » dans les formulaires de crédit constitue une intervention légère, mais stratégique pour prévenir l'endettement impulsif lié à une activité de jeu excessif. L'ajout d'une question indirecte et d'un encart informatif au moment même de la demande de crédit s'inscrit dans la logique des nudges et de la prévention contextualisée. Cette mesure renforce la capacité du consommateur à évaluer lucidement sa situation budgétaire, tout en étant conforme au RGPD et au Code de la consommation. Simple à déployer et peu coûteuse, elle constitue une innovation réaliste pour réduire l'utilisation des crédits renouvelables dans des situations de jeu problématique.

3.1.5 Proposition concrète de mise œuvre :

1. Encart d'information préventive obligatoire

Un encart simple à placer en fin de simulation de crédit ou dans la page de validation :

Information sur les comportements de jeu d'argent et de crédit

Le recours au crédit pour financer des dépenses liées aux jeux d'argent (paris sportifs, casinos, jeux en ligne, etc.) peut aggraver une situation d'endettement ou d'addiction.

Si vous jouez régulièrement à des jeux d'argent et que vous avez du mal à contrôler vos mises ou vos dépenses, il est recommandé de contacter :

- Le service national d'aide au jeu excessif (09 74 75 13 13),
- Une structure d'accompagnement budgétaire et/psychologique

Ce message vise à prévenir les situations de surendettement et à favoriser une gestion responsable du crédit. Avantage : format informatif, non intrusif, conforme aux pratiques des encarts santé ou sécurité (comme sur les publicités pour l'alcool ou les jeux).

2. Question de repérage légère (autodéclaration confidentielle)

Une case intégrée dans le questionnaire de solvabilité ou d'usage du crédit :

Usage du crédit et loisirs

- Avez-vous des dépenses régulières liées aux jeux d'argent (paris sportifs, jeux de hasard, jeux en ligne) ?

Oui Non

- Avez-vous déjà utilisé un crédit ou un découvert bancaire pour financer ces activités ?

Oui Non

(Ces informations sont confidentielles et servent uniquement à mieux adapter le conseil et les solutions budgétaires proposées.)

Niveau	Type d'action	Objectif principal	Exemple de formulation
1 <input type="checkbox"/> Information	Encart visible dans le contrat	Sensibiliser, informer	« Le crédit peut aggraver une situation de jeu excessif... »
2 <input type="checkbox"/> Auto-évaluation	Questions de repérage	Favoriser la réflexivité et la détection	« Avez-vous déjà utilisé un crédit pour jouer ? »
3 <input type="checkbox"/> Interaction adaptative	Alerte numérique conditionnelle	Prévention active et orientation	« Souhaitez-vous être accompagné ? »

4. Faire de l'interdiction volontaire un déclencheur d'accompagnement global

L'interdiction volontaire pourrait devenir un **point d'entrée systématique** vers un accompagnement psychologique et budgétaire.

À l'heure actuelle, la France ne propose aucun suivi structuré au moment de l'auto-exclusion, alors même que la littérature sur les addictions montre que ces moments constituent des « fenêtres d'opportunité » privilégiées pour initier un changement durable.

Ce mécanisme pourrait inclure :

1. **Une proposition automatique de contact** avec un service spécialisé (CSAPA, Joueurs Info Service, associations partenaires).
2. **Un entretien budgétaire** pour évaluer l'endettement, les incidents bancaires, les risques immédiats.
3. **Une orientation coordonnée** vers :
 - Un.e addictologue,
 - Un.e conseiller·ère budgétaire
 - Un médiateur bancaire en cas d'incidents.
4. **Un suivi sur plusieurs semaines** (SMS, mails, téléconsultations), modèle utilisé en Australie.

4.1 Justification scientifique

Nous n'avons pas, dans l'étude de terrain, de témoignage à propos de l'interdiction de jeu. Néanmoins, c'est un sujet de plus en plus abordé par la littérature scientifique. La plupart de études démontrent que l'auto-exclusion permet une amélioration temporaire, mais que beaucoup de joueurs rechutent et utilisent d'autres moyens de poursuivre leur addiction au jeu²⁴².

Par ailleurs, selon le concept de « teachable moment »²⁴³ qui vient de la psychologie de la santé (Lawson & Flocke, 2009) le moment où la personne prend conscience d'un risque est un moment clé dans la mise en place d'un changement de comportement durable. La demande d'une interdiction de jeu réunit plusieurs des éléments constitutifs d'un moment d'apprentissage puisque le joueur reconnaît lui-même qu'il a un problème et qu'il agit en conséquence dans une phase de lucidité. L'auto-exclusion apparaît comme une rupture, un

²⁴² Voir à ce sujet la revue de littérature Caillon, J., et al., « Revue systématique de la littérature évaluant l'efficacité des outils de jeu responsable existants pour les jeux de hasard et d'argent en ligne : mise au point et perspectives », *Psychotropes*, 2017/3 Vol. 23,

²⁴³ Lawson, P. J., & Flocke, S. A., « Teachable moments for health behaviour change: a concept analysis. », *Patient Education and Counseling*, 76 (1), 2009, pp. 25-30.

moment de changement potentiel, néanmoins sans accompagnement le joueur peut plus facilement retomber dans l'addiction²⁴⁴. Plusieurs études confirment qu'il serait souhaitable d'ajouter une offre d'accompagnement afin de profiter de ce moment de mise en lumière de l'addiction et de rupture dans le parcours du joueur problématique²⁴⁵.

4.2 Pourquoi cette mesure est-elle innovante en France ?

L'interdiction volontaire de jeux (IVJ) gérée par le ministère de l'Intérieur est :

- *une mesure administrative,*
- *confidentielle,*
- *durant 3 ans,*
- *non accompagnée d'un suivi psychologique ou budgétaire.*

Aucune passerelle automatique vers un dispositif d'aide n'existe. Tout repose sur la démarche personnelle du joueur. Cette idée est par ailleurs défendue dans plusieurs pays comme un levier potentiel de prévention. En Suède, un collectif de signataires représentant les principales organisations de jeu licenciés (La Sweden's gambling industry) propose notamment qu'un contact soit initié au plus tard 24h après la demande d'auto-exclusion²⁴⁶

5. Proposition : Création d'un baromètre de fragilité financière lié aux jeux d'argent inspiré du Violentomètre

Afin de renforcer la prévention auprès des joueurs et des personnes exposées à un risque de fragilité financière, il est proposé de développer un outil de sensibilisation visuel — un inspiré du Violentomètre. Basé sur les verbatims de l'étude et sur les marqueurs comportementaux identifiés dans la littérature, ce baromètre en trois zones (vert/orange/rouge) permettrait à chacun d'évaluer son niveau de risque et d'être orienté vers un accompagnement budgétaire ou addictologique adapté. Simple, pédagogique et immédiatement compréhensible, cet outil vise à combler un vide dans la prévention financière en offrant un support universel et actionnable à chaque étape du continuum d'endettement.

5.1 Architecture du baromètre (modèle en trois zones)

Zone verte – Jeu récréatif

Correspond aux premiers signaux perceptibles évoqués par les participants :

²⁴⁴ Voir par exemple l'étude menée en Suède par Håkansson A, Komzia N., « Self-exclusion and breaching of self-exclusion from gambling : a repeated survey study on the development of a nationwide self-exclusion service », *Harm Reduct J.* 2023 Aug 8;20(1):107 qui fait état de 49 % de joueurs qui rejouent malgré leur exclusion.

²⁴⁵ Kraus L, et al., « Voluntary self-exclusion from gambling: Expert opinions on gaps and needs for improvement », *art.* 2024 Oct ; 41 (5), pp.491-508.

²⁴⁶ « The need for a safer Swedish gambling market », 08 novembre 2024, <https://www.fdjunitied.com/2024/11/the-need-for-a-safer-swedish-gambling-market>

- « Je détermine un budget pour les jeux d'argent »
- « Je sais exactement combien je dépense par mois dans les jeux d'argent »
- « Je regarde mon compte pour savoir où j'en suis »
- « Mes proches savent que je joue aux jeux d'argent »

☞ Objectif : **normaliser la vigilance** et encourager à vérifier son budget.

Zone orange – Fragilité financière (risque modéré)

Signaux correspondant à une perte de repères et un glissement vers l'endettement :

- « Je multiplie les petites mises mais je perds le compte »
 - « Je joue même si j'ai du mal à finir le mois »
 - « Je me mets en découvert pour pouvoir continuer à jouer aux jeux d'argent »
 - « J'ai peur de regarder mon compte bancaire »
 - « Je repousse des factures pour pouvoir jouer »
 - « Je cache ma pratique à mes proches »
-

Zone rouge – Danger financier (risque élevé)

Inspirée des situations critiques décrites dans les entretiens :

- « J'ai un compte bancaire en ligne pour pouvoir cacher le fait que je joue aux jeux d'argent »
- « Je fais des crédits à la consommation pour trouver de l'argent sans avoir à dire pourquoi »
- « J'ai peur qu'on me bloque ma carte bleue »
- « J'emprunte de l'argent à mes proches sous de faux prétextes »
- « Tout ce qui compte pour moi c'est de trouver de l'argent pour jouer »

Objectif : **inciter à demander rapidement de l'aide** (conseiller bancaire, services associatifs, outils de gestion budgétaire).

Il s'agit ici de déclencher une prise de conscience de la manière dont le jeu d'argent impacte la gestion financière et budgétaire et cibler les pratiques qui aggravent la spirale du surendettement pour en faire une occasion d'orientation vers un accompagnement adapté.

5.2 Justification scientifique

Enseignement des entretiens

Les entretiens montrent que les trajectoires d'endettement sont très progressives. D'abord récréatif, le jeu devient progressivement excessif par rapport aux ressources financières disponibles ce qui a de nombreuses conséquences néfastes. La désorganisation budgétaire

provoque une difficulté à gérer les dépenses et les charges courantes qui nourrit par la suite des stratégies de bricolages destinées à trouver de l'argent. Par ailleurs, les entretiens montrent un effet de seuil lorsque l'impact financier est trop important pour permettre un maintien du niveau de vie habituel et que les conséquences financières mettent en exergue les difficultés à contrôler sa pratique en matière de jeu d'argent.

Il s'agit ici de reprendre les verbatims des joueurs dans une spirale d'endettement lié au jeu.

Appuis théoriques

Les théoriciens de la stigmatisation ont élaboré de nombreuses « anti-stigma stratégie » dont le but est de lutter contre les barrières à l'accès au soin que ce soit en santé mentale ou pour les maladies stigmatisées (MST, VIH). Les stéréotypes et les préjugés entravent la mise en œuvre d'une pédagogie efficace, car la première étape de toute stratégie de lutte contre la stigmatisation consiste à remettre en question les connaissances fausses, discriminatoires ou stigmatisantes (Lopez, 2007). Il est impossible de surmonter la stigmatisation sans étudier les schémas de pensée biaisés qu'elle engendre. La stratégie anti-stigmatisation doit utiliser la logique même du processus de stigmatisation et contredire directement ses effets (Benoist, 2007). L'objectif principal des études de terrain dans les domaines où la stigmatisation paralyse l'accès au soin est de cibler « les informations notoirement erronées, discriminatoires et stigmatisantes » (Lopez, 2007), afin qu'elles puissent être efficacement contrecarrées. En effet les campagnes de lutte contre la stigmatisation ne sont efficaces que si elles « entrent dans le jeu » en adoptant une logique similaire, mais en tirant des conclusions opposées (Benoist, 2007). Pour affaiblir la stigmatisation, il est nécessaire de s'attaquer aux représentations inadéquates ou négatives de l'objet de la stigmatisation (Corrigan et Fong, 2014). Il s'agit ici de cibler les méthodes utilisées par les joueurs excessifs afin de leur proposer des solutions différentes en commençant par ce qu'ils pensent avant de leur dire ce qu'on aimerait qu'ils sachent.

La prévention ne peut fonctionner que si l'on accompagne le public dans un processus gradué, qui va de l'identification du problème (prise de conscience du risque financier) à la compréhension de ses mécanismes (analyse des représentations inadéquates), puis à la modification des attitudes et pratiques. Comme dans les modèles de sensibilisation aux risques, la stratégie repose sur l'idée que l'on ne peut réduire un risque qu'en rendant visible ce qui, d'habitude, reste implicite. Cette approche métaphorique justifie le déploiement d'un outil de prévention visant à rendre perceptibles les signaux faibles de difficulté financière et à guider progressivement les participants vers des comportements financiers et budgétaires plus sains à long terme.

5.3 Pourquoi cette méthode est-elle innovante en France ?

Aucun équivalent financier grand public n'existe en France. Les opérateurs, banques et institutions de prévention n'utilisent pas encore ce type de baromètre synthétique, alors qu'il est reconnu comme efficace dans d'autres domaines (violences, santé).

Il permet d'utiliser un autre indicateur que la fréquence ou les conséquences psychologiques. Vu les réticences des participants à prendre contact auprès d'un professionnel de la santé, cette démarche peut leur permettre d'identifier leurs difficultés via

un outil neutre et à travers des conséquences objectives sur leur quotidien. Cela permet aussi d'identifier certains comportements en prévention afin d'initier un accompagnement en partant du financier pour aller vers le psychologique. Cela renouvelle les modalités d'accompagnements en proposant une nouvelle voie.

5.4 Faisabilité opérationnelle

Cet outil fonctionne en prévention universelle (tout public) et prévention ciblée (personnes ayant identifié un problème). Le coût financier de développement de l'outil est faible et nous avons déjà recueilli les verbatims. Le coût de diffusion est lui aussi faible et les canaux sont très nombreux.

Pour les banques

- Intégration dans l'appli mobile via un onglet « Ma situation financière ».
- Déclenchement automatique de la zone proposée selon les flux détectés (frais, incidents, multiples dépôts jeu → zone orange).
- Proposition d'un accompagnement individuel en un clic.

Pour les opérateurs de jeu

- Intégration dans l'espace « Jeu responsable ».
- Apparition du baromètre lors des limites de dépôt, après un gain important, ou en cas de multiples dépôts rapides.
- Diffusion dans les points de vente en physique

Pour les institutions publiques

- Diffusion sous forme d'affiches, flyers, guide PDF.
- Adaptable en version jeunesse (16–25 ans).

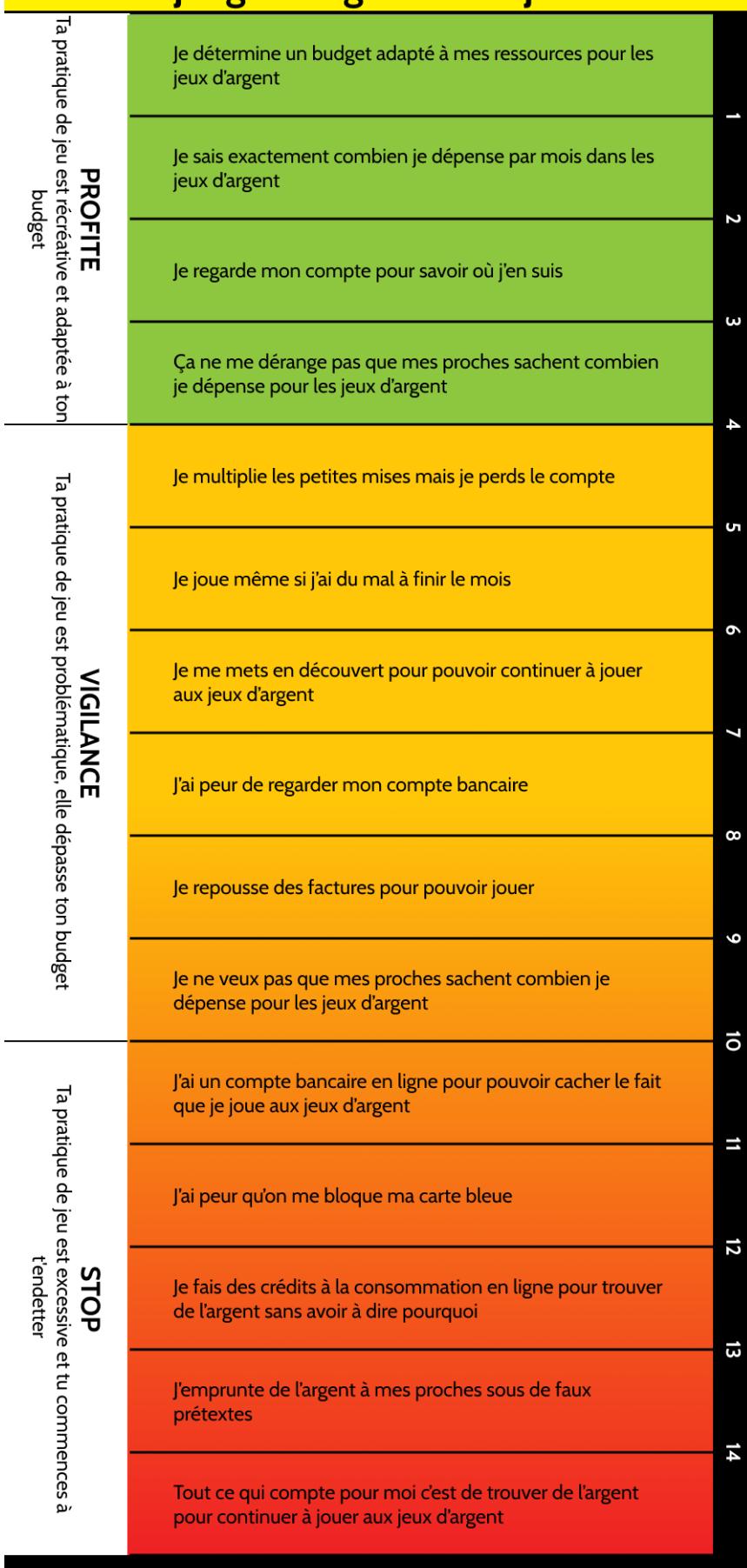
Construire une synergie inter acteurs pour une prévention intégrée du jeu excessif

La prévention du jeu excessif et de l'endettement associé ne peut reposer sur un seul acteur : ni les opérateurs de jeux, ni les banques, ni les services de santé, ni les autorités publiques ne disposent, à eux seuls, de l'ensemble des informations permettant un repérage complet et précoce d'une situation de jeu excessif.

Les analyses qualitatives de cette étude, comme les données quantitatives, montrent que les signaux de dérive sont fragmentés : perceptibles par les opérateurs au niveau des comportements ludiques, par les banques au niveau des flux financiers, et par les professionnels du soin au niveau émotionnel et psychologique.

Dans cette perspective, une coopération structurée entre les différents acteurs constitue la condition essentielle pour améliorer le repérage, la transmission de signaux faibles et la mise en place d'un accompagnement véritablement efficace. L'objectif n'est pas de créer un système de surveillance généralisée, mais d'organiser un écosystème de prévention, fondé sur la complémentarité des rôles de chacun et le respect strict de la confidentialité.

La jauge budgétaire du joueur



ANNEXE : Guide d'entretien

La méthodologie retenue est qualitative et repose sur la réalisation d'entretiens semi-directifs. Ce choix permet d'explorer en profondeur les trajectoires individuelles de jeu d'argent, leurs contextes d'émergence et leurs effets, sans enfermer les répondants dans un cadre trop rigide. L'étude ayant un caractère exploratoire, nous avons volontairement laissé une large liberté de parole aux personnes interrogées afin de faire émerger des éléments inattendus, des nuances subjectives et des dynamiques encore peu documentées dans la littérature.

En amont de la construction du guide d'entretien, nous avons examiné les questionnaires existants sur le jeu d'argent et le jeu problématique (notamment les outils de dépistage et les échelles de sévérité). Cela nous a permis d'identifier les dimensions usuelles étudiées — fréquence, montants engagés, rapport aux gains et pertes, conséquences sociales et psychologiques — tout en constatant que ces instruments standardisés ne permettent pas, à eux seuls, de saisir la complexité des trajectoires de vie liées au jeu.

La littérature existante²⁴⁷ traite de différents aspects des trajectoires de jeu, notamment les parcours d'entrée et de sortie, les phases d'intensification ou de stabilisation du jeu, ou encore les expériences subjectives autour de la perte de contrôle. Certaines recherches²⁴⁸ abordent également la question de la dette ou des difficultés financières associées au jeu, mais le plus souvent comme conséquence ponctuelle ou comme indicateur de gravité, plutôt que comme un processus structuré dans le temps.

Dans ce contexte, notre apport méthodologique consiste à avoir ajouté un axe spécifique portant sur la trajectoire d'endettement : l'évolution des montants empruntés, la multiplication éventuelle des sources d'emprunts, les seuils critiques, les stratégies de régulation ou de dissimulation, et l'articulation de ces éléments avec les trajectoires de jeu et les trajectoires sociales. Cet ajout répond à un manque dans les travaux existants, qui évoquent l'endettement mais ne cherchent pas systématiquement à le reconstruire comme une trajectoire autonome.

Ainsi, l'approche qualitative, le caractère exploratoire de l'étude et la souplesse offerte par le format semi-directif permettent de capter des logiques fines et évolutives, et d'intégrer la dynamique d'endettement comme dimension centrale de l'expérience des joueurs.

Habitudes de jeu :

²⁴⁷ Cf Infra.

²⁴⁸ Voir par exemple Barnard, M. et al., « Exploring the relationship between gambling, debt and financial management in Britain », *International Gambling Studies*. 2014, 14.

1. A quelle fréquence jouez-vous ?
2. Quels sont les jeux auxquels vous jouez le plus souvent ?
3. Est-ce qu'il vous arrive de jouer à d'autres jeux ?

si oui :

- Dans quelles occasions jouez-vous à d'autres jeux ?
 - Quels sont les types de jeux auxquels vous jouez occasionnellement ?
3. Comment procédez-vous pour acheter un jeu ? (description du moment = où la personne se rend et voir les habitudes en termes d'horaires)
 4. Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux d'argent ?
 5. Est-ce que la période à laquelle vous avez commencé a été marqué par un événement particulier (Décès d'un proche, perte d'un emploi, etc.) ?

Conséquences financières :

1. Quelle est la somme maximale que vous dépensez en une seule fois ?
2. Combien d'argent consacré vous aux jeux par mois ?
3. Comment vous prenez en compte l'argent dépensés et gagné dans votre budget ?
4. Les sommes d'argent que vous misez sont-elles de plus en plus importantes ?
5. Quelle est la plus grosse sommes d'argent que vous avez gagné ?
6. Comment réagissez-vous après avoir gagné une somme d'argent ?
7. Comment réagissez-vous lorsque vous n'avez plus d'argent pour pouvoir jouer ?
8. Avez-vous déjà emprunté de l'argent à quelqu'un pour pouvoir jouer ?

si oui :

- A qui avez-vous emprunté de l'argent ?
- Combien d'argent avez-vous emprunté ?
- Est-ce que la dette est remboursée ?

9. Avez-vous misé plus d'argent que ce que vous pouviez vous permettre de perdre ? si oui quelles ont été les conséquences ?

Conséquences sociales :

10. Est-ce que vous dissimulez votre pratique des jeux d'argent à votre entourage ?

Si oui :

- Comment vous dissimulez votre pratique des jeux d'argent à vos proches ?

Si non :

- Comment réagit votre entourage à vos habitudes de jeu ?

- Comment réagit votre entourage à votre gestion de l'argent ?

11. Avez-vous déjà manqué des heures de travail ou de cours pour jouer de l'argent ? si oui : Comment ces absences ont été justifiées ?

12. Pensez-vous que le jeu a des conséquences sur votre santé ? (stress, angoisses etc.)

Trajectoire de sortie

1. Avez-vous déjà essayé d'arrêter de jouer aux jeux d'argent ?

si oui :

- Est-ce qu'un évènement a déclenché cette décision
- Comment avez-vous procédé ?
- Est-ce que vous avez mobilisé un accompagnement ?

Co-addiction

1. Est-ce que vous consommez du tabac, de la drogue ou de l'alcool régulièrement (plusieurs fois par semaine) ?

Bibliographie

1. OUVRAGES & CHAPITRES DE LIVRE

- Adès, J., & Lejoyeux, M., *Encore plus ! Jeu, sexe, travail, argent*, Paris, 2001.
- Allard-Poesi, F., [réf. complète à préciser selon ton usage – tu cites “op. cit.”].
- American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5th ed., Washington, APA, 2013.
- Bandura, A., *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1977.
- Baumard, P., & Ibert, J., « Chapitre 4. Quelles approches avec quelles données ? », in *Méthodes de recherche en management*, Paris, Dunod, 2014, p. 105-128.
- Brenner, N., *History – The Human Gamble*, Chicago, University of Chicago Press, 1983.
- Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958 (Folio).
- Delile, J.-M., « Chapitre 5. Écrans et jeux d'argent en ligne : un nouveau défi ! », in Vitry, G. (dir.), *Comprendre et soigner les addictions. Avec les approches systémiques*, 2023, p. 51-57.
- Dusaulx, J., *De la passion du jeu, depuis les temps anciens jusqu'à nos jours*, 1679.
- Esquirol, J.-É. D., *Des maladies mentales considérées sous les rapports médical, hygiénique et médico-légal*, 1838.
- Ferentzy, P., & Turner, N. E., « Morals, medicine, metaphors, and the history of the disease model of problem gambling », *Journal of Gambling Issues*, n° 27, 2012.
- Goffman, E., *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1963.
- Gloukoviezoff, G., *La banque et les clients fragiles. Sociologie de l'exclusion bancaire*, Paris, PUF, 2011.
- Harouel, J.-L., « De François Ier au pari en ligne, histoire du jeu en France », *Pouvoirs*, n° 139, 2011, p. 5-14.
- Huc, E., *Le jeu et le pari : en droit romain et en droit civil français*, 1894.
- Jacquet, M.-M., & Rigaud, A., « Émergence de la notion d'addiction dans l'histoire de la psychanalyse », in V. Marinov (dir.), *Anorexie, addictions et fragilités narcissiques*, 2001.

- Kahneman, D., *Thinking, Fast and Slow*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 2011.
- Moreau de Tours, P., *La psychologie morbide dans ses rapports avec la philosophie de l'histoire*, 1859.
- Pachankis, J. E., « The psychological implications of concealable stigmatized identities », *Journal of Social Issues*, 63(2), 2007, p. 329-352.
- Pontas, J., *Encyclopédie théologique. Dictionnaire de cas de conscience...*, 18-19, 1847.
- Quinn, D. M., & Earnshaw, V. A., « Understanding concealable stigmatized identities: The role of identity in psychological, behavioral, and health outcomes », in Major, B., Dovidio, J. F., & Link, B. G. (dir.), *The Oxford Handbook of Stigma, Discrimination, and Health*, Oxford University Press, 2013, p. 229-248.
- Robson, C., *Real World Research*, 3e éd., Oxford, Blackwell, 2011.
- Thaler, R. H., « Mental Accounting and Consumer Choice », *Marketing Science*, 4(3), 1985, p. 199-214.
- Thaler, R. H., & Sunstein, C. R., *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*, New Haven, Yale University Press, 2008.
- Vitry, G. (dir.), *Comprendre et soigner les addictions. Avec les approches systémiques*, 2023.

2. ARTICLES SCIENTIFIQUES / REVUES

- Adams, T., & Moore, M., « High-risk health and credit behavior among 18- to 25-year-old college students », *Journal of American College Health*, 56(2), 2007, p. 101-108.
- Angermeyer, M. C., & Matschinger, H., « Labeling–stereotype–discrimination: An investigation of the stereotypes attached to mental illness », *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 112(4), 2005, p. 286-293.
- Auer, M., & Griffiths, M. D., « Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up message in a real-world setting », *Frontiers in Psychology*, 6, 2015.
- Bakke, E., Solberg, E., Eliassen, Ø. S., & Nath, A., « Bridging the “Selves”: Exploring Gambling Motivations Using Self-Congruence Theory », in *Proceedings of MIC 2022*.
- Balfe, M. et al., « Why don't young women attend Chlamydia screening? A qualitative study using Goffman's stigma framework », *Health, Risk & Society*, 12(2), 2010, p. 131-148.

- Barth, K. R. et al., « Social stigma and negative consequences: Factors that influence decisions to seek HIV testing », *Journal of Health Psychology*, 7(4), 2002, p. 415-425.
- Binde, P., Romild, U., & Volberg, R. A., « Forms of gambling, gambling involvement and problem gambling: Evidence from a Swedish population survey », *International Gambling Studies*, 17(3), 2017, p. 490-507.
- Blaszczynski, A., & Nower, L., « A Pathways Model of Problem and Pathological Gambling », *Addiction*, 97(5), 2002, p. 487-499.
- Bonnaire, C., « Jeux de hasard et d'argent chez le sujet adulte, quand la passion devient mortifère », *Psychotropes*, 21(2-3), 2015, p. 23-35.
- Bond, A. J., Widdop, P., & Myers, J., « Gambling lifestyles: The importance of social capital and diverse networks », *Leisure Studies*, 43(1), 2024, p. 16-30.
- Browne, M. et al., *Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective*, Victorian Responsible Gambling Foundation, 2016.
- Bucher, C., « Jouer à se faire interdire », *Psychotropes*, 11(2), p. 87-100.
- Caillon, J. et al., « Revue systématique de la littérature évaluant l'efficacité des outils de jeu responsable existants pour les jeux de hasard et d'argent en ligne », *Psychotropes*, 23(3), 2017.
- Chantal, Y., Vallerand, R. J., & Vallières, E. F., « Motivation and gambling involvement », *Journal of Social Psychology*, 135(6), 1995, p. 755-763.
- Clark, L., « Decision-making during gambling: An integration of cognitive and psychobiological approaches », *Phil. Trans. R. Soc. B*, 365(1538), 2010, p. 319-330.
- Dąbrowska, K., & Wieczorek, Ł., « Perceived social stigmatisation of gambling disorders and coping with stigma », *Nordisk Alkohol & Narkotika*, 37(3), 2020, p. 279-297.
- Darbeda, S., Aubin, H. J., Lejoyeux, M., & Luquiens, A., « Characteristics of Gamblers Who Use the French National Problem Gambling Helpline and Real-Time Chat Facility: Longitudinal Observational Study », *JMIR Formative Research*, 4(5), 2020, e13388.
- Downs, C., & Woolrych, R., « Gambling and debt: The hidden impacts on family and work life », *Community, Work & Family*, 13(3), 2010, p. 311-328.
- Dusaulx, J., *De la passion du jeu*, 1679.
- Earnshaw, V. A., & Quinn, D. M., « The impact of stigma in healthcare on people living with chronic illnesses », *Journal of Health Psychology*, 17(2), 2013, p. 157-168.
- Fauth-Bühler, M., Mann, K., & Potenza, M. N., « Pathological gambling: a review of the neurobiological evidence relevant for its classification as an addictive disorder », *Addiction Biology*, 22(4), 2017, p. 885-897.

- Fernandes, D., Lynch, J. G., & Netemeyer, R. G., « Financial literacy, financial education, and downstream financial behaviors », *Management Science*, 60(8), p. 1861-1883.
- Ferris, J., & Wynne, H., *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*, Canadian Centre on Substance Abuse, 2001.
- Gainsbury, S. M., Hing, N., & Suhonen, N., « Professional help-seeking for gambling problems: Awareness, barriers and motivators for treatment », *Journal of Gambling Studies*, 30, 2014, p. 503-519.
- Gainsbury, S. M., « Strategies to customize responsible gambling messages: a review and focus group study », *BMC Public Health*, 18, 2018.
- Gainsbury, S. M., « Behavioral markers of gambling-related harm and the role of online operators », *Journal of Gambling Studies*, 35(3), 2019, p. 915-931.
- Gaudett, G. E., Pellizzari, P., Wood, R. T. A., et al., « Evaluating the Effectiveness of Responsible Gambling Messages: A Rapid Evidence Assessment », *Journal of Gambling Studies*, 41, 2025, p. 891-914.
- Gill, V., & Hughes, K., *New Forms of Participation: Problem Internet Gambling and the Role of the Family*, University of Leeds, 2008.
- Gordon, R., & Reith, G., « Gambling as social practice: A complementary approach for reducing harm? », *Harm Reduction Journal*, 16(1), 201.
- Grall-Bronnec, M., Sauvaget, A., & Challet-Bouju, G., *Le jeu d'argent pathologique : aspects cliniques et thérapeutiques*, Nantes, CHU/CUNEA, 2017.
- Griffiths, M. D., & Parke, J., « The psychology of electronic gambling machines (EGMs): A critical review », *Journal of Gambling Issues*, 14, 2005.
- Griffiths, M. D., Reith, G., Blaszczynski, A., & Derevensky, J., « Problem Gambling: A Brief Overview of the Evidence, and Its Socioeconomic Impact », *The Lancet Psychiatry*, 5(6), 2018, p. 467-476.
- Håkansson, A., & Widinghoff, C., « Over-indebtedness and Problem Gambling: A Cross-Sectional Study of Swedish Gamblers », *BMC Public Health*, 20(1), 2020, p. 1-10.
- Håkansson, A., « Role of Gambling in Payback Failure in Consumer Credit Loans: A Nationwide Register Study », *IJERPH*, 17(8), 2020.
- Heiskanen, M., « Is it all about money? A qualitative analysis of problem gamblers' conceptualisations of money », *Nordisk Alkohol & Narkotika*, 2017.
- Hing, N., Holdsworth, L., Tiyce, M., & Breen, H., « Stigma and problem gambling: Current knowledge and future research directions », *International Gambling Studies*, 14(1), 2014, p. 64-81.
- Hing, N., Li, E., Vitartas, P., & Russell, A. M. T., « On the Spur of the Moment: Intrinsic Predictors of Impulse Sports Betting », *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 2018, p. 413-428.

- Huberman, A. M., & Miles, M. B., « Analyse des données qualitatives: recueil de nouvelles méthodes », *Revue française de pédagogie*, 105, 1993, p. 132-134.
- Kahneman, D., & Tversky, A., « Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk », *Econometrica*, 47(2), 1979, p. 263-291.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H., « Loot box spending in video games and the potential similarities to gambling », *Addiction*, 114(11), 2019, p. 1967-1975.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptosis, D., & Zwaans, T., « Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model », *Computers in Human Behavior*, 55, 2016, p. 198-206.
- Lakew, N., Jonsson, J., & Lindner, P., « Probing the Role of Digital Payment Solutions in Gambling Behavior: Preliminary Results From an Exploratory Focus Group Session With Problem Gamblers », *JMIR Human Factors*, 11, 2024, e54951.
- Langham, E. et al., « Understanding gambling related harm: A proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms », *BMC Public Health*, 16, 2016.
- Lawson, P. J., & Flocke, S. A., « Teachable moments for health behaviour change: a concept analysis », *Patient Education and Counseling*, 76(1), 2009, p. 25-30.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B., « The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers », *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1987, p. 1184-1188.
- Lesieur, H. R., & Rosenthal, R. J., « Pathological gambling: A review of the literature (1986–1990) », *Journal of Gambling Studies*, 7, 1991, p. 5-39.
- Lewin, K., « Action Research and Minority Problems », *Journal of Social Issues*, 2(4), 1946, p. 34-46.
- Link, B. G., & Phelan, J. C., « Conceptualizing stigma », *Annual Review of Sociology*, 27, 2001, p. 363-385.
- Marionneau, V., « Gambling among indebted individuals: an analysis of bank data », *European Journal of Public Health*, 34(2), 2024, p. 342-349.
- Mills, D. J., & Nower, L., « Preliminary findings on cryptocurrency trading among regular gamblers: A new risk for problem gambling? », *Addictive Behaviors*, 92, 2019, p. 136-140.
- Mosbey, A., Delfabbro, P., & King, D., « The harmful consequences of cryptocurrency speculation and associated risk factors », *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2024, online first.
- Newheiser, A.-K., & Barreto, M., « Hidden costs of hiding stigma: Ironic interpersonal consequences of concealing a stigmatized identity in social interactions », *Journal of Experimental Social Psychology*, 52, 2014, p. 58-70.

- Newall, P. W. S., Li, E., Russell, A. M., & Browne, M., « Lived experience of gambling harms among “affected others”: A qualitative study », *Journal of Gambling Studies*, 2024, online first.
- Oksanen, A., Savolainen, I., Sirola, A., et al., « Problem gambling and psychological distress: a cross-national perspective on the mediating effect of consumer debt and debt problems among emerging adults », *Harm Reduction Journal*, 15, 2018.
- Reith, G., & Dobbie, F., « Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour », *International Gambling Studies*, 11(3), 2011, p. 367-383.
- Rogier, G., & Velotti, P., « Narcissistic vulnerability and addiction: The mediating role of emotion dysregulation », *Journal of Gambling Studies*, 34(1), 2018, p. 89-101.
- Russell, A. M. T., Langham, E., Hing, N., Rockloff, M., & Browne, M., « Social influences normalize gambling-related harm among higher risk gamblers », *Journal of Gambling Studies*, 34(4), 2018, p. 1201-1215.
- Sinha, R., « Chronic stress, drug use, and vulnerability to addiction », *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1141, 2008, p. 105-130.
- Stafford, M. C., & Scott, R. R., « Stigma, deviance and social control: Some conceptual issues », in S. C. Ainlay, G. Becker, & L. M. Coleman (dir.), *The Dilemma of Difference: A Multidisciplinary View of Stigma*, 1986, p. 77-91.
- Swanton, T. B., & Gainsbury, S. M., « Gambling-related consumer credit use and debt problems: A brief review », *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 31, 2020, p. 21-31.
- Toneatto, T., « Cognitive psychopathology of problem gambling », *Substance Use & Misuse*, 34(11), 1999, p. 1593-1604.
- Walker, C. M., « The shame of debt », *Sociology*, 45(4), 2011, p. 453-469.
- Walker, A. C., Stange, M., Dixon, M. J., Koehler, D. J., & Fugelsang, J. A., « Graphical Depiction of Statistical Information Improves Gambling-Related Judgments », *Journal of Gambling Studies*, 35(3), 2019, p. 945-968.
- Weinberger, A. H. et al., « Cigarette smoking, problem-gambling severity, and health behaviours in high-school students », *Addictive Behaviors Reports*, 1, 2015, p. 40-48.
- Wenstock, J., & Rash, C. J., « Clinical and Research Implications of Gambling Disorder in DSM-5 », *Current Addiction Reports*, 2014.
- Yeung, K., Wraith, D., & Gatton, M., « The Dynamics of Psychological Distress in the Trajectory of At-Risk and Problem Gambling: Results from a Prospective Population-Based Longitudinal Study in Australia », *International Journal of Mental Health and Addiction*, 23, 2025, p. 1085-1107.

3. RAPPORTS, THÈSES

- Alberta Gambling Research Institute, el-Guebaly, N. et al., *Leisure, Lifestyle, and Lifecycle Project (LLLP): Final Report*, 2015.
- ANJ, *Rapport sur les loot boxes et le risque de glissement vers le jeu d'argent*, 2023.
- Cour des comptes, *La régulation des jeux d'argent et de hasard*, rapport public, 2016.
- Davies, S. et al., *Exploring the links between gambling and problem debt*, University of Bristol, PFRC, 2022.
- Financial Counselling Australia, *Problem Gambling Financial Counselling: Survey and Case Studies*, Melbourne, 2016.
- Hing, N., Nuske, E., & Gainsbury, S., *Gamblers at-risk and their help-seeking behaviour*, Gambling Research Australia, 2012.
- McComb, J. L., & Sabiston, C. M., « Family influences on adolescent gambling behavior: A review of the literature », *Journal of Gambling Studies*, 26(4), 2010, p. 503-520.
- Mouneyrac, A., *Messages de prévention promouvant le Jeu Responsable : une injonction paradoxale dans les jeux de hasard et d'argent*, thèse de doctorat, Toulouse, 2019.
- OFDT, *Les problèmes liés aux jeux d'argent en France en 2019*, Note de l'ODJ n° 12, 2020.
- OFDT, *Enjeu mineurs n°4 – La pratique des jeux d'argent et de hasard des mineurs en 2021*, 2022.
- OFDT, *De la publicité en faveur des jeux d'argent en France en 2024*, mars 2025.
- UK Government, *Harms Associated with Gambling: An Abbreviated Systematic Review*, Department for Digital, Culture, Media & Sport, 2018.

4. SOURCES JURIDIQUES & HISTORIQUES

- *Code de la sécurité intérieure*, art. L320-1.
- Loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.
- *Code civil*, art. 1966.
- Procès-verbaux du Conseil d'État contenant la discussion du projet de Code civil, Paris, Imprimerie de la République, 1803.
- *Corpus Iuris Civilis, Digesta XI, 5 (De aleatoribus)*, éd. Mommsen-Krüger.

- Cours & arrêts :
 - CA Douai, 23 avr. 2015, n° 14/02510.
 - CA Rouen, 4 févr. 2016, n° 15/02632.
 - Cass. civ. 2e, 15 mai 2014, n° 13-13.664.
 - Cass. civ. 2e, 21 févr. 2019, n° 18-11.476.

5. RESSOURCES WEB, DONNÉES & OUTILS

- **Legifrance** :
 - <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGITEXT000006071172>
 - <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000043370682/2025-02-11>
- **Cour de cassation** :
 - <https://www.courdecassation.fr/decision/607dde4cbdd797b53ae6e2a6>
- **OFDT** (ex. baromètre, Enjeu mineurs, note ODJ) : <https://www.ofdt.fr>
- **SOS Joueurs** :
 - <https://www.sosjoueurs.org/addiction-jeux-argent>
 - <https://www.sosjoueurs.org/sortir-addiction-aux-jeux>
- **Gambling Commission (UK)** – blocage des transactions de jeu :
 - <https://www.gamblingcommission.gov.uk/public-and-players/page/i-want-to-know-how-to-block-gambling-transactions>
- **Revolut – Gambling block** :
 - <https://help.revolut.com/fr-FR/help/profile-and-plan/security-and-personal-data/gambling-block/what-is-gambling-block>
- **Data.gouv** : *Communes et villes de France en CSV, Excel, Json, Parquet et Feather*, 2025.
- **PayCard Academy**, *Tout savoir sur les transactions quasi-cash et leur facturation*, 2025.
- **Mastercard Quick Reference Booklet**, 2025.
- Romaniuc, R., « Comment “les opérateurs de jeu d’argent rendent inutiles les outils de prévention de l’addiction” », *Le Monde*, 12 août 2024.