

Le jeu excessif en Suisse

Mai 2020

Pour la majorité des joueurs, les jeux d'argent sont un passe-temps récréatif et sans conséquences, pour quelques-uns le jeu peut dériver sur une conduite addictive. On parle alors de jeu « problématique », « pathologique » ou « excessif », qui implique des conséquences graves tant pour le joueur concerné, que pour ses proches.

1 Qu'est-ce que le jeu excessif ?

Le jeu pathologique est un trouble psychique reconnu par l'Organisation mondiale de la santé depuis les années 1990. Le DSM-5, ouvrage de référence en matière de psychiatrie, classe le jeu pathologique dans la section des troubles addictifs, au même titre que l'alcool ou les drogues. Selon cet ouvrage, le jeu pathologique peut se traduire par une série de comportements tels que le besoin de jouer des sommes croissantes, la perte de contrôle de sa pratique de jeu qui s'accompagne souvent de mal-être et d'anxiété, ou encore la mise en danger de ses relations sociales et de sa situation professionnelle [1]. Lorsque le joueur présente des difficultés avec son comportement de jeu sans toutefois répondre à l'ensemble des critères cliniques du jeu pathologique, il est alors qualifié de joueur problématique [2]. La terminologie « jeu excessif » englobe à la fois les joueurs « problématiques » et « pathologiques ».

A côté de cet outil diagnostique qui s'adresse à des praticiens, les chercheurs ont développé d'autres instruments de mesure adaptés aux enquêtes populationnelles. Le Problem Gambling Severity Index (PGSI) figure parmi les instruments les plus utilisés. Il permet de classer les joueurs selon une échelle de risque et plutôt que de parler de joueur excessif fait référence à des joueurs à « risques modérés » et à des joueurs « problématiques ».

2 Qui est concerné ?

En Suisse, peu d'études ont été menées pour déterminer la prévalence du jeu excessif dans la population. De plus, les études ont été conduites avec des méthodologies hétérogènes, ce qui rend difficile les comparaisons d'une recherche à l'autre, et impossible toutes tentatives de décrire une tendance dans la durée.

Ceci étant, selon les dernières données de l'Enquête suisse sur la santé (ESS) qui porte sur l'ensemble de la population, 6 personnes sur 10 ont joué à des jeux d'argent au moins une fois dans leur vie, et 1 personne sur 10 joue régulièrement [3]. Sur la base de l'ensemble de ces études, on estime qu'entre 0.5% et 1% de la population adulte souffre d'une addiction aux jeux de hasard et d'argent [4], soit plus de 30'000 personnes. Le jeu excessif ne concerne donc qu'une faible part de la population mais les conséquences sociales et financières pour elle-même ainsi que pour leurs proches peuvent être très lourdes¹. À titre indicatif, fin 2018 la Suisse comptait 57'174 personnes exclues des maisons de jeu [5].

¹ Une étude réalisée conjointement par l'institut de recherches économiques de l'Université de Neuchâtel et le Centre du jeu excessif du CHUV indique que ce coût social se situe entre 551 et 648 millions de francs par année. Un joueur pathologique coûterait ainsi entre 15'000 et 17'000 francs par

S'agissant de la pratique des jeux d'argent par les adolescents, une étude réalisée par Unisanté dans le canton de Fribourg montre qu'environ un tiers des jeunes peuvent être considérés comme joueurs occasionnels et 5% d'entre eux comme des joueurs à risque ou problématiques. La proportion de joueurs problématiques serait donc dix fois plus élevée chez les jeunes que dans la population adulte [6].

3 Quel est l'apport de la recherche ?

Jusqu'à présent aucune étude n'avait porté sur les jeux d'argent en ligne en Suisse. L'étude d'Addiction Suisse et du GREA « Jeux d'argent sur internet en Suisse » marque un tournant et constitue la toute première recherche qui porte sur cette modalité de jeu. Elle a mis en évidence les faits suivants :

- Presque un joueur sur dix ayant pratiqué des jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL) a rapporté des problèmes modérés ou sévères en lien avec les jeux de hasard en ligne ;
- La classe d'âge des 18-29 est la plus exposée au jeu excessif et totalise à elle-seule 44% des joueurs à risques modérés/problématiques (voir annexe 1) ;
- Bien que constituant une minorité de joueurs, les joueurs à risque modéré et les joueurs problématiques sont à l'origine d'une partie très importante — un peu moins de la moitié — des revenus des JHAL (voir annexe 2).

Ces résultats corroborent les observations d'études similaires menées à l'étranger qui ont démontré d'une part une plus grande dangerosité des jeux en ligne par rapport à leurs homologues terrestres et, d'autre part, le fait que les joueurs problématiques contribuent de manière disproportionnée aux revenus de l'industrie des jeux d'argent.

- Avec seulement 2 joueurs de jeux en ligne sur 5 ayant reporté avoir participé à des jeux terrestres au cours des 12 mois précédents l'enquête, cette étude a mis en évidence le fait que la population des joueurs en ligne n'était pas identique à celle qui préférerait les jeux terrestres.

Cette observation a de fortes implications pour ce qui concerne la prévention, le dépistage des problèmes et l'intervention à l'aide des joueurs vulnérables. Ceci est d'autant plus important au regard des entretiens qualitatifs qui ont été menés et ont mis en évidence le fait que les joueurs en ligne ne semblaient pas utiliser les outils de « jeu responsable » mis à disposition par les opérateurs de jeux.

4 Ouverture des marchés online : un défi pour la prévention

La nouvelle loi sur les jeux d'argent, entrée en vigueur début 2019, permet aux casinos suisses d'étendre leur offre de jeux en leur ouvrant le marché en ligne. Non seulement l'ouverture de ce marché permet aux opérateurs d'atteindre un public plus large qui ne se rend pas dans les casinos terrestres, mais de plus l'enquête montre que certains jeux en ligne sont bien plus à risque que d'autres. L'annexe 2 présente ainsi la répartition des dépenses totales pour chaque jeu en ligne en fonction du profil de risque des joueurs. Par exemple, les joueurs à risque sont à l'origine de 3/4 des revenus du poker en ligne, alors qu'ils ne représentent que 16% des revenus des loteries et jeu de grattage en ligne. Pour

année [2]. Ces chiffres sont d'autant plus intéressants lorsque l'on les compare à celui de 4,7 millions, qui représente la somme perçue par l'ensemble des cantons en 2018 pour la prévention du jeu excessif [7].

rappel, au moment de l'enquête les jeux de poker en ligne se déroulaient alors sur des plateformes étrangères. La mise en œuvre de la LJA et l'arrivée sur le marché suisse de ce type de JHAL, plus apprécié des joueurs à risque, représentent un défi important pour les milieux de la prévention.

5 Sources

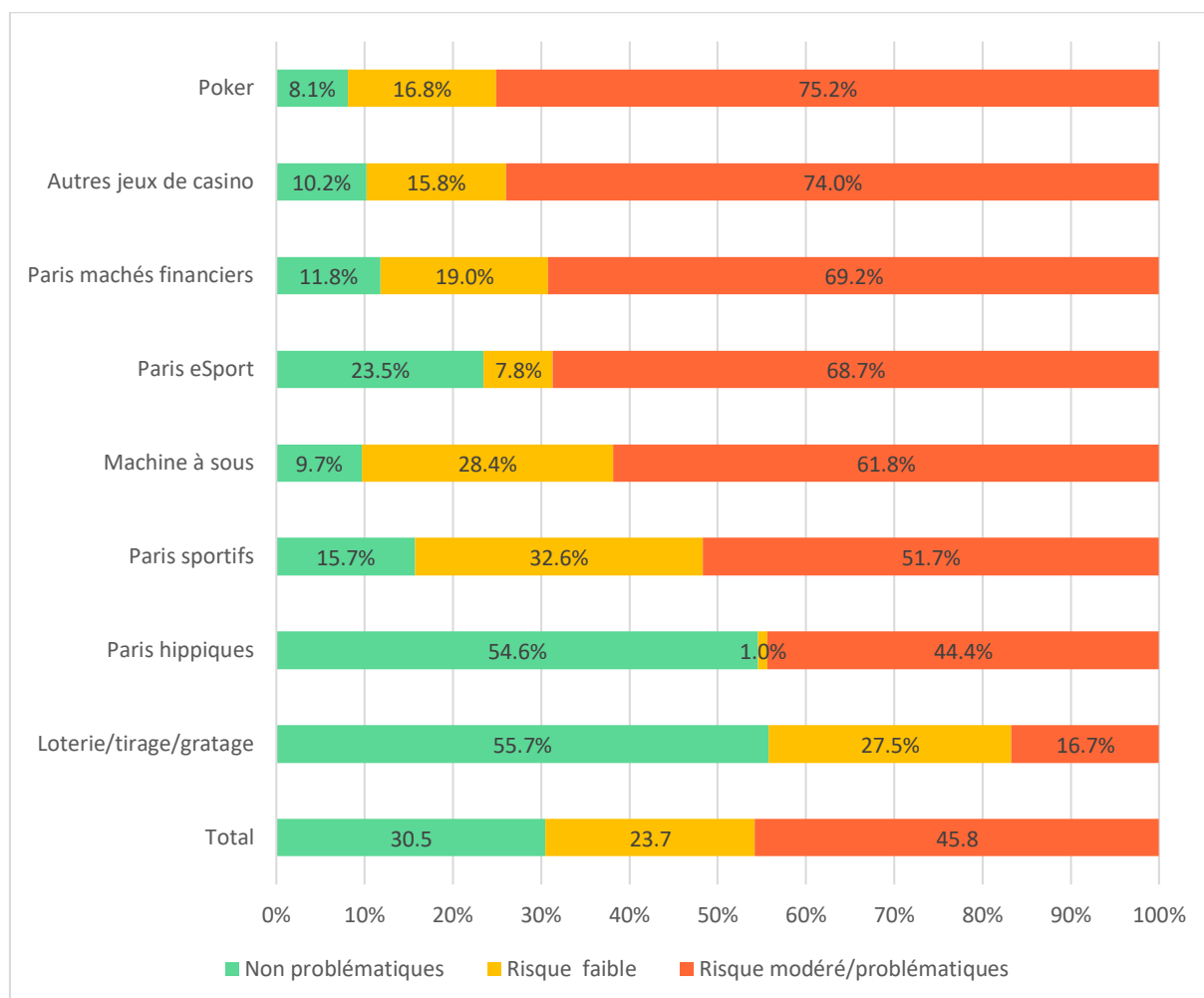
- [0] C. Al Kurdi, L. Notari, et H. Kuendig (2020). « Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo » (p. 226). GREA & Addiction Suisse, Lausanne.
- [1] Sos-jeu.ch (n.d.). Le jeu excessif c'est quoi ? consulté le 20 mars 2020. http://www.sos-jeu.ch/fr/Le_jeu_excessif
- [2] C. Jeanrenaud, M. Gay, D. Kohler, J. Besson et O. Simon (2012). « Le coût social du jeu excessif en Suisse ». Neuchâtel : Institut de recherches économiques de l'Université de Neuchâtel.
- [3] Commission fédérale des maisons de jeux (2019). Rapport aux jeux de hasard et problèmes liés en Suisse : synthèse. <https://www.esbk.admin.ch/dam/data/esbk/publiservice/berichte/res-studie-isgf-f.pdf>
- [4] J. Bilieux, S. Achab, J-F. Savary, O. Simon, F. Richter, D. Zullino et al. (2016). « Gambling and problem gambling in Switzerland ». *Addiction*, 111, p. 1677-83.
- [5] Commission fédérale des maisons de jeu (2019). Protection sociale et dépendance au jeu. Consulté le 20 mars 2020. <https://www.esbk.admin.ch/esbk/fr/home/spielbankenaufsicht/spielsucht.html>
- [6] Y. Barrense-Dias, A. Berchtold et JC. Suris (2019). « La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg 2018-2019 : résultats transversaux ». Lausanne : Unisanté.
- [7] Comlot (n.d.). Taxe sur la dépendance au jeu (art. 18 CILP). Consulté le 23 mars 2020. <https://www.comlot.ch/fr/jeu-excessif/taxe-sur-la-dependance-au-jeu>

6 Annexes

Annexe 1 – Caractéristiques sociodémographiques des joueurs selon le profil de risque (PGSI).

		Joueurs non problématiques (n=1172) [%]	À risque faible (n=344) [%]	À risque modéré /problématiques (n=150) [%]	Sig.
Sexe	Hommes	71.3	77.9	76.7	*
	Femmes	28.7	22.1	23.3	
Âge	18-29 ans	14.0	30.2	44.0	***
	30-39 ans	17.1	25.0	23.3	
	40-49 ans	26.6	20.3	16.0	
	50-59 ans	27.0	14.8	11.3	
	60+	15.4	9.6	5.3	
Région linguistique	D	67.6	66.9	68.0	<i>n.s.</i>
	F	22.9	25.3	26.0	
	I	9.4	7.8	6.0	
Statut d'emploi	en emploi	76.8	75.0	74.0	<i>n.s.</i>
	en recherche	2.5	2.3	4.0	
	autre	20.7	22.7	22.0	
Formation	Primaire ou secondaire	50.7	56.4	69.1	***
	Tertiaire	49.3	43.6	30.9	
Statut civil	Célibataire	32.9	50.3	60.4	***
	Marié ou pacs	53.1	40.4	30.2	
	Veuf (ve)	1.2	1.5	1.3	
	Divorcé(e) ou séparé(e)	12.8	7.8	8.1	
Revenu du ménage	moins de 6000 CHF	26.2	31.1	48.3	***
	6000 CHF ou plus	73.8	68.9	51.7	

Annexe 2 – Répartition des dépenses totales rapportées pour chaque jeu en ligne et selon le profil de risque (PGSI) (n=1652).



Cette fiche d'information a été rédigée par Camille Robert (GREA) et Christophe Al Kurdi (GREA). Elle accompagne la publication du rapport du GREA et d'Addiction Suisse sur les jeux d'argent sur internet [0] – téléchargeable sur www.grea.ch/rapport-jhal