

Lausanne, le 18 février 2021

Distributeurs de loterie électronique en Suisse romande et jeu excessif.

Synthèse des connaissances et incidences pour la prévention par les cantons.

Christophe Al Kurdi, Cheryl Dickson, Emilien Jeannot, Luca Notari, Gordana Petrovic, Camille Robert, Fabrice Rosselet, Olivier Simon, Alexander Tomei et Coralie Zumwald

Un projet réalisé sur mandat du Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ)



PROGRAMME INTERCANTONAL DE LUTTE
CONTRE LA DÉPENDANCE AU JEU

La préparation et la rédaction du rapport ont été réalisées dans le cadre d'un mandat confié par le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ), un programme des six cantons romands.

Contributions : Christophe Al Kurdi, GREA, Cheryl Dickson, CJE, Emilien Jeannot, CJE, Luca Notari, Addiction Suisse, Gordana Petrovic, CJE, Camille Robert, GREA, Fabrice Rosselet, GREA, Olivier Simon, CJE, Alexander Tomei, CJE et Coralie Zumwald, CJE.

Secrétariat scientifique et logistique : Camille Robert (GREA)

Coordination générale du projet : Jean-Félix Savary (GREA), Olivier Simon (CJE)

Secrétariat pour la relecture : Ingrid Vogel (CJE)

Citation recommandée

C. Al Kurdi, E. Jeannot, C. Dickson, L. Notari, G. Petrovic, C. Robert, F. Rosselet, O. Simon, A. Tomei & C. Zumwald. « Distributeurs de loterie électronique en Suisse romande et jeu excessif : synthèse des connaissances et incidences pour la prévention par les cantons », Centre du jeu excessif (CHUV) et GREA, Lausanne, 2021.

Abréviations et glossaire

ALV	Appareil de loterie vidéo. Terme traduit de Video Lottery Terminal (VLT) et utilisé au Québec pour désigner les DLE.
CFMJ	Commission fédérale des maisons de jeu. Autorité fédérale (indépendante) chargée de la surveillance des maisons de jeu. https://www.esbk.admin.ch/esbk/fr/home.html
CJE	Centre du jeu excessif du Service de médecine des addictions du Centre hospitalier universitaire vaudois (CHUV).
CLASS	Conférence latine des affaires sanitaires et sociales.
Comlot	Commission intercantonale des loteries et paris. GESPA depuis 2021.
CORJA	Convention romande sur les jeux d'argent. C'est l'un des outils cantonaux adoptés par Vaud, le Valais, Genève, Fribourg, Neuchâtel et le Jura (2019) pour la mise en œuvre des obligations et des compétences de la LJAr. https://www.ge.ch/legislation/rsg/f/s/rsg_I3_17.html
DLE	Dispositifs de loterie électronique. Au sein de la famille des EGM, les DLE (VLT en anglais) se distinguent par le fait qu'ils sont généralement gérés par les loteries et sont exploités en dehors des casinos, dans des salles dédiées, dans des établissements publics, tels les bars et restaurants, ou dans des lieux de divertissement. Ils se distinguent également par le fait que les terminaux sont reliés à un serveur central. La génération des nombres pseudo-aléatoires qui déterminent les résultats des jeux est donc effectuée à distance, à la différence des MAS qui fonctionnent de manière autonome.
DSM-IV	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux), 4 ^e édition
EGM	Electronic Gambling Machine ou Electronic Gaming Machine. Les EGMs, familièrement appelée « pokies », comprennent toutes les machines électroniques de JHA, exploitées dans les casinos ou en dehors. Leurs caractéristiques sont que : (a) l'issue des jeux est régie par un générateur de nombres pseudo-aléatoires, (b) la personne qui joue est seul face à la machine, (c) les temps entre sessions de jeux et entre les phases d'un même jeu sont significativement plus courts que ceux existant pour la forme terrestre de ces mêmes jeux. Voir aussi DLE.
GESPA	Autorité intercantonale de surveillance des jeux d'argent (Interkantonale Geldspielaufsicht) / autorité intercantonale. Comlot jusqu'en 2021. Autorité d'autorisation et de surveillance du marché de tous les jeux de grande envergure (loteries, paris sportifs et jeux d'adresse exploités de manière automatisée, sur le plan intercantonal ou en ligne). https://www.gespa.ch/fr
GREAA	Groupement romand d'études des addictions.

JHA	Jeux de hasard et d'argent.
LJAr	Loi fédérale sur les jeux d'argent. La nouvelle loi et ses ordonnances (dont l'OJAr) sont entrées en vigueur en 2019. La LJAr remplace la loi sur les maisons de jeu (1998) et la loi sur les loteries (1923). https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/2018/795/fr
LMJ	Loi fédérale sur les jeux de hasard et les maisons de jeu / loi sur les maisons de jeu (1998).
Loterie romande	Société de la Loterie de la Suisse romande. Exploitant des DLE et autres jeux de loterie (points de vente, plateformes Internet) en Suisse romande. https://www.gespa.ch/fr/les-differentes-formes-de-jeux-dargent/loteries
MAS	Machines à sous (slot machines). Toutes les MAS actuelles sont contrôlées par un ordinateur (microprocesseur), interne et autonome contrairement aux DLE, qui reproduit le hasard grâce à des algorithmes générateurs de nombres pseudo-aléatoires (Pseudorandom Number Generator). Voire aussi DLE.
NPA	Numéro postal d'acheminement.
OFS	Office fédéral de la statistique.
OJAr	Ordonnance sur les jeux d'argent. Elle « regroupe les [...] ordonnances sur les loteries et sur les maisons de jeu, règle les points qui font l'objet d'une délégation au Conseil fédéral et précise les dispositions de la loi qui nécessitent une concrétisation » (N° référence: COO.2180.109.7.216147 / 217.1/2017/00005). Voir aussi LJAr. https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/2018/796/fr
PBJ	Produit brut des jeux. Il s'agit de la différence entre le montant des mises des personnes qui jouent et celui des gains réglementaires qui leur sont versés par la maison de jeu. C'est l'équivalent du chiffre d'affaires imposable. https://www.esbk.admin.ch/esbk/fr/home/spielbankenaufsicht/spielbankenabgabe.html
PILDJ	Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu.
STATPOP	Statistique de la population et des ménages de l'OFS.
Tactilo	Dénomination commerciale historique des DLE donnée par l'exploitant des jeux de grande envergure romand, qui l'a aujourd'hui remplacée par l'appellation « Loterie électronique ». Ces DLE sont exploités en Suisse romande depuis 1999.
VLT	Video Lottery Terminal. Appellation anglaise des DLE. Parfois aussi connus sous le nom de video gaming terminal, video slots ou video lottery.

Table des matières

1. Résumé exécutif.....	6
1.1. Situation initiale et objectifs de l'étude.....	6
1.2. Méthodes.....	6
1.3. Principaux résultats.....	7
1.4. Conclusions générales.....	10
1.5. Recommandations.....	11
2. Introduction.....	13
2.1. Problématique et contexte.....	13
2.2. Objectif et structure de la recherche.....	13
2.3. Partenaires du projet de recherche.....	14
3. Revue de la littérature.....	16
3.1. Définitions.....	16
3.2. Méthode.....	16
3.2.1. Moteurs de recherche et mots clés utilisés.....	17
3.2.2. Critères d'inclusion.....	17
3.2.3. Critères d'exclusion.....	17
3.2.4. Présentation des références.....	17
3.3. Résultats.....	17
3.3.1. Association entre DLE et jeu problématique.....	18
3.3.2. Association entre caractéristiques structurelles des DLE et le comportement de jeu.....	19
3.3.3. Association entre jeu sur DLE et consommation d'alcool et de tabac.....	19
3.3.4. Évaluation des mesures de prévention appliquées aux machines.....	19
3.3.5. Évaluation des mesures de prévention appliquées aux personnes qui jouent et aux dépositaires de DLE.....	20
3.4. Discussion.....	20
3.5. Limites.....	21
3.6. Conclusion.....	21
4. Enquête quantitative : caractéristiques des demandes d'aide liées aux loteries électroniques.....	23
4.1. Contexte.....	23
4.2. Méthode.....	23
4.2.1. Population.....	23
4.2.2. Variables.....	24
4.2.3. Analyses.....	24
4.2.4. Aspects éthiques.....	24
4.3. Résultats.....	25
4.3.1. Évolution du nombre de nouvelles demandes.....	25
4.3.2. Évolution de la répartition des nouvelles demandes par type de jeu problématique.....	25
4.3.3. Profil sociodémographique.....	27
4.3.4. Situation socio-économique.....	29
4.3.5. Sévérité des troubles.....	30
4.3.6. Données annexes : recours aux mesures d'exclusion des casinos parmi les demandes en lien avec les machines à sous.....	31
4.4. Discussion.....	31

5.	<i>Enquête qualitative : entretiens avec les personnes jouant aux DLE</i>	35
5.1.	Méthode	35
5.2.	Les interlocuteurs	37
5.3.	Résultats	39
5.3.1.	Pratiques de jeu	39
5.3.2.	Accessibilité des jeux	39
5.3.3.	Caractéristiques structurelles des DLE et comportement de jeu	40
5.3.4.	Dynamiques sociales autour des DLE	40
5.3.5.	Endettement des personnes interrogées	41
5.3.6.	Regard sur les mesures de prévention	41
5.4.	Conclusion	44
6.	<i>Analyse géospatiale de l'implantation des DLE dans les communes romandes</i>	46
6.1.	Introduction	46
6.2.	Méthode	47
6.2.1.	Jeux de données	47
6.2.2.	Facteurs de risque socio-économiques	47
6.2.3.	Description des variables retenues	47
6.2.4.	Description des données	48
6.2.5.	Méthodes statistiques	50
6.3.	Résultats	50
6.3.1.	Romandie	50
6.3.2.	Canton par canton	51
6.4.	Discussion	52
6.4.1.	Une première étude écologique de l'offre de DLE	52
6.4.2.	Limites	53
6.5.	Conclusion	53
7.	<i>Conclusions du rapport</i>	54
8.	<i>Recommandations</i>	56
9.	<i>Bibliographie</i>	58
10.	<i>Annexes</i>	63
10.1.	Annexe 1 – tableaux de littérature	64
10.2.	Annexe 2 – grille d'entretiens	79
10.3.	Annexe 3 – résumés d'entretiens	85
10.4.	Annexe 4 – résultats détaillés des régressions logistiques	113
10.5.	Annexe 5 – illustration de la problématique : DLE dans l'« Agglomération » Lausannoise	116

1. Résumé exécutif

1.1. Situation initiale et objectifs de l'étude

En Suisse romande, il est possible depuis une vingtaine d'années de jouer dans des cafés, bars et restaurants sur des dispositifs de loterie électronique (DLE), appelés aussi « Tactilo ». Il s'agit d'une spécificité romande puisque ces appareils ne sont pas exploités en Suisse alémanique et au Tessin. Après deux décennies de présence dans les cantons romands, aucune recherche scientifique et indépendante n'a été menée pour déterminer le potentiel de dangerosité de ces appareils, alors même que ce sujet a déjà bien été documenté par la recherche internationale.

L'entrée en vigueur, en 2019, de la nouvelle Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAr) vient modifier cette situation : d'une part, la LJAr s'accompagne d'une ordonnance permettant aux milieux scientifiques d'obtenir des informations détenues par l'autorité intercantonale de surveillance des jeux d'argent (GESPA) à des fins de recherche (art. 109 OJAr) ; d'autre part, l'entrée en vigueur de cette nouvelle loi implique la réévaluation et la ré-homologation des offres de jeux (dont les DLE) par l'autorité intercantonale.

Dans ce contexte, le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ) a confié la réalisation de cette étude au Centre du jeu excessif (CJE) du CHUV et au Groupement romand d'études des addictions (GREAA), afin de collecter les premières connaissances scientifiques indépendantes sur les DLE romands et de documenter les problèmes qui y sont liés. Cette étude devrait permettre aux cantons romands d'améliorer leurs actions de prévention et leurs politiques publiques en vue de renforcer la protection des personnes jouant aux DLE.

1.2. Méthodes

Afin de répondre à ces objectifs, quatre axes méthodologiques, distincts mais complémentaires, ont été choisis, à savoir : une revue de la littérature, une analyse quantitative, une enquête qualitative et une analyse géospatiale. Ces quatre modules sont conçus comme autant de points de vue permettant d'éclairer notre compréhension des DLE.

La **revue de la littérature** répertorie et présente l'état des lieux de la recherche sur les DLE sous l'angle de leur potentiel addictif et des mesures de prévention visant à diminuer ce potentiel. Soixante-sept références littéraires ont été analysées et 40 ont été finalement retenues. La littérature étudiée est répertoriée et ses résultats sont présentés en détails à l'annexe 1 de ce rapport (tableaux 1 à 5).

Le **module quantitatif** consiste en une analyse descriptive caractérisant les nouvelles demandes d'aide au CJE enregistrées entre 2001 et 2018. Les critères d'inclusion à cette étude étaient d'avoir été enregistré comme nouvelle demande liée aux jeux de hasard et d'argent (JHA) dans la période précitée, ce qui porte le nombre de demandes d'aides analysées à 657.

Le **module qualitatif** a été réalisé entre le 28 octobre et le 17 décembre 2020. Sept entretiens semi-directifs d'une heure ont été conduits avec des personnes jouant régulièrement aux DLE. L'objectif de ce volet était d'identifier les problèmes perçus et vécus par ces personnes et d'obtenir leur regard sur les mesures de prévention rencontrées dans ce cadre. Tous les

entretiens ont été retranscrits (non-verbatim) et sont disponibles à l'annexe 3 de ce rapport. L'analyse thématique a été utilisée pour identifier, analyser et structurer l'information recueillie.

Le **module d'analyse géospatiale** porte sur l'implantation géographique des 696 DLE de l'exploitant dans les cantons romands. Sur la base de l'art. 109 OJAr, nous avons obtenu de l'autorité intercantonale le nombre de DLE par commune selon leur numéro postal d'acheminement (348 sites d'implantation). Avec ces données, il a été possible de procéder à une première analyse des liens entre implantation de DLE et caractéristiques sociodémographiques des communes en se basant sur les données disponibles en libre accès via l'Office fédéral de la statistique (*Statatlas*).

1.3. Principaux résultats

Revue de la littérature

- Les DLE sont la forme de jeu la plus souvent **associée au jeu problématique**. La densité d'implantation de DLE sur un territoire donné et leur proximité d'habitation est synonyme de jeu problématique. Les DLE seraient particulièrement problématiques lorsque situés dans des lieux sociaux, tels que des bars. Des analyses effectuées à partir des données de l'Enquête suisse sur la santé 2007 et des analyses de centres de traitement montrent que les DLE figurent parmi les jeux les plus problématiques.
- Parmi les caractéristiques structurelles des DLE, la **vitesse** à laquelle se déroule les sessions de jeu induit la personne qui joue à sous-estimer le nombre de jeux joués, et donc à jouer plus longtemps. Les sons émis par la machine peuvent aussi rendre plus difficile l'arrêt du jeu.
- La consommation d'**alcool** augmente le temps de jeu, le montant des mises et le nombre de jeux perdus. Cela peut donner lieu à un cercle vicieux, puisqu'une étude montre que le jeu sur DLE augmente aussi la probabilité de consommation d'alcool. La consommation de nicotine participerait également à l'augmentation des mises jouées sur DLE.
- La recherche internationale est plutôt mitigée quant à l'efficacité des **mesures de prévention** appliquées aux machines. Globalement, les messages de prévention affichés de façon dynamique (c.-à-d. « pop-up ») seraient plus efficaces que les messages statiques (c.-à-d. affichés autour de l'écran), mais les messages de prévention auraient de toute manière plus d'effet sur les cognitions que sur les comportements de jeu. De plus, les messages de prévention et de mise en garde sur les dangers des JHA auraient plus d'impact lorsqu'ils proviennent d'une source médicale que lorsqu'ils proviennent de l'exploitant de jeu.
- Les évaluations des mesures de prévention appliquées aux dépositaires de DLE montrent que les **formations** axées sur les principes de jeu responsable ont un effet limité. Les évaluations effectuées par le CJE auprès des dépositaires de DLE en Suisse romande, entre 2008 et 2019, montrent qu'environ un tiers de ceux qui ont suivi la formation n'intervient pas auprès des personnes montrant des signes de jeu problématique. Les trois quarts des dépositaires disent détecter les personnes ayant un jeu problématique, mais ils ne seraient que 38% à intervenir en conséquence.

Volet quantitatif

- L'analyse de la répartition des **nouvelles demandes** selon le type de jeu problématique rapporté montre que les DLE (seuls ou parmi d'autres jeux) sont en première position pour les périodes 2001-2006 (57.3% des demandes) et 2007-2012 (41.2% des demandes). Pour la période la plus récente (2012-2018), ils apparaissent en deuxième position (37.9% des demandes), juste derrière les machines à sous (42.4%) et avant les jeux d'argent *online* (34.5%).
- En ce qui concerne le **profil sociodémographique** des nouvelles demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux), il s'agit en majorité d'hommes (76%), entre 31 et 50 ans (72%), avec des enfants (60%), de nationalité étrangère (60% pour les DLE comme seul jeu, 50% pour les DLE parmi d'autres jeux) et avec un niveau de formation intermédiaire (maturité, bac ou apprentissage : 51%) ou bas (scolarité obligatoire ou moins : 43%).
- S'agissant du **revenu** des personnes demandeuses d'aide, pour l'ensemble des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux), il est en moyenne de 3'887 francs (médiane à 4'000 francs). En ce qui concerne le montant estimé des dettes, il est en moyenne de 26'804 francs (médiane de 12'500 francs) pour l'ensemble des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux).
- S'agissant de la **sévérité des troubles** rapportés, pour l'ensemble des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux), 71.7% présente cinq critères du DSM-IV ou plus, seuil qui caractérise un trouble constitué, tandis que 20.1% présente entre trois et quatre critères, ce qui indique un jeu problématique. On note 8.2% de demandes qui, avec moins de trois critères, reflète un jeu non problématique ou à risque. Si l'on se penche sur les 71.7% des demandes présentant les critères du trouble, on relève que 32.7% de l'ensemble présente entre cinq et sept critères et 32.7% présente entre 8 et 10 critères, reflétant un trouble sévère. D'autre part, 37% des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux) provient de personnes qui rapportent des idées suicidaires.

Volet qualitatif

- A l'exception d'une personne, les personnes ayant répondu à l'enquête ont tous les **DLE comme jeu favori**, ce qu'ils attribuent au fait que ces derniers sont très accessibles et permettent de jouer de faibles mises dans l'espoir de gagner de gros montants. Ces raisons sont en même temps ce qui les rend si problématiques à leurs yeux.
- Les caractéristiques structurelles des DLE (rapidité du jeu, faible montant des mises jouées, sons émis, etc.) sont perçues comme ce qui contribue à **renforcer la dépendance** à la machine et à faire perdre la notion du temps et de l'argent dépensé. Les personnes ayant interrogées disent ainsi se sentir « engluées », prises dans une « machine à laver » ou dans une « avalanche ». Certaines ont déjà pu jouer le montant de leur salaire ou de leur loyer en une heure ou deux, sans vraiment s'en rendre compte.
- La **grande accessibilité** des machines ressort également comme un facteur problématique. Pour les personnes interrogées, ces dernières sont partout : il suffit de sortir de chez soi et de se rendre dans le café du coin. Certaines rues seraient des « rues Casino », offrant la possibilité de faire des circuits entre lieux de jeu. Certaines se sont fait exclure des casinos et jouent depuis sur les DLE ; d'autres ont renoncé à leur demande

d'exclusion ou se sont simplement détournées des casinos lorsqu'elles ont découvert les DLE, plus proches de chez elles et en libre-accès.

- Plusieurs interlocuteurs ont désigné l'**alcool** comme facteur aggravant de la perte de contrôle sur les DLE. Certains aiment consommer de l'alcool en jouant car « cela va ensemble ». D'autres racontent des scènes où les personnes qui jouent sont sévèrement alcoolisées, et doivent se tenir aux machines pour rester debout, ou ont un comportement qui débouche parfois sur des actes de violence avec bagarres. Les personnes interrogées rapportent également des coutumes, comme celle consistant à payer une « tournée générale » lorsqu'un gain important est obtenu.
- Les **moyens de prévention** mis à disposition par l'exploitant des jeux dans le cadre de sa politique de « jeu responsable » ne seraient pas utilisés par nos interlocuteurs. La majorité disent n'avoir jamais lu les informations. Une personne interrogée a réalisé un autotest sur son comportement de jeu sans que cela ne change quoi que ce soit. Les messages s'affichant à l'écran invitant à faire une pause sont perçus comme sans effets dans la mesure où ils sont non contraignants.
- Selon les personnes interrogées, certains **tenanciers** sont dans des situations économiques difficiles et peuvent dépendre des DLE pour que leur établissement survive. Certains y joueraient eux-mêmes. Les personnes interrogées racontent aussi que certains font de la monnaie à volonté, encouragent la consommation d'alcool et ferment les yeux sur les temps de sessions de jeu comme sur le prêt des cartes de contrôle d'accès. Ils prêteraient même de l'argent de leur poche aux personnes qui jouent et qui n'ont plus rien.
- La **période de fermeture** des établissements due à la pandémie de la Covid-19 a été vécue comme une expérience positive pour quelques personnes interrogées. Ces dernières rapportent en effet ne pas avoir ressenti le besoin de se reporter sur une autre offre de jeux et avoir ainsi, pour la première fois depuis longtemps, réalisé des économies.

Analyse géospatiale

- L'analyse descriptive des données géospatiales révèle une densité de DLE inégale entre les cantons avec, à ses extrêmes, un dispositif pour 4'125 habitants à Fribourg et un dispositif pour 2'830 habitants dans le canton du Jura (46% de variation). Les disparités cantonales sont plus importantes au regard de la rentabilité des DLE. Dans le canton de Genève, le produit brut des jeu (PBJ) moyen s'élève à 121'565 francs par DLE, alors qu'il est de 75'466 dans le canton du Jura (62% de variation).
- Sur l'ensemble des communes romandes, la **présence d'un DLE** dans une commune est liée à la taille de la population, au taux de personnes de nationalité étrangère et au faible revenu imposable.
- Pour le canton de Vaud, le modèle de régression logistique montre que la présence d'un DLE est liée à la taille de la population, la proportion de personnes de nationalité étrangère et la proportion de personnes bénéficiant de l'aide sociale¹.
- Ce volet, réalisé uniquement sur la base du nombre de DLE par commune et des données sociodémographiques de la population en libre accès, montre que la répartition des DLE sur le territoire romand se fait au détriment d'une partie de la population, identifiée par la

¹ Pour les autres cantons, plus petits, la même analyse n'a pas pu montrer de relation significative en raison du petit nombre de communes.

recherche internationale comme particulièrement vulnérable en matière de dépendance aux jeux d'argent.

1.4. Conclusions générales

L'objectif de ce premier effort de recherche sur les DLE exploités dans le contexte régional romand était de collecter les premières informations scientifiques les concernant au moyen de quatre modules complémentaires. À la lumière de chacun de ces modules, nous tirons les principaux constats suivants.

1. Les DLE représentent une offre dont les dangers sont au niveau de ceux des offres de jeux d'argent évaluées comme les plus dangereuses du marché.

La recherche internationale montre en quoi les caractéristiques structurelles des DLE en font un jeu particulièrement problématique. Le potentiel de dangerosité de ces appareils serait d'autant plus élevé du fait qu'ils sont placés dans des lieux sociaux et que leur utilisation peut être combinée à une consommation d'alcool et/ou de nicotine. Les réponses des personnes ayant participé aux entretiens corroborent ces résultats. A leurs yeux, la grande accessibilité des appareils, leur mode de fonctionnement, le fait qu'ils se trouvent dans des bars et restaurants et le fait de pouvoir y jouer malgré une interdiction de casino, les rendent à la fois attractifs et problématiques parce que favorisant la dépendance. Au Centre du jeu excessif, les demandes d'aide liées aux DLE représentent depuis 2001 entre la moitié et le tiers des demandes d'aide totales.

2. Les DLE s'adressent à des publics socio-économiquement défavorisés.

La littérature internationale indique que les DLE se trouvent généralement dans des régions ou des quartiers socio-économiquement défavorisés. Ce résultat a pu être partiellement vérifié grâce à l'obtention du nombre de DLE par commune romande (selon NPA). Dans le contexte romand, la présence de DLE dans une commune est liée à la taille de sa population, son taux d'habitants de nationalité étrangère ainsi que son faible niveau de revenus imposables. Pour le canton de Vaud, la proportion de personnes à l'aide sociale est également significative. Ces résultats se reflètent dans l'analyse des nouvelles demandes d'aide au CJE concernant les DLE, parmi lesquelles nous avons pu relever une surreprésentation des personnes de nationalité étrangère (une sur deux), avec un faible niveau de formation et une situation économique précaire (40% est au bénéfice d'un revenu d'assurance sociale ; revenu moyen de 3'900 francs par mois). Ainsi, les personnes dont les caractéristiques sociodémographiques ont été identifiées par la recherche internationale comme des facteurs de risque en matière de troubles liés aux jeux d'argent utilisent d'avantage les DLE.

3. Les mesures de protection actuelles sont identifiées comme insuffisantes à limiter le potentiel de dangerosité des DLE.

Les personnes ayant participé aux entretiens se sont toutes montrées très critiques vis-à-vis des mesures d'information et de prévention disponibles actuellement : selon elles, les personnes qui jouent ne lisent pas les flyers et autres fiches disponibles dans les établissements. Ces réponses vont dans le sens des éléments avancés dans la revue de la littérature, plutôt réservée sur l'efficacité de ces mesures. Il en ressort que les messages d'information aux personnes qui jouent peuvent modérer leurs cognitions, sans toutefois avoir d'impact effectif sur leur comportement de jeu. Dans la stratégie de prévention actuelle, les

dépositaires de DLE jouent un rôle important. Les personnes interrogées jugent leurs interventions limitées, notamment par le mécanisme de rémunération qui les place dans une situation de conflit d'intérêts. Cela est par ailleurs confirmé par les évaluations périodiques menées par les institutions mandatées pour la formation des dépositaires.

1.5. Recommandations

L'analyse des recommandations propres à chaque partie du rapport amènent à formuler six recommandations essentielles.

1. Renforcer la prévention sélective auprès des publics les plus vulnérables aux DLE, notamment par les professionnels de première ligne et par des services itinérants.

Les résultats issus des nouvelles demandes d'aide et de l'implantation des DLE dans les communes romandes confirme ce qui a été observé dans d'autres juridictions, à savoir que ces jeux concernent particulièrement les personnes disposant de bas revenus. Il ressort également des observations que la mise à disposition de matériel d'information dans les points de vente ne retient pas suffisamment l'attention. À la lumière de ces informations, les cantons devraient renforcer la prévention sélective, notamment par l'intermédiaire des services sociaux de première ligne ainsi que par des services de prévention itinérants (p. ex., présence des spécialistes du jeu excessif sur les lieux de jeu, stands de prévention adaptés aux publics visés à partir du matériel préexistant de la campagne « tous joueurs »).

2. Réviser les conditions d'exploitation des DLE afin d'aligner la protection sur les dispositions prévues par la LJAr sur les jeux d'argent pour les jeux les plus dangereux.

Afin de garantir un niveau de protection suffisant, la LJAr donne la compétence à l'autorité intercantonale de décider si un jeu de grande envergure doit intégrer le périmètre des jeux impliquant l'obligation pour l'exploitant de détecter et d'exclure les personnes jouant au-delà de leurs moyens ou dont l'exploitant devrait présumer qu'elles présentent un jeu excessif (art. 80, al. 3). Les constats présentés dans ce rapport indiquent sans ambiguïté que les DLE devraient rejoindre le périmètre de ces jeux. Sur le plan technique, il existe différents moyens d'optimiser la mise en œuvre de cette mesure, notamment le système de détection des sessions problématiques utilisé aujourd'hui pour délivrer des messages de prévention ciblée, et des comptes personnels des personnes qui jouent. Cela permettrait également de remédier aux observations rapportées quant aux limites des cartes de contrôle de l'âge.

3. Pour assurer la congruence avec la politique sociale des cantons, l'autorité intercantonale devrait analyser le produit brut des jeux (PBJ) pour chaque point de vente, au regard des variables géographiques et socio-économiques.

Cette première enquête sur l'implantation des DLE montre l'importance de la prise en compte des variables socio-économiques dans l'encadrement de la mise sur le marché des DLE. Pour étudier cette relation et exercer une surveillance efficace, il apparaît notamment nécessaire de collecter le PBJ pour chaque point de vente, et de l'analyser en fonction des caractéristiques de la population de l'aire de recrutement du point de vente.

4. L'autorité intercantonale devrait élaborer un cadre normatif déterminant clairement les seuils à partir desquels les sessions individuelles de jeu sont considérées comme problématiques.

La part du PBJ issue des sessions individuelles de jeu problématique n'est pas connue. Les témoignages des personnes qui jouent et les déclarations des dépositaires suggèrent que le mécanisme de rémunération proportionnel au revenu des jeux les place dans un conflit d'intérêt vis-à-vis de la détection précoce, ce qui implique pour l'autorité intercantonale de se doter d'instruments pour déterminer si le mécanisme de rémunération demeure « raisonnable », selon les termes de l'article 46 al. 3 de la LJAr. Il appartient donc à l'autorité intercantonale de définir des seuils précis à partir desquels les sessions sont considérées comme problématiques. Ces sessions devraient être soustraites automatiquement du revenu des dépositaires. Outre le fait de favoriser l'implication des dépositaires dans les obligations de prévention imposées par la réglementation, la possibilité de délimiter clairement les sessions problématiques présente l'avantage d'estimer la part des personnes jouant de manière excessive dans les recettes de chaque point de vente, gage d'un effort de prévention parfaitement ciblé au regard des objectifs de la LJAr.

5. Impliquer les organismes de prévention reconnus par les autorités de santé publique pour conceptualiser et évaluer les mesures de protection déterminées par l'autorité intercantonale.

Pour obtenir le droit d'exploiter des jeux de grande envergure, la LJAr prévoit que les exploitants doivent se doter d'un programme de mesures sociales (art. 22 al. 1 let. h). La compétence de prévention est, quant à elle, attribuée aux cantons (art. 85 al. 1). Cette répartition n'est pas totalement rigide puisque l'art. 85 al. 2 invite les cantons à se coordonner avec les exploitants de jeux de grande envergure dans le cadre de leurs mesures de protection. En matière de DLE, les observations rapportées démontrent les limites importantes du programme de responsabilité sociale actuel de l'exploitant romand des jeux de grande envergure. Pour optimiser un tel programme sur le plan opérationnel, il est indispensable de développer et renforcer les coopérations entre l'exploitant et des centres spécialisés de prévention et de traitement, sur la base de mandats garantissant l'indépendance et la transparence. Dans ce but, un cadre stratégique de ces mandats pourrait être établi sous l'égide de la Conférence latine des affaires sanitaires et sociales (CLASS) ainsi que des autres services des cantons et de la Confédération impliqués dans la mise en œuvre de la LJAr.

6. Encourager la recherche relative aux différentes offres de jeux et intégrer dans les enquêtes épidémiologiques les DLE comme catégorie spécifique.

Les analyses réalisées mettent en lumière d'importantes lacunes du dispositif actuel d'évaluation et de monitoring de la politique publique « jeu excessif ». Les enquêtes de prévalence, notamment l'Enquête suisse de la santé, ne ventilent pas de manière précise les différentes offres de jeux, de sorte que les DLE ne peuvent faire l'objet d'analyses séparées. Pour répondre aux besoins de recherche liés à la construction d'un système d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs, il est essentiel d'organiser la recherche relative aux moyens, aux processus et aux résultats de la LJAr, en identifiant séparément les catégories de jeux les plus dangereux, dont les DLE.

2. Introduction

2.1. Problématique et contexte

La Société de la Loterie de la Suisse Romande (Loterie romande), exploitante exclusive des jeux de grande envergure sur ce territoire (art 4 CORJA), dispose d'environ 700 dispositifs de loterie électronique (DLE) répartis dans 350 cafés et bars. Il s'agit d'une particularité romande, car la société Swisslos, l'équivalent alémanique de la Loterie romande, n'exploite pas de tels appareils. En 2019, les DLE de la Loterie romande ont généré un produit brut des jeux (PBJ) de plus de 76 millions de francs (Loterie Romande, 2020). Cela signifie que les personnes qui jouent ont perdu en moyenne 217'000 francs dans chacun des 350 cafés.

Depuis leur apparition, les DLE suscitent l'intérêt et le questionnement des acteurs de la prévention et du traitement des troubles liés aux jeux d'argent. Or, jusqu'à ce jour, aucune recherche indépendante n'a été réalisée en Suisse sur le sujet. Le potentiel de dangerosité de ces jeux est resté un sujet non documenté, laissant face à face les intervenants et les exploitants, sans consensus ni collaboration satisfaisante.

Avec l'entrée en vigueur de la nouvelle Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAr), une ouverture a cependant été créée pour investir ce champ de recherche. D'une part, la nouvelle loi s'est accompagnée d'une ordonnance fédérale qui permet à la recherche scientifique d'accéder à certaines informations détenues par l'autorité intercantonale de surveillance des jeux d'argent (art. 109 OJAr). D'autre part, l'entrée en vigueur de la loi implique la ré-homologation des jeux de grande envergure par l'autorité intercantonale.

Saisissant cette opportunité, le Groupe de pilotage du Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ) a mandaté en juin 2020 le Groupement romand d'études des addictions (GREA) et le Centre du jeu excessif (CJE) du CHUV afin de réaliser la première recherche scientifique indépendante sur les DLE romands. Ce mandat de recherche a bénéficié du soutien de la Conférence latine des affaires sanitaires et sociales (CLASS), qui l'a approuvé lors de sa séance du 7 septembre 2020 et a reconnu son utilité pour les cantons.

2.2. Objectif et structure de la recherche

L'objectif visé par cette étude est de collecter les premières connaissances scientifiques indépendantes sur les DLE suisses et de documenter les problèmes qui y sont liés. Les résultats de cette recherche permettront d'améliorer le ciblage des actions des cantons romands et, *in fine*, la protection des personnes qui jouent. Ils seront directement utilisables par les autorités politiques pour l'amélioration de leurs politiques publiques ainsi que par les services de prévention pour leurs actions.

Afin de répondre à cet objectif, la recherche est constituée d'un assemblage de quatre modules complémentaires dont la structure est la suivante :

1. **Revue de la littérature** : ce premier volet présente l'état des travaux menés sur les DLE, sous l'angle de leur potentiel addictif et des mesures de prévention visant à minimiser les risques que ces appareils représentent en termes d'addiction.
2. **Enquête quantitative – caractéristiques des demandes d'aide liées aux loteries électroniques** : s'il existe plusieurs études nationales de prévalence du jeu excessif, la proportion spécifique de personnes ayant un jeu problématique de DLE et leurs

caractéristiques restent imprécises. Ce module analyse la base de données caractérisant les nouvelles demandes au CJE depuis l'ouverture du programme.

3. **Enquête qualitative – entretiens avec des personnes qui jouent** : ce troisième module porte sur les résultats des entretiens semi-directifs menés avec des personnes jouant aux DLE. Il vise à apporter un éclairage sur leurs expériences, les dynamiques sociales autour de ces appareils et leur regard sur les mesures de prévention.
4. **Analyse géospatiale de l'implantation des DLE dans les communes romandes** : grâce au numéro postal d'acheminement (NPA) de l'emplacement des DLE (obtenus via l'art. 109 OJAr), ce quatrième et dernier volet a pour objectif de répliquer partiellement d'autres études menées à l'étranger qui ont documenté les liens entre localisation des DLE et contexte socio-économique des régions dans lesquelles ils se trouvent.

2.3. Partenaires du projet de recherche

Gouvernance du projet

Le **Groupe de pilotage du PILDJ** mandate et accompagne le projet de recherche, avec le soutien de son Secrétariat exécutif (au GREA). Le PILDJ est un programme des six cantons romands. Il vise en premier lieu à sensibiliser la population au problème du jeu excessif de manière à ce que les personnes touchées par cette problématique, directement ou indirectement, puissent trouver de l'aide. Le PILDJ vise à harmoniser les réponses des cantons au phénomène du jeu excessif. Il coordonne les prestations sur le jeu excessif en Suisse romande, sur le plan de l'information, de la prévention, de la formation et de la recherche. Il s'appuie pour cela sur les spécialistes exerçant leurs compétences dans les cantons romands.

Prestataires

Le **CJE** est un centre universitaire spécialisé dans le domaine de l'addiction aux jeux de hasard et d'argent (JHA). Il fait partie du Service de médecines des addictions du Département de psychiatrie du CHUV. Il développe ses missions autour de quatre axes : la prévention, le traitement, la formation et la recherche.

Le **GREA** est l'association des professionnels du domaine des addictions en Suisse romande. À ce titre, il a déjà réalisé ou participé à plusieurs enquêtes qualitatives innovantes dans le domaine des JHA. Par ses contacts avec les professionnels du terrain, le GREA synthétise les pratiques existantes et développe une expertise propre. Son positionnement pragmatique et proche du terrain valorise les apports théoriques et méthodologiques des sciences sociales en leur donnant une orientation professionnelle.

Module 1

**Revue de la littérature : les dispositifs de loterie électronique (DLE)
sous l'angle de leur potentiel de dangerosité**

Centre du jeu excessif | Gordana Petrovic et Alexander Tomei

3. Revue de la littérature

L'objectif de ce premier volet du rapport est de présenter l'état des travaux menés sur les dispositifs de loteries électroniques (DLE), sur leur potentiel addictif, mais également sur les mesures de prévention visant à minimiser les risques que ces machines constituent en termes d'addiction. Afin d'atteindre ces objectifs, il convient en un premier temps de situer ces appareils dans le contexte plus large des machines électroniques de jeux de hasard et d'argent (JHA) et de rappeler leurs caractéristiques. Cela permet non seulement de délimiter le périmètre de la recherche bibliographique, mais également de déterminer dans quelle mesure les DLE exploités en Suisse romande s'apparentent à ceux installés dans d'autres juridictions qui ont fait l'objet d'études scientifiques.

3.1. Définitions

Les DLE font partie de la famille plus élargie des *EGM* (*Electronic Gambling Machine* ou *Electronic Gaming Machine*), sigle anglais qui désigne toutes les machines électroniques de JHA, à savoir celles qui sont exploitées dans les casinos et celles qui le sont en dehors des casinos. Les *EGM* se caractérisent par les propriétés suivantes : (a) l'issue des jeux est régie par un générateur de nombre aléatoires, (b) la personne qui joue est seul face à la machine, (c) les temps entre sessions de jeux et entre les phases d'un même jeu sont significativement plus courts que ceux existant pour la forme terrestre de ces mêmes jeux. En effet, le jeu électronique accélère le rythme du jeu, induit la personne à jouer davantage et donc à dépenser plus d'argent dans un laps de temps déterminé. Pris dans leur ensemble, il est aujourd'hui établi que ces éléments contribuent au développement et au maintien du jeu problématique (Blaszczynski, 2009 ; White et al., 2006).

Au sein de la famille des *EGM*, les DLE, en anglais *VLT* (*Video Lottery Terminal*), se distinguent par le fait qu'ils sont généralement gérés par les loteries et sont exploités en dehors des casinos, dans des salles dédiées, dans des établissements publics, tels les bars et restaurants, ou dans des lieux de divertissement. Ils se distinguent également par le fait que les terminaux sont reliés à un serveur central. La génération des nombres aléatoires qui déterminent les résultats des jeux est donc effectuée à distance, à la différence des machines à sous qui fonctionnent de manière autonome.

Les DLE exploités en Suisse romande sont tout à fait assimilables aux DLE exploités dans d'autres juridictions. Ce sont des machines électroniques de jeux d'argent proposant des jeux de loterie, gérées par une société de loteries, installées dans des lieux publics en dehors des casinos et ce sont des terminaux reliés à un serveur central.

3.2. Méthode

Afin d'atteindre l'objectif de ce module, nous avons fait recours à deux sources de documentation : les moteurs de recherches sur Internet, y compris de littérature grise, et les institutions romandes engagées dans la lutte contre le jeu problématique, comme le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ), l'Autorité intercantonale de surveillance des jeux d'argent (GESPA) ainsi que les associations Rien Ne Va Plus et La Main Tendue.

3.2.1. Moteurs de recherche et mots clés utilisés

Nous avons consulté les bases de données *Google Search*, *Google Scholar*, *PubMed* et *Open Grey*, en limitant la recherche à la documentation en langues anglaise et française. Nous avons utilisé les mots-clés suivants :

- en anglais : VLT, video lottery terminal, EGM, electronic gambling machine, electronic gaming machine, Tactilo, effect, risk, harm, gambling, addiction, mechanism, characteristics, electronic lottery, video lottery ;
- en français : ALV, VLT, terminal de loterie vidéo, EGM, machine de jeu électronique, Tactilo, effets, risque, dommage, jeu de hasard et d'argent, addiction, mécanismes, caractéristiques, loterie électronique, loterie vidéo.

3.2.2. Critères d'inclusion

Les critères d'inclusions des références étaient les suivants : (a) données quantitatives, qualitatives ou revues de la littérature, (b) études d'échantillons d'adultes, (c) DLE comme objet principal ou secondaire de l'étude, *EGM* en dehors des casinos, (d) mesures du jeu problématique et/ou du changement de comportement chez la personne qui joue ou chez le dépositaire de DLE, (e) mesures de consommation d'alcool et tabac et (f) évaluation de mesures du jeu responsable.

3.2.3. Critères d'exclusion

Les critères d'exclusion étaient les suivants : (a) études d'opinion ou décrivant les DLE, (b) jeux de loterie non électroniques, (c) DLE placés dans les casinos, (d) *EGM* sans mention de DLE ou sans mention de leur emplacement (à l'intérieur ou à l'extérieur des casinos) et (e) échantillons d'adolescents.

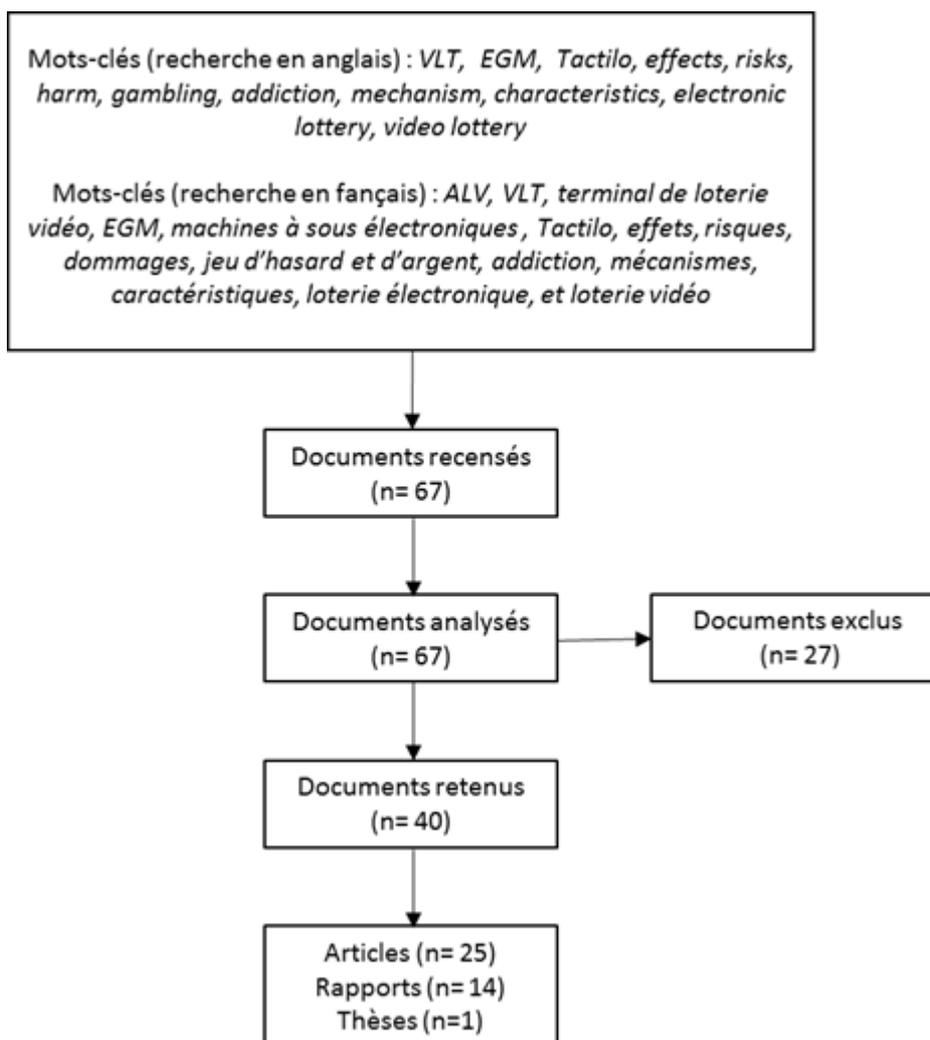
3.2.4. Présentation des références

Des références retenues, nous avons noté la juridiction concernée, les objectifs de l'étude, les méthodologies utilisées, et les principaux résultats. Nous avons retenu les éléments de la méthodologie et les résultats les plus pertinents pour le propos de ce rapport. Les tableaux 1 à 5 (annexe 1) présentent ces éléments pour les références retenues.

3.3. Résultats

La Figure 1 illustre le schéma du processus de recherche de la bibliographique. La recherche par les mots-clés décrits a permis de recenser 67 références. De celles-ci, 27 ne répondaient pas aux critères de sélection fixés et ont été exclues. Un total de 40 références a donc été retenu pour la revue. Ces références incluent 25 articles scientifiques, 14 rapports et une thèse de doctorat.

Figure 1 : Diagramme de flux illustrant le processus de recherche de la littérature.



Nous avons regroupé les références analysées dans les quatre catégories suivantes :

1. association entre DLE et jeu problématique ;
2. association entre caractéristiques structurelles des DLE et comportement de jeu ;
3. association entre jeu aux DLE et consommation d'alcool et tabac ;
4. évaluation des mesures de prévention par rapport aux risques du jeu sur DLE. Une partie des travaux analysés évalue l'efficacité de mesures de prévention appliquées à la machine, une autre évalue des mesures de prévention adressées aux personnes qui jouent et aux dépositaires de DLE.

Les références listées dans les tableaux et dans la bibliographie sont associées aux numéros en exposant placés au début de chaque référence.

3.3.1. Association entre DLE et jeu problématique

Les références incluses dans cette catégorie sont affichées au Tableau 1 (Annexe 1). Des dix références retenues, sept sont issues de recherches réalisées en Australie, au Canada et aux États-Unis. Trois de celles-ci montrent que la proximité des DLE par rapport aux lieux d'habitation et la densité des DLE sur le territoire sont associées au jeu problématique^{2,9,10}. Les quatre autres références montrent que les DLE sont la forme de jeu la plus répandue et

celle qui est le plus fortement associée au jeu problématique^{3,6-8}. L'une de ces études montre par ailleurs que les DLE sont plus dangereux lorsqu'ils sont installés dans des lieux sociaux comme les bars⁶.

Les trois autres références de cette catégorie rapportent les résultats d'analyses effectuées sur les données de l'Enquête suisse sur la santé 2007¹ et sur les données cliniques de centres de traitement^{4,5}. Ces analyses révèlent que, tant pour les personnes qui jouent que pour celles en traitement, les DLE sont parmi les JHA les plus problématiques⁴.

3.3.2. Association entre caractéristiques structurelles des DLE et le comportement de jeu

Les références de cette catégorie sont affichées au Tableau 2 (Annexe 1). Six références de cette catégorie montrent que l'affichage de *near wins* (c.-à-d., les positions de quasi-gains dans l'alignement des symboles) prolonge l'activité de jeu¹¹, que l'affichage de symboles en ordre séquentiel plutôt qu'en ordre simultané intensifie le jeu¹³ et que la possibilité d'actionner un bouton d'arrêt augmente l'illusion de contrôle, les cognitions erronées et le nombre de jeux joués¹⁴. D'autres études indiquent que la vitesse à laquelle se déroule le jeu et le son émis par la machine ont aussi un impact sur le comportement^{12,15,16} : un jeu plus rapide induit la personne qui joue à sous-estimer le nombre de jeux joués et donc à jouer plus longtemps sur la même machine. D'autres stimulations sensorielles, notamment celles venant du son émis par la machine, contribuent aussi au maintien du comportement de jeu problématique, dans la mesure où elles rendent plus difficile l'arrêt du jeu.

3.3.3. Association entre jeu sur DLE et consommation d'alcool et de tabac

Les références incluses dans cette catégorie sont affichées au Tableau 3 (Annexe 1). Des quatre études retenues sur la relation entre jeu sur DLE et consommation d'alcool et de tabac, deux montrent que l'absorption d'alcool augmente le temps de jeu, les mises et le nombre de jeux perdus^{18,19}. Une troisième étude montre que, après avoir consommé de l'alcool, les personnes qui jouent rapportent avoir envie de jouer, mais sans changement sur le plan du comportement de jeu¹⁷. Cette même étude met également en évidence un lien entre la consommation de nicotine et une augmentation des mises. Enfin, une dernière étude²⁰ examine la relation inverse et montre qu'une condition de jeu sur DLE induit une plus grande consommation d'alcool qu'une condition sans jeu (c.-à-d., visionnement d'un film).

3.3.4. Évaluation des mesures de prévention appliquées aux machines

Les références incluses dans cette catégorie sont affichées au Tableau 4 (Annexe 1). Sur les six études recensées, deux montrent que l'affichage de messages de prévention réduit les cognitions erronées et le comportement de jeu^{23,24}. Deux autres études montrent qu'un message de prévention affiché de manière dynamique (c.-à-d., « pop-ups ») est mieux retenu et a plus d'effet sur les pensées et le comportement de jeu que lorsqu'il est affiché de manière statique (c.-à-d., collé sur le bord extérieur de l'écran)^{25,26}. Enfin, deux études donnent des résultats plus mitigés. Une étude montre en effet que des messages de prévention s'affichant à l'écran ont un effet favorable sur les cognitions, mais pas sur le comportement de jeu²². L'autre n'aboutit pas à montrer que l'instauration de contraintes, sous la forme de pauses obligatoires, n'a pas d'effet sur l'intensité du jeu ni sur le temps entre sessions de jeu²¹.

3.3.5. Évaluation des mesures de prévention appliquées aux personnes qui jouent et aux dépositaires de DLE

Les références incluses dans cette catégorie sont affichées au Tableau 5 (Annexe 1). Deux des études recensées concernent les mesures de prévention appliquées aux personnes qui jouent. La première évalue l'effet d'une limite des mises préétablie par la personne elle-même. Les résultats montrent que les personnes ayant un jeu excessif se fixent des limites d'argent plus élevées que celles jouant de manière récréative et qu'elles n'arrivent souvent pas à les respecter³⁸. Les auteurs concluent que, pour que ce type de mesures soit efficace, il est nécessaire que les limites préfixées soient raisonnables. La seconde étude montre qu'une mise en garde sur les dangers des JHA a davantage de chance d'aboutir à un changement d'attitude envers la réduction du jeu si elle provient d'une source médicale plutôt que de l'exploitant³⁹.

Les études évaluant les mesures appliquées aux dépositaires de DLE montrent que des formations axées sur les principes du jeu responsable, les principes du hasard, les signes du jeu problématique et les outils pour assister les personnes ayant un excessif, contribuent à améliorer leurs connaissances en la matière, leur attitude envers les personnes ayant un jeu problématique et les incitent à les aider. Cependant, cette tendance à aider s'estompe à distance de huit mois³⁷. Les évaluations effectuées par le Centre du jeu excessif (CJE) auprès des dépositaires romands de DLE entre 2008 et 2019²⁷⁻³⁶ montrent qu'environ un tiers de ceux qui ont suivi la formation n'intervient pas auprès des personnes montrant des signes de jeu problématique. Les trois quarts d'entre eux disent détecter les personnes ayant un problème, mais ils ne sont que 38% à intervenir en conséquence³⁴. Deux évaluations montrent que, en moyenne, les dépositaires détectent des signes de jeu problématique chez trois à cinq personnes par année mais qu'ils n'interviennent que deux à trois fois^{35,36}. Des analyses supplémentaires effectuées sur cette population de dépositaires⁴⁰ font émerger que le niveau d'intervention auprès des personnes ayant un jeu problématique peut dépendre du sexe et du statut du dépositaire au sein de l'établissement. En effet, les analyses de l'étude montrent que les femmes avec un statut d'employée interviennent moins que les hommes tout statut confondu et que les femmes ayant un statut de propriétaire ou de gérante.

3.4. Discussion

Des 40 références retenues pour cette revue de la littérature, 21 concernent la relation entre DLE et le jeu problématique ainsi que les facteurs pouvant y contribuer. Environ deux tiers de ces travaux prouvent le haut potentiel addictif des DLE et la contribution de l'alcool et du tabac à ce potentiel.

Les 19 autres études recensées évaluent l'efficacité de mesures de prévention appliquées aux machines, aux personnes qui jouent et aux dépositaires des DLE. Quatre des six études démontrent l'efficacité des interventions de jeu responsable sur la machine. Une des deux études évaluant les interventions auprès des personnes qui jouent montre l'efficacité de cette démarche. Enfin, les 11 évaluations de mesures de prévention adressées aux dépositaires de DLE montrent que ces mesures renforcent les connaissances autour des JHA et les capacités à détecter les signes du jeu problématique, mais qu'elles n'ont pas d'impact sur le nombre d'interventions.

La revue de littérature effectuée ne relève l'existence d'aucune recherche empirique effectuée sur les DLE exploités en Suisse romande. Il est dès lors impossible à ce jour d'établir avec la

précision voulue le lien entre l'utilisation de ces DLE et le développement du jeu problématique dans les conditions d'exploitation particulières. Cependant, les preuves apportées par la recherche sur les DLE en général, ainsi que les données cliniques en Suisse romande induisent que ces machines constituent un risque pour leurs utilisateurs. L'exploitant romand des jeux de grande envergure a adapté à différentes reprises les machines afin de modérer le jeu excessif (Blaszczynski, 2011), mais aucune étude indépendante, publiée dans une revue scientifique à comité éditorial, n'a été réalisée pour évaluer l'efficacité de ces adaptations.

3.5. Limites

Les limites suivantes invitent à une certaine prudence par rapport aux conclusions pouvant être tirées de cette revue de la littérature.

- Le nombre de recherches menées sur les DLE reste malgré tout limité.
- Aucune recherche indépendante n'a été réalisée sur les DLE exploités dans le contexte suisse.
- Un certain nombre de recherches ne spécifient pas le type de jeu de DLE analysé, ce qui limite toute analogie avec les DLE de la LoRo.
- Les publications qui exploitent les données cliniques relatives aux personnes jouant aux DLE en Suisse romande portent sur des petits nombres de sujets non représentatifs du type de problèmes rencontrés par la majorité des personnes qui jouent.

3.6. Conclusion

A la lumière des résultats, et malgré les limites de cette revue de la littérature, nous pouvons conclure que les DLE exploités en Suisse romande peuvent constituer un risque en termes d'addiction. Ces machines sont analogues aux DLE présents sur d'autres territoires. Elles ont les mêmes caractéristiques techniques, reposent sur les mêmes principes algorithmiques et sont facilement accessibles. En ce qui concerne les mesures de prévention, la littérature disponible est limitée mais semble confirmer que les mesures prises dans le cadre des DLE sont relativement peu efficaces, en particulier pour la formation et les informations transmises aux personnes jouant dans les lieux de jeu (Williams et al., 2012).

Module 2

Enquête quantitative : caractéristiques des demandes d'aide liées aux loteries électroniques

Analyses secondaires du relevé des nouveaux cas admis au Centre du
jeu excessif de 2001 à 2018

Centre du jeu excessif | Cheryl Dickson, Emilien Jeannot,
Coralie Zumwald, Olivier Simon

4. Enquête quantitative : caractéristiques des demandes d'aide liées aux loteries électroniques.

4.1. Contexte

Présentant des caractéristiques structurelles qui en font des jeux potentiellement particulièrement dangereux, les dispositifs de loterie électronique (DLE) sont une modalité de jeux de hasard et d'argent (JHA) qui a donné lieu à une littérature grise et scientifique qui demeure à ce jour très limitée. Il n'existe pas en particulier de publications spécifiques relatives aux DLE exploités dans le contexte suisse, sachant que seuls les cantons romands sont concernés. S'il existe plusieurs enquêtes nationales de prévalence du jeu excessif, la proportion spécifique de personnes ayant un jeu problématique de DLE est imprécise ; l'évaluation des coûts sociaux et la proportion des revenus des DLE attribuables aux personnes ayant un jeu problématique ne sont pas connus, de même que les besoins spécifiques en matière de prévention et de protection des personnes qui jouent.

Pour combler cette lacune et mieux cerner les besoins de prévention secondaire et tertiaire des personnes jouant aux DLE présentant les problématiques les plus sévères, il y a notamment lieu d'analyser les données des centres de traitement. Il s'agit d'un enjeu important dans le contexte des nouvelles normes de protection des personnes qui jouent liées à l'entrée en vigueur au 1^{er} janvier 2019 de la nouvelle Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAR).

Le mandat donné par le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ) au Centre du jeu excessif (CJE) a pour but général de ré-analyser la base de données caractérisant les nouveaux cas depuis l'ouverture du programme.

Les objectifs spécifiques sont de :

1. Documenter l'évolution de la proportion des demandes d'aide impliquant un jeu problématique lié aux DLE parmi l'ensemble des demandes d'aide liées aux jeux d'argent.
2. Décrire les caractéristiques des demandes d'aide liées aux DLE sur le plan du profil sociodémographique, du profil socio-économique et de la sévérité des problèmes de jeu.
3. Mettre en perspective ces caractéristiques avec celles des demandes d'aide impliquant un jeu problématique lié à d'autres offres de jeux d'argent à haut potentiel de danger, en particulier les machines à sous exploitées par les casinos.

4.2. Méthode

4.2.1. Population

La population étudiée correspond à l'ensemble des nouvelles demandes pour une problématique de jeux d'argent du CJE depuis sa création en 2001 jusqu'à 2018, année précédant l'entrée en vigueur de la LJAr. Les informations analysées proviennent d'une base de données constituée anonymement chaque année pour réaliser le rapport d'activité clinique du CJE.

Le critère d'inclusion dans les ré-analyses est d'avoir été enregistré dans la base de données en tant que nouveau cas en relation avec les JHA sur la période de 2001 à 2018 ; cela intègre 657 demandes d'aide différentes. Les « nouveaux cas » ayant déjà formulé une demande d'aide par le passé (réouverture de dossier) ne sont pas inclus dans la base de données. Les

informations de la base de données ont été saisies par les cliniciens de l'unité, au fur et à mesure des admissions, avec un double contrôle sur la base des données insérées séparément dans les dossiers médicaux. Tous les nouveaux cas inclus concernent des personnes majeures.

4.2.2. Variables

Les nouvelles demandes impliquant un jeu problématique lié aux DLE ont été différenciées en deux sous-types : celles impliquant comme seul jeu problématique les DLE (appelées « DLE seuls ») et celles impliquant les DLE et d'autres types de jeux problématiques (appelées « DLE parmi d'autres jeux »). Lorsque ces deux sous-types étaient réunis, il a été fait mention de DLE seuls ou parmi d'autres jeux. Les mêmes distinctions et terminologies ont été utilisées pour les différents types de jeu problématique en lien avec les machines à sous (MAS).

Les autres variables analysées étaient de type socio-économique (genre, classe d'âge, état civil, enfant(s), nationalité, niveau de formation, assurance sociale, emploi) ; elles ont été stratifiées selon le type de nouvelles demandes comme expliqué ci-dessus.

Nous avons également analysé les différences de revenus mensuels déclarés et les montants des dettes déclarées selon les catégories précédemment définies.

La sévérité des troubles rapportés lors des nouvelles demandes a, quant à elle, été évaluée via le nombre de critères diagnostiques du trouble « jeu pathologique » (sur un total de 10 critères de l'ancienne nomenclature DSM-IV) ainsi que par la présence ou non d'idées suicidaires.

Dans une dernière partie nous avons étudié le recours aux mesures d'exclusion parmi les demandes rapportant un jeu problématique lié aux MAS.

4.2.3. Analyses

Il été décidé de regrouper les données en trois tranches d'années de six ans pour avoir trois périodes comparables : 2001-2006, 2007-2012 et 2013-2108.

Les données manquantes ou mal codées ont été retirées des analyses. Les données continues ont été analysées par des moyennes et médianes avec leur intervalle de confiance ; les données catégorielles ont quant à elles été analysées sous forme de pourcentages.

Les données ont principalement fait l'objet de statistiques descriptives. Des comparaisons ont été effectuées entre les sous-groupes « DLE seuls » et « MAS seules ». Les variables catégorielles ont été comparées avec des tests du khi carré et de Fischer. Les moyennes et médianes ont été comparées par des tests de Student et Anova. Les analyses ont été réalisées avec Stata14. Un p inférieur à 0,05 a été choisi comme limite de la significativité.

4.2.4. Aspects éthiques

Les données liées à la santé ayant été collectées anonymement, les présentes analyses ne relèvent pas de la Loi fédérale relative à la recherche sur l'être humain.

La base de données est stockée dans un fichier protégé sur le serveur sécurisé de l'unité ; elle n'inclut aucune donnée nominative. Chaque nouveau cas est identifié par un code ne permettant pas une ré-identification a posteriori. En particulier, il n'y a pas mention de date d'entrée, de date de naissance, ces dernières données étant agrégées par périodes. Il n'y a pas non plus de données administratives ou asséculo-logiques.

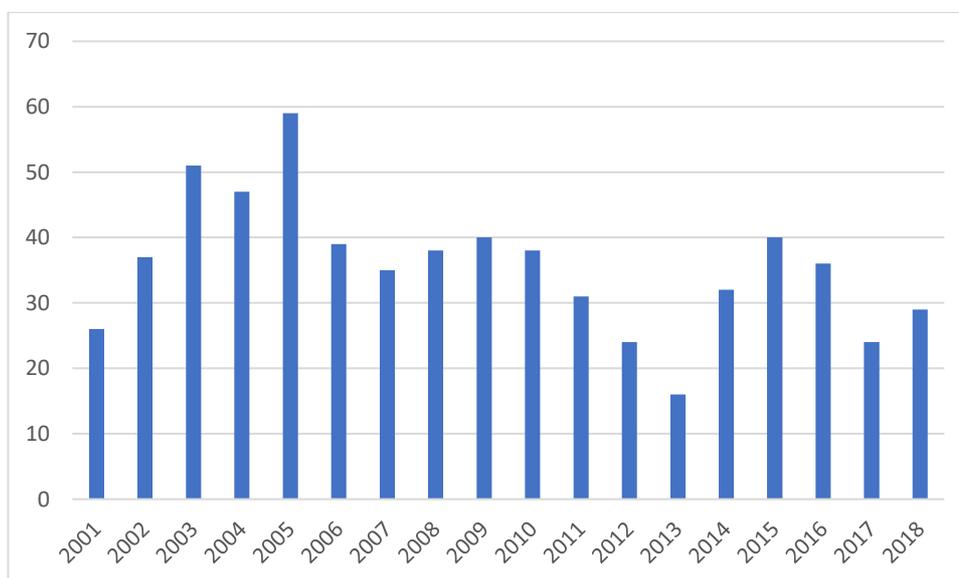
Seuls les cliniciens qui saisissent les données ont accès au serveur sécurisé sur lequel est stocké la base de données. Elle a été exportée sous format stata aux fins des analyses par le chercheur de l'unité en charge du mandat, et n'a pas quitté le serveur sécurisé interne à l'unité. Toutes les données et résultats bruts ne sont donc disponibles que sur le serveur sécurisé précité.

4.3. Résultats

4.3.1. Évolution du nombre de nouvelles demandes

Durant la période 2001-2018, le CJE a reçu 657 nouvelles demandes pour une problématique de jeux d'argent. Cela représente entre 16 à 69 nouveaux cas par année. Ce nombre varie fortement d'une année à l'autre ; on observe en moyenne 37 nouvelles demandes liées aux jeux d'argent par année (figure 1).

Figure 1 : Nombre de nouvelles demandes jeux d'argent CJE par année.

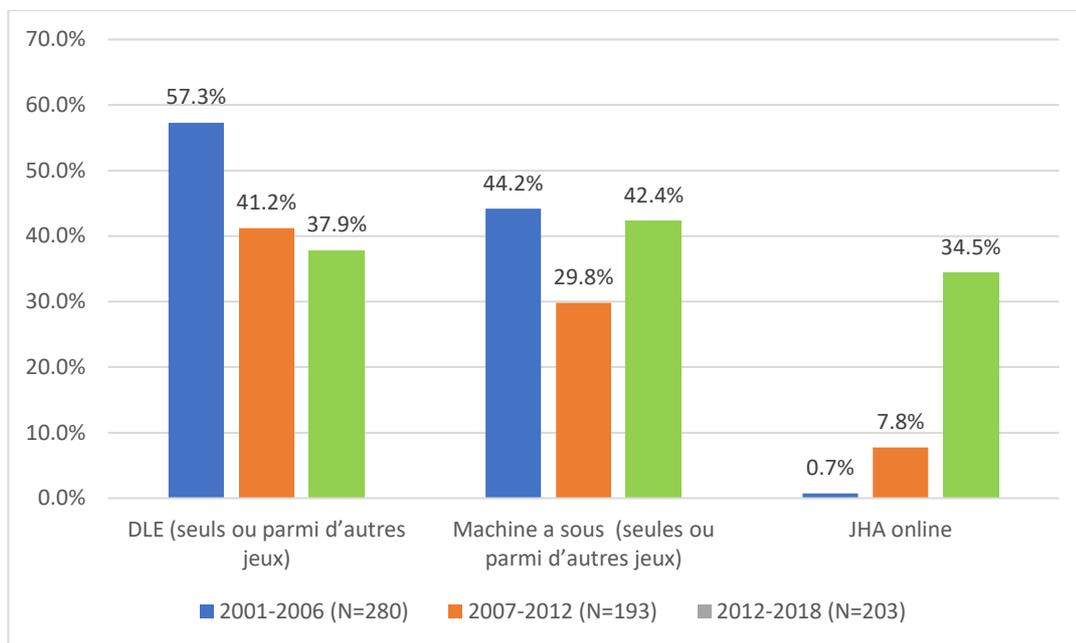


4.3.2. Évolution de la répartition des nouvelles demandes par type de jeu problématique

L'analyse de la répartition des nouvelles demandes selon le type de jeu problématique rapporté (figure 2) montre que les DLE (seuls ou parmi d'autres jeux) sont en première position pour les périodes 2001-2006 (57.3% des demandes) et 2007-2012 (41.2% des demandes). Pour la période la plus récente (2012-2018), ils apparaissent en deuxième position (37.9% des demandes), juste derrière les MAS (42.4%) et avant les jeux d'argent *online* (34.5%). Pour ces derniers, ce chiffre représente une nette augmentation par rapport aux périodes précédentes.

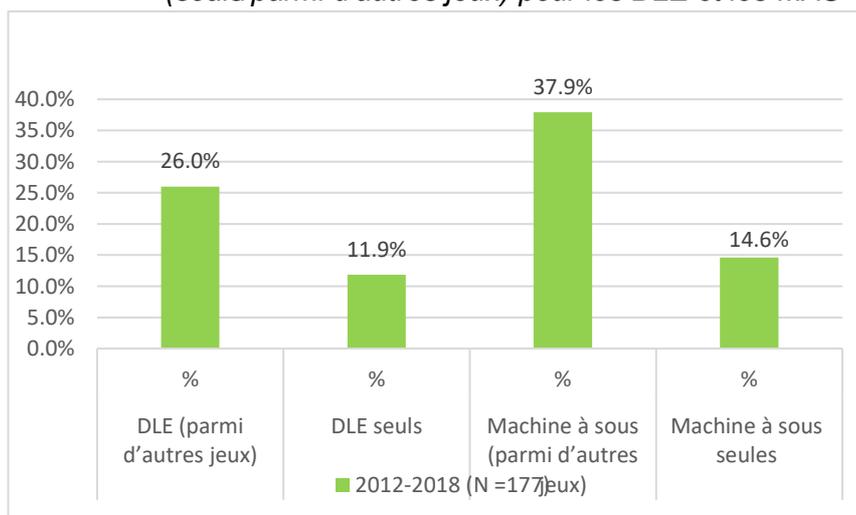
A noter que ne sont présentés ici que les trois types de jeux problématiques les plus rapportés ; d'autres types de jeux, moins fréquents, ont également été mentionnés (notamment jeux de table, paris hippiques, etc.).

Figure 2 : Évolution des types de jeux problématiques parmi les nouvelles demandes de consultation au CJE pour un motif de jeux d'argent, N = 657 (une nouvelle demande peut rapporter plusieurs types de jeux problématiques, donc la somme dépasse 100%)



La figure 3 présente la répartition des deux sous-types de jeux problématiques, seuls et parmi d'autres jeux, pour les DLE et pour les MAS. On observe ainsi que parmi l'ensemble des demandes rapportant un jeu problématique lié aux DLE, pour la période 2012-2018, environ 1/3 est concerné par un jeu lié aux DLE seuls, et environ 2/3 par un jeu lié aux DLE parmi d'autres jeux. Cette répartition est similaire pour les demandes liées aux MAS.

Figure 3 : Répartition des deux sous-types de jeu problématique sur la période 2012-2018 (seuls/parmi d'autres jeux) pour les DLE et les MAS



4.3.3. Profil sociodémographique

Le tableau 1 présente les caractéristiques sociodémographiques des nouvelles demandes liées aux DLE, avec distinction des demandes liées aux DLE seuls ou parmi d'autres jeux et des demandes liées aux DLE seuls. Ces dernières ont été mises en perspective avec les nouvelles demandes liées aux MAS seules. Seules les données concernant les deux sous-groupes DLE seuls et MAS seules ont fait l'objet de comparaison statistique ; les différences statistiquement significatives entre ces deux sous-groupes sont présentées en gras dans le tableau.

En ce qui concerne le genre, les hommes sont nettement surreprésentés (76%) parmi l'ensemble des nouvelles demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux). La comparaison du genre entre le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules montre que cette surreprésentation est plus marquée parmi les demandes liées aux DLE seuls (78% comparés à 66% pour les MAS seules).

Les 31-40 ans et les 41-50 ans représentent la majorité (72% pour les deux classes d'âge) de l'ensemble des nouvelles demandes liées aux DLE seuls ou parmi d'autres jeux ; on note toutefois que cette proportion est inférieure pour les demandes liées aux DLE seuls (environ la moitié). Par ailleurs, la comparaison de l'âge de ce sous-groupe avec celui des MAS seules indique une différence significative : celle-ci semble porter principalement sur les plus âgés ; les 51-60 ans sont plus nombreux proportionnellement dans le premier sous-groupe, tandis que les plus de 60 ans sont plus nombreux dans le second.

Les données concernant l'état-civil montrent qu'un tiers environ des nouvelles demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux) concerne des personnes célibataires, un tiers environ des personnes mariées, et le dernier tiers des personnes séparées, divorcées ou veuves. Il n'y a pas de différence significative entre le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules.

D'autre part, environ 60% des demandes liées aux DLE seuls ou parmi d'autres jeux proviennent de personnes qui ont des enfants. Là encore, la comparaison entre le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules ne révèle pas de différence significative.

La moitié des nouvelles demandes liées aux DLE seuls ou parmi d'autres jeux détient la nationalité suisse alors que l'autre moitié est d'une nationalité étrangère ; cette répartition est différente entre le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules : les personnes de nationalité étrangère sont surreprésentées dans le premier sous-groupe (60%), comparé au second (47%), la différence étant significative.

En ce qui concerne le niveau de formation atteint, on note qu'une majorité des nouvelles demandes liées aux DLE seuls ou parmi d'autres jeux se rapporte à des personnes qui ont un niveau de formation intermédiaire (maturité, bac, ou apprentissage : 51%) ou bas (scolarité obligatoire ou moins : 43%). La comparaison entre le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules nous montre une différence fortement significative dans le sens d'un niveau de formation nettement plus bas dans le premier sous-groupe comparé au second.

Concernant le recours à une assurance sociale, 42% des demandes liés aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux) est au bénéfice du chômage, de l'aide sociale, de l'assurance invalidité, de l'AVS ou d'une autre assurance sociale. La comparaison entre le sous-groupe des

demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules ne révèle pas de différence significative.

Enfin, et en cohérence avec le résultat précédant, 35% des nouvelles demandes liées aux DLE seuls ou parmi d'autres jeux relève de personnes sans emploi. On ne note pas de différence significative non plus sur ce plan entre le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules.

Tableau 1 : Caractéristiques sociodémographiques des nouvelles demandes liées aux DLE selon le sous-type ; le sous-type des demandes liées aux DLE seuls est comparé aux demandes liées aux MAS seules

** Les différences statistiquement significatives sont présentées en gras dans le tableau (p inférieur à 0,05)*

	DLE (seuls ou parmi d'autres jeux)		DLE seuls		MAS seules		p
	N	%	N	%	N	%	
Genre							0,04
femme	50	24,5%	27	22,1%	46	33,6%	
homme	154	75,5%	95	77,9%	91	66,4%	
Classe d'âge							0,041
18-20	7	4,0%	0	0,0%	1	0,7%	
21-30	33	18,8%	23	15,3%	19	13,9%	
31-40	73	41,5%	31	20,7%	36	26,3%	
41-50	54	30,7%	41	27,3%	39	28,5%	
51-60	6	3,4%	51	34,0%	23	16,8%	
61-70	2	1,1%	4	2,7%	16	11,7%	
71 et plus	1	0,6%	0	0,0%	3	2,2%	
État civil							0,42
célibataire	68	33,7%	28	23,5%	38	27,9%	
marié(e)	74	36,6%	58	48,7%	53	39,0%	
séparé(e)	25	12,4%	11	9,2%	12	8,8%	
divorcé(e)	33	16,3%	20	16,8%	30	22,1%	
veuf/veuve	2	1,0%	2	1,7%	3	2,2%	
Enfants							0,86
sans	80	39,8%	35	28,9%	42	30,9%	
avec	121	60,2%	86	71,1%	94	69,1%	
Nationalité							0,045
suisse	96	49,2%	45	40,5%	71	53,4%	
autre	99	50,8%	66	59,5%	62	46,6%	

	DLE (seuls ou parmi d'autres jeux)		DLE seuls		MAS seules		p
Formation							0,001
Université, Haute école, formation supérieure	10	5,6%	2	2,0%	17	14,9%	
maturité, bac, apprentissage	91	51,1%	58	56,9%	66	57,9%	
école obligatoire ou moins	77	43,3%	42	41,2%	31	27,2%	
Assurance sociale							0,1
sans	113	58,5%	76	66,1%	80	60,6%	
AI	29	15,0%	9	7,8%	13	9,8%	
AVS	5	2,6%	3	2,6%	15	11,4%	
aide sociale	9	4,7%	7	6,1%	5	3,8%	
chômage	32	16,6%	16	13,9%	17	12,9%	
autre	5	2,6%	4	3,5%	2	1,5%	
Emploi							0,07
sans	71	35,3%	37	31,1%	38	27,7%	
avec	116	57,7%	78	65,5%	85	62,0%	
retraite	5	2,5%	2	1,7%	11	8,0%	
autre	9	4,5%	2	1,7%	3	2,2%	

4.3.4. Situation socio-économique

Le tableau 2 présente des données relatives à la situation socio-économique des nouvelles demandes liées aux DLE : revenus rapportés et estimation du montant des dettes. Tout comme dans le tableau précédant, une distinction a été faite entre le sous-groupe de l'ensemble des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux) et le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls. A nouveau, seules les données concernant les deux sous-groupes DLE seuls et MAS seules ont fait l'objet de comparaisons statistiques ; les différences statistiquement significatives entre ces deux sous-groupes sont présentées en gras dans le tableau.

S'agissant du revenu, pour l'ensemble des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux), il est en moyenne de 3'887 francs (médiane à 4'000 francs). La différence entre le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules n'est pas significative, toutefois la tendance semble indiquer un revenu plus bas dans le premier sous-groupe (moyenne de 3'700 francs) comparé au second (moyenne de 4'452 francs).

En ce qui concerne le montant estimé des dettes, il est en moyenne de 26'804 francs (médiane de 12'500 francs) pour l'ensemble des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux). La comparaison entre le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls et celui des demandes liées aux MAS seules révèle une différence nettement significative, avec un montant inférieur dans le premier sous-groupe (moyenne de 18'522 francs) comparé au second (moyenne de 76'602 francs).

Tableau 2 : Caractéristiques socio-économiques des nouvelles demandes liées aux DLE selon le sous-type ; le sous-type des demandes liées aux DLE seuls est comparé aux demandes liées aux MAS seules

* Les différences statistiquement significatives sont présentées en gras dans le tableau (p inférieur à 0,05)

	DLE (seuls ou parmi d'autres jeux)				DLE seuls				MAS seules			p	
	Moyenne	Intervalle de confiance à 95%		Médiane	Moyenne	Intervalle de confiance à 95%		Médiane	Moyenne	Intervalle de confiance à 95%			Médiane
Revenu moyen mensuel (en CHF)	3887	1839	2348	4000	3700	3298	4101	3850	4452	3924	4980	4200	0.07
Montant dette de jeu (en CHF)	26'804	21'608	32'000	12'500	18'522	13'078	23'966	5000	76'602	40'976	11'2228	25'000	0.0001

4.3.5. Sévérité des troubles

Le tableau 3 présente les données relatives à la sévérité des troubles : nombre de critères diagnostiques du trouble « jeu pathologique » (sur un total de 10 critères de l'ancienne nomenclature DSM-IV) et présence ou non d'idées suicidaires. Tout comme dans le tableau précédant, une distinction a été fait entre le sous-groupe de l'ensemble des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeu) et le sous-groupe des demandes liées aux DLE seuls. A nouveau, seules les données concernant les deux sous-groupes DLE seuls et MAS seules ont fait l'objet de comparaisons statistiques ; les différences statistiquement significatives entre ces deux sous-groupes sont présentées en gras dans le tableau.

S'agissant du nombre de critères diagnostiques, pour l'ensemble des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux), 71.7% présente 5 critères ou plus, seuil qui caractérise un trouble constitué, tandis que 20.1% présente entre 3 et 4 critères, ce qui indique un jeu problématique. On note 8.2% des demandes qui, avec moins de 3 critères, reflète un jeu non problématique ou à risque. Si l'on se penche sur les 71.7% des demandes qui présentent les critères du trouble, on relève que 32.7% de l'ensemble des demandes présente entre 5 et 7 critères et 32.7% présente entre 8 et 10 critères, reflétant un trouble sévère.

D'autre part, 37% des demandes liées aux DLE (seuls ou parmi d'autres jeux) provient de personnes qui rapportent des idées suicidaires.

La comparaison statistique entre le sous-groupe des nouvelles demandes liées aux DLE seuls et celui des nouvelles demandes liées aux MAS seules n'indique aucune différence significative, tant pour le nombre de critères diagnostiques que pour la présence d'idées suicidaires.

Tableau 3 : Sévérité des difficultés des nouvelles demandes liées aux DLE selon le sous-type ; le sous-type des demandes liées aux DLE seuls est comparé aux demandes liées aux MAS seules

* Les différences statistiquement significatives sont présentées en gras dans le tableau (p inférieur à 0,05)

	DLE (seuls ou parmi d'autres jeux)		DLE seuls		MAS seules		p
	N	%	N	%	N	%	
Nombre de critères diagnostiques							0.46
moins de 3 (à risque ou non problématique)	13	8.2%	1	1.2%	4	4.3%	
entre 3 et 4 (problématique)	32	20.1%	6	7.4%	11	11.8%	
entre 5 et 7 (trouble constitué)	62	39.0%	32	39.5%	34	36.6%	
entre 8 et 10 (trouble constitué sévère)	52	32.7%	42	51.9%	44	47.3%	
Idées suicidaires							0.68
sans	138	63.0%	55	64.7%	83	61.9%	
avec	81	37.0%	30	35.3%	51	38.1%	

4.3.6. Données annexes : recours aux mesures d'exclusion des casinos parmi les demandes en lien avec les machines à sous

Le tableau 4 présente les résultats concernant le recours aux mesures d'exclusion parmi les demandes rapportant un jeu problématique lié aux MAS. On relève que 40.6% de l'ensemble des demandes liées aux MAS (seules ou parmi d'autres jeux) a eu recours aux mesures d'exclusion ; pour le sous-groupe des demandes liées aux MAS seules, ce chiffre s'élève à 36.3%. Il s'agit dans une très nette majorité de mesures d'exclusion volontaires et encore en vigueur.

Tableau 4 : Recours aux mesures d'exclusion parmi les demandes liées aux MAS

	MAS (seules ou parmi d'autres jeux)		MAS seules	
	N	%	N	%
Mesures d'exclusion de casino				
Non	124	59.3%	128	63.7%
Oui - exclusion volontaire en vigueur	77	36.8%	61	30.3%
Oui - exclusion imposée en vigueur	5	2.4%	6	3.0%
Exclusion passée, actuellement levée	3	1.4%	6	3.0%

4.4. Discussion

Depuis la création du CJE fin 2001, les demandes d'aide liées aux DLE concernent entre la moitié et le tiers des demandes d'aide liées aux JHA. Parmi celles-là, et de façon similaire aux demandes d'aide liées aux MAS, environ un tiers implique un jeu problématique de DLE uniquement, et environ deux tiers un jeu problématique de DLE parmi d'autres jeux problématiques.

La demande d'aide liée aux DLE (et de façon similaire, celle liée aux MAS) apparaît relativement stable, en nombre de demandes par année traitées au CJE. Ce résultat doit être toutefois replacé dans le contexte de la montée en charge au cours des années des lieux d'aide spécialisés des autres cantons, ainsi que des intervenants privés. Le fait que les proportions relatives des demandes d'aide liées aux DLE et aux autres offres restent elles aussi relativement stables suggère que la demande d'aide liée aux DLE a pu augmenter au même titre que celle liées aux autres offres, sans que cela soit nécessairement dû à une augmentation de la prévalence des troubles. En effet, au cours des vingt années écoulées, un effort important a été réalisé pour faire connaître à la population romande et aux professionnels l'existence des lieux de référence pour le jeu excessif, notamment via le PILDJ.

Le profil socio-économique des demandes d'aide liées aux DLE est caractérisé par une majorité d'hommes, d'âge moyen, avec une nette surreprésentation de personnes présentant un faible niveau de formation et un statut social précaire (plus de 40% est au bénéfice d'une assurance sociale). On retrouve également une surreprésentation de personnes de nationalité étrangère (environ la moitié). Le revenu moyen est faible (environ 3'900 francs en moyenne), proche des minimas sociaux, alors que la dette moyenne s'élève à près de 27'000 francs.

Les demandes d'aide liées aux DLE se caractérisent par une sévérité des troubles élevée : près d'un tiers présente un trouble lié au jeu d'argent sévère, et près de 40% présente un trouble de sévérité moyenne. Dans plus d'un tiers des cas, le trouble est associé à la présence d'idées suicidaires.

La demande d'aide exclusivement liée aux DLE ne se distingue pas de celle des demandes d'aide exclusivement liées aux MAS des casinos sur le plan des caractéristiques des personnes en matière de statut marital et familial, de revenus, de recours aux aides sociales, de sévérité du trouble lié aux jeux d'argent et en termes de suicidalité.

En revanche, elle se distingue significativement de celle des demandes d'aide exclusivement liées aux MAS des casinos par une surreprésentation des demandes provenant d'hommes, de personnes âgées de 51 à 60 ans, de personnes de nationalité étrangère et de personnes de moindre niveau de formation. En ce qui concerne le revenu, la tendance penche en faveur d'un revenu inférieur. On note que l'endettement moyen des personnes demandeuses d'aide liées aux DLE est cependant moins important que celui des personnes demandeuses d'aide liée aux MAS.

Enfin, il est à noter que près d'un tiers des personnes demandeuses d'aide liée aux MAS a recours aux mesures d'exclusion proposées par les casinos, que ce soit de manière volontaire (nette majorité) ou que ces mesures soient imposées en raison des obligations des casinos liées à la LMJ² d'exclure les personnes jouant au-delà de leurs moyens. S'il n'est pas possible d'en inférer directement les besoins effectifs de disposer de mesures d'exclusion pour les personnes usagères de DLE, force est de constater que le dispositif d'exclusion est utilisé par

² L'article 22 de la Loi fédérale du 18 décembre 1998 sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (LMJ) stipule : « La maison de jeu exclut des jeux les personnes dont elle sait ou devrait présumer, sur la base des constatations qu'elle a faites elle-même dans son établissement ou sur la base d'informations provenant de tiers (a) qu'elles sont insolvables ou qu'elles ne remplissent pas leurs obligations financières (b) qu'elles engagent des mises sans rapport avec leur revenu et leur fortune (c) qu'elles sont susceptibles de perturber le déroulement des jeux. » Ces dispositions ont été reprises dans la Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAr), entrée en vigueur après 2018, c'est-à-dire après la période d'observation analysée ici. L'article 80 de la LJAr stipule : « Les maisons de jeu et les exploitants de jeux de grande envergure exploités en ligne excluent des jeux les personnes dont ils savent ou devraient présumer, sur la base de leurs observations ou des informations provenant de tiers: (a) qu'elles sont surendettées ou ne remplissent pas leurs obligations financières, ou (b) qu'elles engagent des mises sans rapport avec leur revenu et leur fortune. »

une part substantielle des demandes d'aides pour lesquelles il est relevant (en l'occurrence ici les demandes d'aide liées aux MAS).

En conclusion, il apparaît important d'enquêter plus précisément sur les besoins de prévention comportementale et de traitement des hommes qui jouent aux DLE dans la tranche d'âge 30-60 ans, en adaptant le matériel au niveau du contenu (faible niveau de formation) et au niveau linguistique. De manière générale, la similitude de la charge des problèmes rapportée par les demandes d'aide liées aux DLE avec celle liée aux MAS suggère que, là où cela est possible, les offres de prévention et de traitement devraient être sensiblement au même niveau que celles prévues pour les personnes présentant des demandes d'aide liée aux MAS des casinos ou aux offres de jeux d'argent en ligne. Pour la prévention structurelle, ces observations suggèrent en particulier de renforcer le contrôle de l'âge par une vérification d'identité similaire à celle prévue pour les casinos terrestres ou pour les offres de casinos et de loteries et paris en ligne (login, compte personnel de la personne qui joue). Il apparaît également souhaitable que les DLE soient inclus au périmètre des jeux vis-à-vis desquels l'exploitant a la responsabilité de détecter et d'exclure les personnes qui jouent au-delà de leurs moyens, selon les termes définis par la nouvelle Loi fédérale sur les jeux d'argent (article 80 alinéa 3 de la LJA).

Ces données sont globalement en ligne avec les connaissances issues d'autres juridictions (cf. volet 1 du rapport). Elles présentent plusieurs limites. Il s'agit de données rétrospectives liées aux nouvelles demandes, et non aux personnes, et à des variables définies à des fins cliniques et administratives, et non à des fins de recherche. Sur la période d'observation de presque 20 ans, l'offre de jeux, en particulier l'offre de jeux technologiques, les dispositifs de régulation, l'offre de soins, les connaissances du public en matière de risques liés aux jeux d'argent ont considérablement évolué. Ces données appellent donc des études complémentaires prospectives afin de confirmer ou d'affiner les observations.

Enfin, ces données mettent essentiellement en exergue le constat que, du point de vue des conséquences dommageables associées à la demande d'aide, les DLE ne se distinguent pas clairement des autres offres de jeux documentées comme les plus dangereuses, ce qui suggère de placer le niveau général des efforts de prévention attendus de la part des services de santé des cantons et des autorités de surveillance au même niveau que ceux attendus pour les autres offres de jeux documentées comme les plus dangereuses (machines à sous exploitées dans les casinos terrestres, jeux d'argent exploités par des réseaux de communication électronique).

Module 3

Enquête qualitative : entretiens avec les personnes jouant aux DLE

GREAA | Fabrice Rosselet, Camille Robert

5. Enquête qualitative : entretiens avec les personnes jouant aux DLE

Après la revue de la littérature et l'analyse statistique descriptive des demandes d'aide liées aux dispositifs de loterie électronique (DLE), ce troisième module, de nature qualitative, vise à offrir une meilleure compréhension des pratiques de jeu ainsi que des dynamiques sociales relatives aux appareils exploités par la société romande. Plusieurs personnes, jouant de manière active et ayant joué, ont participé à un entretien semi-directif d'une heure afin de parler de leurs expériences de jeu sur DLE, des conséquences sur leur vie privée et professionnelle et des mesures de prévention rencontrées dans ce cadre. Les objectifs de cette troisième partie de l'étude sont ainsi, d'une part de permettre d'identifier les problèmes perçus et vécus par les acteurs concernés et, d'autre part, d'accéder pour la première fois au regard des personnes directement ciblées par les mesures de prévention sur lesdites mesures.

Pour les besoins de cette étude, l'analyse des entretiens s'est focalisée sur les expériences des DLE et les opinions sur les mesures de prévention des personnes interrogées. Cependant, nous conseillons vivement la lecture des résumés des entretiens en annexe, qui décrivent de façon riche d'autres aspects très intéressants tels que les parcours de soins, les relations sociales et familiales, la santé mentale, etc.

5.1. Méthode

Afin de recruter des volontaires pour les entretiens, des affiches de recrutement présentant les objectifs de la recherche ainsi que leurs conditions-cadres ont été envoyées aux centres cantonaux de prévention et de traitement directement en contact avec des personnes jouant aux DLE, soit :

- Addiction-Jura, Delémont
- Addiction-Neuchâtel, la Chaux-de-Fonds
- Addiction-Valais, Sion
- Centre du jeu excessif du CHUV, Lausanne
- Réseau fribourgeois de santé mentale, Fribourg
- Rien Ne Va Plus, Carrefour AddictionS, Genève

L'annonce a été affichée dans les salles d'attente et réceptions des centres de traitement et était ainsi visible pour les personnes potentiellement intéressées. Elle présentait les conditions-cadres des entretiens, soit :

- les entretiens sont anonymes ;
- ils durent environ une heure ;
- ils ont lieu en ligne (vidéo-conférence) ou, lorsque les conditions sanitaires le permettent, dans les locaux du GREA ;
- les volontaires pour une participation à l'étude sont rémunérés à hauteur de 50 francs.

Le portail romand d'informations sur le jeu excessif, soit le site internet www.sos-jeu.ch, a également permis de recruter une personne. En effet, de nombreuses demandes de soutien et d'orientation sont envoyées à l'adresse email de contact. Lorsqu'une nouvelle demande arrivait et que celle-ci faisait état d'un problème lié aux DLE, la réponse envoyée comportait une proposition de participer à l'enquête, selon les conditions présentées ci-dessus.

Au total, sept personnes ont été interrogées : six recrutées via l'annonce dans les centres cantonaux et une grâce au portail romand d'informations sur le jeu excessif. Les entretiens se sont déroulés entre le 28 octobre et le 17 décembre 2020. Ils ont duré en moyenne une heure.

Les entretiens ont été menés selon une grille semi-directive réalisée par deux chargés de projets scientifiques en sciences sociales du GREA (voir annexe 2), puis approuvée par l'ensemble de l'équipe de recherche. La grille d'entretien aborde les thématiques suivantes :

- pratique actuelle et passée des jeux de hasard et d'argent ;
- pratique actuelle et passée des DLE ;
- regard sur les mesures de prévention ;
- problèmes attribués aux DLE ;
- suivi thérapeutique ;
- travail, revenus, famille et problèmes de jeu.

Avant de commencer l'entretien, l'enquêteur demandait à la personne l'autorisation d'enregistrer l'entretien. Une fois l'entretien terminé, l'enquêteur lui remettait 50 francs, en gage de remerciement.

Chaque entretien était ensuite retranscrit grâce aux notes de l'enquêteur et à l'enregistrement, quand ce dernier était possible (*non-verbatim*). Une fois la rédaction du résumé d'entretien terminée, l'enregistrement était détruit. Les résumés de chaque entretien sont disponibles à l'annexe 3.

Cette méthode de recherche a été choisie afin de pouvoir recruter facilement des volontaires via les centres de traitement. Le travail de recherche ayant été réalisé en automne 2020, les établissements de Suisse romande étaient en effet fermés en raison de la pandémie de la Covid-19, ce qui a rendu impossible le recrutement de volontaires directement sur le terrain (dans les lieux de jeu). Il convient donc de souligner ici que la méthode choisie implique les limites suivantes :

- Les personnes qui ont participé à l'étude bénéficient d'une aide spécialisée ou ont formulé une demande d'aide : il s'agit donc de personnes ayant une dépendance assez sévère et conscientes de leurs difficultés.
- De par la thérapie qu'elles suivent, six des sept personnes ont l'habitude d'être dans une démarche réflexive et d'introspection.

Il convient donc de mettre en exergue le fait que les personnes ayant participé à notre étude représentent un public bien précis, particulièrement en difficulté.

5.2. Les interlocuteurs

	Dettes (CHF)	Suivi	Jeux pratiqués
1. Âgée de 62 ans, Caroline (ancienne aide-soignante) ne travaille plus et perçoit une pré-retraite. Elle joue aux JHA depuis environ 5 ans et a fait depuis une demande de curatelle car il lui arrivait de jouer le montant de son loyer en une journée. Depuis, elle a moins de problèmes d'argent, bien que chaque vendredi, quand elle reçoit son argent, elle se rend directement dans des établissements pour le jouer.	Entre 200'000.- et 300'000.-	Oui	DLE Billets à gratter
2. Maria est à la retraite depuis une année et divorcée. Elle joue aux DLE depuis les années 1990, ce qui la rend « malade ». Quand elle était mariée et employée, elle ne jouait pas beaucoup mais, à l'âge de 50 ans, elle s'est retrouvée au chômage puis à l'aide sociale et, depuis, elle a « trop de temps ». Pour elle, dont les DLE sont le jeu favori, il est difficile de résister à la tentation car ils sont partout en ville. À cause du jeu, elle a déjà eu envie de mourir.	Oui (montant inconnu)	Oui	DLE Casino
3. Paul (à l'AI à 100%) est marié et a trois enfants. La famille vit sous le même toit. Il a commencé à jouer aux DLE dès que l'offre est apparue. Il a également beaucoup joué au casino mais s'en est fait exclure il y a 20 ans, à sa demande. Pour lui, les DLE « sont pires que les casinos ». Quand il a de l'argent, il pense tout de suite à le jouer et il n'a pas besoin d'aller bien loin car il y a des DLE partout en ville. Parfois, il a envie de se rendre dans les établissements avec un marteau pour casser les machines. Aujourd'hui, il a beaucoup de problèmes avec sa famille et son entourage. Il doit de l'argent à beaucoup de monde.	Entre 300'000.- et 400'000.-	Oui	DLE Casino (avant exclusion) Joue « à tout ce qui est possible de jouer »
4. Marié, la cinquantaine, Luc (ancien comptable) joue aux JHA depuis 40 ans. Après des épisodes de dépression et avoir détourné de l'argent sur son ancien lieu de travail, il joue moins, bien qu'il reste toujours sur une sorte de « fil rouge ». Selon lui, le jeu le rend « hystérique ». Dans sa famille, plusieurs membres jouent, dont sa mère et sa sœur, qui l'appellent régulièrement pour lui proposer de se rendre au casino. Il est suivi depuis 5 ans pour son addiction au jeu et dit ne plus jouer aux DLE à l'heure actuelle.	Oui (montant inconnu)	Oui	DLE Loto Express Billets à gratter Poker Casino

5.	Grand amateur de poker, Charles (informaticien de formation, à l'AI) se considérait auparavant comme « anti-Tactilo » : il ne comprenait pas qu'on puisse y jouer. Il aime le poker pour le côté convivial. Il a commencé à jouer aux DLE avec un copain et, un an plus tard, il ne pouvait plus payer son loyer. Il y joue depuis 6 ans mais n'en retire aucun plaisir : il se demande toujours pourquoi il continue d'appuyer sur le bouton. Le poker et les DLE fonctionnent comme des « vases communicant » : s'il ne peut pas jouer à l'un, il joue à l'autre et vice versa.	Environ 30'000.-	Oui	DLE Poker Social Games (jeux de casino et de poker en ligne et gratuits).
6.	Yves (auparavant chauffeur-livreur) n'est pas marié et sans enfant. Aujourd'hui, il est sous curatelle et à l'aide sociale. Il a joué pendant plus de 30 ans, notamment au casino. Les DLE étaient son jeu favori, à cause de leur facilité d'accès (proximité). Il lui est arrivé parfois de jouer pendant ses heures de travail et de perdre son salaire en deux heures, de voler et de mentir à sa famille. En grande partie à cause du jeu, Yves a fait plusieurs tentatives de suicide. Depuis deux ans, il est abstinant.	Oui (montant inconnu)	Oui	DLE Casino
7.	Marié et sans enfants, Sylvain est au bénéfice d'une rente AI, à cause d'une maladie psychique. Il travaille dans un atelier protégé et reçoit un revenu pour cette activité. Il a joué aux DLE pendant cinq ans et est abstinant depuis un mois. Comme il y a des DLE partout, il faisait des « promenades de jeu », ce qui consistait à se rendre d'un établissement à l'autre avec son scooter. Bien qu'il n'ait pas de dettes, Sylvain estime sa perte totale due aux DLE à environ 27'000 francs.	Non	Non	DLE Billets à gratter

Les sept personnes interrogées dans le cadre de cette étude, dont deux de sexe féminin, habitent dans les cantons du Valais (trois personnes) et de Vaud (quatre personnes).

Elles ont toutes une situation financière précaire. Trois d'entre elles sont prises en charge par l'assurance invalidité, une par l'aide sociale, et deux sont à la retraite. Une personne travaille à temps-partiel. Sur les sept, six ont des dettes, avec des montants s'élevant jusqu'à 400'000 francs.

5.3. Résultats

5.3.1. Pratiques de jeu

En général, les personnes interrogées indiquent les DLE comme leur jeu favori. Très peu d'entre elles se rendent au casino et très peu en ont été exclues. Il ressort de certains discours, notamment de celui d'Yves, qu'après avoir découvert les DLE, l'envie d'aller au casino a disparu. Certaines personnes jouent également aux billets à gratter et au poker. Pour Charles, les DLE fonctionnent comme un jeu de secours : il y joue lorsqu'il ne peut pas jouer au poker ou à un autre jeu. Deux des personnes interrogées sont aujourd'hui abstinentes : l'une depuis deux ans, l'autre depuis tout récemment.

Selon les entretiens, trois facteurs exogènes déclenchent particulièrement l'envie ou le besoin de jouer : la publicité, l'accessibilité des jeux et la gratuité. Charles explique que n'importe quelle publicité sur des jeux de hasard, dans les journaux ou les kiosques, lui donne envie de jouer. Cela lui rappelle la possibilité du gain. Luc indique que jouer gratuitement sur un site, comme sur « jackpot.ch », réactive l'envie de jouer. Il explique que gagner virtuellement des sommes importantes, par exemple 50'000 francs, fait regretter à la personne qui joue de n'avoir pas été jouer pour de vrai.

Pour quelques personnes, les membres de leur famille jouent également. Parfois, les parents sont eux-mêmes dépendants au jeu ou financent leurs activités de jeu.

5.3.2. Accessibilité des jeux

La majeure partie des personnes interrogées relèvent que l'accès facile aux jeux, et aux DLE en particulier, est un problème. Sylvain relate ainsi que les machines étant partout, comme les cigarettes et l'alcool, il faisait des « promenades de jeux » en se déplaçant en scooter d'un lieu de jeux à l'autre.

La question de l'accessibilité des jeux revient de façon récurrente lorsque l'on s'intéresse aux DLE. Toutes les personnes interrogées insistent sur le problème de la facilité d'accès des DLE. Ainsi, Charles évoque clairement que « la plus grande incitation est la visibilité » des DLE : il suffit de se rendre dans un café. Pour Luc, il est très difficile d'échapper à la tentation du jeu, car la publicité et les machines sont partout. Il dit que ce type de jeux se trouve à des endroits faciles d'accès, par exemple avec des places de parc. Charles dit que s'il « croise » un DLE, il sera obligé d'y jouer. Yves explique que, quand le casino de Saxon a fermé, il a commencé à jouer aux DLE car il y en avait près de son domicile. Il a ainsi trouvé ce qu'il cherchait dans les bars et les restaurants et a abandonné l'idée de se faire exclure des casinos. Pour Maria, « l'avenue d'Echallens est une rue Casino ». La plupart des personnes expliquent également que la concentration des DLE en ville évite de trop se déplacer. Yves et Sylvain évoquent « faire la tournée » des établissements et Luc raconte avoir « des circuits », notamment pour éviter les files d'attente sur les machines. De manière générale, ces personnes relèvent une grande offre de DLE dans leur région. Charles ajoute qu'il se sent « un peu seul face à cela ». Maria pense que les DLE sont à la fois le jeu le plus facile d'accès et qui rend le plus facilement dépendant. Pour Yves, cette facilité d'accès est problématique car « la personne dépendante veut tout, tout de suite ».

5.3.3. Caractéristiques structurelles des DLE et comportement de jeu

Au-delà de leur accessibilité, vécue comme problématique, les modes de fonctionnement des DLE contribueraient au renforcement des comportements problématiques des personnes interrogées. Toutes relèvent ainsi certains éléments communs en rapport avec le fonctionnement des DLE qui les rendent particulièrement attrayants : l'incitation au gain immédiat apparaît comme l'un des facteurs les plus importants de leur dépendance. Il est en effet possible de miser plusieurs fois avec un résultat connu immédiatement. La plupart évoquent également la possibilité de jouer de faibles mises dans l'espoir d'obtenir des gains élevés.

Dans ce processus de jeu, les personnes concernées relatent une confusion autour de la valeur de l'argent qui ne sert plus qu'à jouer. Charles considère d'ailleurs que les DLE lui font perdre son sens de la logique, il se sent « habité ». Caroline évoque la sensation d'être dans une « machine à laver », ou d'avoir été prise dans une avalanche, au point qu'elle oublie notamment de manger. Elle dit aussi que, quand elle a obtenu un « ticket », elle ne veut plus quitter la machine, car elle est sûre de gagner encore de l'argent. Luc explique que le jeu sur DLE le rend « hystérique ». Enfin, toutes les personnes interrogées indiquent que la rapidité du jeu leur fait généralement perdre la notion du temps et de l'argent dépensé : les personnes qui jouent passent parfois des heures sur la même machine, ce qui peut créer des problèmes entre elles, et aller plusieurs fois au bancomat chercher de l'argent pour pouvoir continuer à jouer. Plusieurs des personnes interrogées disent d'ailleurs avoir déjà joué le montant de leur salaire ou de leur loyer en quelques heures. Sylvain résume cet effet de la rapidité du jeu avec ces mots : « plus c'est rapide, plus ça rend accro ». Ces éléments apportés par les participants vont ainsi dans le sens de la littérature présentée plus haut sur l'association entre les caractéristiques structurelles des DLE et les comportements de jeu.

5.3.4. Dynamiques sociales autour des DLE

Pour la majorité des personnes interrogées, les dynamiques sociales autour des DLE, dans les établissements, sont plutôt de nature conflictuelle. Il ressort des entretiens que les personnes qui jouent ne parlent pas entre elles de leurs difficultés en lien avec la machine mais plutôt des gains obtenus. Seule Caroline trouve que la fréquentation des établissements publics est l'occasion pour elle d'avoir des relations sociales et de se faire des amis, bien qu'elle ait connu quelques conflits. Les autres relatent plutôt de l'indifférence envers les autres personnes qui jouent lorsque tout va bien et des situations tendues qui peuvent dégénérer en disputes, voire en bagarres, lorsque ça va moins bien. Les tensions sont en général en lien avec l'accessibilité de la machine, par exemple si une personne y reste trop longtemps et ne cède pas sa place. Caroline relate qu'elle s'est un jour fait casser le doigt et a dû se faire opérer après une bagarre avec une autre joueuse dans un fort état d'ébriété.

La possibilité de pouvoir consommer de l'alcool tout en jouant aux DLE est en effet un problème pour les personnes interrogées qui, lorsqu'elles en consomment, perdent encore plus le contrôle de leur comportement de jeu et se retrouvent parfois dans des situations de conflits et de violences avec d'autres personnes qui jouent et sont alcoolisées. Yves explique : « Certains doivent se tenir à la machine pour rester debout et c'est tout juste s'ils ne cassent pas la machine ». Paul relate que, quand il joue aux DLE, il a envie de boire pour « perdre un peu la tête, cela va ensemble ». Maria, Paul et Yves mentionnent une sorte de coutume entre personnes qui jouent : lorsque l'une d'entre elles remporte un gain important, elle doit offrir une « tournée générale ». Selon eux, cela se traduirait par une soirée entière à consommer

de l'alcool dans l'établissement. Ce résultat a également été mis en avant dans la revue de la littérature, qui montrait l'effet négatif de la consommation d'alcool sur les comportements de jeu sur DLE.

À l'origine, ce projet de recherche contenait un volet d'observation de terrain directement dans les établissements, volet qui a dû être annulé en raison de leur fermeture dans le contexte de la crise sanitaire. Les entretiens réalisés ici confirment que les dynamiques sociales autour des DLE dans les établissements sont intéressantes et que ce sujet mériterait d'être étudié ultérieurement via une observation de terrain.

5.3.5. Endettement des personnes interrogées

Toutes les personnes interrogées évoquent des problèmes de gestion financière liés aux DLE. Certaines relatent des situations où elles n'ont plus d'argent pour se nourrir et pour régler leurs factures. Ainsi, Caroline pense que, depuis qu'elle joue, elle a perdu entre 200'000 et 300'000 francs. Elle peut jouer 1'600 francs en une heure, ce qui représente le montant de son revenu d'insertion. Il est également arrivé à Yves de jouer et de perdre son salaire en l'espace de deux heures, soit 4'500 francs. La plupart ont des dettes importantes. Seule une personne n'en a pas, il s'agit de Sylvain, la seule personne sans suivi thérapeutique, qui estime sa perte totale due aux DLE à environ 27'000 francs.

Les dettes connues des personnes interrogées varient entre 30'000 et 400'000 francs. Les créanciers sont des tenanciers d'établissements publics, qui prêtent de l'argent aux personnes qui jouent, des proches et des institutions étatiques, comme l'Office des poursuites ou les impôts. En raison de ses dettes, Paul est par exemple partiellement à la charge de son fils aîné. Maria et Luc reçoivent aussi un soutien financier ou alimentaire de leur famille ou de leurs amis. Par ailleurs, les proches s'investissent également dans une démarche afin de les aider à se sortir de leur endettement et de leur dépendance. Luc et Yves ont tous les deux volé de l'argent à leur employeur afin de financer leur jeu, ce qui s'est soldé dans les deux cas par un licenciement.

5.3.6. Regard sur les mesures de prévention

Dans cette partie de l'entretien, les personnes ont été interrogées sur leurs perceptions des mesures de prévention existantes, par exemple dans les établissements. Leurs réponses ont été classées en quatre catégories : (1) les outils de prévention actuels, (2) le rôle joué par les tenanciers d'établissements publics, (3) leurs propres propositions d'amélioration et (4) les effets de la pandémie de la Covid-19 sur leur comportement de jeu.

Les outils et supports de prévention

Actuellement, les messages de prévention sur les DLE existent sous la forme de flyers d'informations et de messages « pop-up » qui s'affichent à l'écran pour rappeler de faire une pause. Toutes les personnes interrogées sont plutôt critiques concernant ces supports de prévention. Pour elles, les flyers ne servent à rien. Ces derniers sont rarement lus et personne n'y attache aucune importance, selon Maria. Yves et Paul observent que les flyers sont présents dans tous les établissements mais que personne ne suit leurs instructions, puisqu'il est quand même possible de jouer toute la journée aux DLE.

Concernant les messages « pop-up », c'est à peine s'ils sont remarqués. Comme ils sont non contraignants, ils n'auraient aucun effet et ne pousseraient pas les personnes qui jouent à prendre des pauses.

Le rôle joué par les tenanciers d'établissements publics

Bien que le rôle joué par les tenanciers dans les mesures de prévention ne soit pas directement de la responsabilité des services de santé des cantons, nous avons tenu à y consacrer un passage de par son importance dans chacun des entretiens. Toutes les personnes interrogées ont en effet relevé le poids du rôle des tenanciers relatif à l'utilisation problématique des DLE. Comme nous l'avons vu dans le module sur la littérature, les dépositaires de DLE reçoivent une sensibilisation sur la détection des comportements de jeu problématiques et sur les moyens d'intervention. Or, il ressort des évaluations menées par le Centre du jeu excessif (CJE) auprès des dépositaires que, bien que ces derniers identifient plusieurs situations problématiques par année, ils ne sont qu'une minorité à intervenir.

Ces résultats d'évaluation trouvent échos dans les témoignages recueillis : deux des personnes interrogées ne savaient pas que les dépositaires ont un rôle de prévention à jouer ; aucune d'entre elles n'a été abordée par un tenancier pour parler de son comportement de jeu ; la plupart trouvent même que les tenanciers encouragent l'utilisation excessive des DLE. Elles soulignent aussi que les tenanciers ont tout intérêt à laisser les personnes jouer aux DLE autant que possible : pour Caroline et Maria, les commissions touchées par les établissements grâce aux DLE permettent de payer le loyer ou, pour Yves, de payer le salaire d'un employé. Le second avantage est lié à la consommation excessive de boissons alcoolisées des personnes qui jouent, comme expliqué plus haut.

Selon l'ensemble des personnes interrogées, les tenanciers d'établissements publics favoriseraient leur utilisation problématique des DLE des façons suivantes :

- Ils font de la monnaie aux personnes qui jouent autant qu'elles le souhaitent.
- Ils n'interviennent pas auprès des personnes pour leur demander d'arrêter de jouer (sauf quand le personnel de contrôle de l'exploitant des DLE passe, selon Yves).
- Ils n'agissent pas lorsqu'ils voient que certaines personnes prêtent leur carte de contrôle d'accès à d'autres.
- Certains continuent de servir des boissons alcoolisées aux personnes ayant un jeu problématique et déjà alcoolisées.
- Certains avanceraient de l'argent aux personnes qui jouent, comme à Luc, qui rapporte qu'un patron lui a déjà fait un prêt de 2'000 francs.
- Certains ont eux-mêmes un jeu problématique : Maria et Paul ont ainsi chacun connu des dépositaires qui se sont fait retirer les DLE de leur établissement car ils y jouaient de façon abusive. On comprend que, dans ces conditions, les tenanciers ne peuvent pas jouer leur rôle de prévention.
- Certains se lient d'amitié avec des personnes qui jouent, ce qui complique également leur posture préventive.

Les propositions des personnes concernées

Au vu des éléments qui précèdent, les personnes ayant participé aux entretiens ont chacune des recommandations à faire sur des mesures de prévention, qui selon elles, seraient efficaces. Ces mesures peuvent être classées en deux catégories : celles qui concernent les actions pouvant être menées par l'exploitant des DLE et l'autorité intercantonale, et celles pouvant être menées par les cantons.

Les mesures pouvant être appliquées par l'exploitant des DLE et l'autorité intercantonale sont multiples. La plus radicale, demandée par Maria et Paul, serait de retirer totalement ces appareils des établissements car, comme nous le verrons ci-dessous, pour la plupart des personnes interrogées, l'expérience de ne pas pouvoir y accéder du fait de la fermeture des établissements s'est révélée positive. Instaurer un compte obligatoire ne serait pas une mesure très efficace car les personnes qui jouent peuvent toujours se prêter leurs cartes de contrôle d'accès (ce qui se fait déjà). En revanche, pour Luc, Charles et Sylvain, une carte prépayée avec/ou une limite de mise raisonnable par personne, sans possibilité de la dépasser (p. ex., 50 ou 100 francs), serait une solution efficace. Enfin, pour Luc, une autre solution serait d'interdire aux tenanciers de faire de la monnaie aux personnes qui jouent.

Concernant les mesures de « jeu responsable » et les fiches d'information relatives aux jeux, nous avons vu, tant dans la littérature qu'au travers des témoignages, qu'elles sont perçues comme inefficaces. Actuellement, le domaine de la prévention envers les DLE n'est que peu investi par les services de santé des cantons. Pourtant, pour les personnes interrogées, les échanges ayant lieu dans le cadre de l'entretien sont riches et les invitent à réfléchir davantage sur leur comportement de jeu. Selon elles, il serait donc plus efficace de mettre à disposition des stands et des séances d'information, afin d'aller directement au contact des personnes concernées. Pour Caroline, il est important de faire prendre conscience aux personnes qui jouent qu'elles ont certaines illusions. Par exemple, penser qu'elles pourront récupérer l'argent perdu et « se refaire » ou, comme Luc, penser que si une de ses connaissances gagne régulièrement c'est qu'elle a des « tactiques » et une bonne intelligence de la machine. Il s'agirait donc de communiquer et d'informer sur les illusions de contrôle. De façon générale, le contact et l'accompagnement ressortent de façon importante des entretiens. Selon Yves : « Tout seul, tu ne peux pas arrêter de jouer. Tout seul, tu finis au suicide ».

L'impact de la pandémie de Covid-19

Les mesures sanitaires contre la Covid-19 ont eu des conséquences directes pour les personnes ayant participé à l'enquête. Il en ressort des aspects négatifs et positifs.

L'aspect négatif est que ces mesures ont engendré une réduction, voire une impossibilité pour certaines, d'être accompagnées de manière adéquate. Ainsi, elles se sont retrouvées davantage seules pour lutter contre leur dépendance aux jeux. Caroline et Maria racontent qu'elles n'ont plus pu exercer de manière régulière leurs activités habituelles, soit du bénévolat et des ateliers créatifs. Comme d'autres personnes interrogées, elles évoquent l'importance de pouvoir s'occuper, de se sentir utile et de garder un lien social.

L'aspect positif est que la fermeture des restaurants et bars s'est traduite par une inaccessibilité des DLE pour toutes les personnes y jouant, ce que demandent Maria et Paul, nous l'avons vu, avec la mesure de retrait de toutes les machines des établissements. Les dispositions sanitaires contre la pandémie ont ainsi permis d'illustrer les possibles effets d'un tel retrait sur les personnes ayant un jeu pathologique. Ainsi, Paul explique qu'il n'a plus joué à aucun jeu. Autrement dit, sans accès aux DLE, il n'a pas cherché à compenser ce manque par une autre forme de JHA. De plus, il mentionne que les personnes jouant aux DLE qu'il connaît ont également apprécié l'expérience, s'apercevant qu'elles faisaient des économies.

5.4. Conclusion

L'objectif de ce troisième module était double : d'une part, il devait permettre d'identifier les problèmes perçus par les acteurs concernés et, d'autre part, de connaître leur regard sur les mesures de prévention rencontrées dans ce cadre.

Concernant les problèmes perçus et vécus par les personnes qui jouent, il convient en premier lieu de souligner la grande souffrance qui ressort de chacun des entretiens. À l'origine de cette souffrance, un sentiment de solitude, de perte de contrôle de soi et d'aliénation (en référence aux exemples d'être dans une « machine à laver », de devenir « hystérique », etc.). Pour les personnes interrogées, ce qui rend les DLE à la fois si attractifs et si problématiques, c'est leur grande accessibilité et leur mode de fonctionnement (petites mises, temps de session de jeu illimité, rapidité, etc.). Le fait que ces machines sont placées dans des établissements de restauration peut être à la fois un avantage et un inconvénient : pour certaines, ces lieux deviennent des lieux de sociabilité (le seul lieu, parfois). Cependant, pour beaucoup, ils peuvent être problématiques du fait de la consommation d'alcool qui y est possible et de l'état d'intoxication de certaines personnes qui jouent, menant à des violences et à une plus grande perte de contrôle.

Concernant le regard des personnes interrogées sur les mesures de prévention, il est très critique. Aucune n'accorde d'importance aux moyens d'information mis à disposition (flyers, informations « jeu responsable »), qui seraient parfois lus mais rarement pris en compte. Quant aux messages « pop-up » invitant à faire une pause, ils n'auraient aucun effet au vu de leur caractère non contraignant. L'aspect le plus problématique qui ressort des entretiens est le rôle des tenanciers d'établissements publics qui, dans certaines situations, semblent contribuer à renforcer le comportement de jeu (p. ex., en faisant de la monnaie, en laissant les personnes jouer sans interruption, en poussant à la consommation d'alcool, voire même en prêtant de l'argent de leur poche).

Dans l'ensemble, à en croire les personnes interrogées, les mesures de prévention « jeu responsable » actuelles sont un échec. Comme le montre aussi la littérature scientifique, le matériel d'information sur les DLE et les messages de prévention s'affichant à l'écran n'ont qu'un effet mitigé sur le comportement de jeu. Néanmoins, comme nous le soulignons plus haut, les personnes ayant participé à l'enquête font partie de celles qui atteignent un seuil de jeu dit « pathologique », au sens de la nomenclature des maladies (6 personnes interrogées sur 7), et elles expriment donc une opinion particulière au vu de leur situation critique. Il aurait en effet été intéressant de pouvoir discuter des mesures de prévention de « jeu responsable » et du rôle joué par les tenanciers avec des personnes jouant occasionnellement aux DLE ou, du moins, rencontrant des problèmes moins sévères. L'impact des mesures devrait par la suite être évalué auprès d'autres publics, notamment des proches de personnes jouant régulièrement et des dépositaires.

Il convient ici de rappeler que cette étude a été menée dans un contexte bien précis, celui de la crise sanitaire de Covid-19. À l'origine, ce volet de la recherche devait également inclure des joueurs occasionnels de DLE, que nous aurions directement pu rencontrer dans les établissements. Les cafés et restaurants étant fermés au moment de la recherche (entre octobre et début décembre 2020), il n'a malheureusement pas été possible de s'y rendre. Les résultats de ce volet se basent donc sur les expériences de personnes qui suivent une thérapie en raison de leur jeu excessif (6 sur 7) : il s'agit donc de personnes qui sont à la fois concernées par une dépendance sévère aux DLE et conscientes de leurs difficultés.

Module 4

Analyse géospatiale de l'implantation des DLE dans les communes romandes

GREÀ | Christophe Al Kurdi, Luca Notari

6. Analyse géospatiale de l'implantation des DLE dans les communes romandes

6.1. Introduction

Depuis une quinzaine d'années, plusieurs études se sont attachées à décrire l'implantation géographique des dispositifs de jeu et à comprendre leur impact sur les niveaux de participation, de dépenses et de problèmes de jeu rencontrés par la population résidente.

Papineau et collègues (2020) résumant ainsi l'apport de ces études :

1. Il existe une relation positive entre l'accès aux sites de jeu et l'adoption d'habitudes de jeu dans les communautés voisines.
2. Les résultats montrent que les dépenses et/ou la sévérité des problèmes de jeu augmentent avec la proximité des établissements de jeu (bien que cet effet puisse diminuer après quelques années).
3. L'offre de jeux de hasard et d'argent (JHA) dans les bars, clubs et autres établissements, tend à être localisée dans les zones socio-économiquement défavorisées.
4. Enfin, plusieurs auteurs établissent un lien entre les trois dimensions de (1) densité/proximité de l'offre de jeux, (2) privation et (3) dépenses ou problèmes de jeu.

Pour pouvoir investiguer sur le plan romand les liens qui ont été observés à un niveau international nous avons requis, en application de l'art. 109 de l'Ordonnance sur les jeux d'argent. (OJAR), la liste des emplacements et du produit brut du jeu (PBJ³) généré par chaque DLE. L'autorité intercantonale de surveillance des jeux d'argent (GESPA) n'étant pas en possession du PBJ de chaque dispositif de loteries électroniques (DLE), pris individuellement, et l'exploitant des DLE ne souhaitant pas nous communiquer ces données, il nous a été impossible de réitérer les études qui ont démontré une relation positive entre une densité plus élevée de DLE et une participation, des dépenses de jeu et des problèmes plus élevés (points 1,2 et 4).

Cependant, sur la base de la seule indication de l'emplacement géographique des DLE⁴ et des données sociodémographiques en libre accès, **il nous est possible de voir dans quelle mesure les DLE sont localisés dans des zones de Suisse romande défavorisées d'un point de vue socio-économique** (point 3).

Cette interrogation s'inscrit dans la lignée de plusieurs travaux menés à l'étranger⁵ qui ont montré que les DLE sont implantés dans des zones géographiques dont la population, de par ses caractéristiques sociodémographiques, est plus vulnérable en matière de dépendance aux jeux d'argent. Parce que les facteurs de vulnérabilité identifiés par la littérature dessinent un statut socio-économique bas (absence d'études supérieures, bas revenus, passé migratoire, etc.), la plupart des auteurs parlent de « zones défavorisées » pour qualifier ces lieux d'implantation marqués par une surreprésentation d'individus vulnérables en matière de dépendance aux jeux d'argent (annexe 1 – tableau 6).

³ Le produit brut des jeux (PBJ) mesure la différence entre les mises et les gains.

⁴ La liste des emplacements des DLE nous a été fournie par l'exploitant sous la forme du numéro postal d'acheminement (NPA), suite à une décision favorable de l'autorité intercantonale à notre demande.

⁵ Voir par exemple (Gilliland et Ross 2005 ; Houle et Robitaille 2013 ; Jasny 2020 ; D. Marshall et al. 2007 ; Marshall et Baker 2001 ; Marshall et Baker 2002 ; Rintoul et al. 2012 ; Robitaille et Herjean 2008 ; Thériault, et al. 2015 ; Wardle et al. 2014 ; Wheeler, Rigby, et Huriwai 2006 ; Xouridas et al. 2016). Cf. tableau 6 de l'annexe 1.

6.2. Méthode

6.2.1. Jeux de données

Notre analyse porte sur l'implantation géographique des 696 DLE exploités en Suisse romande (seule région suisse dans laquelle les DLE sont autorisés depuis 1999). Cette région, composée de six cantons, occupe une surface totale de 12'031,5 km² pour une population de 2'226'614 habitants (2019). Nous avons choisi comme unité d'analyse spatiale les communes, au nombre de 700, qui correspondent au niveau administratif le plus local en Suisse. Les données proviennent de deux sources :

- La première série de données (codes postaux) concerne les 348 sites d'implantation des DLE exploités en Suisse romande (deux DLE par site).
- La deuxième série provient de *Statatlas*, l'atlas statistique de la Suisse réalisé et mis à jour régulièrement par l'Office fédéral de la statistique (OFS). L'ensemble des variables socio-économiques provient de cette source⁶.

6.2.2. Facteurs de risque socio-économiques

Afin d'éviter des corrélations erronées et des associations statistiques non fondées, nous nous sommes basés sur la littérature existante pour déduire les facteurs de risque socio-économiques à utiliser pour nos modèles de régression.

Les principaux facteurs de risque suivants ont été mis en évidence par des études portant sur les DLE (et/ou des appareils similaires se trouvant hors casinos) :

- *Jeune âge ; sexe masculin ; passé migratoire ; chômage ; personne faiblement scolarisée (école obligatoire) ; personne vivant seul ; faible revenu.*

Parmi ces derniers, les analyses écologiques réalisées à l'étranger ont mis en évidence les variables suivantes comme étant significatives :

- *Population ; densité de la population ; passé migratoire ; chômage ; personne faiblement scolarisée (école obligatoire) ; faible revenu.*

6.2.3. Description des variables retenues

En raison de la disponibilité des données, nous avons retenu les variables suivantes pour conduire notre analyse.

⁶ Pour des raisons de coûts et de temps, nous n'avons pas requis pour cette étude préliminaire un accès aux micro-données de l'OFS.

Dépendantes :

DLE	Nombre de DLE par commune	2020
DLE	Présence ou absence de DLE sur une commune	2020

Indépendantes :

Population	Nombre d'habitants (AREA / STAPOP)	2019
Densité de la population	Nombre d'habitants par km ² (AREA / STAPOP)	2019
Type-urbain	Typologie de « l'espace à caractère urbain »	2014
Densité de la population	Nombre d'habitants par km ² (AREA / STAPOP)	2019
Taux de résidents de nationalité étrangère	Part de la population résidente permanente étrangère dans la population résidente permanente, en pourcent (STATPOP)	2019
Taux de personnes à l'aide sociale	Pourcentage des bénéficiaires d'une aide sociale dans la population résidente (SAS) - Les taux de chômage n'étant disponibles sur le plan communal que pour l'année 2010 (et étant très volatiles), nous avons utilisé le taux d'aide sociale comme proxy de celui-là (étape ultime d'un chômage de longue durée)	2018
Revenu imposable par personne	Revenu imposable moyen par personne physique (AFC base pour l'impôt fédéral direct)	2016

6.2.4. Description des données

Vue d'ensemble

	FR	VD	VS	NE	GE	JU	Romandie
Habitants (a)	321 783	805 098	345 525	176 496	504 128	73 584	2 226 614
Nbre communes (a)	136	309	126	31	45	53	700
Densité population (hab. /km ²) (a)	202,0	285,4	66,3	246,3	2 050,8	87,8	194,8
Taux d'étrangers (a)	22,8	33,0	22,6	25,3	40,0	14,7	30,3
Revenu imposable (a) (personnes physiques)	28 350	33 900	27 668	27 788	37 599	25 138	32 194
Taux d'aide sociale (a)	2,3	4,6	1,8	7,2	5,9	3,3	4,3
Emplacements DLE (b)	39	138	55	28	75	13	348
Nombre DLE	78	276	110	56	150	26	696
PBJ (c)	5 861 432	30 478 084	12 642 231	6 807 643	17 913 628	2 397 094	76 100 113
PBJ par DLE	75 147	110 428	114 929	121 565	119 424	92 196	109 339
Mises par DLE (Taux de redistribution de 90%) (d)	751 466	1 104 278	1 149 294	1 215 651	1 194 242	921 959	1 093 392
DLE / 1000 Hab	0,24	0,34	0,32	0,32	0,30	0,35	0,31
1 DLE pour X habitants	4 125	2 917	3 141	3 152	3 361	2 830	3 199

Sources: (a) OFS, StatAtlas; (b) Courrier LoRo; (c) LoRo, Rapport annuel 2019; (d) TAF, arrêté du 18 janvier 2010, pt 7.2.

Nombre de DLE par commune et présence ou absence de DLE

A la demande de l'autorité intercantonale, les lieux d'implantation des DLE (N=348) nous ont été délivrés par l'exploitant sous la forme d'un numéro postal d'acheminement (NPA). Étant donné qu'il n'existe pas toujours un lien direct et univoque entre un NPA et les communes suisses de la liste officielle (certain NPA pouvant renvoyer à deux communes distinctes ou plus), nous avons dû allouer manuellement certains DLE à des communes. Pour cela, nous nous sommes appuyés sur le répertoire des localités suisses (OFS 2016) qui indique pour

chaque NPA la proportion appartenant à une commune. Nous avons identifié au total 128 communes disposant de DLE.

<i>Nombre de DLE par commune</i>	
Moyenne	0,99
Médiane	0
Minimum	0
Maximum	90
Somme	696
Nombre d'échantillons	700

<i>Commune avec ou sans DLE</i>	
Avec DLE (Pourcents)	18,29
Écart-type	0,39
Somme	128
Nombre d'échantillons	700

Population et densité de population

La population (2019) et la densité de population (2019, habitants/km²) ont pu être reprises, en l'état, à *Statatlas* (OFS 2020a).

<i>Population</i>	
Moyenne	3 180,88
Médiane	1 073,00
Écart-type	10 388,66
Minimum	33,00
Maximum	203 951
Somme	2 226 614
Nombre d'échantillons	700

<i>Densité-population</i>	
Moyenne	414,39
Médiane	130,25
Écart-type	1 017,99
Minimum	0,86
Maximum	12 810,99
Nombre d'échantillons	700

Taux de personnes bénéficiant de l'aide sociale

En raison de la loi sur la protection des données (LPD), l'OFS n'indique ni le nombre exact, ni le taux de personnes à l'aide sociale pour les communes ayant moins de cinq bénéficiaires (N=203). Pour ces communes, nous avons recalculé un taux harmonisé en attribuant systématiquement le maximum de cinq bénéficiaires. Lorsque le résultat dépassait la moyenne cantonale (N=25), nous avons retenu la moyenne. Les données (%) reflètent la situation prévalant en 2018 (OFS 2019).

<i>Taux d'aide sociale harmonisé 2018</i>	
Moyenne	2,33
Médiane	1,79
Écart-type	1,88
Minimum	0,12
Maximum	13,07
Nombre d'échantillons	700

Type-urbain

Afin de mieux comprendre l'effet des villes sur l'implantation des DLE, nous nous sommes appuyés sur la typologie de « l'espace à caractère urbain » élaborée par l'OFS (OFS 2015). Parmi les sept catégories existantes, nous avons distingués les agglomérations (« ville-centre » et « centre principal ») du reste du territoire (autres catégories).

<i>Type-urbain</i>	
Centres (Pourcents)	13,71
Écart-type	0,34
Somme	96
Nombre d'échantillons	700

Revenu par habitant

Parce que les dernières données publiques sur les revenus imposables des personnes physiques sur le plan communal datent de 2016 (2020c), nous avons recalculé le revenu pour les communes ayant fusionné depuis cette date (N=6).

<i>Revenu 2016 (personne physique)</i>	
Moyenne	33758
Médiane	29241
Écart-type	19985
Minimum	15372
Maximum	402641
Nombre d'échantillons	700

Proportion de résidants de nationalité étrangère

La proportion (%) de résidants de nationalité étrangère (2019) a pu être reprise, en l'état, à *Statatlas* (OFS 2020b).

<i>Taux d'étrangers 2019</i>	
Moyenne	18,35
Médiane	16,40
Écart-type	10,13
Minimum	0,00
Maximum	56,70
Nombre d'échantillons	700

6.2.5. Méthodes statistiques

Afin de connaître l'effet des différents déterminants sociodémographiques associés au lieu d'implantation des DLE lorsqu'ils sont considérés simultanément, un modèle de régression logistique a été défini. Ce modèle tient compte du nombre d'habitants de la commune (en milliers), du taux d'habitants de nationalité étrangère, du taux de personnes bénéficiant de l'aide sociale, du revenu imposable (en milliers de francs), de la densité de population et de la typologie urbaine de la commune (« ville-centre » ou « centre principal » vs autres).

Les analyses préliminaires ont montré que toutes les variables retenues sont associées significativement à la présence d'un ou plusieurs DLE dans la commune. La régression logistique a donc l'objectif de pouvoir étudier l'effet de chaque variable en contrôlant l'effet des autres variables sociodémographiques simultanément. Une régression logistique sur l'ensemble des communes romandes a été effectuée, ainsi qu'une régression pour chaque canton pris séparément.

6.3. Résultats

6.3.1. Romandie

Le modèle qui considère toutes les communes romandes montre que la présence d'un DLE dans une commune s'explique par la **taille de la population**, le **taux de personnes de nationalité étrangère** et le **faible revenu imposable**. Le taux de personnes à l'aide sociale, le type de commune et la densité n'expliquent pas de manière significative⁷ la présence d'un DLE. Pour les résultats détaillés, voir les tableaux en annexes.

⁷ *** = p<.000 ; ** = p<.01 ; * = p<.05 ; n.s. = non significatif.

	B	P	O.R.
Population (1'000 hab.)	.406	***	1.501
% étrangers	.099	***	1.104
% aide sociale	.099	n.s.	1.104
Revenu imposable (1'000 CHF)	-.080	***	.923
Type commune	.646	n.s.	1.907
Densité	.000	n.s.	1.000
Constante	-2.536	***	.079

6.3.2. Canton par canton

En examinant les différents cantons séparément, les résultats diffèrent légèrement. Toutefois, il faut considérer le fait que le nombre de communes varie considérablement d'un canton à l'autre. Neuchâtel, Genève et le Jura sont ainsi comparativement dotés d'un nombre inférieur de communes. Vaud est le seul canton avec un nombre de communes suffisamment élevé pour permettre un résultat significatif en utilisant la variable du taux d'aide sociale.

Vaud

Pour le canton de Vaud, le modèle de régression logistique montre que la présence d'un DLE s'explique par la taille de la population, le pourcentage de personnes de nationalité étrangère et le pourcentage de personnes bénéficiant de l'aide sociale.

	B	P	O.R.
Population (1'000 hab.)	.338	**	1.402
% étrangers	.110	**	1.117
% aide sociale	.390	**	1.477
Revenu imposable (1'000 CHF)	-.042	n.s.	.959
Type commune	-.257	n.s.	.773
Densité	.000	n.s.	1.000
Constante	-5.178	***	.006

Fribourg

Pour le canton de Fribourg, la seule variable associée à la présence d'un DLE dans une commune est la taille de sa population. Les autres variables ne sont pas significatives (voir tableau en annexe).

Valais

Pour le canton du Valais, la présence d'un DLE s'explique par la taille de la population, la proportion de personnes de nationalité étrangère, le faible revenu imposable et la plus grande densité de la commune (voir tableau en annexe).

Jura, Genève et Neuchâtel

Pour le canton du Jura, le canton de Genève et le canton de Neuchâtel, aucune variable n'était significative dans le modèle complet. Un modèle réduit, prenant en compte uniquement la taille de la population, le pourcentage de personnes de nationalité étrangère, le pourcentage de personnes à l'aide sociale et le revenu, a montré que pour ces trois cantons, la présence de DLE est uniquement associée à la taille de la population (voir tableau en annexe). Toutefois,

il convient de noter que le nombre de communes pour ces trois cantons est très faible, et que la validité de ces résultats est très limitée.

6.4. Discussion

6.4.1. Une première étude écologique de l'offre de DLE

Cela fait plus de vingt ans que les premiers DLE ont été installés sur le territoire romand. Depuis cette première autorisation, très peu d'informations sont disponibles à leur propos. Nous connaissons leur nombre, qui a été arrêté à 700 en 2007, et le PBJ généré annuellement dans chaque canton (rapports financiers de l'exploitant des DLE). Grâce aux tribunaux, nous avons également une idée de leur taux de redistribution, qui se situerait entre 89 et 92%, faisant de ces dispositifs des frères jumeaux des machines à sous (MAS) que l'on trouve dans les casinos⁸. Les autres informations, comme les emplacements exacts, le nombre par canton ou même le PBJ que dégage chaque DLE, n'ont jamais été divulguées par l'exploitant, car il les considère comme un « secret commercial ». L'autorité intercantonale, ne connaît pas non plus le PBJ dégagé par chacun des dispositifs et, de fait, n'a pas été en mesure de nous le fournir⁹.

Cette étude analyse pour la première fois les DLE exploités en Suisse romande sous l'angle de leur emplacement géographique.

L'analyse descriptive des données révèle tout d'abord une densité de DLE inégale entre les cantons avec, aux extrêmes, un dispositif pour 4'125 habitants dans le canton de Fribourg et un dispositif pour 2'830 habitants dans celui du Jura (46% de variation). Les disparités cantonales sont plus importantes au regard de la rentabilité des DLE. Dans le canton de Genève, le PBJ total moyen s'élève à 121'565 francs par DLE, alors qu'il est de 75'466 francs dans le canton du Jura (62% de variation).

Cette étude répond également à une interrogation très importante pour les pouvoirs publics, à savoir : la répartition géographique des DLE sur le plan romand (348 binômes) se fait-elle au détriment d'une partie de la population ? La réponse est oui.

Premièrement, de manière assez attendue, les DLE sont répartis dans les communes romandes les plus peuplées, c'est-à-dire celles dont le nombre d'habitants est suffisamment important pour assurer un nombre élevé de clients. Du fait de cette implantation, la population habitant en milieu rural est moins exposée que les citoyens aux DLE.

Deuxièmement, les régressions effectuées ont démontré que la répartition des DLE entre les communes romandes n'obéit pas uniquement au nombre d'habitants. On constate que la population est un facteur important pour déterminer la présence ou l'absence d'un DLE mais que, indépendamment de cela, la proportion de personnes de nationalité étrangère et ayant des revenus inférieurs à la moyenne expliquent également la présence ou l'absence d'un DLE. Cela signifie, par exemple, qu'à population égale, il est plus probable qu'un DLE soit implanté dans une commune romande ayant un taux d'habitants de nationalité étrangère plus élevé et/ou un revenu imposable moyen plus bas, mais aussi qu'une localité ayant un faible revenu et un taux élevé d'habitants de nationalité étrangère pourrait être préférée à une localité plus peuplée. Sur le plan vaudois, la proportion de la population bénéficiant de l'aide sociale (que

⁸ Voir pt 7.2 de l'arrêt du TAF (TAF – Tribunal administratif fédéral 2010)

⁹ Courrier du 03 août 2020

nous avons utilisée comme un proxy du taux de chômage de longue durée), se révèle elle aussi être une variable significative (mais moindre) dans le choix du lieu d'implantation des DLE.

Ces résultats sont importants car ils corroborent pour la première fois ce qui a été constaté à l'étranger : les DLE exploités en Suisse romande ne constituent en aucun cas une exception. Tout comme ses homologues, l'exploitant des DLE a établi ses dispositifs dans des communes plus profitable au regard de la composition de leur population, ce qui s'explique d'ailleurs pleinement d'un point de vue économique vu que les populations plus vulnérables jouent davantage.

6.4.2. Limites

L'autorité intercantonale n'étant pas en mesure de nous communiquer le PBJ de chaque DLE, il nous a été impossible de déterminer le lien entre la vulnérabilité de la population et son niveau de dépenses et, se faisant, de consolider avec un troisième jeu de données notre analyse écologique des DLE. De ce fait, les résultats de cette étude demandent à être interprétés avec la prudence qui sied à une première étude exploratoire.

Cela étant dit, ces mêmes résultats devraient être suffisants pour alerter les autorités concernées sur cette « nouvelle » problématique qui requiert de leur part des réponses tenant compte de cette distorsion spatiale des possibilités de jeux que nous avons observées.

6.5. Conclusion

Cette première étude met en lumière la pertinence d'une approche écologique des DLE implantés en Suisse romande. Il s'agit toutefois d'un premier pas. Des analyses plus approfondies portant à la fois sur le PBJ des DLE pris individuellement et d'autres indicateurs sociodémographiques (comme le taux de chômage / degré de scolarisation) restent nécessaires pour déterminer le risque encouru par les sous-groupes les plus exposés de la population et définir les mesures les plus adéquates pour les protéger efficacement.

La localisation de ces 696 dispositifs n'est pas répartie de manière aléatoire sur le territoire romand et expose les personnes les plus vulnérables en matière de dépendance aux jeux d'argent. Nos analyses montrent que **les emplacements actuels des DLE exposent de manière disproportionnée des populations dont les caractéristiques sociodémographiques ont été identifiées par la recherche internationale comme des facteurs de risque en matière de troubles liés aux jeux d'argent¹⁰.**

Afin d'être en mesure de mieux comprendre l'impact de cette répartition, un accès au PBJ par DLE serait souhaitable. A défaut de ces données, mais sur la base de ces résultats préliminaires, l'organe de contrôle des loteries pourrait exiger de la part de l'exploitant qu'il démontre que l'emplacement de chacun de ses DLE ne se fait pas dans des territoires dans lesquels les populations vulnérables en matière de dépendance aux jeux d'argent sont surreprésentées (principe de précaution).

¹⁰ Le module ayant trait à l'analyse de la clientèle du CJE met lui aussi en évidence une surreprésentation de la population étrangère et des personnes sans emploi (AI / aide sociale / chômage).

7. Conclusions du rapport

En matière de jeux d'argent, les cantons de Suisse romande présentent une spécificité, comparativement à leurs voisins alémaniques et tessinois, d'avoir dans certains de leurs établissements publics (restaurants, bars, cafés, etc.) des dispositifs de loterie électronique (DLE), plus connus sous le nom de « Tactilo ». Ce type de jeu n'est en effet proposé qu'en Suisse romande, n'étant pas exploité par Swisslos en Suisse allemande et au Tessin.

Jusqu'à ce jour, aucune recherche scientifique indépendante n'a été réalisée en Suisse romande sur ces appareils. Pourtant, de nombreux indices alertaient depuis longtemps les milieux de la recherche, de la prévention et du traitement du jeu excessif sur le potentiel de dangerosité des DLE : ces jeux sont fréquemment évoqués comme motif dans les demandes d'aide et ont déjà été signalés comme particulièrement problématiques par la recherche internationale.

L'objectif de ce premier effort de recherche sur les DLE exploités dans le contexte régional romand était de collecter les premières informations scientifiques les concernant au moyen de quatre modules complémentaires : un volet de revue de la littérature internationale, une enquête quantitative sur les demandes d'aide spécialisée, une enquête qualitative auprès de personnes jouant régulièrement et une analyse géographique de l'emplacement des DLE. À la lumière de chacun de ces modules, nous tirons les principaux constats suivants.

1. Les DLE représentent une offre dont les dangers sont au niveau de ceux des offres de jeux d'argent évaluées comme les plus dangereuses du marché.

La recherche internationale montre en quoi les caractéristiques structurelles des DLE en font un jeu particulièrement problématique. Le potentiel de dangerosité de ces appareils serait d'autant plus élevé du fait qu'ils sont placés dans des lieux sociaux et que leur utilisation peut être combinée à une consommation d'alcool et/ou de nicotine. Aux yeux des personnes ayant participé aux entretiens, la grande accessibilité des appareils, leur mode de fonctionnement, le fait qu'ils se trouvent dans des bars et restaurants et le fait de pouvoir y jouer malgré une interdiction de casino est ce qui les rend à la fois attractifs et problématiques parce que favorisant la dépendance. Au Centre du jeu excessif (CJE), les demandes d'aide liées aux DLE représentent depuis 2001 entre la moitié et le tiers des demandes d'aide totales.

2. Les DLE s'adressent à des publics socio-économiquement défavorisés.

La littérature internationale indique que les DLE se trouvent généralement dans des régions ou des quartiers socio-économiquement défavorisés. Ce résultat a pu être partiellement corroboré grâce à l'obtention du nombre de DLE par commune romande (Numéro postal d'acheminement - NPA). Dans le contexte romand, la présence de DLE dans une commune est liée à la taille de sa population, son taux d'habitants de nationalité étrangère ainsi que son faible niveau de revenus imposables. Pour le canton de Vaud, la proportion de personnes à l'aide sociale est également significative. Ces résultats se reflètent dans l'analyse des nouvelles demandes d'aide au CJE concernant les DLE, desquelles on relève une surreprésentation des personnes de nationalité étrangère (une sur deux), avec un faible niveau de formation et une situation économique précaire (40% est au bénéfice d'un revenu d'assurance sociale ; revenu moyen de 3'900 francs par mois). Ainsi, les emplacements actuels de DLE exposent de manière disproportionnée les personnes dont les caractéristiques

sociodémographiques ont été identifiées par la recherche internationale comme des facteurs de risque en matière de troubles liés aux jeux d'argent.

3. Les mesures de protection actuelles sont identifiées comme insuffisantes à limiter le potentiel de dangerosité des DLE.

Les personnes ayant participé aux entretiens se sont toutes montrées très critiques vis-à-vis des mesures d'information et de prévention disponibles actuellement : selon elles, les personnes qui jouent ne liraient pas les flyers et autres fiches disponibles dans les établissements. Quant aux messages d'informations s'affichant à l'écran (« pop-up »), ils n'inciteraient pas à faire une pause. Ces réponses correspondent aux éléments avancés dans la revue de la littérature, plutôt réservée sur l'efficacité de ces mesures. Il ressort que ces messages peuvent améliorer les cognitions des personnes qui jouent sans toutefois avoir d'impact sur le comportement de jeu. Dans la stratégie de prévention actuelle, les dépositaires de DLE jouent également un rôle important : ils sont sensibilisés à la détection du jeu excessif et invités à agir lorsqu'ils repèrent une situation problématique. Les évaluations périodiques menées par les institutions mandatées pour ces formations montrent cependant que, malgré cette formation, ils ne sont qu'un tiers à intervenir auprès des personnes qui jouent et que la disposition à intervenir tend à diminuer au fil des mois.

8. Recommandations

L'analyse des recommandations propres à chaque partie du rapport amènent à formuler six recommandations essentielles.

1. Renforcer la prévention sélective auprès des publics les plus vulnérables aux DLE, notamment par les professionnels de première ligne et par des services itinérants.

Les résultats issus des nouvelles demandes d'aide et de l'implantation des DLE dans les communes romandes confirme ce qui a été observé dans d'autres juridictions, à savoir que ces jeux concernent particulièrement les personnes disposant de bas revenus. Il ressort également des observations que la mise à disposition de matériel d'information dans les points de vente ne retient pas suffisamment l'attention. À la lumière de ces informations, les cantons devraient renforcer la prévention sélective, notamment par l'intermédiaire des services sociaux de première ligne ainsi que par des services de prévention itinérants (p. ex., présence des spécialistes du jeu excessif sur les lieux de jeu, stands de prévention adaptés aux publics visés à partir du matériel préexistant de la campagne « tous joueurs »).

2. Réviser les conditions d'exploitation des DLE afin d'aligner la protection sur les dispositions prévues par la LJA sur les jeux d'argent pour les jeux les plus dangereux.

Afin de garantir un niveau de protection suffisant, la LJA donne la compétence à l'autorité intercantonale de décider si un jeu de grande envergure doit intégrer le périmètre des jeux impliquant l'obligation pour l'exploitant de détecter et d'exclure les personnes jouant au-delà de leurs moyens ou dont l'exploitant devrait présumer qu'elles présentent un jeu excessif (art. 80, al. 3). Les constats présentés dans ce rapport indiquent sans ambiguïté que les DLE devraient rejoindre le périmètre de ces jeux. Sur le plan technique, il existe différents moyens d'optimiser la mise en œuvre de cette mesure, notamment le système de détection des sessions problématiques utilisé aujourd'hui pour délivrer des messages de prévention ciblée, et des comptes personnels des personnes qui jouent. Cela permettrait également de remédier aux observations rapportées quant aux limites des cartes de contrôle de l'âge.

3. Pour assurer la congruence avec la politique sociale des cantons, l'autorité intercantonale devrait analyser le produit brut des jeux (PBJ) pour chaque point de vente, au regard des variables géographiques et socio-économiques.

Cette première enquête sur l'implantation des DLE montre l'importance de la prise en compte des variables socio-économiques dans l'encadrement de la mise sur le marché des DLE. Pour étudier cette relation et exercer une surveillance efficace, il apparaît notamment nécessaire de collecter le PBJ pour chaque point de vente, et de l'analyser en fonction des caractéristiques de la population de l'aire de recrutement du point de vente.

4. L'autorité intercantonale devrait élaborer un cadre normatif déterminant clairement les seuils à partir desquels les sessions individuelles de jeu sont considérées comme problématiques.

La part du PBJ issue des sessions individuelles de jeu problématique n'est pas connue. Les témoignages des personnes qui jouent et les déclarations des déposataires suggèrent que le mécanisme de rémunération proportionnel au revenu des jeux les place dans un conflit d'intérêt vis-à-vis de la détection précoce, ce qui implique pour l'autorité intercantonale de se doter d'instruments pour déterminer si le mécanisme de rémunération demeure

« raisonnable », selon les termes de l'article 46 al. 3 de la LJA. Il appartient donc à l'autorité intercantonale de définir des seuils précis à partir desquels les sessions sont considérées comme problématiques. Ces sessions devraient être soustraites automatiquement du revenu des dépositaires. Outre le fait de favoriser l'implication des dépositaires dans les obligations de prévention imposées par la réglementation, la possibilité de délimiter clairement les sessions problématiques présente l'avantage d'estimer la part des personnes jouant de manière excessive dans les recettes de chaque point de vente, gage d'un effort de prévention parfaitement ciblé au regard des objectifs de la LJA.

5. Impliquer les organismes de prévention reconnus par les autorités de santé publique pour conceptualiser et évaluer les mesures de protection déterminées par l'autorité intercantonale.

Pour obtenir le droit d'exploiter des jeux de grande envergure, la LJA prévoit que les exploitants doivent se doter d'un programme de mesures sociales (art. 22 al. 1 let. h). La compétence de prévention est, quant à elle, attribuée aux cantons (art. 85 al. 1). Cette répartition n'est pas totalement rigide puisque l'art. 85 al. 2 invite les cantons à se coordonner avec les exploitants de jeux de grande envergure dans le cadre de leurs mesures de protection. En matière de DLE, les observations rapportées démontrent les limites importantes du programme de responsabilité sociale actuel de l'exploitant romand des jeux de grande envergure. Pour optimiser un tel programme sur le plan opérationnel, il est indispensable de développer et renforcer les coopérations entre l'exploitant et des centres spécialisés de prévention et de traitement, sur la base de mandats garantissant l'indépendance et la transparence. Dans ce but, un cadre stratégique de ces mandats pourrait être établi sous l'égide de la Conférence latine des affaires sanitaires et sociales (CLASS) ainsi que des autres services des cantons et de la Confédération impliqués dans la mise en œuvre de la LJA.

6. Encourager la recherche relative aux différentes offres de jeux et intégrer dans les enquêtes épidémiologiques les DLE comme catégorie spécifique.

Les analyses réalisées mettent en lumière d'importantes lacunes du dispositif actuel d'évaluation et de monitoring de la politique publique « jeu excessif ». Les enquêtes de prévalence, notamment l'Enquête suisse de la santé, ne ventilent pas de manière précise les différentes offres de jeux, de sorte que les DLE ne peuvent faire l'objet d'analyses séparées. Pour répondre aux besoins de recherche liés à la construction d'un système d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs, il est essentiel d'organiser la recherche relative aux moyens, aux processus et aux résultats de la LJA, en identifiant séparément les catégories de jeux les plus dangereux, dont les DLE.

9. Bibliographie

- Arnaud, S., Inglin, S., Chabloz, J.-M., Gervasoni, J.-P., Notari, L., Gmel, G., & Dubois-Arber, F. (2009). Etude romande sur le jeu: Une collaboration entre iumsp et ispa sur mandat du programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (pildj). Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive (IUMSP).
- Auer, M., Hopfgartner, N., & Griffiths, M. D. (2019). The effects of a mandatory play break on subsequent gambling among norwegian video lottery terminal players. *Journal of behavioral addictions*, 8(3), 522-529.
- Barratt, M., Livingston, M., Matthews, S., & Clemens, S. (2014). Gaming machine density is correlated with rates of help-seeking for problem gambling: A local area analysis in victoria, australia. *Journal of Gambling Issues* (29).
- Barrett, S. P., Collins, P., & Stewart, S. H. (2015). The acute effects of tobacco smoking and alcohol consumption on video-lottery terminal gambling. *Pharmacology, Biochemistry and Behavior*, 130, 34-39.
- Blaszczynski, A. (2009). *Electronic lotteries and responsible gambling: A review of measures implemented for tactilo*. Sydney: University of Sidney.
- Blaszczynski, A. (2011). *A review of loterie romande's tactilo II next phase of responsible gambling moderators*. Sydney: University of Sidney.
- Centre du Jeu Excessif. (2009). *Formation 2008 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2010). *Formation 2009 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2011). *Formation 2010 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2012). *Formation 2011 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2013). *Formation 2012 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2014). *Formation 2013 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2015). *Formation 2014 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2016). *Formation 2015 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2019). *Formation 2018 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Centre du Jeu Excessif. (2020). *Formation 2019 des dépositaires de loteries électroniques*. Lausanne: CJE.
- Cloutier, M., Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2006). Responsible gambling tools: Pop-up messages and pauses on video lottery terminals. *Journal of Psychology*, 140(5), 434-438.

- Côté, D., Caron, A., Aubert, J., Desrochers, V., & Ladouceur, R. (2003). Near wins prolong gambling on a video lottery terminal. *Journal of Gambling Studies*, 19(4), 433-438.
- Delfabbro, P., Falzon, K., & Ingram, T. (2005). The effects of parameter variations in electronic gambling simulations: Results of a laboratory-based pilot investigation. *Journal of Gambling Studies*, 17(1), 7.
- Dufour, J., Ladouceur, R., & Giroux, I. (2010). Training program on responsible gambling among video lottery employees. *International Gambling Studies*, 10(1), 61-79.
- Ellery, M., & Stewart, S. H. (2014). Alcohol affects video lottery terminal (vlt) gambling behaviors and cognitions differently. *Psychology of Addictive Behaviors*, 28(1), 206-216.
- Ellery, M., Stewart, S. H., & Loba, P. (2005). Alcohol's effects on video lottery terminal (vlt) play among probable pathological and non-pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 21(3), 299-324.
- Gallagher, T., Nicki, R., Otteson, A., & Elliott, H. (2011). Effects of a video lottery terminal (vlt) banner on gambling: A field study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(1), 126-133.
- Gilliland, Jason A., et Nancy A. Ross. 2005. « Opportunities for video lottery terminal gambling in Montréal: An environmental analysis ». *Canadian Journal of Public Health/Revue Canadienne de Santé e Publique*, 55- 59. <https://doi.org/10.1007/BF03404019>.
- Griffiths, M., & Wood, R. (2001). The psychology of lottery gambling. *International Gambling Studies*, 1(1), 27-45.
- Jeanrenaud, C., Buzoku, T., & Simon, O. (2015). Conséquences financières du jeu excessif: Etat des lieux en suisse et dans les cantons romands. Neuchâtel: IRENE & Centre du jeu excessif.
- Houle, Valérie, et Éric Robitaille. 2013. « Quand défavorisation et loterie vidéo se rencontrent au coin de la rue. Géolocalisation des sites détenteurs de licences d'exploitant d'appareils de loterie vidéo dans la région de la Capitale-Nationale ». Québec: Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction régionale de santé publique. <http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2322883>.
- Jasny, Johannes. 2020. « Spatial data analysis in economics ». uni-hohenheim, Fakultät Wirtschafts- und Sozialwissenschaften. <http://opus.uni-hohenheim.de/volltexte/2020/1703/>.
- Künzi, K., Fritschi, T., & Egger, T. (2004). Gambling and gambling addiction in switzerland. Empirical study of gambling practice, development, addiction and consequences. BASS.
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2002). Symbols presentation modality as a determinant of gambling behavior. *Journal of Psychology*, 136(4), 443-448.
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2003). Interactive messages on video lottery terminals and persistence in gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15(1), 45.
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2005). Structural characteristics of video lotteries: Effects of a stopping device on illusion of control and gambling persistence. *Journal of Gambling Studies*, 21(2), 117-131.
- Ladouceur, R., & Sévigny, S. (2006). The impact of video lottery game speed on gamblers. *Journal of Gambling Issues*(17).

Lalande, D., & Ladouceur, R. (2010). Le joueur pathologique d'appareils de loterie vidéo : Un système non-régulé? , Université de Laval, Canada.

Leblond, J. (2007). Dangers des appareils électroniques de jeu et mesures de protection. Québec Document d'analyse remis au Directeur de santé publique de la Capitale Nationale dans le cadre des travaux de rédaction de l'Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec.

Loba, P., Stewart, S., Klein, R., & Blackburn, J. (2001). Manipulations of the features of standard video lottery terminal (vlt) games: Effects in pathological and non-pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 17, 297-320.

Loterie Romande (2020). Rapport annuel 2019. Lausanne.

MacLaren, V. V. (2016). Video lottery is the most harmful form of gambling in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 459-485.

Marshall, D. C., et R. G. V. Baker. 2001. « Clubs, Spades, Diamonds and Disadvantage: The Geography of Electronic Gaming Machines in Melbourne ». *Australian Geographical Studies* 39 (1): 17- 33. <https://doi.org/10.1111/1467-8470.00127>.

Marshall, David C., et Robert G. V. Baker. 2002. « The Evolving Market Structures of Gambling: Case Studies Modelling the Socioeconomic Assignment of Gaming Machines in Melbourne and Sydney, Australia ». *Journal of Gambling Studies* 18 (3): 273- 91. <https://doi.org/10.1023/A:1016847305942>.

Marshall, David, J. McMillen, S. Niemeyer, et B. Doran. 2007. « Gaming machine accessibility and use in suburban Canberra: A detailed analysis of the Tuggeranong Valley ». Canberra: ANU Centre for Gambling Research. <https://openresearch-repository.anu.edu.au/bitstream/1885/45188/3/TuggeranongFinalReport.pdf>.

Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2007). Recall of electronic gaming machine signs: A static versus a dynamic mode of presentation. *Journal of Gambling Issues*(20).

Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2010). 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), 67-88.

Morgan, T., Kofoed, L., Buchkoski, J., & Carr, R. D. (1996). Video lottery gambling: Effects on pathological gamblers seeking treatment in south dakota. *Journal of Gambling Studies*, 12(4), 451-460.

Munoz, Y., Chebat, J.-C., & Suissa, J. A. (2010). Using fear appeals in warning labels to promote responsible gambling among vlt players: The key role of depth of information processing. *Journal of Gambling Studies*, 26(4), 593-609.

OFS. 2015. « Statatlas: 21-Espace à caractère urbain, au 18.12.2014* [carte 17718] ». Office fédéral de la statistique (OFS). 7004424. 2015. https://www.atlas.bfs.admin.ch/maps/13/fr/10447_10446_3191_227/17718.html.

———. 2016. « Répertoire des localités suisses - Version MS-Excel (be-b-00.04-osv-01) ». Office fédéral de la statistique. 17 février 2016. <https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/actualites/quoi-de-neuf.assetdetail.275785.html>.

———. 2019. « Statatlas: 13-Aide sociale économique, en 2018 [carte 23820] ». Office fédéral de la statistique (OFS). 7004424. 2019.

https://www.atlas.bfs.admin.ch/maps/13/fr/15070_112_7281_7263/23820.html.

———. 2020a. « Statatlas: 01-Densité de la population, en 2019 [carte 24215] ». Office fédéral de la statistique (OFS). 7004424. 2020. https://www.atlas.bfs.admin.ch/maps/13/fr/15467_75_3501_70/24215.html.

———. 2020b. « Statatlas: 01-Part de la population résidante permanente étrangère, en 2019 [carte 24239] ». Office fédéral de la statistique (OFS). 7004424. 2020. https://www.atlas.bfs.admin.ch/maps/13/fr/15475_90_89_70/24239.html.

———. 2020c. « Statatlas: 18-Revenu imposable moyen par personne, en 2016 [carte 23875] ». Office fédéral de la statistique (OFS). 7004424. 2020. https://www.atlas.bfs.admin.ch/maps/13/fr/15132_9164_9202_7267/23875.html.

Papineau, E., É. Robitaille, C. P. Samba, F. Lemétayer, Y. Kestens, et M. -F. Raynault. 2020. « Spatial Distribution of Gambling Exposure and Vulnerability: An Ecological Tool to Support Health Inequality Reduction ». *Public Health, Gambling: An emerging public health challenge*, 184 (juillet): 46- 55. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.03.023>.

Rintoul, Angela, Charles Livingstone, Andrew Mellor, et Damien Jolley. 2012. « Modelling Vulnerability to Gambling Related Harm: How Disadvantage Predicts Gambling Losses ». *Addiction Research and Theory* 21 (janvier). <https://doi.org/10.3109/16066359.2012.727507>.

Robitaille, Éric, et Patrick Herjean. 2008. « An Analysis of the Accessibility of Video Lottery Terminals: The Case of Montréal ». *International Journal of Health Geographics* 7 (1): 2. <https://doi.org/10.1186/1476-072X-7-2>.

Sévigny, S., Giroux, I., & Ladouceur, R. (2010). Effet du nombre d'appareils de loterie vidéo présents par site de jeu sur les habitudes de jeu et les motivations des joueurs. *Programme actions concertées, Université de Laval, Québec (Canada)*, 21 p.

Stewart, S. H., McWilliams, L. A., Blackburn, J. R., & Klein, R. M. (2002). A laboratory-based investigation of relations among video lottery terminal (vlt) play, negative mood, and alcohol consumption in regular vlt players. *Addictive Behaviors*, 27(5), 819-835.

St-Pierre, R. A., Walker, D. M., Derevensky, J., & Gupta, R. (2014). How Availability and Accessibility of Gambling Venues Influence Problem Gambling: A Review of the Literature. *Gaming Law Review and Economics*, 18(2), 150-172. <https://doi.org/10.1089/gltre.2014.1824>

TAF – Tribunal administratif fédéral. 2010. « Arrêt du 18 janvier 2010: Procédure administrative relative aux distributeurs "Tactilo" et "Touchlot" (B-1099/2007) ». 18 janvier 2010. <https://entscheide.weblaw.ch/cache.php?link=18-01-2010-B-1099-2007>.

Thériault, Annie, Sylvie Nadon, et Annie-Claude Fafard. 2015. « Portrait de l'offre d'appareils de loterie vidéo dans la région des Laurentides ». Canada: Direction de santé publique des Laurentides. <https://collectif-jeu.ca/groups/publication-du-portrait-de-l%E2%80%99offre-d%E2%80%99alv-dans-la-r%C3%A9gion-des-laurentides-0>.

Thorne, H. B., Goodwin, B., Langham, E., Rockloff, M., & Rose, J. (2016). Preferred electronic gaming machine environments of recreational versus problem gamblers: An in-venue mixed methods study. *Journal of Gambling Issues* (34).

Tomei, A., & Zumwald, C. (2016). Is fear to intervene with problem gamblers related to interveners' gender and status? A study with vlt operators. *Journal of Gambling Studies*, 33(1), 37-45.

- Wardle, Heather, Ruth Keily, Gaynor Astbury, et Gerda Reith. 2014. « 'Risky Places?': Mapping Gambling Machine Density and Socio-Economic Deprivation ». *Journal of Gambling Studies* 30 (1): 201- 12. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9349-2>.
- Wheeler, Benedict W., Janette E. Rigby, et Terry Huriwai. 2006. « Pokies and Poverty: Problem Gambling Risk Factor Geography in New Zealand ». *Health & Place* 12 (1): 86- 96. <https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2004.10.011>.
- White, M., Mun, P., Kauffman, N., Whelan, C., Regan, M., & Kelly, J. (2006). Electronic gaming machines and problem gambling.
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices. Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.
- Wilson, D. H., Gilliland, J., Ross, N. A., Derevensky, J., & Gupta, R. (2006). Video Lottery Terminal Access and Gambling Among High School Students in Montréal. *Canadian Journal of Public Health*, 97(3), 202-206.
- Xouridas, Stergios, Johannes Jasny, et Tilman Becker. 2016. « An Ecological Approach to Electronic Gambling Machines and Socioeconomic Deprivation in Germany ». *Journal of Gambling Issues* 0 (33): 82- 102. <https://doi.org/10.4309/jgi.2016.33.6>.
- Young, M., Markham, F., & Doran, B. (2012a). Placing bets: Gambling venues and the distribution of harm. *Australian Geographer*, 43(4), 425-444.
- Young, M., Markham, F., & Doran, B. (2012b). Too close to home? The relationships between residential distance to venue and gambling outcomes. *International Gambling Studies*, 12(2), 257-273.

10. Annexes

10.1. Annexe 1 – tableaux de littérature

Tableau 1. Association entre DLE et jeu problématique

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
¹ Arnaud et al. (2009)	Cantons romands	Fournir des données sur le jeu pathologique en Suisse romande	<ul style="list-style-type: none"> • Exploitation des données de l'Enquête suisse sur la santé en 2002 et 2007 • Population générale en Suisse • Mesures du type de jeu joué (DLE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Selon les joueurs, le DLE est le JHA le plus dangereux après les jeux de casino (i.e. les machines-à-sous, le Poker, et les jeux de tables).
² Barratt et al. (2014)	Australie	Examiner l'association entre les indicateurs de l'industrie du jeu et le jeu problématique	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'<i>EGM</i> sur le territoire • Mesures : appels à la ligne d'aide, nombre de consultations 	<ul style="list-style-type: none"> • La densité des <i>EGM</i> sur le territoire est associée au nombre d'appels et de consultations pour un problème de jeu.
³ Griffiths and Wood (2001)	Canada et Australie	Examiner les facteurs de la psychologie autour des jeux de loteries	<ul style="list-style-type: none"> • Revue de 62 articles examinant les principaux facteurs de la psychologie du jeu de loterie (y compris les DLE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Certains types de jeux de loterie, dont les DLE, peuvent causer un jeu problématique.
⁴ Jeanrenaud et al. (2015)	Suisse	Déterminer quels sont les jeux qui présentent les plus gros risques de dépenses excessives	<ul style="list-style-type: none"> • Données cliniques de 325 personnes en traitement au CJE 	<ul style="list-style-type: none"> • Le DLE est le deuxième jeu le plus pratiqué après les jeux de casino (28,4%). • Le DLE est rapporté comme étant le jeu le plus problématique lors de la première consultation (40,7%).
⁵ Künzi et al. (2004)	Suisse	Aperçu de la situation du comportement de jeu, et de l'addiction au jeu en Suisse	<ul style="list-style-type: none"> • 375 services de traitement en Suisse • Mesures liées aux consultations 	<ul style="list-style-type: none"> • 12% des consultations du jeu excessif sont associées aux DLE. • Les DLE sont le quatrième jeu le plus problématique après les machines à sous, les jeux de table, les jeux de loteries et les jeux de cartes.
⁶ Leblond (2007)	Canada	Évaluer la dangerosité des DLE.	<ul style="list-style-type: none"> • Population de joueurs • Joueurs en consultation au Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu • Mesures de prévalence et fréquence du jeu aux DLE 	<ul style="list-style-type: none"> • 75% des joueurs de DLE problématiques • 56,5% des joueurs en consultation sont des joueurs de DLE exclusivement • 19% des joueurs de DLE sont diagnostiqués comme excessifs • Les DLE sont plus dangereux lorsque installés dans les bars et les hippodromes"

Tableau 1 (suite). Association entre DLE et jeu problématique

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
⁷ MacLaren (2016)	Canada	Déterminer dans quelle mesure le jeu aux DLE est associé au jeu problématique	<ul style="list-style-type: none"> Revue de littérature + 1 étude descriptive 250 joueurs de DLE Mesures : fréquence de jeu, temps de jeu et montants dépensés Mesure du jeu problématique 	<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs de DLE dépensent plus que les joueurs d'autres types de jeu Risque de développer un problème de jeu plus élevé chez les joueurs de DLE que chez les joueurs d'autres types de jeu Risque plus élevé si DLE joué chaque semaine, si mises de 50 \$ ou plus par session et si le jeu dure plus d'une heure par session
⁸ Morgan et al. (1996)	États-Unis	Évaluer dans quelle mesure les DLE prédominent aux niveaux des montants perdus, l'activité de jeu récente et le nombre de critère du DSM-IV	<ul style="list-style-type: none"> 58 joueurs pathologiques divisés en trois groupes : "seulement DLE (n=15), DLE + autres jeux (joueurs mixtes ; n=36) et pas de DLE (n=7) Mesures : montants perdus, activité de jeu récente, jeu problématique 	<ul style="list-style-type: none"> Les DLE sont les jeux les plus joués Les joueurs mixtes perdent plus d'argent aux DLE par session de jeu 87,9% des joueurs avaient un problème avec les DLE Les DLE sont le type de jeu le plus associé au jeu problématique
⁹ Thorne et al. (2016)	Australie	Examine les préférences environnementales des DLE	<ul style="list-style-type: none"> Etude qualitative Interviews 59 joueurs DLE Mesure du jeu problématique 	<ul style="list-style-type: none"> Raisons les plus communes de choisir un lieu de jeu : socialisation, proche de la maison, qualité du service. Raisons des joueurs problématiques : le nombre de jeux disponibles (potentiel plus élevé de gagner)
¹⁰ Young et al. (2012)	Australie	Mesurer la relation entre le type de lieu de jeu et le comportement de jeu	<ul style="list-style-type: none"> 7041 foyers Enquête postale Type de lieu de jeu : casinos, clubs, hôtels Mesure du problème de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Les lieux de jeu les plus accessibles et ceux avec un nombre plus élevé de DLE étaient les plus associés au jeu problématique

Tableau 2. Association entre caractéristiques structurelles des DLE et le comportement de jeu

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
¹¹ Côté et al. (2003)	Canada	Évaluer si les <i>near wins</i> prolongent les activités de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 29 joueurs et 30 non-joueurs • Condition expérimentale : 27% de <i>near wins</i> • Condition contrôle: 0% <i>near wins</i> • Mesure : nombre de sessions de jeux jouées 	<ul style="list-style-type: none"> • Le groupe expérimental a joué 33% des sessions de jeu de plus que le groupe contrôle.
¹² Delfabbro et al. (2005)	Australie	Investiguer les effets du paramétrage des DLE sur le comportement de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 24 joueurs réguliers • Paramètres de la machine : son, vitesse, éclairage, présentation des crédits accumulés, possibilité de mise sur 1 à 3 lignes, possibilité de mises plus ou moins par ligne • Mesures : temps de jeu, nombre de jeux et nombre de retours à la même machine 	<ul style="list-style-type: none"> • Un plus grand nombre de lignes, une vitesse de lecture plus rapide et un éclairage plus faible augmentent le temps passé sur la machine.
¹³ Ladouceur and Sévigny (2002)	Canada	Investiguer les effets des modalités de la présentation des symboles dans les DLE sur le comportement de jeu.	<ul style="list-style-type: none"> • 28 joueurs occasionnels de DLE • Conditions intragroupes : (a) Présentation séquentielle de neuf symboles, (b) Présentation simultanée de neuf symboles • Mesures : nombre de jeux joués et indiquer la préférence de modalité 	<ul style="list-style-type: none"> • La présentation séquentielle induit en moyenne 130 jeux de plus que la condition simultanée. • La présentation séquentielle est préférée à la condition simultanée.

Tableau 2 (suite). Association entre caractéristiques structurelles des DLE et le comportement de jeu

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
¹⁴ Ladouceur and Sévigny (2005)	Canada	Examiner les effets des boutons d'arrêt sur les cognitions et le comportement	<ul style="list-style-type: none"> • Deux études expérimentales • Joueurs occasionnels de DLE (étude 1 : n=48, étude 2 : n=38) • Condition expérimentale : utilisation d'un bouton d'arrêt • Condition contrôle : sans bouton d'arrêt • Mesures : cognitions autour du jeu, Nombre de jeux joués 	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisation du bouton d'arrêt augmente l'illusion de contrôle, les cognitions erronées et le nombre de jeux joués.
¹⁵ Ladouceur and Sévigny (2006)	Canada	Investiguer les effets de la vitesse sur la concentration, motivation à jouer, perte de contrôle et nombre de jeux joués	<ul style="list-style-type: none"> • 43 joueurs de DLE occasionnels • Condition haute vitesse de jeu • Condition faible vitesse de jeu • Mesures : nombre de jeux joués, estimation subjective du nombre de jeux joués, estimation subjective du temps total de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs dans la condition haute vitesse ont joué 2,5 fois plus des jeux que les joueurs de la condition faible vitesse. • Les joueurs de la condition haute vitesse sous-estiment le nombre de jeux joués.
¹⁶ Loba et al. (2001)	Canada	Identifier les paramètres des jeux qui réduisent les risques d'abus des DLE	<ul style="list-style-type: none"> • 31 joueurs non pathologiques et 29 joueurs pathologiques • Condition intergroupe : possibilité ou pas d'arrêter le rouleau • Conditions intragroupes : présence ou pas de son, haute/basse vitesse de jeu, affichage ou non du montant dépensé • Mesures auto-rapportées : difficulté à arrêter de jouer 	<ul style="list-style-type: none"> • Par rapport aux joueurs non pathologiques, les joueurs pathologiques sont plus affectés par les changements de sons et la vitesse de jeu, et ont plus de difficultés à arrêter de jouer. • Les joueurs pathologiques arrivent mieux à arrêter leur jeu lorsque la machine affiche le montant dépensé.

Tableau 3. Association entre jeu aux DLE et consommation d'alcool et tabac

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
¹⁷ Barrett et al. (2015)	Canada	Examiner les effets de l'alcool et de la nicotine sur le comportement de jeu sur les DLE	<ul style="list-style-type: none"> • 16 joueurs DLE et consommateurs d'alcool et nicotine • Mesures objectives : montants misés, nombre de mises • Mesures subjectives : envie de jouer 	<ul style="list-style-type: none"> • La nicotine induit des montants moyens misés plus élevés. • L'alcool, en interaction avec le moment de la mesure dans l'expérimentation, induit une envie de jouer plus grande que dans la condition sans alcool.
¹⁸ Ellery et al. (2005)	Canada	Évaluer le comportement de jeu sur DLE chez les joueurs pathologiques probables	<ul style="list-style-type: none"> • Conditions expérimentales : • 22 joueurs non pathologiques probables et 22 joueurs pathologiques probables • Administration ou pas d'alcool • Mesures : doubler les mises, argent dépensé au jeu, mise moyenne par jeu, temps de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alcool augmente le temps de jeu et le nombre de mises doubles chez les joueurs pathologiques probables. • L'alcool augmente le nombre de mises perdues.
¹⁹ Ellery and Stewart (2014)	Canada	Évaluer les effets de l'alcool sur les cognitions et le comportement de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 30 joueurs non pathologiques probables vs 30 joueurs pathologiques probables • Administration ou pas d'alcool • Mesures : fréquence de jeu par semaine, temps de jeu, nombre de mises doublées 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alcool accroît le temps de jeu et le nombre de mises doublées.
²⁰ Stewart et al. (2002)	Canada	Examiner les effets de l'utilisation des DLE sur la consommation d'alcool	<ul style="list-style-type: none"> • 30 joueurs DLE • Conditions expérimentales : jeu sur DLE vs visionnement d'un film • Mesures : consommation d'alcool, mesure de l'affect 	<ul style="list-style-type: none"> • Consommation d'alcool plus élevée dans la condition de jeu DLE • Augmentation de l'affect négatif chez les joueurs de DLE qui consomment de l'alcool par rapport aux joueurs de la condition contrôle

Tableau 4. Évaluation de mesures de prévention appliquées aux machines

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
²¹ Auer et al. (2019)	Norvège	Évaluer les effets d'une pause obligatoire sur les DLE	<ul style="list-style-type: none"> • 7'190 joueurs de DLE • 218'523 sessions de jeu • Mesures : temps écoulé jusqu'à la session suivante, intensité de jeu à la session suivante (montants misés), intensité de jeu lors des 24 heures suivants la dernière session jouée 	<ul style="list-style-type: none"> • L'introduction d'une pause obligatoire au cours du jeu n'a pas d'effet significatif ni sur l'intensité de jeu ni sur le temps écoulé avant la session suivante.
²² Cloutier et al. (2006)	Canada	Évaluer l'effet de messages de pause à l'écran sur les cognitions erronées et la persistance au jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 40 étudiants avec scores élevés dans l'illusion de contrôle • Condition expérimentale : pause (p. ex. « le temps de jeu n'influence pas l'issue du jeu ») • Condition contrôle : écran affichant uniquement le mot « pause » • Mesures : cognitions erronées, nombre de jeux joués 	<ul style="list-style-type: none"> • Moins de cognitions erronées dans la condition expérimentale • Pas d'effet sur le nombre de jeux joués
²³ Gallagher et al. (2011)	Canada	Évaluer les effets de l'affichage d'un message de jeu responsable sur les cognitions et sur les comportements de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 27 joueurs problématiques et 27 joueurs non problématiques. • Affichage sur l'écran du message de jeu responsable (p. ex. : « les gains sont aléatoires, pas contrôlés par le joueur ») • Facteur intragroupe : mesures prises au <i>baseline</i>, durant la période d'affichage, et au <i>followup</i> • Mesures : cognitions erronées, temps de jeu auto-rapporté 	<ul style="list-style-type: none"> • Réduction des cognitions erronées chez les joueurs problématiques • Réduction du temps de jeu après deux semaines

Tableau 4 (suite). Évaluation de mesures de prévention appliquées aux machines

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
²⁴ Ladouceur and Sévigny (2003)	Canada	Évaluer l'effet de messages de jeu responsable à l'écran sur les comportements de jeu	<ul style="list-style-type: none"> 30 joueurs DLE Conditions expérimentales (intergroupe) : affichage de messages sur la nature aléatoire du jeu et introduction de pauses vs ni messages, ni pauses Mesures : nombre de jeux joués 	<ul style="list-style-type: none"> Les messages sur la nature aléatoire du jeu et l'introduction de pauses réduit le nombre de jeux joués
²⁵ Monaghan and Blaszczynski (2007)	Australie	Évaluer les effets de l'affichage des messages de jeu responsable affichés à l'écran sur la mémoire	<ul style="list-style-type: none"> 92 étudiants dont 48% de joueurs DLE Conditions expérimentales : affichage statique vs dynamique du message « la chance de gagner le prix maximum sur une machine de jeu n'est pas supérieure à un sur un million » Mesures : taux de rappel du contenu du message 	<ul style="list-style-type: none"> Le message présenté en mode dynamique est mieux retenu que celui présenté en mode statique.
²⁶ Monaghan and Blaszczynski (2010)	Australie	Évaluer les effets de l'affichage des messages de jeu responsable affichés à l'écran sur la mémoire, sur les pensées et sur le comportement de jeu	<ul style="list-style-type: none"> Deux études expérimentales : 127 joueurs <i>EGM</i> (étude 1) ; 124 joueurs <i>EGM</i> (étude 2) Conditions expérimentales : affichage (statique vs dynamique) et contenu d'un message (informatif vs auto-évaluatif vs contrôle) Mesures : taux de rappel des messages affichés, impact sur les pensées (oui/non) et sur le comportement de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> L'affichage dynamique permet de mieux mémoriser le message et influe sur les pensées (p.ex. réfléchir aux montants dépensés, considérer de faire une pause). Il a également un impact sur le comportement de jeu dans la mesure où il réduit la durée du jeu.

Tableau 5. Évaluation de mesures de prévention impliquant les dépositaires de DLE et les joueurs

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
²⁷ Centre du Jeu Excessif (2009)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 370 dépositaires de DLE • Questionnaire (fin de formation) • Fréquence d'intervention (12mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • 32,8% des dépositaires (niveau de formation avancé) ne sont jamais intervenus auprès de joueurs excessifs.
²⁸ Centre du Jeu Excessif (2010)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 329 dépositaires de DLE • Questionnaire (fin de formation) • Fréquence d'intervention (12mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • 30,7% des dépositaires (niveau de formation avancé) ne sont jamais intervenus auprès de joueurs excessifs.
²⁹ Centre du Jeu Excessif (2011)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 318 dépositaires de DLE • Questionnaire (fin de formation) • Fréquence d'intervention (12mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • 34,3% des dépositaires (niveau de formation avancé) ne sont jamais intervenus auprès de joueurs excessifs.
³⁰ Centre du Jeu Excessif (2012)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 333 dépositaires de DLE • Questionnaire (fin de formation) • Fréquence d'intervention (12mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • 33,3% des dépositaires (niveau de formation avancé) ne sont jamais intervenus auprès de joueurs excessifs.
³¹ Centre du Jeu Excessif (2013)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 313 dépositaires de DLE • Questionnaire (fin de formation) • Fréquence d'intervention (12mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • 27,7% des dépositaires (niveau de formation avancé) ne sont jamais intervenus auprès de joueurs excessifs.
³² Centre du Jeu Excessif (2014)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 272 dépositaires de DLE • Questionnaire (pré-post test) • Fréquence d'intervention (12mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les dépositaires (niveau de formation avancé) sont intervenus en moyenne 2,5 fois en une année.
³³ Centre du Jeu Excessif (2015)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 313 dépositaires de DLE • Questionnaire (pré-post test) • Fréquence d'intervention (12mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • 31,6% des dépositaires (niveau de formation avancé) ne sont jamais intervenus auprès de joueurs excessifs.
³⁴ Centre du Jeu Excessif (2016)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 339 dépositaires de DLE • Questionnaire (pré-post test) • Détection du jeu problématique • Fréquence d'intervention (12mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • 74% des dépositaires (niveau de formation avancé) ont détecté des signes du jeu problématique chez des joueurs. 38,4% n'ont jamais tenté de calmer leur jeu après avoir constaté une augmentation de ce dernier après un gain.

Tableau 5 (suite). Évaluation de mesures de prévention appliquées aux dépositaires de DLE et aux joueurs

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
³⁵ Centre du Jeu Excessif (2019)	Cantons romands	Évaluer la formation Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 328 dépositaires de DLE • Questionnaire (fin de formation) • Détection du jeu problématique • Fréquence d'intervention (12 mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les dépositaires (niveau de formation avancé) ont détecté en moyennes 5,3 joueurs avec des signes de jeu problématique. Ils sont intervenus en moyenne 1,8 fois.
³⁶ Centre du Jeu Excessif (2020)	Cantons romands	Évaluer la formation. Mesurer le nombre d'interventions des dépositaires	<ul style="list-style-type: none"> • 343 dépositaires de DLE • Questionnaire (fin de formation) • Détection du jeu problématique • Fréquence d'intervention (12 mois) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les dépositaires (niveau de formation avancé) ont détecté en moyennes 3,4 joueurs avec des signes de jeu problématique. Ils sont intervenus en moyenne 2,6 fois.
³⁷ Dufour et al. (2010)	Canada	Évaluer l'efficacité des programmes d'interventions « Jeu responsable »	<ul style="list-style-type: none"> • 826 dépositaires de DLE • Formation sur le jeu problématique vs. pas de formation • Mesures pré-post et <i>followup</i> (8 mois) : connaissances du jeu problématique, attitudes à l'égard des joueurs problématiques, intervention auprès de joueurs problématiques (oui/non) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les dépositaires ayant reçu la formation améliorent leurs connaissances sur le jeu problématique, ont des attitudes plus positives envers les joueurs problématiques et une tendance à aider ces joueurs tout de suite après la formation. • La tendance à aider les joueurs diminue dès 8 mois après la formation.
³⁸ Lalande and Ladouceur (2010)	Canada	Évaluer les effets d'une limite de mise préétablie par les joueurs	<ul style="list-style-type: none"> • 33 joueurs DLE problématiques et 32 joueurs non problématiques • Choix des joueurs de se fixer une limite de mise avec l'intention de la respecter. • Mesures : respect des limites fixées par le joueur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs pathologiques se fixent une limite d'argent plus élevée par rapport aux joueurs non pathologiques, et ils n'arrivent pas à la respecter. • En termes de prévention, il n'est pas suffisant de fixer une limite des dépenses de jeu et il est important de fixer une limite raisonnable.

Tableau 5 (suite). Évaluation de mesures de prévention appliquées aux dépositaires de DLE et aux joueurs

Références	Juridictions	Objectifs	Méthodologies	Résultats principaux
³⁹ Munoz et al. (2010)	Canada	Explorer les effets de messages de mise en garde (p. ex. sur les attitudes par rapport au jeu et sur les intentions d'adhérer au message appelant à un jeu responsable	<ul style="list-style-type: none"> • 258 joueurs DLE jouant au moins une fois par mois • Condition expérimentale : Présentation de trois niveaux de menace (faible, modérée et élevée) et source du message (médicale vs exploitants) • Condition contrôle : message standard de base des DLE • Mesures (questionnaire) : niveau du traitement de l'information (superficiel vs profond), crédibilité de la source, changement d'attitude par rapport au jeu, intention d'agir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les messages avec menace élevée de la source médicale sont traités de manière plus profonde. • Les messages ressentis plus profondément induisent un changement d'attitude et des intentions d'adhérer aux messages.
⁴⁰ Tomei and Zumwald (2016)*	Cantons romands	Examiner dans quelle mesure les dépositaires de LE interviennent auprès de joueurs montrant des signes du jeu problématique	<ul style="list-style-type: none"> • 177 dépositaires DLE • Questionnaire papier-crayon • Mesures : capacité perçue à détecter des problèmes de jeu, nombre d'interventions auprès des joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Les dépositaires se sentent capables de détecter les comportements de jeu problématiques, mais le nombre d'interventions reste inférieur au nombre de détections de problèmes de jeu. • Les employées de sexe féminin interviennent moins que les femmes responsables d'établissement et que les hommes.

* Cette étude analyse les données décrites dans la référence 32.

Tableau 6. Synthèse des principales études relatives aux associations entre la répartition géographique des offres de type EGM et DLE et la répartition géographique des indices de précarité socio-économique

Références	Juridictions	Offres de jeux étudiées	Bassins de la population étudiée	Mesures relatives à la densité de l'offre	Mesures relatives à la population limitrophe de l'offre	Objectifs de recherche	Résultats principaux	Conclusions	Limitations et remarques	Futurs axes de recherche suggérés
Barratt & al. (2014)	Australie	EGM	70 des 77 administrations locales à Victoria	N machines par localité	N demandes de conseils téléphoniques (n=1'908) N demandes de consultations en présence (n=3'529) Variables socio-économiques	Comparer la concentration d'EGM et de demandes d'aide	Densité associée aux demandes d'aide après contrôle d'autres indicateurs sociorégionaux	Résultats consistants avec l' <i>exposure model of gambling problems</i>	Le devis transversal ne permet pas d'identifier le sens de la causalité éventuelle	Explorer le lien avec la répartition géographique des demandes d'aide en fonction des différentes populations Abord longitudinal
Gilliland & Ross (2005)	Canada	DLE	49 circonscriptions administratives de Montréal / Laval	Prévalence des DLE (N per 10'000 habitants) Adoption des DLE (proportion des cafés équipés de DLE n=834) Densité de DLE (N par km ²)	Indice <i>socio-économique</i> de précarité n=564	Comparer la concentration de DLE avec les facteurs socio-économiques	Prévalence, adoption et densité de DLE ont été fortement corrélées	La répartition spatiale des DLE reflète fortement les géographies locales des désavantages socio-économiques	Le devis transversal ne permet pas d'identifier le sens de la causalité éventuelle	Recherche en cours sur la causalité (accessibilité / comportement)
Giroux & Ladouceur (2010)	Canada	DLE	32 sites de jeu (considérés représentatifs de l'ensemble de la région de Québec)	Caractérisation des sites fréquentés en 3 groupes (5 DLE, 10 DLE, et 335 DLE) Perceptions de l'influence des variables environnementales Distance entre le lieu de résidence et le site de jeu	Comportements de jeu Caractéristiques sociodémographiques	Caractérisation des joueurs en fonction du type d'établissements de DLE fréquentés	Sites 5 -10 DLE / salons de jeu situés dans des zones moyennement défavorisées	Les joueurs DLE se distinguaient d'un type d'environnement à l'autre sur plusieurs variables et les motivations / perceptions variaient d'une clientèle à l'autre La proximité des sites / distance à parcourir variaient également en fonction de l'environnement de jeu privilégié	Fort taux de refus des tenanciers (40%)	Études prospectives évaluant les effets du regroupement des DLE / lien avec le jeu pathologique (plusieurs pistes proposées)

Références	Juridictions	Offres de jeux étudiées	Bassins de la population étudiée	Mesures relatives à la densité de l'offre	Mesures relatives à la population limitrophe de l'offre	Objectifs de recherche	Résultats principaux	Conclusions	Limitations et remarques	Futurs axes de recherche suggérés
Houle & Robitaille (2013)	Canada	DLE	Québec 1'192 aires de diffusion (urbaines / rurales) comprenant de 400 à 700 personnes	Localisation des établissements (n=166) possédant une licence d'exploitant de site DLE (n=212) Distance et temps moyen de déplacement du domicile au point de vente DLE	Indice de précarité socio-économique Indice de vulnérabilité (proportion des habitants à risque de développer un problème de jeu)	Comparer la concentration de DLE et les facteurs socio-économiques	Accès aux DLE le plus facilement et rapidement pour les populations des secteurs défavorisés	Les inégalités géographiques étant reconnues et bien documentées dans la région, elles doivent être considérées pour la prévention structurelle	Données d'emplacement des sites de loterie vidéo - possiblement partielles Proportion de données manquantes pour les 3 principales variables à cause de l'absence de statistiques issues du recensement	
Marshall & Baker (2001)	Australie	EGM	30 administrations locales à Melbourne - populations de n=39'000 à n=152'000	Prévalence des DLE (N per 10'000 habitants : 1.7 à 13.5)	Indice des ressources économiques (revenu disponible)	Comparer la concentration de DLE et facteurs socio-économiques	Les EGM pour 1'000 habitants sont plus concentrés dans les zones moins nanties	La répartition des EGM est tournée vers les zones moins nanties	Aucune comparaison entre les niveaux de jeu problématiques / caractéristiques socio-économiques	Impact / conséquences de la distribution des EGM
Marshall & Baker (2002)	Australie	EGM	30 administrations locales à Melbourne - populations de n=39'000 à n=152'000	Prévalence des DLE (N per 10'000 habitants, sur 5 ans (1993-1998))	Indice des ressources économiques (revenus disponibles) Comparaison des niveaux actuels de densité / bien-être de 2 villes (Melbourne et Sydney)	Comparer la concentration de DLE avec les facteurs socio-économiques au fil du temps	Corrélation accrue au fil du temps avec les indices de précarité Marché de comparaison (Sydney) peut être saturé dans les zones défavorisées	La répartition géographique des EGM a rapidement évolué vers les zones défavorisées Modèle prédictif d'évolution peut être appliqué aux marchés d'autres juridictions	Problèmes liés au modèle de régression quadratique (utilisé pour comparer les villes) Pas de données au fil du temps pour Sydney	-

Références	Juridictions	Offres de jeux étudiées	Bassins de la population étudiée	Mesures relatives à la densité de l'offre	Mesures relatives à la population limitrophe de l'offre	Objectifs de recherche	Résultats principaux	Conclusions	Limitations et remarques	Futurs axes de recherche suggérés
Marshall & al. (2004)	Australie	EGM	Vallée de Tuggeranong (banlieue de Canberra), n=87'000 habitants	Localisation géographique des 9 clubs de jeu (min. 8 EGM, max. 231)	Entrevues (n=2,447) sur les sites fréquentés / distances et comportements de jeu Indice de précarité socio-économique	Étudier les associations entre la localisation / proximité des clubs EGM et les comportements de jeu des habitants	Lien entre la proximité des sites et la fréquence de jeu et les dépenses annuelles Certains clubs se trouvent dans les environs immédiats des banlieues défavorisées	Proximité des lieux de jeux avec les lieux de rassemblements communautaires (centres commerciaux) et proximité avec les zones résidentielles défavorisées associées aux comportements des joueurs	Pas des mesures de la prévalence et de l'incidence du jeu problématique	Recherche plus approfondie dans les études sur le comportement des joueurs et le jeu problématique
Renée & al. (2014)	International	Jeu d'argent - toutes les formes	Revue des 14 études d'origine États-Unis, Canada, Australie, Nouvelle-Zélande, Norvège	Variés	Variés	Revue systématique de la littérature sur l'accessibilité et la prévalence du jeu problématique	Proximité des sites et N d'appareil de jeux disponibles influencent la probabilité de jeu problématique – mais relation non linéaire	L'accessibilité pourrait entraîner une augmentation du jeu problématique et des coûts connexes – importantes limites méthodologiques dans la plupart des études	-	Lien entre accessibilité / comportements de jeu Études de prévention pas seulement chez les personnes vulnérables
Robitaille & Herjean (2008)	Canada	DLE	57 administrations locales de Montréal, Laval, Rive sud	Nombre de sites (n=1'045) possédant une licence d'exploitation DLE / localisation des sites Accessibilité des sites (site le plus proche en temps de marche à pied)	Indice de vulnérabilité (proportion des habitants à risque de développer un problème de jeu)	Comparer la proximité des DLE avec les facteurs socio-économiques	Plus de 20% des quartiers ont un site DLE à moins de 3 min. à pied Accessibilité élevée et vulnérabilité au jeu sont associées	L'accessibilité apparaît liée à la vulnérabilité socio-économique	La mesure d'accessibilité aux sites à pied ne reflète pas la situation des banlieues où il est nécessaire de se déplacer en voiture	Recherche sur la proximité des DLE et les problèmes de jeu Analyses incluant les modes de transport et sur un territoire plus vaste / moins urbanisé Elaboration d'un indice plus précis de vulnérabilité

Références	Juridictions	Offres de jeux étudiées	Bassins de la population étudiée	Mesures relatives à la densité de l'offre	Mesures relatives à la population limitrophe de l'offre	Objectifs de recherche	Résultats principaux	Conclusions	Limitations et remarques	Futurs axes de recherche suggérés
Thériault & al. (2015)	Canada	DLE	Région des Laurentides 21'554 km ² , 552'000 habitants (en 2010)	Observations d'un technicien sur l'offre de jeux, l'environnement et l'accessibilité chez tous les vendeurs d'alcool possédant une licence DLE (n=125)	Analyse géographique de la proximité des DLE aux écoles secondaires et aux populations défavorisées	Donner un portrait de l'offre de DLE dans la région	L'accessibilité est plus grande dans les secteurs plus défavorisés 85% des sites contrevenaient à au moins une règle visant à atténuer le risque des jeux	Une proportion importante des sites contrevenait au moins à une règle visant à atténuer le risque de jeu et ces sites étaient plus présents dans les secteurs socio-économiques plus vulnérables.	Les paramètres pour déterminer la proximité des lieux n'ont pas été spécifiés par l'observateur	Étude de l'impact de l'ouverture plus récente des salles de Kenzo / jeu en ligne et l'impact sur les populations vulnérables / les joueurs / leur entourage
Wardle & al. (2012)	Grande-Bretagne	EGM	Tous les sites de jeu EGM (n=29'711) dans les régions de Grande-Bretagne	N et localisation des sites possédant une licence EGM N EGM par site (estimé)	Données sociodémographiques des bassins de recrutement des sites respectifs	Comparer la concentration d'EGM avec les facteurs socio-économiques	Corrélation significative entre la densité des machines et la précarité socio-économique	Répartition géographique de machines conformes montrant une association significative avec les zones défavorisées	Estimation d'EGM par site (comme aucun registre de n des machines existe)	-
Wheeler & al. (2006)	Nouvelle-Zélande	EGM	Localités de l'enquête nationale de Nouvelle-Zélande (n=1'800, moyenne population 2'000)	N EGM (hors casinos) Localisation des EGM (hors casinos)	Caractéristiques socio-économiques de la population locale	Comparer la concentration d'EGM (basées hors des casinos) avec les facteurs socio-économiques	Concentration des machines (53%) dans les 30% des zones les plus défavorisées	Excès de disponibilité des EGM dans les zones fortement défavorisées	-	Recherche sur la proximité des DLE et les problèmes de jeu Observer les réductions du n machines (impliquées par la nouvelle loi) dans les zones défavorisées
Wilson & al. (2006)	Canada (Montréal)	DLE	Tous les sites d'écoles secondaires (n=305) en ville de Montréal	Localisation des sites DLE (n=407)	Proximité des écoles secondaires Données sociodémographiques liées à la carte scolaire	Comparer la proximité des sites de jeu et des écoles secondaires défavorisées	Elèves des quartiers défavorisés plus proches des DLE	Opportunités de jouer plus nombreuses près des écoles dans les quartiers défavorisés	-	Recherche tenant compte de quartiers d'habitation des jeunes

Références	Juridictions	Offres de jeux étudiées	Bassins de la population étudiée	Mesures relatives à la densité de l'offre	Mesures relatives à la population limitrophe de l'offre	Objectifs de recherche	Résultats principaux	Conclusions	Limitations et remarques	Futurs axes de recherche suggérés
Xouridas & al. (2016)	Allemagne	EGM	244 quartiers (populations > 10'000) de Bade-Wurtemberg	Localisation des sites EGM N des EGM (approximativement n=31'000) distribués par site	Prévalence communautaire de 6 variables socio-économiques	Comparer la concentration d'EGM avec 6 facteurs socio-économiques	Association entre la densité d'EGM et les 3 facteurs socio-économiques chômage, migration et niveau d'étude	À en juger par les tailles d'effet des résultats, seul les résultats liés au chômage semblent avoir un intérêt pratique	Aucune corrélation entre la densité d'EGM et la proportion de personnes mariées, masculines ou plus jeunes - contrairement à d'autres études	Études d'autres régions Recherche longitudinale sur l'environnement socio-économique, distribution d'EGM, taux de participation, comportements de jeu
Young & al. (2012) ^a	Australie	EGM	3 centres urbains du territoire du Nord de l'Australie Enquête de n=7'041 résidences	Type de site (6 catégories) Localisation des sites	Sites plus fréquentés / comportements de jeu Variables sociodémographiques incluant l'indice de jeu problématique (PGSI)	Comparer différents types de sites et le marché (localité, jeu problématique des clients) pour chaque type	La disponibilité et l'accessibilité sont associés aux dommages (en contrôlant les variables sociodémographiques)	Le risque de jeu est une fonction de l'interaction de l'accessibilité géographique de l'offre avec d'autres facteurs d'attractivité liés aux contenus de l'offre	Faible taux de réponses (30% - 14,2% selon la région)	Étude des caractéristiques structurelles des lieux de jeu Études longitudinales de la géographie / type de site / comportements de jeu
Young & al. (2012) ^b	Australie	EGM	Territoire du Nord de l'Australie, enquête de n=7'044 lieux d'habitation	Proximité des 64 sites EGM et des lieux d'habitation	Sites plus fréquentés / comportements de jeu Variables sociodémographiques incluant l'indice de jeu problématique (PGSI)	Comparer la proximité des sites de jeu et les comportements de jeu	La fréquence des visites / participation au jeu étaient inversement liées à la distance des lieux de jeu	Pour les sites EGM, la proximité du lieu d'habitation est associée à une augmentation de la participation au jeu et du jeu problématique après contrôle de plusieurs variables démographiques	Faible taux de réponses (30% - 14,2% selon la région) Pas d'informations pour les autres sites fréquentés par les joueurs (seul le site le plus fréquenté a été considéré)	Étude répliquée sur des bassins géographiques plus importants Recherche pour affiner les corrélations des séquences d'épisodes de jeu avec les lieux de jeu

10.2. Annexe 2 – grille d’entretiens

Date :	Heure :	Prénom :	
Introduction à l’entretien			
<p>Bonjour,</p> <p>Je m’appelle XXX,</p> <p>Je travaille pour le GREA et suis chargé de conduire cet entretien.</p> <p>Je vous remercie de participer à cet entretien</p> <p>Le but de ces entretiens est de nous aider à mieux comprendre le contexte et les problèmes liés à la pratique des Tactilo. Il devrait durer au maximum 90 minutes.</p> <p>Avant de débiter, je dois vous demander formellement si vous êtes d’accord que j’enregistre cet entretien ? Vous devez savoir qu’il ne sera écouté que par moi et sera détruit une fois mes notes prises.</p> <p>Si ce n’est le cas je me contenterais de prendre des notes.</p> <p>A la fin de l’entretien je vous remettrai votre dédommagement de 50 francs</p> <p>Avant de commencer, pour faciliter notre entretien, je vais vous demander Votre Prénom</p>			

Thème	Il/elle joue encore : Pratique <u>actuelle</u> des JHA	Mots clés
	Q : Actuellement, pratiquez-vous encore des jeux d'argent ?	

Thème	OUI : Il/elle joue encore : Pratique <u>actuelle</u> des JHA	Mots clés
	<p>Q : Quels jeux d'argent pratiquez-vous ?</p> <p>Q : Parmi tous les jeux que nous venons d'évoquer, quel est votre jeu favori ? En quoi se distingue-t-il pour vous des autres jeux ?</p> <p>Q : Existe-t-il un jeu auquel vous ne jouez plus ? Comment ça se fait ?</p> <p>Q : Avez-vous été exclu des casinos / vous êtes-vous exclu des casinos ? Les Tactilo ont-ils remplacés le jeu de casino ?</p>	<p>JHA</p> <p>Jeu favori</p> <p>Jeu abandonné</p> <p>Exclusion casino</p>

Thème	NON : Il/elle ne joue plus : Pratique <u>passée</u> des JHA	Mots clés
	<p>Q : Lorsque vous jouiez, quels jeux d'argent vous pratiquiez ?</p> <p>Q : Quel était votre jeu favori ? En quoi se distinguait-il pour vous des autres jeux ?</p> <p>Q : Actuellement avez-vous remplacé les jeux d'argent par d'autres jeux (p. ex., jeu vidéo / partie de Jazz avec vous proches ? / concours gratuits / ...)</p>	<p>JHA</p> <p>Jeu favori</p> <p>Jeu de substitution</p>

	Q : Avez-vous été exclu des casinos / vous êtes-vous exclu des casinos ? Les Tactilo ont-ils remplacé le jeu de casino ?	Exclusion casino
--	---	------------------

Thème	Votre pratique <u>actuelle ou passée</u> des Tactilo	Mots clés
	<p>Q : Pourriez-vous me parler de votre pratique des Tactilo ?</p> <p>Q : Pourriez-vous évoquer vos habitudes / routines de jeu ? (Jour de la semaine / moment dans le mois/ heure préférée dans la journée)</p> <p>Q : Si vous n'avez aucune routine, par quoi – selon vous – est déclenché le fait de vouloir jouer ? Quelle situation ou encore quel état qui seraient reliés au fait de jouer ? (Toucher son salaire / être triste)</p> <p>Q : Avez-vous un établissement favori dans lequel vous jouiez ? un parcours entre plusieurs cafés ? Est-il situé loin de votre domicile ?</p> <p>Q : Pourriez-vous me décrire vos relations aux autres joueurs de Tactilo ? (prêt / chamailleries / amitié ?)</p> <p>Q : Pourriez-vous me dire quel a été votre plus gros gain ? Avez-vous conservé la quittance du Tactilo ? Conservez-vous les quittances du Tactilo ? Pourriez-vous nous transmettre une copie pour que nous puissions documenter notre rapport</p>	<p>Routines de jeu</p> <p>Élément déclencheur</p> <p>Lieu(x)</p> <p>Sociabilité</p> <p>Demande formelle</p>

Thème	Prévention	Mots clés
	<p>Q : Les serveurs/tenanciers des établissements dans lesquels vous jouiez vous ont-ils déjà fait des remarques sur votre manière de jouer ?</p> <p>Q : Ont-ils refusé de vous faire de la monnaie ?</p> <p>Q : Vous ont-ils interdit de continuer à jouer ?</p> <p>Q : Pensez-vous qu'ils jouent un rôle dans la prévention ?</p> <p>Q : Avez-vous déjà lu les flyers d'information qui se trouvent à proximité des Tactilo ? Que pensez-vous de leur contenu ?</p> <p>Q : Avez-vous déjà effectué un test pour voir si vous aviez un problème de jeu ?</p> <p>Q : Quel serait, selon vous, les moyens de prévention les plus efficaces ?</p> <p>Q : Consommer vous des substances psychoactives lorsque vous jouez ? (Café, nicotine, alcool, cocaïne ?)</p> <p>Q : Que pensez-vous d'un compte joueur obligatoire pour jouer au Tactilo soit une bonne idée ? (Un tel compte permettrait de s'exclure de jeu)</p>	

Thème	Les problèmes causés par les Tacilo	Mots clés
	<p>Q : Pourriez-vous me dire quelle a été votre plus grosse perte ? (sur une journée)</p>	

	<p>Q : Avez-vous dû emprunter de l'argent pour le fonctionnement de votre foyer ? (Paiement du loyer / de la nourriture, etc.)</p> <p>Q : Vous êtes-vous déjà disputé avec d'autres joueurs ? un tenancier ?</p> <p>Q : Vous êtes-vous endetté en raison du jeu ? A quel niveau ?</p> <p>Q : Avez-vous commis des « irrégularités » / menti pour vous procurer de l'argent ?</p> <p>Q : Vos proches (familles / collègues) étaient-ils au courant de votre passion/addiction au Tactilo ?</p> <p>Q : Quelle incidence/effet cela a eu sur vous ? sur vos proches ?</p>	
--	--	--

Thème	Thérapie	Mots clés
	<p>Q : Pourriez-vous me dire depuis quand vous êtes suivi ?</p> <p>Q : Pourriez-vous m'expliquer comment vous êtes arrivé au CJE / chez Addiction Valais ?</p> <p><u>Relance :</u></p>	

	<p>C'est donc un proche qui vous a poussé à consulter ?</p> <p>A ce moment vous aviez des dettes ?</p> <p>Q : Votre situation a-t-elle évolué depuis votre suivi ?</p>	
--	---	--

Thème	Vous, votre famille, vos revenus	Mots clés
	<p>Q : Êtes-vous marié, avez-vous des enfants ?</p> <p>Q : Travaillez-vous actuellement ?</p> <p>Q : Avez-vous d'autres sources de revenus ? (Assurance chômage / aide sociale / AI)</p> <p>Q : Votre travail ou votre vie familiale ont-ils été affectés par le jeu ?</p> <p>Q : Comment / pourquoi ?</p>	<p>Famille</p> <p>Travail</p> <p>Revenus alternatifs</p> <p>Problèmes</p>

10.3. Annexe 3 – résumés d’entretiens

Synthèse entretien de recherche du 28 octobre 2020 – Caroline.

PERSONNE CONCERNEE

Thèmes : mariage, enfant, travail, source de revenu.

Âgée de 62 ans, Caroline¹¹ ne travaille plus et perçoit une pré-retraite qui s’élève entre 2'000 et 2'500 francs. Elle a été notamment aide-soignante pendant 25 ans. Cela fait depuis environ 5 ans qu’elle a commencé à jouer aux jeux de hasard et d’argent. Elle recevait notamment d’importantes sommes d’argent de sa mère et a ensuite perçu un héritage.

A cause de ses problèmes de jeux, elle a fait une demande de mise sous curatelle (elle pouvait jouer le montant de son loyer, soit 1'250 francs en une journée). Depuis, elle gère mieux ses finances (150 francs comme argent de poche + 100 francs pour les commissions).

Caroline est également suivie par une psychothérapeute. Elle avait de la difficulté à accepter le décès de sa mère survenu au mois d’avril 2020.

PRATIQUE ACTUELLE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu abandonné, exclusion casino.

Elle a commencé à jouer aux billets à gratter par le biais d’une amie. Aujourd’hui, elle achète parfois ce type de jeux dans des kiosques (ex. *Oceano, Astro*).

PRATIQUE PASSEE DE JHA

Thèmes : jeu favori, jeu de substitution, exclusion casino

Elle n’a jamais joué au casino.

PRATIQUE ACTUELLE OU PASSEE DES DLE

Thèmes : routines de jeu, élément déclencheur, lieu(x), sociabilité

La solitude, l’ennui et l’espoir constant de gagner l’ont conduite à jouer. Face à l’ennui, une activité bénévole dans une institution lui permet de se sentir utile et de ne pas jouer. Actuellement, la pandémie de Covid-19 l’empêche malheureusement de faire du bénévolat.

Chaque vendredi, Caroline reçoit son argent et va jouer tout de suite dans plusieurs établissements. Le paradoxe est que c’est dans ces lieux qu’elle peut entretenir des relations sociales, notamment avec des joueurs qu’elle connaît.

¹¹ Prénom d’emprunt.

Pendant le jeu, elle ne boit pas d'alcool contrairement à d'autres joueurs qui peuvent être complètement alcoolisés. Ceux-ci consomment beaucoup de boissons, des « alcooliques » selon elle, et peuvent boire 8 à 10 choppes de bière, en jouant en même temps. Quand elle joue, elle se sent prise dans un engrenage, comme dans une « machine à laver ». Elle en oublie même de manger, boire ou fumer.

Elle n'arrive jamais à jouer uniquement la somme qu'elle s'était promise (p. ex., 20 francs). Elle a l'obsession constante d'obtenir un nouveau « ticket » d'un montant de 1'000, 2'000 ou 5'000 francs. C'est comme si « cela avait été enregistré » dans sa tête, bien qu'elle sache que cela soit possible qu'elle ne les obtiendra jamais. Elle est très prise par la machine surtout quand elle a obtenu un « ticket ». Dans ce cas, elle se dit qu'il ne faut pas quitter la machine car elle est en train de donner et va continuer à le faire. Or, il y a une règle au-dessus de l'appareil qui stipule qu'après avoir gagné un « ticket » le joueur doit laisser sa place à un autre. Dans certains établissements, cette règle n'est pas respectée car le tenancier n'y attache pas d'importance, même quand elle-même la lui rappelle.

Les relations avec les autres joueurs peuvent être très tendues, conduire à des conflits, voire à des bagarres. Elle s'est battue elle-même une fois, en dehors de l'établissement, avec une autre joueuse complètement alcoolisée. Cette dernière avait notamment craché sur l'écran et parlait mal à tout le monde. Suite à cette bagarre, Caroline a eu un doigt cassé et a dû se faire opérer (elle a déposé une plainte). Certains joueurs cassent aussi la vitre de la machine ou la renverse de rage quand ils ont perdu de l'argent.

Il y a des « gros joueurs » qui jouent 600 francs. Ils peuvent rester très longtemps devant l'appareil car ils ont fait de la monnaie. Au bout d'un moment, d'autres joueurs vont lui faire une remarque car il monopolise la machine.

Faire un « ticket » conséquent peut conduire certains joueurs à perdre connaissance. Elle-même a été complètement « déboussolée » la fois où elle a gagné 5'000 francs. D'ailleurs, elle n'avait même pas réalisé son gain sur le moment et continuait de jouer. C'est un copain qui le lui a signalé.

Après avoir joué, elle se sent parfois complètement fatiguée. Elle se rend compte qu'elle était comme dans un « gouffre » ou une « avalanche » car elle n'a pas pu se maîtriser. Pour elle, le jeu est comme de « la glue » : un truc sur soi qui nous colle et dont on a envie de se débarrasser, sans y arriver. Elle peut ensuite se sentir très mal pendant deux ou trois jours : par exemple, elle ne répond plus aux téléphones et elle est de mauvaise humeur et triste.

PREVENTION

Thèmes : les dépositaires, la documentation proche des DLE, test de jeu, efficacité, substances psychoactives, compte joueur obligatoire.

Selon elle, certains dépositaires ne mettent pas tout en place pour que les consignes de prévention soient respectées. Certains ont même une seule préoccupation qui est de vider

l'appareil et de remettre de la monnaie dans la caisse. Par ailleurs, ils ne surveillent également pas la dynamique autour des DLE, par exemple en lien avec le règlement (p. ex., quitter la machine quand on a un « ticket »). Concernant la consommation d'alcool, des dépositaires n'agissent pas assez car ils continuent d'en servir aux joueurs, malgré leur état alcoolisé.

Caroline évoque des conflits d'intérêt pour les tenanciers. Ceux-ci perçoivent une commission selon l'utilisation de la machine. Cela leur permettrait de régler le loyer de leur établissement. Selon elle, c'est pour cette raison que les restaurateurs ont des DLE. De plus, c'est facile à gérer car il suffit de vider la machine, refaire de la monnaie, etc. A la fin de la journée, la machine indique le solde au tenancier.

Pour elle, les informations (flyers) près des DLE n'ont pas beaucoup d'importance. Par ailleurs, pendant le jeu, la machine informe à un moment donné au client combien de temps il a joué. Toutefois, un « grand joueur » ne prend pas en compte cette information (il ne la lira même pas). Cela n'a aussi aucun effet sur elle. Le but des joueurs est de gagner ou de pouvoir récupérer ce qu'ils ont mis dans la machine.

Caroline pense que l'idée de l'exclusion de l'accès aux DLE par l'usage d'un compte avec une carte n'est pas bonne. Selon elle, « l'exclusion est comme une punition ». Quant à la possibilité d'exclusion sur demande, elle doute que des joueurs l'utilisent.

Elle a plusieurs propositions de prévention. Pour les joueurs, ne pas penser pouvoir récupérer de l'argent quand on joue car c'est une illusion. Pour les acteurs de la prévention, mettre en place des stands d'information dans l'espace public afin d'aller au contact d'éventuels joueurs. Son idée est qu'ils puissent avoir le même type d'échange que le présent entretien. Ou encore, organiser des séances d'informations, notamment dans une salle de réunion.

PROBLEMES CAUSES PAR LES DLE

Thèmes : pertes, emprunts, charges, disputes, endettement, irrégularité, entourage au courant, incidence

Depuis qu'elle joue, Caroline dit avoir perdu un montant important situé entre 200'000 et 300'000 francs. Elle fait également des emprunts (des petites sommes, p. ex., 20 ou 50 francs) à des personnes qu'elle connaît, notamment d'autres joueurs. Elle considère que c'est un sujet à dispute car la somme est rarement facilement rendue.

Ayant des problèmes financiers, elle a commencé à rouler ses cigarettes car c'est meilleur marché. Par ailleurs, depuis qu'elle joue, elle se rend très rarement au restaurant.

Caroline relève également toute la dynamique autour des DLE. Elle mentionne qu'il y a des règles mais que celles-ci ne sont pas respectées. Cela se traduit par d'importants conflits. Par exemple, si un joueur fait un « ticket », il doit laisser la machine aux autres qui attendent leur tour.

Elle évoque que les joueurs sont en souffrance mais que cela ne se voit pas sur eux. C'est un peu un secret, un non-dit (c'est comme être alcoolique). Elle-même a mis environ deux ans pour en parler à ses proches. Les joueurs ont de la difficulté à admettre qu'ils en sont car ils ne sont pas fiers de mettre de l'argent dans les jeux. Selon elle, ils ne disent également pas quand ils ont gagné de l'argent grâce au jeu. Ainsi, les joueurs ne parlent qu'entre eux.

Par rapport aux proches et à la famille, jouer aux jeux de hasard est dénigré. Par exemple, Caroline ne l'a pas dit rapidement à sa sœur. Puis quand Caroline l'a fait, celle-ci en a parlé à leur frère. Il a dit que cela ne pouvait pas continuer et qu'il fallait faire quelque chose. Elle a eu plusieurs disputes avec son frère autour de sa pratique du jeu. Et elle a mis du temps à s'en rendre compte.

Elle évoque également certaines conséquences possibles du jeu excessif : le suicide ; le divorce ; la perte d'appartement en location ; la vente d'une maison.

SUIVI THERAPEUTIQUE

Thèmes : l'accès, l'évolution

Sur conseil de son frère, Caroline est suivie depuis 4 ans environ. Il l'a beaucoup soutenue. Elle avait souvent pensé s'y rendre mais elle n'arrivait pas à se décider.

Pour elle, c'est efficace de participer à un groupe de joueurs qui ont des problèmes. Elle le conseillera d'ailleurs à d'autres joueurs car cela l'a décidée à aller chercher de l'aide. Pour elle, la posture de non-jugement est au centre du succès de ces groupes car les participants ne se critiquent pas les uns les autres.

PERSONNE CONCERNEE

Thèmes : mariage, enfant, travail, source de revenu.

Maria¹² est divorcée et à la retraite depuis cette année. Elle indique en aparté qu'elle avait eu auparavant un problème de dépendance à la cocaïne. Sa pratique des DLE a commencé dans les années 1980 et la rend « malade ». Elle a des dettes anciennes qui ne sont pas liées au jeu.

PRATIQUE ACTUELLE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu abandonné, exclusion casino

Elle joue très rarement au casino. Par exemple, elle n'y est pas allée cette année et n'a jamais été exclue. Son jeu favori est les DLE.

PRATIQUE PASSEE DE JHA

Thèmes : jeu favori, jeu de substitution, exclusion casino

Pas d'autres jeux ni d'exclusion au casino.

PRATIQUE ACTUELLE OU PASSEE DES DLE

Thèmes : routines de jeu, élément déclencheur, lieu(x), sociabilité

Son envie de jouer est en lien avec un manque d'occupation. Quand elle était mariée, avec des enfants et des obligations, elle ne jouait pas beaucoup. Ensuite, elle s'est retrouvée au chômage à l'âge de 50 ans. Elle n'a plus pu retravailler et s'est retrouvée au social. Dès lors, elle avait « trop de temps ». A chaque fois qu'elle allait en ville, elle voyait que le nombre de DLE augmentait : « l'avenue d'Echallens est une rue Casino ».

Depuis qu'elle est à la retraite, elle joue davantage. Elle cherche des solutions d'activités pour ne pas le faire. Par exemple, elle se rend quotidiennement dans des ateliers d'occupation (les Ateliers de Cery) pour peindre, faire de la couture et de la poterie. Cependant, depuis les nouvelles mesures sanitaires, elle ne peut y aller qu'une fois par semaine.

En principe, elle essaie d'éviter d'aller jouer mais c'est plus fort qu'elle. Quand elle commence, elle veut miser uniquement 30 francs mais elle en dépense finalement 50 francs. Et si elle perd encore, elle se rend à la banque pour retirer de l'argent. C'est pourquoi elle pense qu'elle ne doit pas sortir de chez elle pour ne pas jouer.

Quand elle entre dans un bar, elle va directement vers la machine et n'a même pas l'intention de prendre un café. Elle joue tant qu'elle a de l'argent. Cela peut durer de 1 à 5 heures. Elle

¹² Prénom d'emprunt.

pense qu'elle est « bête » car elle n'arrête pas de jouer, même quand elle a gagné. Son plaisir est en effet de continuer à jouer. Les potentielles grandes sommes à gagner avec peu de mise sont attirantes (p. ex., avec 20 francs on peut en gagner 20'000 francs).

Maria se dispute rarement avec les autres joueurs. Quand elle va jouer, elle ne va pas faire du « social ». Dans les établissements où elle se rend, il y a toujours le même nombre de personnes. Il y a des joueurs qui veulent rester sur la machine car ils ont dépensé beaucoup d'argent (p. ex., 2'000 francs). Selon eux, si la machine a reçu beaucoup d'argent, elle va en rendre bientôt. Et ils ne veulent pas que ce soit la personne suivante qui en profite. Si des disputes débutent, elle s'en va. Elle explique qu'elle voit également des joueurs très pauvres (donc très mal habillés) qui viennent toutefois jouer quotidiennement. Ils jouent facilement 30 à 40 francs par jour : « Ce sont des habitués de bistrot ».

PREVENTION

Thèmes : les dépositaires, la documentation proche des DLE, test de jeu, efficacité, substances psychoactives, compte joueur obligatoire.

Aucun exploitant n'interdit aux joueurs de jouer. Les exploitants ne jouent pas du tout leur rôle de prévention. Elle n'attache également aucune importance aux flyers de prévention déposés près des machines (elle les a lus et reposés). Les DLE sont le seul jeu qui est en accès libre et qui rend facilement accro. Par exemple, la carte avec l'empreinte ne sert qu'à savoir si la personne a plus de 18 ans. Pour elle, le problème est surtout la facilité d'accès à la machine.

Certains dépositaires se sont vu retirer leur machine car ils y jouaient eux-mêmes. La plupart du temps, ils finissent ensuite par être en faillite. Depuis le changement de politique de la Loterie romande, avec l'empreinte digitale, elle a demandé à un tenancier pourquoi il ne se faisait pas enlever la machine car il a des problèmes de jeu. Celui-ci est « jaloux » et « agresse » les gens qui gagnent. Il triche aussi. Par exemple, quand quelqu'un gagne 1'000 francs, il s'exclame « tournée générale ! ». Cet exploitant fait même des « tickets » aux gens et ajoute des choses qu'ils n'ont pas consommées. En 2016, elle a gagné 10'000 francs et le patron a dit « tournée générale" ! ». Elle a refusé et elle est partie. Ensuite, l'exploitant n'a plus voulu la laisser entrer dans son établissement.

Quand elle joue, elle boit uniquement du café. Certains tenanciers n'aiment pas que des joueurs viennent juste boire un café et qu'ils restent trois heures dans leur bistrot. Des tenanciers veulent que les joueurs consomment. Toutefois, il y a un exploitant qui n'oblige même pas à boire un café. Il a dit qu'honnêtement, la machine lui rapporte beaucoup d'argent car elle lui permet de régler la facture du loyer de son établissement.

Les dépositaires ne refusent jamais de faire de la monnaie aux joueurs afin qu'ils continuent à jouer. Ils se moquent de la prévention car, tout ce qu'ils veulent, c'est que les joueurs continuent à jouer.

Comme moyen de prévention, Maria propose d'enlever ce type de machines de tous les restaurants. Elle pourrait ainsi se rendre en ville sans être angoissée de voir les machines car ces dernières l'attirent forcément. C'est pourquoi, pour s'en prémunir, elle évite de sortir et reste chez elle (p. ex., elle tricote, bricole, peint). Si ces machines étaient au casino, elle s'y rendrait seulement 2 ou 3 fois par année pour jouer aux DLE.

Pour l'exclusion des DLE avec un compte, elle est sceptique. Elle dit que ce qui est imposé à des personnes les conduit souvent à faire le contraire. Elle pense que cela ne marcherait probablement pas très bien. La personne qui veut jouer le ferait avec la carte d'un autre joueur qui la lui prêterait. Ainsi, il peut y avoir des « magouilles » avec des restaurateurs sans scrupules. Ils prêteraient eux-mêmes leur carte afin que les personnes jouent (leur seul but est que la machine récolte des pièces). Elle explique aussi que l'on peut s'identifier et qu'un ami peut jouer à votre place (cela se fait déjà). Quelqu'un signale aux autres que son écran réclame la carte. Puis, une personne met son empreinte pour qu'il puisse continuer à jouer.

PROBLEMES CAUSES PAR LES DLE

Thèmes : pertes, emprunts, charges, disputes, endettement, irrégularité, entourage au courant, incidence

L'année passée, Maria a gagné 30'000 francs au jeu. Il lui est également arrivé de perdre 1'600 francs en une fois, soit son revenu du social. Cette perte l'a motivée à en parler car elle commençait à devenir folle avec la machine. Pour elle, les DLE sont pires que les drogues. Contrairement aux problèmes avec les drogues, il n'existe pas beaucoup d'options pour se soigner car les symptômes sont moins physiques. Les personnes qui jouent paraissent normales mais c'est néanmoins une addiction très forte.

Des médecins lui ont prescrit des médicaments pour la « calmer » afin qu'elle n'ait plus envie de jouer. Or, elle n'aime pas les tranquillisants et les anxiolytiques, car ils lui font mal à l'estomac. C'est pourquoi elle a arrêté d'en prendre et essaie de se débrouiller comme elle le peut.

Quand elle est très angoissée, elle ne peut pas sortir de chez elle car sinon elle va jouer. Par exemple, si elle le fait avant d'aller faire des commissions, elle n'a ensuite plus d'argent. Ainsi, quand elle reçoit son revenu, elle va tout de suite le lendemain faire des versements pour être sûre que ses factures soient payées. Elle avait trouvé l'aide d'une copine qui lui gardait sa carte bancaire le reste du temps. Sa copine l'accompagnait à chaque fois pour faire des achats, mais Maria trouvait cette situation gênante.

Dès ses paiements effectués, elle se sent libre pour aller jouer et elle fait des « bêtises ». Les sensations du jeu lui permettent de rêver. Elle fait ainsi des projets car elle pense qu'elle va toucher soit 10'000 soit 15'000 francs. Elle a notamment pu en réaliser un, qui est de se rendre au Chili. Selon elle, elle n'aurait pas pu s'y rendre avec un salaire de 2'000 francs par mois.

Sans le jeu, elle pourrait vivre avec le revenu de sa retraite et les PC (prestations complémentaires). Elle pense même qu'elle pourrait faire des économies. Le jeu est une « maladie sociale », dans le sens qu'une personne inoccupée peut se retrouver dans n'importe quels problèmes. Cela est le résultat du manque d'activité et d'occasions de se rendre dans des endroits pour faire quelque chose (comme les ateliers à Cery).

A cause du jeu, elle a déjà eu envie de mourir. Elle s'est aperçue que le jeu est un problème lorsqu'elle n'a plus eu d'argent. Elle ne pouvait même pas s'acheter un paquet de cigarettes. C'est pourquoi elle a commencé à utiliser un paquet de tabac bon marché pour continuer à fumer (elle fait une économie d'environ 200 francs par mois). Elle ajoute qu'à son âge elle n'attache plus d'importance à la qualité du tabac.

Parfois, elle reste deux semaines sans aucun argent. Elle s'occupe de ses petits-enfants (elle en a 6), notamment le mercredi. Ainsi, elle ne va pas jouer. Si ses enfants voient qu'elle n'a plus d'argent, ils lui en donnent un peu (p. ex., 20 francs). Ils lui disent également qu'elle peut leur en demander si c'est nécessaire.

Elle a aussi un couple d'amis qui essaie de la dissuader de jouer. Elle en est très proche. Ils se connaissent bien depuis qu'ils habitent en Suisse. Ce couple lui prête souvent de l'argent et elle s'est toujours acquittée de ses dettes. Parfois, les remarques de son entourage sur son problème de jeu l'énervent car elle essaie de faire des efforts.

Elle a mis beaucoup de temps à parler de ses problèmes de jeu à sa famille. Elle avait honte, car normalement ce sont les parents qui doivent aider leurs enfants et non le contraire. Elle avait honte car il lui est arrivé de ne pas pouvoir acheter un cadeau d'anniversaire pour ses enfants. Elle se sentait « stupide ». Pour régler son problème de jeu, elle n'avait jamais demandé de l'aide. Elle se débrouillait avec ce qu'elle avait et avec ses « réserves » (elle dit qu'elle en a toujours). Finalement, elle pensait pouvoir s'en sortir toute seule.

Elle a eu des arriérés mais elle dit qu'elle n'a jamais emprunté de l'argent. Une fois, sa psychiatre, son assistante sociale et sa référente qui lui donnaient de l'argent se sont concertées pour trouver un arrangement avec les débiteurs. L'objectif était de tout payer dans un délai de trois mois. Cette situation l'a dérangée car plusieurs personnes et institutions ont ainsi appris qu'elle avait des problèmes de jeu (p. ex., la gérance).

SUIVI THERAPEUTIQUE

Thèmes : l'accès, l'évolution

C'est par le biais de son médecin généraliste que Maria est arrivée à [...] il y a 5 ans. Elle lui avait dit qu'elle n'arrivait pas à arrêter de jouer. Son médecin lui a prescrit des anxiolytiques et tranquillisants. Elle en a pris pendant 2 ou 3 ans avant d'arrêter. Aujourd'hui, elle ne prend plus rien.

Pour elle, [...] est monotone et ennuyeux. Par exemple, elle avait une séance de groupe (5 ou 6 personnes) tous les jeudis à 17 heures. C'étaient toujours les mêmes personnes avec

toujours les mêmes discours. C'étaient toujours les mêmes problèmes mis en avant et cela ne changeait pas. Elle considère que sa situation n'a pas beaucoup changé. Au bout d'une année, elle ne s'est plus rendue aux groupes mais continue tout de même de consulter l'assistante sociale et la psychiatre.

Son assistante sociale l'a inscrite au programme « Tandem » (aide à la gestion administrative et financière). Cependant elle doit attendre jusqu'à début mars pour être prise en charge. Dans l'intervalle, l'assistante sociale l'aide dans sa gestion financière, en retirant l'argent de son compte bancaire pour le répartir dans des enveloppes. Maria explique que l'assistante sociale est gentille de le faire car elle n'y est pas obligée. Elle le fait car elle voit que Maria fait des efforts.

Pour la gestion de son argent, Maria a demandé un tuteur. Le problème selon elle est que l'OCTP n'a pas assez d'employés pour tous les gens qui ont des problèmes.

PERSONNE CONCERNEE

Thèmes : mariage, enfant, travail, source de revenu.

Paul¹³ est marié et a trois enfants, dont certains majeurs. Ils vivent tous sous le même toit. Il est à l'assurance invalidité à 100%. Selon lui, il faut aller sur place pour interroger des joueurs car ils parleraient. Ils « s'en foutent » si le patron est présent.

A l'heure actuelle, les mesures sanitaires contre la Covid-19 interdisent l'ouverture des bars et restaurants. C'est pourquoi il n'a pas joué aux DLE. Selon lui, il n'a d'ailleurs joué à aucun autre jeu, contrairement à des copains à lui. Il évoque également que tous ont trouvé que c'était positif de ne plus avoir accès aux DLE car ils faisaient des économies.

PRATIQUE ACTUELLE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu abandonné, exclusion casino

Il joue à tout ce qui est possible de jouer, notamment au poker.

PRATIQUE PASSEE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu de substitution, exclusion casino

Depuis 20 ans, Paul ne joue plus au casino. Sur sa demande, il en a été exclu. Cependant il considère que le casino ne lui a pas posé autant de problèmes que les DLE.

PRATIQUE ACTUELLE OU PASSEE DES DLE

Thèmes : routines de jeu, élément déclencheur, lieu(x), sociabilité

Il a commencé à jouer aux DLE quand ces machines sont apparues. Les machines, « c'est un peu comme le casino, pire que le casino ». Quand il a de l'argent, il pense tout de suite à jouer. Et c'est facile car il n'y a pas besoin de se déplacer beaucoup : il y en a partout en ville.

Il se rend dans plusieurs types d'établissement à Lausanne. Il y a certains endroits où il n'ose pas aller car il a des dettes envers des gens qui lui ont prêté de l'argent.

Lorsqu'il rentre dans un bar, il se dirige directement vers la machine. Il n'arrive même pas à boire son café. Et si la machine est occupée, il attend. Quand il commence à jouer, il ne peut plus s'arrêter « comme tout le monde ». Il ne pense à plus rien : ni à ses enfants, ni à sa maison, ni à ses factures pour manger. C'est comme une drogue. Tout ce qu'il veut, c'est jouer au plus vite et il est stressé.

¹³ Prénom d'emprunt.

Il a joué jusqu'à 5'000 francs par jour. Un joueur peut perdre 2'000 francs en une heure. Cela est dû au fait qu'on peut jouer 5 francs le coup et ça va très vite (p. ex., il peut dépenser 500 francs en 15 minutes). Quand on perd, on rejoue pour essayer de récupérer l'argent : mais cela n'est pas possible. Le problème est que les gens malades insistent pour gagner.

Il joue parfois sur deux machines en même temps car cela est possible avec la carte. Cela lui est arrivé de bloquer les machines pendant des heures.

Selon Paul, tous les joueurs perdent la tête. Ils savent qu'ils n'auront plus assez d'argent pour manger mais ils continuent à jouer. Dans le même temps, personne ne peut leur demander d'arrêter car ils le prennent très mal. Aucun joueur n'arrive à arrêter.

En colère d'avoir perdu, il a cassé plusieurs fois des machines. La police est même intervenue et lui a dressé des contraventions. Parfois, il a eu envie de se rendre dans tous les bistrotts avec un marteau pour casser toutes les machines. Toutefois, il pense qu'il n'aurait rien à y gagner, sauf de se retrouver en prison.

PREVENTION

Thèmes : les dépositaires, la documentation proche des DLE, test de jeu, efficacité, substances psychoactives, compte joueur obligatoire.

Auparavant, il a eu des problèmes d'alcool importants. Quand il joue aux DLE, il a encore envie de boire pour perdre un peu la tête : « cela va ensemble ».

De manière générale, les dépositaires ne prennent pas en compte les mesures préventives tant qu'ils peuvent retirer de l'argent du jeu : « ils n'ont pas de pitié ». Par ailleurs, il y a beaucoup de patrons qui jouent et en général ils finissent en faillite avec leur commerce.

Les flyers qui sont à côté de la machine ne servent à rien. Il est possible de jouer toute la journée sans qu'aucune personne ne fasse de remarque. Pour lui, c'est surtout les patrons qui sont vraiment « suisses » (à 100%) qui respectent un peu les règles. Toutefois, ces dépositaires les respectent peut-être moins avec des personnes qu'ils connaissent. En revanche, les étrangers (les Turcs, les Albanais, les Portugais) n'en n'ont rien à faire.

Les règles préventives dans les établissements n'ont pas non plus d'effets car les enjeux se situent autour de la nature des relations entre les joueurs et les tenanciers. Si ces derniers sont plus ou moins proches, le joueur peut jouer autant de temps qu'il le désire. Il explique aussi qu'un patron lui a déjà prêté 2'000 francs.

Il explique également qu'il y a des établissements qui prêtent de l'argent aux joueurs. Cela arrive quand les joueurs et les tenanciers deviennent des connaissances. Si le joueur s'entend bien avec le patron, ce dernier en profite pour se faire de l'argent grâce à la machine.

Pour Paul, la mesure efficace contre les problèmes autour des DLE serait de les enlever. Or, les tenanciers ne veulent pas le faire car ils peuvent gagner beaucoup d'argent (un

pourcentage sur le chiffre d'affaire). De plus, les boissons consommées par les joueurs sont un revenu intéressant. Par exemple, par coutume et générosité du gagnant, les joueurs qui font un « ticket » payent une tournée générale.

Paul pense que la carte avec une possibilité d'exclusion est une bonne chose. Toutefois, il est possible qu'un joueur prête sa carte à un autre. Il y a en effet passablement de joueurs qui se prêtent les cartes. Donc, il y a toujours des moyens de pouvoir jouer. Lui-même a déjà utilisé d'autres cartes. Il suffit de mettre une empreinte digitale et une carte afin que tu puisses jouer autant de temps que tu veux. D'ailleurs, selon lui, la carte pour vérifier l'âge de majorité est faite parfois sans demander de pièce d'identité.

PROBLEMES CAUSES PAR LES DLE

Thèmes : pertes, emprunts, charges, disputes, endettement, irrégularité, entourage au courant, incidence

Pour Paul, tout le monde a des problèmes avec les DLE mais personne ne dit rien. Ce jeu est une « maladie grave ». Les joueurs ne sont pas corrects car ils souffrent énormément mais ne le montrent pas. Ils n'en parlent qu'à leurs copains. Selon lui, il y a beaucoup de joueurs qui sont suivis par un médecin mais qui le cachent, par honte. Les joueurs ne parlent ainsi qu'entre eux de leurs problèmes avec les DLE. En effet, ils sont comme des « voleurs », des « drogués » et des « alcooliques ». Paul relève que ceux qui ne sont pas suivis médicalement se droguent et boivent de l'alcool. Il y en a même qui se suicident parce qu'ils ont tout perdu. Il pense que la Loterie romande a « tué des gens ».

Pour jouer, il est prêt à emprunter de l'argent car il pense qu'il va le récupérer. Il a ainsi des dettes, notamment auprès de ses copains ou des établissements. Par exemple, il doit 20'000 francs à certains tenanciers. Il explique ainsi que quand on perd de l'argent on est prêt à faire n'importe quoi pour en trouver, même des choses illégales (il ne veut pas donner d'exemple). Toutefois, il a eu de la chance car il connaissait beaucoup de monde qui lui prêtait de l'argent. Pour l'obtenir, il mentait sur la raison de son besoin d'argent. Aujourd'hui, plus personne ne lui avance de l'argent. En ce moment, il doit 50'000 francs à quelqu'un qui espère toujours les avoir. Cependant il explique que même s'il gagnait il n'arriverait pas à lui rendre car il a beaucoup de dettes.

La plus grosse somme qui lui ait arrivé de gagner est de 500 francs. Ses dettes s'élèvent entre 300'000 et 400'000 francs et concernent son entourage ainsi que des poursuites à l'administration.

A cause du jeu, Paul a énormément de problèmes avec son entourage. Il n'a pas payé de nombreuses factures. Ses enfants souffrent aujourd'hui du jeu excessif de leur père. Par exemple, son fils aîné (24 ans) règle plusieurs factures impayées de son père, mais il lui a dit que si cela continuait il ne pourrait plus l'aider. Avec deux revenus (son fils et lui-même), ils n'ont pas assez d'argent pour s'en sortir financièrement, car il y a trop de dettes. Pour Paul, son fils est « gentil » car il le garde à la maison. Cela fait ainsi deux ans que son fils travaille

et la majorité de son revenu est destinée aux dettes de son père. C'est pourquoi aujourd'hui Paul a de mauvaises relations avec sa famille. Il a en réalité des problèmes avec tout le monde car il n'est pas « honnête » (il ne les rembourse pas).

Paul a rapidement parlé à sa famille de ses pratiques de jeu excessif car il n'a pas essayé de le cacher. Selon lui, cela se voit de toute façon quand il n'y a plus d'argent. Il leur a expliqué comment il ne parvient pas à s'en tenir à une somme (p. ex., 100 ou 200 francs) sans ensuite dépenser davantage.

SUIVI THERAPEUTIQUE

Thèmes : l'accès, l'évolution

Il est suivi depuis 2003. Il est arrivé à [...] par le biais de son médecin généraliste qui lui a conseillé d'aller voir un psychothérapeute. La prise en charge sur le plan moral et médicamenteux l'a vraiment bien aidé car il était très mal. Paul évoque ainsi que c'est grâce à [...] qu'il est encore vivant. Toutefois, il n'aime pas participer au groupe car il n'aime pas parler du jeu : « cela le rend un peu fou ».

PERSONNE CONCERNÉE

Thèmes : mariage, enfant, travail, source de revenus.

Marié, la cinquantaine, Luc¹⁴ a exercé le métier de comptable. Il joue aux jeux de hasard et d'argent depuis 40 ans. Le jeu excessif lui a fait perdre des emplois. Après des dépressions, il s'est reconverti professionnellement. Actuellement, il travaille dans une église au service pastoral. Il forme les enfants à la communion et sa femme à la confirmation. Cette activité lui permet d'avoir une vie sociale riche parce qu'il s'occupe d'une centaine d'enfants de toute la vallée.

Dans sa jeunesse, il a eu des problèmes d'alcool. Il fumait et jouait également aux jeux de hasard et d'argent. Selon lui, il est toujours sur une sorte de « ligne rouge », entre d'un côté jouer et de l'autre non. Dans sa famille, plusieurs membres jouent aussi, notamment sa « mère qui est plus compulsive que lui ». Quant à sa sœur, elle lui téléphone régulièrement pour se rendre au casino. En revanche, son père ne joue pas, mais il finance leurs pratiques.

Aujourd'hui, Luc ne joue presque plus aux jeux d'argent, mais il reste « un grand joueur compulsif ». Le jeu le rend « hystérique ». C'est pourquoi le semi-confinement contre la Covid-19 correspond à une bonne période. Il a constaté en effet que cette pratique ne lui manque pas. Il en déduit qu'il devrait pouvoir s'en passer à l'avenir.

PRATIQUE ACTUELLE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu abandonné, exclusion casino

Luc dit qu'il joue de tout en même temps : par exemple, les DLE, le Loto Express et les billets à gratter. À présent, son jeu favori est le Loto Express car, relève-t-il, la Loterie Romande sait inciter les personnes à jouer encore davantage.

PRATIQUE PASSÉE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu de substitution, exclusion casino

Luc relate qu'il a « toujours eu envie de jouer » et cela vient de sa jeunesse. À l'époque, pendant son apprentissage, il était un grand amateur de poker. Il pouvait jouer à midi avec certains amis et le soir avec d'autres, notamment au « poker menteur ». Pendant ces périodes, ils dépensaient beaucoup d'argent et buvaient de l'alcool.

Il a aussi joué au casino. Quand il s'y rendait, il pouvait faire une heure et demie de route en voiture uniquement pour « l'adrénaline » que lui procurait le jeu. En revanche, aujourd'hui, il s'est « autocensuré » (sans demander une exclusion). Depuis 9 mois, il ne s'y rend plus.

¹⁴ Prénom d'emprunt.

Pour lui, le site « jackpot.ch » (jeux en ligne du Grand Casino de Baden) correspond à « une source absolue supplémentaire pour les vrais joueurs » car on peut y jouer gratuitement. Or, cela réactive l'envie de jouer. De plus, les personnes peuvent s'inscrire au casino, depuis ce site. Le piège, dit-il, est que tu peux jouer pour de faux 40 francs le coup (en monnaie virtuelle). Cependant, quand tu gagnes 50'000 francs, toujours pour de faux, tu regrettes de ne pas être allé au casino, car tu aurais pu réellement les remporter.

Au casino, il pouvait jouer de 10 heures du matin jusqu'à 5 heures le lendemain matin. Un matin, il a gagné 22'000 francs. Puis, il a continué à jouer et est resté jusqu'à l'aube. Il ne lui restait finalement plus que 1'800 francs.

Luc relève la difficulté d'échapper au jeu, car la publicité est partout. Par exemple, il y a une station-service à Sion, au fond de la vallée, avec un « Loto Express ». Selon lui, ce type de jeu se trouve à des endroits ayant des places de parc afin que cela soit facile de s'y rendre.

PRATIQUE ACTUELLE OU PASSÉE DES DLE

Thèmes : routines de jeu, élément déclencheur, lieu(x), sociabilité

L'idée même de savoir qu'il va jouer rend Luc impatient et peut l'empêcher de dormir.

Il jouait aux DLE n'importe quand et n'importe où. Il pouvait dépenser jusqu'à 300 francs par jour. Il se rendait dans plusieurs établissements à Sion. En effet, dit-il, « on connaît tout le réseau des Tactilo comme les bars avec le Loto Express ». La publicité sur les établissements correspond à un « circuit » qu'il est difficile de ne pas voir.

Le problème des DLE est qu'ils font partie des jeux à mises. Ainsi, le joueur n'arrive pas à en rester à une simple mise. Pour lui, la possibilité de spéculer plusieurs fois est très incitante. C'est pourquoi le problème central concerne les nouvelles possibilités de miser avec la promesse de gagner encore davantage d'argent.

Quand il a envie de jouer, c'est comme s'il était « habité » : « il y a un moment donné où [il] n'est plus vraiment dans la réalité ». Par exemple, lorsqu'il perd de l'argent, il retourne à la banque pour en reprendre : c'est « un cercle ». Toutefois, le jeu lui procure un bien-être parce qu'il est « libre de tous les problèmes ». Cependant, ajoute-t-il, il sait que c'est absolument faux.

Après avoir dépensé de l'argent aux DLE (p. ex. 200 francs), Luc rentre chez lui et ne se sent pas bien de toute la journée. Ce sentiment est dû au fait qu'il voulait continuer à jouer et qu'il n'a rien gagné.

Il joue « pour l'adrénaline » ou après avoir vécu une situation difficile : par exemple, une période de chômage, un conflit avec son frère ou à cause de douleurs dorsales. Pendant ces moments, Luc pourrait jouer quotidiennement aux DLE et au Loto Express. Il dit ainsi qu'il « faut un moment donné que cela saute ». Le jeu représente en effet un « défouloir absolu » : c'est la « poubelle ».

Luc explique que les joueurs utilisent des tactiques de jeu pour rester à la machine. Ils essayent d'éviter de tirer les « tickets » pour ne pas aller les encaisser et pouvoir miser encore. Avoir beaucoup de monnaie est une autre tactique car la personne peut rester plus longtemps devant la machine. Parfois, de nombreux joueurs attendent leur tour avec une pile de monnaie (p. ex., 100 francs en monnaie).

En général, selon Luc, les joueurs échangent entre eux sur la manière de savoir « comment avoir la machine » mais non sur leur addiction au jeu. Il explique qu'un ami à lui gagne régulièrement grâce à des tactiques et à sa connaissance du fonctionnement de la machine. Par exemple, cet ami joue à une certaine heure avec un certain montant et aussi grâce à « autre chose » (cela semble être un secret). Autour d'une table, les joueurs boivent passablement de bière, sauf Luc (il est abstinent). À son avis, ils vivent une « franche camaraderie ».

PRÉVENTION

Thèmes: les dépositaires, la documentation proche des DLE, test de jeu, efficacité, substances psychoactives, compte joueur obligatoire.

Luc ne consomme aucune substance psychoactive lorsqu'il joue aux DLE.

Il relate que « les plus forts, c'est la Loterie Romande et les plus faibles sont ceux qui font de la prévention ». La Loterie Romande se situe à la pointe du progrès car elle arrive toujours à présenter de nouveaux jeux qui proposent des billets de plus en plus chers, tout en réduisant les gains possibles.

Luc relève que les tenanciers et les serveurs n'entreprennent aucune prévention. Par exemple, les joueurs restent longtemps sur la machine. Malgré que toutes les 15 minutes un message indique le temps de jeu, les joueurs peuvent continuer sans soucis.

Les tenanciers et les serveurs acceptent également de faire du change pour de la monnaie. De plus, ils n'agissent pas quand ils voient qu'un joueur prête sa carte à un autre joueur. Toutefois, Luc relate que beaucoup de joueurs ne veulent pas obtenir une carte. Cela vient d'une crainte d'être mis sous contrôle. Par exemple, lui-même n'en a aucune, mais il joue avec celle de sa mère. Il y a en effet, ajoute-t-il, beaucoup de gens qui s'en font prêter une. Selon lui, un compte joueur obligatoire avec possibilité d'exclusion ne semble donc pas efficace.

Pour Luc, si les tenanciers ne redonnaient pas de monnaie aux joueurs, cela serait un bon moyen de prévention. Il évoque également une carte limitée à 100 francs de mises par jour ou encore des cartes prépayées.

PROBLÈMES CAUSES PAR LES DLE

Thèmes: pertes, emprunts, charges, disputes, endettement, irrégularité, entourage au courant, incidence

En 2006, Luc était comptable. Comme il avait tellement envie de jouer, il a détourné de l'argent sur son lieu de son travail. Pendant trois ans, personne n'a rien remarqué. Puis, il s'est fait attraper. Il a dû emprunter de l'argent pour rembourser les personnes lésées. Ses parents l'ont aidé pour le remboursement, en lui demandant de ne plus jouer. Ce détournement d'argent lui a causé un « parcours professionnel chaotique ». Il explique ainsi qu'il a « toujours des casseroles qu'il se traînent derrière ».

Avec les DLE, il a perdu des dizaines de milliers de francs. Il lui est déjà arrivé de perdre 1'500 francs en deux heures. Pour lui, cela est en effet facile et rapide car on mise à 5 ou 10 francs le coup, et les personnes ne font qu'appuyer sur un bouton. Comme la plupart des joueurs, dit-il, il a gardé secrète sa pratique de jeu. Par exemple, les psychothérapeutes qui le soignaient pour une profonde dépression n'ont rien remarqué.

Ses relations avec son entourage étaient très tendues, mais elles se sont améliorées depuis. Sa femme est contre sa pratique des DLE. Cependant elle le soutient dans sa lutte contre cette machine.

SUIVI THÉRAPEUTIQUE

Thèmes : l'accès, l'évolution

Ses divers problèmes professionnels et son détournement de fonds sont inscrits dans son dossier à l'Office Régional de placement (ORP). Selon lui, il y a reçu de nombreuses remarques stigmatisantes. Par exemple, un employé l'a « démoli » en lui disant qu'il était « bon pour se jeter par la fenêtre ou bien [...] aller mettre les cannettes de bière à la Coop ». L'ORP l'a « envoyé » dans un centre de traitement. Cela fait 5 ans qu'il est suivi avec néanmoins « des chutes libres ». Depuis une année, sa situation s'est stabilisée « mais c'est compliqué ». Sans ce soutien, dit-il, il ne sait pas où il en serait à présent. Luc explique en effet qu'il peut y dire des choses qu'il ne pourrait dire ailleurs. Selon lui, aujourd'hui, il ne joue plus aux DLE.

PERSONNE CONCERNÉE

Thèmes : mariage, enfant, travail, source de revenus.

Informaticien de formation, Charles¹⁵ n'est pas marié et sans enfant. Actuellement, il reçoit une rente AI. Avant de jouer aux DLE, il se considérait « anti-Tactilo ». Il ne comprenait pas que des personnes puissent dépenser 100 francs dans cette machine. Aujourd'hui, dit-il, il le sait à ses dépens, car il a notamment perdu son bail à loyer. De plus, il joue encore et « c'est grave ». Il culpabilise toujours de cette pratique à cause de ses moyens financiers. Pour lui, cela ne lui procure en effet plus aucun plaisir. Au contraire, Charles se demande pour quelles raisons il appuie sur le bouton.

PRATIQUE ACTUELLE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu abandonné, exclusion casino

Selon Charles, le poker online et en présentiel est son jeu favori. Il offre de la convivialité et aussi un léger contrôle sur sa manière de jouer. En effet, avec le poker, le joueur peut « se coucher si [il] n'a rien ». Contrairement aux DLE, cela donne ainsi une marge de manœuvre, avec moins de hasard.

Il n'a jamais été exclu de casino. Il s'y est rendu une dizaine de fois dans sa vie et pour le poker. Toutefois, il y a quelques mois, il a fait une demande d'exclusion de trois mois au poker online. En effet, Charles explique que le site « Pokerstars » permet de jouer gratuitement. Toutefois, depuis le confinement, des joueurs ont créé des groupes WhatsApp et font des échanges d'argent entre eux avec Twint. Grâce à la création d'un compte et d'un club, il joue de l'argent avec des connaissances sur un site gratuit.

PRATIQUE PASSÉE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu de substitution, exclusion casino

Charles ne joue plus au Jass.

Pour lui, le poker (online et en présentiel) et les DLE sont « un peu des vases communicants ». Ainsi, quand il arrive à « calmer l'un », il va compenser avec un autre. Cependant il dépense moins d'argent avec le poker.

PRATIQUE ACTUELLE OU PASSÉE DES DLE

Thèmes : routines de jeu, élément déclencheur, lieu(x), sociabilité

¹⁵ Prénom d'emprunt.

Charles joue aux DLE depuis 6 ans. C'est pendant la pause de midi, dans un restaurant avec des collègues du travail, qu'il a vu des personnes y jouer. Elles dépensaient 100 francs en 5 minutes. À l'époque, cela lui semblait incompréhensible. À l'été 2017, il y a joué pour la première fois avec un copain du poker. Dès lors, sa situation s'est très vite dégradée. Un an après, il n'arrivait plus à payer son loyer. Selon lui, les DLE font perdre le sens de la logique, contrairement au poker.

Il explique qu'au début c'était un plaisir et un divertissement. Parfois, il gagnait, mais jamais de grosses sommes. Ces gains ne lui donnaient pas forcément envie de recommencer. Toutefois, relève-t-il, ces périodes de gains incitent à recommencer davantage. Le joueur pense que ces « moments de chance » doivent être saisis. Ainsi, progressivement, dit-il, il est devenu compulsif.

Pour jouer, il se rend dans son établissement préféré où il retrouve ses amis. Sa pratique ne se déroule pas selon des heures précises. Il pense que c'est probablement aussi le cas pour tous les autres joueurs. Il explique que ces derniers cherchent des horaires plus favorables pour obtenir des gains. La machine donnerait davantage d'argent à un certain moment. C'est pourquoi les joueurs varient les tranches horaires.

En général, il se rend dans un établissement pour boire un café, « même sans penser aller jouer ». Or, si Charles voit de la publicité sur des jeux d'argent et de hasard, cela lui donne envie d'y jouer. Cela lui rappelle la possibilité du gain. C'est pourquoi il va ensuite jouer aux DLE. Cette incitation au gain peut provenir de divers endroits, tels qu'une publicité dans des journaux ou au kiosque quand il va s'acheter des cigarettes. Néanmoins, la plus grande incitation est la visibilité de la machine dans les établissements. Par exemple, s'il se rend aux toilettes et qu'il « croise » une machine sur sa route, il jouera 50 francs.

Charles relève qu'il est conscient de ne pas être gagnant. En effet, dit-il, c'est toujours le casino qui gagne. Toutefois, le joueur pense qu'une fois ou l'autre il va pouvoir faire « sauter la banque ». Son plus gros gain est de 500 francs. Sa plus grosse perte est également de 500 francs (une fois 300 et 200 francs), en une journée.

Il explique que les raisons de son envie de jouer sont, d'une part pour « compenser un manque de quelque chose » et, d'autre part, il cherche à « éliminer de la colère, de la frustration ». Aussi, c'est un « moyen de décompresser », une « échappatoire ». Par exemple, quand il est énervé, il joue 50 francs aux DLE. Parfois, il le regrette. Il déchire alors sa carte en décidant qu'il ne recommencera plus. Mais, trois jours après, il s'en procure une nouvelle. Son énervement est un facteur qui le conduit aussi à jouer au poker (online). C'est pour quoi, rappelle-t-il, il vient d'entreprendre une demande pour s'en faire exclure. En résumé, dit-il, il joue car il est énervé et ensuite il s'énerve parce qu'il joue.

Charles relate que les relations avec les autres joueurs se déroulent plutôt bien. Entre eux, ils évoquent souvent les gains obtenus, mais non les pertes d'argent. Il relate également que les joueurs se connaissent car ils se voient régulièrement autour de la machine. Parfois, ils « se demandent des tuyaux pour gagner ». Ce qui peut leur donner envie de jouer. Les joueurs ne

discutent jamais ensemble de leur addiction et de leur éventuelle consultation à Addiction Valais. Ce silence se traduit par une méconnaissance entre les joueurs de leur situation.

Selon lui, il n'y a pas de bagarres entre joueurs à cause de la machine dans les établissements où il se rend. En revanche, il a déjà vu des situations très tendues dans d'autres lieux.

PRÉVENTION

Thèmes : les dépositaires, la documentation proche des DLE, test de jeu, efficacité, substance psychoactive, compte joueur obligatoire.

Charles ne savait pas que les tenanciers avaient un rôle à tenir au niveau de la prévention. Il pensait d'ailleurs que ce n'était pas le leur. Il mentionne également qu'aucun exploitant ou serveur ont refusé de lui faire de la monnaie ou interdit de jouer.

Quant aux flyers de prévention, il en a vu au début de la mise en place des cartes. À présent, il n'en voit plus et ne se souvient d'ailleurs plus de leur contenu. Par ailleurs, il n'a jamais fait de test concernant des problèmes de jeu.

Selon lui, l'offre de jeux est trop nombreuse et facile. Contrairement au casino qui nécessite de se déplacer, les DLE sont partout dans les établissements. Aussi, dit-il, « on est un peu seul face à cela ».

Charles considère qu'un compte de joueur obligatoire pour les DLE est une bonne idée. Il relève qu'une carte nominative et une carte avec une limite de dépenses auraient une meilleure efficacité. Toutefois, il pense qu'il faut un autre moyen que la carte obligatoire. En effet, il sait que la plupart des joueurs ne sont pas d'accord avec ce contrôle car ils en ont déjà discuté ensemble. À son avis, il y a notamment une crainte de traçage avec ces cartes. Néanmoins, ajoute-t-il, les joueurs sont contraints de l'obtenir pour avoir accès à la machine. Il relève aussi que les joueurs réguliers ne prêtent pas leur carte. C'est pourquoi l'utilisation d'une carte d'un autre joueur sert davantage à débloquer la machine qu'à tricher.

PROBLÈMES CAUSES PAR LES DLE

Thèmes : pertes, emprunts, charges, disputes, endettement, irrégularité, entourage au courant, incidence

Charles mentionne qu'il a 30'000 francs de dettes à l'office des poursuites. Sa dette liée aux DLE s'élève à 7 mois de loyer, soit environ 7'000 francs.

Hormis son thérapeute, peu de personnes connaissent ses problèmes de jeu. Il fait en sorte que cela reste secret. Aussi, dit-il, il se sent très seul. En effet, la plupart des membres de sa famille ne le savent pas. Certains connaissaient ses problèmes avec le poker, mais pas ceux avec les DLE, avant la perte de son bail à loyer. Il en parle peu, car il a un « petit peu honte dans le sens de peur d'être jugé ». De plus, il n'a pas envie de commencer à s'expliquer et à se justifier. Quant à son cercle d'amis proches, ils sont tous joueurs donc ils sont assez

compréhensifs. Ses amis ont en effet également des soucis avec le jeu. Toutefois, ajoute-t-il, certains « ont les moyens, donc ce n'est pas trop un problème ».

SUIVI THERAPEUTIQUE

Thèmes : l'accès, l'évolution

Avant 2016, Charles avait déjà contacté [...] pour des problèmes avec le poker. Ceux-ci concernaient le temps passé à jouer (parfois pendant toute la nuit) : « c'était plus pour le côté chronophage que financier ». Il arrivait tout même à gérer son argent.

Il pense qu'il est arrivé à [...] par le biais de l'aide sociale. Ce service lui aurait transmis leur numéro de téléphone.

Charles insiste sur le fait que les joueurs doivent entreprendre seuls la démarche pour trouver des appuis. Les informations ne sont pas faciles à obtenir. Par exemple, dit-il, il a pris connaissance du GREA dans le cadre de cet entretien. De plus, il évoque qu'il n'est pas facile de demander de l'aide la première fois car le joueur pense toujours qu'il va « arriver à se refaire ». C'est ce qu'il a pensé lui-même quand il a perdu son bail à loyer.

Grâce à sa thérapie, il joue beaucoup moins souvent et beaucoup moins d'argent. Il ne sait pas vraiment les raisons de cette amélioration. Il imagine que pouvoir en parler et « faire le point [sur] d'autres aspects de la vie » y contribuent fortement. En général, à la sortie d'une séance, il se dit qu'ils n'ont finalement rien fait, car l'intervenant « ne [lui] a pas donné de solution ». Il lui a même répété les mêmes choses. Néanmoins, il dit que « cela porte quand même ses fruits ». Pour Charles, l'important est d'avoir un regard extérieur sur sa pratique du jeu, d'avoir un espace de parole et d'avoir un avis neutre sur son processus. Il ajoute en effet que l'intervenant lui a fait remarquer l'effet des « vases communicants ».

PERSONNE CONCERNEE

Thèmes : mariage, enfant, travail, source de revenu.

Yves¹⁶ n'est pas marié et n'a pas d'enfant. Il a travaillé comme chauffeur-livreur pendant des années. Actuellement, il est sous curatelle et à l'aide sociale. Il suit un stage dans une entreprise. En grande partie à cause du jeu, il a fait plusieurs tentatives de suicide. Depuis 2 ans, il est abstinent. Il ne fait plus de rêves autour des DLE et n'y pense plus du tout. C'est pour ces raisons qu'il a accepté de témoigner.

PRATIQUE ACTUELLE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu abandonné, exclusion casino

Yves ne joue à plus aucun jeu.

PRATIQUE PASSEE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu de substitution, exclusion casino

Yves jouait depuis plus de 30 ans aux jeux de hasard et d'argent, notamment au casino de Saxon près de chez lui. Puis, dit-il, celui-ci a été fermé. C'est pourquoi il a commencé à jouer aux DLE, car les machines étaient plus près de son domicile. Les DLE sont devenus son jeu favori, notamment parce qu'il peut miser peu d'argent (p. ex. 5 francs) et en gagner beaucoup (1'000 francs), tout en obtenant rapidement la somme.

Dans les années 1990, il a demandé 3 ou 4 fois à se faire exclure des casinos. Toutefois, il explique que cela n'avait aucune conséquence. Les employés vérifiaient les identités des joueurs mais les laissaient entrer tout de même. Quand il a trouvé ce qu'il cherchait dans les bars et restaurants, c'est-à-dire pouvoir jouer, il n'a plus essayé de se faire exclure du casino.

PRATIQUE ACTUELLE OU PASSEE DES DLE

Thèmes : routines de jeu, élément déclencheur, lieu(x), sociabilité

Selon lui, les DLE sont très faciles d'accès. C'est un problème important, car une personne dépendante « veut tout, tout de suite ». Son but principal avec cette machine est d'obtenir un résultat immédiat. Il savait exactement dans quels établissements les trouver dans toute sa région. S'il voyait une file d'attente sur une machine, il se rendait vite ailleurs pour jouer, car « ça démange ». Pour Yves, « c'est un peu comme de la drogue » car c'est « exactement le même schéma [avec] le manque ». Dès qu'il avait de l'argent, poursuit-il, « cela brûlait les doigts [et] vraiment ça brûle ». Il relève ainsi qu'il est parti de chez lui plusieurs fois pour

¹⁶ Prénom d'emprunt.

acheter du pain et des cigarettes, mais que finalement il a joué aux DLE. Il pouvait tout dépenser son argent, même s'il ne lui restait que 10 francs.

Il n'avait aucun jour particulier pour jouer. En effet, ce qui déclenchait son envie était d'avoir de l'argent, dans son portemonnaie ou après avoir reçu son salaire. C'était donc, dit-il, un risque d'avoir sa carte bancaire avec lui. Par exemple, quand il recevait son salaire le lundi matin, le soir même « il n'avait plus rien ». Pour lui, le problème était qu'avoir 1 ou 1'000 francs en poche avait la même valeur.

Yves jouait également durant son travail de chauffeur-livreur, parfois pendant deux heures. Ensuite, il se dépêchait de finir sa tournée. S'il avait encore de l'argent, il allait rejouer le soir même. Cela n'était même plus du plaisir parce que « c'est destructeur ». Quand il n'avait plus d'argent, il demandait à sa sœur de la nourriture car son réfrigérateur était complètement vide. Elle lui proposait de l'argent, mais il refusait : il savait qu'il allait à nouveau tout dépenser. Ces situations se traduisaient par de la « déprime » : il n'avait plus envie de travailler ni envie de faire quelque chose.

Dans son village, Yves avait deux établissements favoris où il jouait. Cela lui arrivait de rester toute une journée. Parfois, il se rendait à 5 ou 6 endroits différents pour « faire la tournée ». Il explique que ce sont toujours les mêmes personnes qui jouent : « c'est des gens qui sont tout seuls ». Lui-même, ajoute-t-il, considérait que la machine « c'était [son] copain ». En effet, les DLE étaient « le seul ami qu'[il avait] ». Il était « fusionnel avec la machine » ; « c'était [son] pote ». Il dit que « c'est bizarre, mais c'est comme cela ».

Pour lui, les DLE conduisent les personnes à s'isoler et à mentir à tout le monde, comme dans d'autres addictions. Les autres joueurs ne sont pas des amis mais « des gens que tu es habitué à voir ». Ils ne parlent d'ailleurs entre eux que des gains obtenus.

Yves relève que les joueurs ne savent jamais s'en tenir à l'argent qu'ils pensaient dépenser au départ. Par exemple, lui-même pouvait prendre 100 francs, puis retirer 200 francs au bancomat. Cela pouvait se répéter 5 ou 6 fois jusqu'au moment où il n'y avait plus rien sur son compte bancaire.

Ses plus gros gains aux DLE s'élèvent à 10'000 et 30'000 francs, en une seule fois. Il mentionne qu'il a gagné plus de 10'000 francs une quinzaine de fois. Pour Yves, jouer devant la machine était « exactement la même chose que dans le rêve ». Chaque fois qu'il appuyait sur le bouton, il s'imaginait qu'il allait gagner une grosse somme d'argent. En réalité, dit-il, ce n'est pas le cas. Et lorsque le joueur obtient un gain important, il n'attend plus que de rejouer cette somme pour gagner à nouveau le même montant. Ainsi, il dit que s'il avait gagné « 150 millions à l'Euromillion, [il n'aurait] pas eu assez ». L'argent est systématiquement remis dans les machines. Quand il n'avait plus d'argent, il s'enfermait chez lui, pleurait et regrettait d'avoir joué. Selon lui, c'est comme pour les alcooliques : « tu commences par deux verres et tu finis par deux litres », en ayant dépensé beaucoup d'argent.

PREVENTION

Thèmes: les dépositaires, la documentation proche des DLE, test de jeu, efficacité, substances psychoactives, compte joueur obligatoire.

Selon Yves, la Loterie Romande « joue son rôle » de prévention et fait « tout ce qu'[elle] peut ». En revanche, les tenanciers ne remplissent pas leur rôle. Aucun ne lui a fait de remarques concernant son temps passé devant les DLE. Il n'a également jamais vu de dépositaire refuser de faire de la monnaie à quelqu'un qui avait trop joué. Par ailleurs, il explique qu'il y a des joueurs tellement alcoolisés qu'ils « doivent se tenir et c'est tout juste qu'ils ne cassent pas la machine ». Lui-même n'a pas de problèmes d'alcool ou d'autres substances psychoactives.

Il explique que les propriétaires ont pourtant suivi les cours de prévention. C'est pourquoi, s'ils ne respectent pas les règles, la Loterie Romande devrait leur supprimer leur commission. Pour Yves, la Loterie Romande « doit vivre, car [elle] aide aussi des institutions ». Elle devrait en effet avoir « une possibilité de sanction plus forte » envers certains tenanciers.

Cependant Yves comprend certains comportements des propriétaires d'établissement. Il relate ainsi qu'ils perçoivent une commission sur les DLE qui leur « paie un salaire d'employé ». Ce salaire est obtenu facilement. Il suffit de donner de la monnaie aux joueurs de temps en temps. Par conséquent, les tenanciers gagnent sur deux plans : la commission sur les machines et les consommations des joueurs. De plus, dit-il, si un joueur gagne, il paie une tournée générale. Ensuite, il passe la soirée à consommer de l'alcool dans l'établissement.

Concernant le personnel de contrôle de la Loterie Romande, il relate que les exploitants peuvent facilement sembler respecter les règles. Tout le monde « connaît [...] les représentants qui passent de temps en temps ». Par exemple, plusieurs fois, une patronne d'établissement lui a demandé d'arrêter de jouer au moment où le contrôleur était présent.

Au sujet des flyers de prévention, il y en a partout dans les établissements. Toutefois, dit-il, les joueurs n'y attachent aucune importance. Rien n'est donc appliqué finalement. Par ailleurs, Yves n'a jamais fait de tests de jeu car il savait qu'il avait un problème.

Pour lui, le compte joueur obligatoire pour les DLE ne servirait à rien : « tu peux mettre l'empreinte de n'importe qui pour jouer ». Les joueurs, relève-t-il, trouvent toujours comment faire pour avoir accès à la machine.

L'un des moyens efficaces de prévention proposé par Yves serait d'« obliger les gens à être sous curatelle ». Il considère, qu'avant tout travail psychologique, il faut ôter l'argent aux joueurs. Selon lui, « tout seul tu ne peux pas arrêter de jouer, tout seul tu finis au suicide ».

PROBLEMES CAUSES PAR LES DLE

Thèmes: pertes, emprunts, charges, disputes, endettement, irrégularité, entourage au courant, incidence

Yves explique que « une fois que t'es dedans [le jeu], tu t'en fous » car tu ne penses même plus à manger ni à garder de l'argent pour acheter des aliments. Avec les DLE, il a ainsi perdu

son salaire en deux heures, c'est-à-dire 4'500 francs. Il mentionne aussi qu'il a fait des vols, menti à tout le monde et fait des emprunts à sa famille. Il a été aussi licencié de son travail parce qu'il y avait volé de l'argent.

Sa famille a rapidement su qu'il avait des problèmes de jeux. Sa sœur était au courant. Quant à son père, il jouait avec lui et avait aussi des problèmes de jeux. La première fois qu'Yves s'est fait arrêter par la police, il avait 15 ans. Il avait reçu une amende de 15 francs car il jouait à des jeux d'argent dans des établissements.

SUIVI THERAPEUTIQUE

Thèmes : l'accès, l'évolution

Yves relève un avantage de l'addiction aux jeux par rapport à d'autres types d'addictions : elle n'implique pas obligatoirement de la médication. Néanmoins, il évoque des tentatives de suicide.

Avant d'être pris en charge, il a vécu une situation familiale très difficile. Il s'est occupé de son père très malade qui est décédé il y a deux ans. À l'époque, dit-il, il était au bord du désespoir et pensait à se suicider. Il a broyé ainsi des pastilles de morphine qui étaient à son père dans une bouteille d'eau. Il n'avait plus qu'à la boire. Grâce à l'une de ses tantes, il a pu s'en sortir, car elle l'a motivé à écrire à l'APEA¹⁷. Il a fait une demande urgente de curatelle. Ensuite, il a été pris en charge à [...].

Yves insiste sur le fait que c'était nécessaire qu'il puisse se rendre dans un endroit comme [...], car il n'arrivait pas à arrêter de jouer. Là-bas, il a fait un énorme travail sur lui-même et a reçu beaucoup d'aide. Au début, il faisait des rêves autour de gains de millions de francs avec les jeux. Il se « réveillait milliardaire » : cela a « occupé toutes [ses] pensées ». Finalement, grâce à [...], à [...] et à sa tante, il n'a plus de problème de jeu. En revanche, conclut-il, il sait qu'il ne peut plus jouer à un seul jeu de hasard d'argent. Car il dit que « cela réactiverait la totalité » de son envie de jouer.

¹⁷ Autorité de protection de l'enfant et de l'adulte.

PERSONNE CONCERNEE

Thèmes : mariage, enfant, travail, source de revenus.

Marié et sans enfants, Sylvain¹⁸ perçoit une rente assurance invalidité, comme son épouse. Il a eu un diagnostic qui a révélé une maladie psychique. Il travaille dans un atelier protégé et reçoit un revenu pour cette activité. Selon lui, son addiction aux jeux est uniquement liée aux propositions de la Loterie Romande. Il a joué aux DLE pendant 5 ans. Il n'a aucune dette. Son gain le plus important s'élève à 250 francs et sa plus grande perte à 600 francs, en une journée. Depuis un mois, il est abstinent.

PRATIQUE ACTUELLE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu abandonné, exclusion casino

Il est abstinent.

PRATIQUE PASSEE DES JHA

Thèmes : jeu favori, jeu de substitution, exclusion casino

Le jeu favori de Sylvain était les DLE. Il n'a joué que 2 ou 3 fois au casino. Selon lui, les effets néfastes des billets à gratter sont toutefois sous-estimés. Ainsi, dit-il, la perte financière est moindre qu'avec la machine mais elle peut être aussi importante. Il explique que l'accès facile de ces jeux est un problème. Comme il y en a partout, de la même manière que les cigarettes et l'alcool, il faisait des « promenades de jeux », ce qui consistait à se rendre en scooter dans divers lieux pour jouer.

PRATIQUE ACTUELLE OU PASSEE DES DLE

Thèmes : routines de jeu, élément déclencheur, lieu(x), sociabilité

Sylvain explique pourquoi les DLE sont plus dangereux que les billets à gratter : « plus c'est rapide, plus ça rend accro ». Il ne voyait plus le temps passer quand il jouait. « Ce qui [l'] a choqué », dit-il, c'est avec quelle rapidité le temps passait lorsqu'il était devant la machine. Il ne pensait à rien d'autre.

Quand il a commencé à jouer à la machine, il ne le faisait pas énormément. Il allait souvent dans un café en bas de son immeuble. Ensuite, avec un copain, il a fait des tournées dans plusieurs établissements peu fréquentés, de diverses régions. Il jouait plutôt le soir et parfois le samedi après-midi.

¹⁸ Prénom d'emprunt.

Son envie de jouer était motivée par l'ennui et certains problèmes, notamment les soucis de santé de sa femme. Il avait aussi l'espoir de gagner une petite somme (p. ex., 30 ou 50 francs). A ce propos, relève-t-il, il a progressivement relativisé la somme qu'il dépensait pour jouer aux DLE. En effet, au début il misait 40 francs, puis 100 francs, puis 600 francs, en 3 ou 4 heures. Quand il n'avait plus d'argent, il se rendait parfois en scooter à un bancomat pour en rechercher. Selon lui, des joueurs peuvent en effet perdre énormément d'argent en 1 heure, car ils n'arrivent plus à s'arrêter. Il pense qu'il a compris qu'il avait un problème dès qu'il a constaté que ces mises avaient fortement augmenté.

Sylvain relève un paradoxe. Il dit que « le problème c'est que quand on gagne on croit toujours qu'on va gagner plus ». C'est pourquoi il pense qu'être gagnant « c'est un piège ». Néanmoins, ajoute-t-il, progressivement, l'important pour le joueur n'est plus de gagner ou de perdre, mais simplement de jouer.

PREVENTION

Thèmes : les dépositaires, la documentation proche des DLE, test de jeu, efficacité, substance psychoactive, compte joueur obligatoire.

Selon Sylvain, aucun tenancier ne lui a fait des remarques sur sa façon de jouer ni à d'autres joueurs. Il pense même que les propriétaires « sont plutôt contents » que des personnes jouent excessivement. Cependant, il relativise la responsabilité des tenanciers en expliquant qu'ils ne sont pas mandatés pour faire de la prévention.

Il est très critique sur la mesure de prévention qui propose aux joueurs de prendre une pause après un certain temps devant la machine. Selon lui, cela ne sert à rien. Toutes les personnes y répondent négativement et continuent donc de jouer. Lui-même ne s'est jamais pris de pause après le signalement. Les pauses, poursuit-il, se font quand les joueurs sont contraints, soit parce que d'autres personnes veulent jouer, soit à cause d'un manque de monnaie.

Au sujet des flyers « jouer responsable », Sylvain dit qu'il en a déjà vu et n'en pense pas grand-chose. Il a fait aussi un test sur le site de la Loterie Romande pour savoir quel type de joueur il était. Il mentionne que le résultat du test évoquait systématiquement un risque pour lui-même d'avoir des problèmes de jeu.

Sylvain est favorable au compte joueur obligatoire pour les DLE. Toutefois, il propose que la somme soit limitée et aussi une restriction des jours de jeu par établissement. Cela serait encore mieux, ajoute-t-il, si tous les joueurs pouvaient dépenser uniquement 50 francs par semaine.

Il évoque également que la présence de la machine dans un restaurant montre que ce dernier ne fonctionne pas bien. Par exemple, sans DLE, l'établissement en bas de son immeuble fermerait. Selon lui, si certains restaurants sont encore ouverts, c'est grâce à la machine. Les gens s'y rendent pour boire des bières et des cafés, et y manger parfois, mais toujours pour jouer.

PROBLEMES CAUSES PAR LES DLE

Thèmes: pertes, emprunts, charges, disputes, endettement, irrégularité, entourage au courant, incidence

Sylvain n'a jamais vu de grandes disputes à cause des DLE. Il n'a jamais emprunté de l'argent ni menti pour s'en procurer et n'a aucune dette. Selon certaines personnes, dit-il, s'il n'a pas fait ce type d'expérience c'est parce qu'il n'était pas encore « un très grand joueur ». Toutefois, il évoque une perte totale au jeu de 27'000 francs.

Parler de son problème de jeu à son entourage n'a pas été problème. Il ajoute que ses proches n'ont même pas été choqués car « c'est quelque chose qui n'est pas très connu ». Pour lui, sa famille n'a jamais vraiment compris qu'il avait un problème. En revanche, sa femme lui faisait des remarques en soulignant que sa pratique était excessive.

SUIVI THERAPEUTIQUE

Thèmes: l'accès, l'évolution

Par le biais du site de la Loterie Romande, Sylvain a contacté par email le site www.sos-jeu.ch. Il n'a pas de suivi thérapeutique pour ses problèmes de jeu. Aujourd'hui, il dit qu'il a trouvé des moyens pour ne plus jouer, notamment en faisant « une sorte de contrat avec sa femme ». Selon lui, il peut donc arriver tout seul à gérer sa pratique. Il considère que l'année 2020 n'a pas été trop mauvaise par rapport aux jeux.

10.4. Annexe 4 – résultats détaillés des régressions logistiques

Variables de l'équation – Romandie

	B	E.S	Wald	ddl	Sig.	Exp(B)
Population (1'000 hab.)	.406	.061	43.875	1	.000	1.501
% étrangers	.099	.018	30.379	1	.000	1.104
% aide sociale	.099	.086	1.340	1	.247	1.104
Revenu imposable (1'000 CHF)	-.080	.019	18.191	1	.000	.923
Type commune	.646	.447	2.085	1	.149	1.907
Densité	.000	.000	2.779	1	.095	1.000
Constante	-2.536	.654	15.019	1	.000	.079

Variables de l'équation – Vaud

	B	E.S	Wald	ddl	Sig.	Exp(B)
Pas 1 ^a Population (1'000 hab.)	.338	.118	8.160	1	.004	1.402
% étrangers	.110	.035	9.924	1	.002	1.117
% aide sociale	.390	.112	12.102	1	.001	1.477
Revenu imposable (1'000 CHF)	-.042	.023	3.248	1	.071	.959
Type commune	-.257	.829	.096	1	.756	.773
Densité	.000	.001	.722	1	.395	1.000
Constante	-5.178	1.176	19.381	1	.000	.006

a. Introduction des variables au pas 1 : PopRec, PercEtrangers, PerAideadj, RevHabRec, type2, Density.

Variables de l'équation – Fribourg

		B	E.S	Wald	ddl	Sig.	Exp(B)
Pas 1 ^a	Population (1'000 hab.)	.464	.184	6.380	1	.012	1.590
	% étrangers	.103	.060	2.945	1	.086	1.108
	% aide sociale	-.634	.501	1.601	1	.206	.530
	Revenu imposable (1'000 CHF)	-.112	.123	.832	1	.362	.894
	Type commune*	1.456	1.085	1.801	1	.180	4.288
	Densité	.001	.002	.393	1	.531	1.001
	Constante	-1.454	3.806	.146	1	.702	.234

a. Introduction des variables au pas : PopRec, PercEtrangers, PerAideadj, RevHabRec, type2, Density.

Variables de l'équation – Valais

		B	E.S	Wald	ddl	Sig.	Exp(B)
Pas 1 ^a	Population (1'000 hab.)	.678	.185	13.468	1	.000	1.970
	% étrangers	.114	.041	7.665	1	.006	1.120
	% aide sociale	-.680	.650	1.096	1	.295	.507
	Revenu imposable (1'000 CHF)	-.123	.060	4.184	1	.041	.884
	Type commune*	-1.825	1.357	1.809	1	.179	.161
	Densité	.003	.002	4.082	1	.043	1.003
	Constante	-1.214	1.834	.438	1	.508	.297

a. Introduction des variables au pas 1: PopRec, PercEtrangers, PerAideadj, RevHabRec, type2, Density.

Variables de l'équation – Jura

		B	E.S	Wald	ddl	Sig.	Exp(B)
Pas 1 ^a	Population (1'000 hab.)	1.697	.815	4.335	1	.037	5.460
	% étrangers	-.059	.261	.051	1	.822	.943
	% aide sociale	.035	.849	.002	1	.967	1.036
	Revenu imposable (1'000 CHF)	-.029	.424	.005	1	.945	.971
	Constante	-4.293	10.958	.154	1	.695	.014

a. Introduction des variables au pas 1 : PopRec, PercEtrangers, PerAideadj, RevHabRec.

Variables de l'équation – Genève

		B	E.S	Wald	ddl	Sig.	Exp(B)
Pas 1 ^a	Population (1'000 hab.)	.434	.196	4.919	1	.027	1.544
	% étrangers	-.185	.122	2.287	1	.131	.831
	% aide sociale	-.074	.368	.040	1	.841	.929
	Revenu imposable (1'000 CHF)	-.167	.106	2.475	1	.116	.846
	Constante	7.406	5.915	1.568	1	.211	1645.777

a. Introduction des variables au pas 1 : PopRec, PercEtrangers, PerAideadj, RevHabRec.

Variables de l'équation – Neuchâtel

		B	E.S	Wald	ddl	Sig.	Exp(B)
Pas 1 ^a	Population (1'000 hab.)	.479	.241	3.940	1	.047	1.614
	% étrangers	.067	.131	.263	1	.608	1.070
	% aide sociale	.576	.528	1.190	1	.275	1.778
	Revenu imposable (1'000 CHF)	.166	.177	.875	1	.350	1.180
	Constante	-11.970	7.503	2.545	1	.111	.000

a. Introduction des variables au pas 1 : PopRec, PercEtrangers, PerAideadj, RevHabRec.

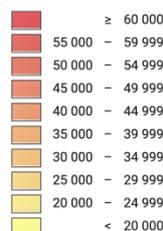
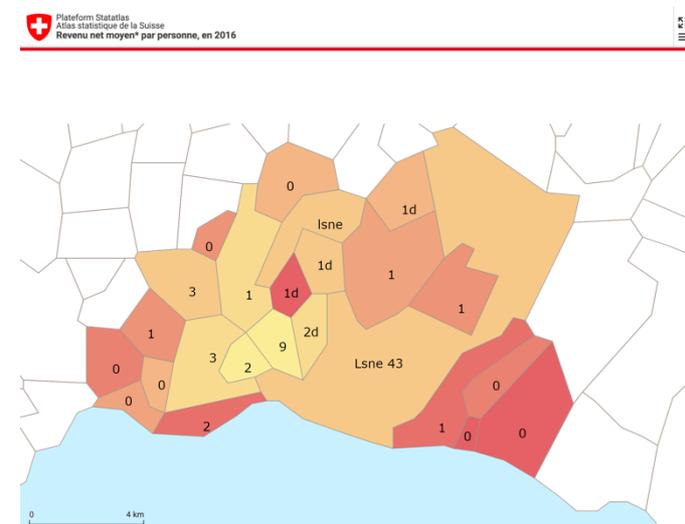
10.5. Annexe 5 – illustration de la problématique : DLE dans l'« Agglomération » Lausannoise

Densité (hab/km²)



Cette première carte met en évidence les communes entourant Lausanne ayant une densité et une population élevée. Au regard de celles-ci, l'ensemble des communes seraient susceptibles d'accueillir des DLE. Toutefois, on constate que plusieurs communes n'ont pas de DLE¹⁹ et une concentration plus importante dans l'ouest lausannois.

Revenu (francs/personne physique)

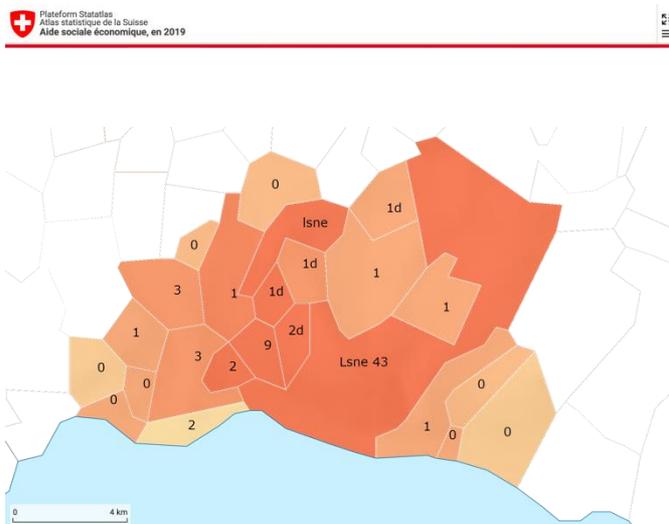


A densité équivalente, la présence ou l'absence de DLE semble être corrélée au niveau de revenu.

Dans les communes à faible revenus (jaune), il en a plus ; dans celles à haut revenus (rouge) il y en a nettement moins, voire aucun.

¹⁹ Le chiffre indique le nombre d'emplacement de DLE. S'il est suivi par un d, cela signifie un doute possible sur son attribution à cette commune en raison d'un NPA non-univoque (cf. pt 2.4)

Aide sociale (pourcents)



Il en est de même pour le taux d'aide sociale. L'implantation des DLE semble également être corrélée aux taux d'aide sociale.

Dans les communes à taux élevé d'aide sociale (orange), il en a plus ; dans celles ayant un taux bas (jaune) il y en a nettement moins, voire aucune

Source : OFS, Plateforme Statatlas²⁰

²⁰ Densité 2019 (AREA / STAPOPOP) : https://www.atlas.bfs.admin.ch/maps/13/fr/15467_75_3501_70/24215.html
Revenu 2016 (AFC) : https://www.atlas.bfs.admin.ch/maps/13/fr/15130_9161_8282_8281/23871.html
Aide sociale (SAS) : https://www.atlas.bfs.admin.ch/maps/13/fr/15759_112_7281_7263/24640.html