

# LES JEUX

*Hasard, argent, vidéos et illusions*

Association  
Addictions  
France



DÉCRYPTAGES N° 31

*Nicolas Simon  
Alain Rigaud  
Bernard Basset  
Myriam Savy*

AVRIL

20  
18





AVRIL 2018    Numéro 31

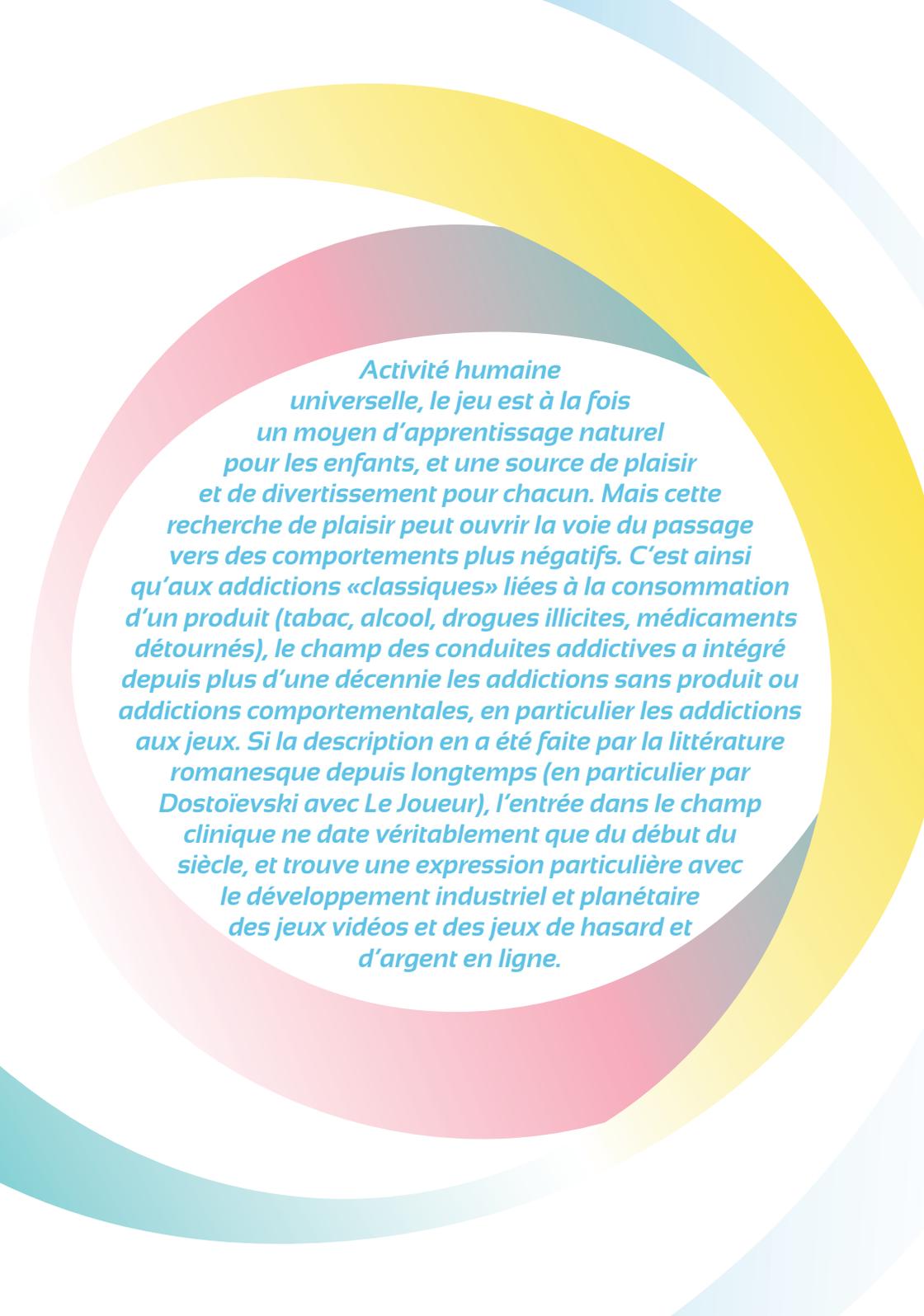
# LES JEUX



*Hasard, argent,  
vidéos  
et illusions*

*Nicolas Simon  
Alain Rigaud  
Bernard Basset  
Myriam Savy*

<i>Les addictions aux jeux</i>	6
<i>Les jeux de hasard et d'argent</i>	6
<i>Les lois du hasard (et des gains)</i>	6
<i>Erreurs et illusions des joueurs</i>	7
<i>Les joueurs et les jeux de hasard et d'argent</i>	8
<i>Les jeux vidéo</i>	9
<i>Jeux vidéo et idéologie</i>	9
<i>Les conséquences des addictions aux jeux</i>	10
<i>Jeux vidéo et violence</i>	10
<i>La prévention</i>	11
<i>Les dépenses des ménages pour les jeux</i>	12
<i>Le lobby des jeux</i>	12
<i>Conclusion : nouvelles pratiques, nouveaux risques</i>	13



*Activité humaine universelle, le jeu est à la fois un moyen d'apprentissage naturel pour les enfants, et une source de plaisir et de divertissement pour chacun. Mais cette recherche de plaisir peut ouvrir la voie du passage vers des comportements plus négatifs. C'est ainsi qu'aux addictions «classiques» liées à la consommation d'un produit (tabac, alcool, drogues illicites, médicaments détournés), le champ des conduites addictives a intégré depuis plus d'une décennie les addictions sans produit ou addictions comportementales, en particulier les addictions aux jeux. Si la description en a été faite par la littérature romanesque depuis longtemps (en particulier par Dostoïevski avec Le Joueur), l'entrée dans le champ clinique ne date véritablement que du début du siècle, et trouve une expression particulière avec le développement industriel et planétaire des jeux vidéos et des jeux de hasard et d'argent en ligne.*

## Les addictions aux jeux

Qu'il s'agisse de jeux de hasard et d'argent (loteries, casinos, paris sportifs...) ou de jeux vidéo, en ligne ou non, la conduite addictive se caractérise par un comportement marqué par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité croissante accordée au jeu par rapport à d'autres activités, au point qu'il prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt. Et selon le même enchaînement que pour les addictions liées à des consommation de produits, la personne poursuit et augmente son activité de jeu malgré l'apparition de conséquences négatives (matérielles, sociales, affectives...). La transition s'est alors faite du plaisir du jeu parmi toutes les activités possibles à la souffrance du joueur qui perd le contrôle de sa vie au profit du jeu.

### Les jeux de hasard et d'argent

Jouer à pile ou face, parier (seul ou avec des amis) sans mise sur la survenue d'un évènement sont évidemment des activités assez banales qui n'ont pour conséquence que le plaisir immédiat ou la déception ponctuelle. Mais l'entrée dans un système organisé de jeu peut favoriser pour certains l'entrée dans un comportement à risques. Il existe plusieurs types de jeux, et différentes classifications ont été proposées<sup>1</sup>, mais schématiquement, on peut distinguer pour les jeux d'argent et de hasard :

- Les jeux de pur hasard : par exemple les jeux de loteries où l'action du joueur, qui consiste simplement à acheter un billet, n'influe pas sur le résultat. Seul le hasard du tirage décide. C'est aussi le cas de la roulette et des machines à sous au casino.
- Les paris sportifs : le joueur étudie les performances antérieures d'un cheval, d'une équipe et joue sur la base de son analyse, et pense ainsi, parfois à raison, améliorer sa «prédiction» du résultat.
- Les jeux d'adresse : le joueur dépend du hasard pour la distribution de son jeu mais peut espérer par son adresse ou son expérience en faire un usage fructueux, c'est le cas typique du poker.

Les jeux de stratégie entrent difficilement dans les jeux de hasard. Par exemple, dans les échecs, le seul élément non contrôlé pour une partie est le fait de jouer avec les Blancs (avantage de l'ouverture) ou les Noirs, mais pour le reste la partie dépend uniquement de l'intelligence et de l'expérience du joueur.

### Les lois du hasard (et des gains)

Le hasard obéit à des lois statistiques qui ne peuvent pas nous permettre de connaître un résultat à l'avance, mais de déterminer sa probabilité de survenue.

Par exemple, pour le cas le plus simple qui est le jeu du «Pile ou Face», la probabilité de gagner en jouant «Pile» (mais aussi «Face») avec 1 seule pièce est de 1 chance sur 2 (50 %). Si on joue avec 2 pièces, la probabilité d'avoir 2 «Pile» (mais aussi 2 «Face») s'obtient par la multiplication de la probabilité de chaque pièce soit  $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$  (25 %). De même avec 3 pièces  $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{8}$  (12,5 %).

---

<sup>1</sup> Par exemple Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Gallimard 1958.

Si on joue aux dés (à 6 faces), la probabilité d'avoir un chiffre avec un seul dé est de  $1/6$  (16 %) ; 2 chiffres identiques avec 2 dés  $1/6 \times 1/6 = 1/36$  (3 %) ; 3 chiffres identiques avec 3 dés  $1/6 \times 1/6 \times 1/6 = 1/216$  (0,5 %).

Les chances de réussite au loto suivent les mêmes règles mais le nombre de combinaisons est beaucoup plus élevé. On sait ainsi que les probabilités de gagner en cochant 5 numéros sur une grille qui en comporte 49 sont les suivantes :

Bons numéros trouvés	Une chance sur	Probabilité
5 bons numéros	1 906 884	0,000 052 442 %
4 bons numéros	8 668	0,011 537 %
3 bons numéros	200	0,50 %
2 bons numéros	14,4	6,95 %

Il y a deux principes immuables pour les jeux de hasard :

- Plus le nombre de combinaisons est élevé, plus les chances de gagner sont faibles (on gagne plus facilement à pile ou face qu'au loto).
- La probabilité reste la même à chaque partie, qui est totalement indépendante de la précédente et de la suivante. Chaque fois qu'on joue au loto, on a la même (faible) chance de gagner, mais surtout les mêmes (fortes) chances de perdre, quel que soit le nombre de parties que vous ayez jouées auparavant.

Quand on joue, il faut donc avant tout intégrer l'idée que le risque de perdre est la probabilité la plus importante (sauf à «pile ou face» avec une seule pièce).

Il va de soi que ces calculs de probabilités sont parfaitement connus des organisateurs de jeux, ce qui leur permet, par exemple au loto, d'afficher des gains, qui peuvent être importants pour une personne, mais qui sont toujours inférieurs au montant des sommes engagées par l'ensemble des joueurs, dont l'immense majorité seront des perdants. Sur la durée, seul l'organisateur des jeux est gagnant à coup sûr.

Si on rapporte l'ensemble des gains des joueurs (G) au total des sommes mises (M), on obtient le taux de retour aux joueurs ou TRJ ( $TRJ = G/M$ ). Ainsi, en 2016, le taux de retour aux joueurs (TRJ) est de l'ordre de 73 % en paris hippiques, 79 % en paris sportifs, 95 % en poker et 65 % aux jeux de loterie. Et inversement, le promoteur du jeu conserve 27% pour les paris hippiques, 21% pour les paris sportifs 5% pour le poker et 35% pour les loteries, sur lequel sont imputés à des hauteurs variables les frais de fonctionnement, les investissements, la publicité.

## Erreurs et illusions des joueurs

Loin de la froideur des calculs de probabilité, les joueurs croient à «leur» chance. Ils développent un raisonnement qui réduit dans leur esprit le risque de perdre et est censé augmenter leurs chances. Les exemples les plus classiques défient tous les lois de la statistique :

- «le 6 n'est pas sorti depuis longtemps, il va finir par sortir». **NON**, car chaque partie est indépendante des parties antérieures ou postérieures, et à chaque fois, la probabilité de voir (ou ne pas voir) sortir le 6 est exactement la même.
- «J'ai presque gagné, la prochaine fois, c'est la bonne !». **NON**, pour la même raison.

- «Je joue la date de naissance de ma fille, elle me porte bonheur». **NON**. Le sort du jeu est indifférent aux individus et à leur situation personnelle. Le hasard frappe vraiment au hasard.
- «Je connais un type qui a une martingale infaillible qui lui permet de gagner au casino». **NON**. La martingale est une légende, elle a été une obsession pour certains joueurs, mais elle relève de la même illusion qui consiste à croire que les parties successives sont liées entre elles, et auraient donc une suite logique qui permettrait de prévoir le résultat précis de certaines parties.
- «J'ai un porte-bonheur (un grigri) qui me permet de gagner plus souvent !». **NON**. Aucun porte-bonheur ne permet de défier les lois du hasard et les calculs de probabilité.
- «Je vais me refaire». **PROBABLEMENT PAS**. La probabilité de perdre étant beaucoup plus importante, le joueur qui aligne les parties, accumule les pertes. Il est très peu probable qu'une seule partie (ou même plusieurs) lui permettra de compenser les pertes accumulées. Mais cette croyance en la possibilité de «se refaire» contribue à entraîner certains joueurs dans la spirale d'un jeu sans fin, et dans la réalité de pertes de plus en plus importantes.

L'univers des joueurs est imprégné de la «pensée magique», irrationnelle, qui les amène à croire que les lois du hasard ne s'appliqueront pas à eux. Dans la réalité froide (ou cruelle), la chance ne s'intéresse pas aux joueurs, elle s'exerce sans tenir compte des destins individuels, des souhaits des personnes et de leur croyance en elle.

## Les joueurs et les jeux de hasard et d'argent

Selon l'Observatoire des jeux, en 2014<sup>2</sup>, environ 2 000 000 de Français ont joué à des jeux d'argent en ligne, soit 4 % de la population adulte.

L'Observatoire des jeux nous renseigne également sur le profil des joueurs excessifs (jeux d'argent en ligne et hors ligne) :

- 200 000 joueurs excessifs estimés en France, soit 0.5 % de la population adulte
- 1 million de joueurs à risques en France, soit 2.2 % de la population adulte
- Plus jeune que la moyenne des joueurs
- Les joueurs excessifs ont plus de probabilité d'avoir d'autres addictions (alcool, tabac, drogue) et vice-versa
- L'alcool, la drogue et le tabac renforcent le risque d'intensification du jeu et le jeu renforce l'intensification de la consommation de tabac
- Plus souvent un homme
- Milieu social plus modeste que la moyenne
- Plus souvent étudiant ou chômeur
- Personnalité : plus souvent impulsif ou dépressif

Par ailleurs dans les Centres de Soins d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie (CSAPA), 6 à 7 % des consultants en difficulté avec l'alcool ou le cannabis ou l'héroïne ou le tabac étaient classés comme étant très dépendants au jeu. Cette fréquence doublait (14,3 %) chez les poly-consommateurs<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> • Observatoire des Jeux, Les Jeux de Hasard et d'Argent en France en 2014.

<sup>3</sup> • ANPAA, NALPAS B., YGUEL J., FLEURY B., MARTIN S., JARRAUD D., CRAPLET M., Pathological Gambling in Treatment-Seeking Alcoholics : A National Survey in France, in *Alcohol and Alcoholism* Vol XXX.

## Les jeux vidéo

Un **jeu vidéo** est un jeu électronique avec interface utilisateur qui permet une interaction humaine ludique avec un retour visuel sur un dispositif vidéo. Le joueur de jeu vidéo dispose de périphériques pour agir sur le jeu et percevoir les conséquences de ses actes sur un environnement virtuel. Les systèmes électroniques utilisés pour jouer à des jeux vidéo, connus sous le nom de plates-formes, peuvent être aussi bien de gros ordinateurs que de petits appareils portables, la console de jeux vidéo, l'ordinateur personnel ou encore le smartphone.

Les jeux vidéo sont devenus une industrie planétaire, ils sont aussi souvent considérés comme un art de notre époque (on peut lire des critiques de jeux vidéo sur le même plan que les critiques de films), et ils créent des univers virtuels dans lesquels les joueurs évoluent. Ils sont devenus de plus en plus sophistiqués, avec des univers riches et complexes, renforçant ainsi leur pouvoir d'attraction, notamment auprès des adolescents. On a vu au cours de la dernière décennie se développer les jeux permettant à plusieurs joueurs de participer simultanément.

Le **jeu en ligne massivement multijoueur** ou **MMOG** (de l'anglais *Massively Multiplayer Online Game*) est un genre de jeu vidéo faisant participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau informatique ayant accès à Internet.

Le jeu en ligne massivement multijoueur est un type de jeu vidéo qui se définit traditionnellement par trois critères cumulatifs :

- l'univers n'est accessible que par un réseau ;
- l'univers est persistant, c'est-à-dire qu'il existe tout le temps, que des joueurs y soient connectés ou non ;
- l'univers est accessible à un très grand nombre de joueurs simultanément.

Les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs sont aussi connus sous l'acronyme anglais **MMORPG** (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*).

Les jeux peuvent se dérouler par «rounds» (équivalent d'un match) ou par un univers persistant. Quand l'univers d'un jeu est persistant, les personnages (ou avatars) des joueurs se trouvent dans un monde où le temps évolue proportionnellement à celui de la réalité. Ce monde évolue en permanence avec les joueurs qui y sont connectés et lorsqu'un joueur quitte le jeu pour y revenir plusieurs heures ou plusieurs jours plus tard, il ne le retrouve pas forcément tel qu'il était lorsqu'il en est parti car le cycle des jours et des nuits a aussi continué dans le monde du jeu. Selon le jeu, le monde a ainsi pu être modifié en profondeur ou non. Cette évolution parallèle du monde virtuel explique la difficulté à le quitter et constitue un facteur favorisant un processus addictif.

On peut citer parmi les plus vendus :

- *Call of Duty, jeu guerrier*
- *Grand Theft Auto (GTA), aventure*
- *Assassin's Creed, aventure dans un univers médiéval.*

## Jeux vidéo et idéologie

La sophistication scénaristique et graphique des jeux vidéo en font de potentiels supports de messages culturels ou idéologiques. Ils peuvent captiver autant qu'une production cinématographique. C'est pourquoi, il est utile d'analyser un certain nombre de messages dont ils peuvent être porteurs.

Les jeux guerriers ou d'aventure suivent souvent une pente traditionnelle valorisant la compétition, le machisme ou l'individualisme. Souvent c'est un homme, blanc qui (seul) sauve le monde grâce à sa force et son adresse. Et le joueur est le héros de l'histoire.

Il existe un biais sexiste fréquent avec image passive et sexualisée de la femme (à l'exception de *Lara Croft*, héroïne d'action).

Les jeux vidéo peuvent également véhiculer un message nationaliste comme *Call of Duty (Ghosts)* qui met les joueurs dans la peau de soldats américains chargés de reconquérir une Amérique du Nord dévastée par une attaque des Etats d'Amérique latine. De même dans *Battlefield 4*, une vaste campagne militaire dont la majeure partie se situe en Chine s'appuie sur une logique d'affrontement entre les deux géants de la planète.

Des messages très ambigus sur le plan des valeurs peuvent être présents. Ainsi dans *GTA V*, le joueur a le choix entre trois personnages : un braqueur, un escroc et un psychopathe qui font équipe pour mettre à sac Los Angeles.

## Les conséquences des addictions aux jeux

Si, bien évidemment, la plupart des joueurs conservent la maîtrise de leur activité ludique, certains développent une addiction (perte de contrôle) qui peut affecter leur vie affective, professionnelle et sociale :

- dommages financiers : les pertes au jeu peuvent être importantes et hors de contrôle,
- décrochage scolaire (le temps passé au jeu vidéo réduit celui consacré aux devoirs),
- performance réduite au travail source d'éventuelle désocialisation,
- ruptures affectives par envahissement du jeu,
- isolement, détresse psychologique, dépression, suicide...,
- exposition précoce à l'alcool et au tabac, voire usage pendant l'activité ludique,
- usage de cannabis ou de calmants pour compenser l'excitation du jeu et pour auto-traiter les troubles du sommeil,
- plus rarement, activité criminelle pour compenser ses pertes.

Indépendamment de l'addiction au jeu, le fait de rester longtemps devant un écran est un des éléments de la sédentarité qui contribue au surpoids et à l'obésité infantiles.

La difficulté à sortir d'un jeu peut aussi être source de tensions entre parents et enfants.

## Jeux vidéo et violence

Le niveau de violence de certains jeux vidéo est l'objet de critiques récurrentes. Ces jeux vidéo sont régulièrement accusés de banaliser la violence et donc de conduire les jeunes joueurs à des comportements violents ou asociaux. Sur le plan scientifique, la plupart des études n'ont trouvé aucun lien entre violence virtuelle et violence réelle<sup>4</sup>. Cependant, une équipe de recherche en imagerie radiologique a «montré que dans un groupe de jeunes hommes ayant joué à des jeux violents pendant une semaine, certaines régions cérébrales frontales étaient moins activées. Ces régions sont importantes pour le contrôle des émotions et des comportements agressifs<sup>5</sup>»

4 • Williams D. end al, No strong link seen between violent video games and aggression. University of Illinois at Urbana-Champaign, 2005.

5 • Les jeux vidéo violents altèrent l'activité cérébrale ? Citation Interview du Pr Yang Wang, chercheur au département d'imagerie de l'université de l'Indiana, USA. Le Monde du 3 novembre 2012.

La question reste en débat. Cependant il convient d'être prudent car le sujet est aussi sous influence des producteurs qui ont intérêt à affirmer que leurs jeux n'incitent pas à la violence, voire même qu'ils constituent un exutoire salutaire, alors que l'on peut aussi faire l'hypothèse, tout aussi vraisemblable, qu'ils banalisent la violence.

## La prévention

**Pour les jeux vidéo**, qui séduisent les jeunes, la prévention passe en premier lieu par la vigilance parentale et aussi par quelques règles de vie afin que le jeu n'envahisse pas toute la vie sociale.

L'Association Française de Pédiatrie Ambulatoire a ainsi proposé la «Règle 3-6-9-12» qui s'énonce ainsi :

- Pas d'écran avant 3 ans, ou tout au moins les éviter le plus possible

Parce que de nombreux travaux montrent que l'enfant de moins de trois ans ne gagne rien à la fréquentation des écrans.

- Pas de console de jeu portable avant 6 ans

Aussitôt que les jeux numériques sont introduits dans la vie de l'enfant, ils accaparent toute son attention et cela se fait évidemment aux dépens de ses autres activités. En outre, avant que l'enfant ne sache lire, les seuls jeux possibles sont sensori-moteurs et basés sur la stéréotypie motrice.

- Pas d'Internet avant 9 ans, et Internet accompagné jusqu'à l'entrée en collège

L'accompagnement des parents sur Internet n'est pas seulement destiné à éviter que l'enfant y soit confronté à des images difficilement supportables. Il doit lui permettre d'intégrer trois règles essentielles : tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public, tout ce que l'on y met y restera éternellement, et tout ce que l'on y trouve est sujet à caution parce qu'il est impossible de savoir si c'est vrai ou si c'est faux.

- Internet seul à partir de 12 ans, avec prudence

Là encore, un accompagnement des parents est nécessaire. Il faut définir avec l'enfant des règles d'usage, convenir d'horaires prédéfinis de navigation, mettre en place un contrôle parental...

Il est difficile de définir un temps de jeu «idéal», même si l'Académie américaine de pédiatrie (AAP) a recommandé en 2001 de ne pas dépasser deux heures par jour devant un écran<sup>6</sup>. L'AAP a publié de nouvelles recommandations le 21 octobre 2016.

Pour aider les parents, les pédiatres américains proposent un outil en ligne (uniquement en anglais) délivrant des conseils. Les principales recommandations sont les suivantes<sup>7</sup> :

- Eviter toute utilisation d'écrans pour les enfants de moins de 18 mois.
- Préférer les programmes de haute qualité pour introduire les écrans auprès des enfants de 18 à 24 mois, toujours en les accompagnant pour leur expliquer ce qu'ils voient.
- Imposer des limites de temps : 1 heure d'écran par jour maximum pour les enfants de 2 à 5 ans, en les accompagnant pour comprendre ce qu'ils regardent, et guère plus au-delà. S'assurer que les écrans ne réduisent pas le sommeil, l'activité physique ou les autres comportements essentiels à la santé.
- Instaurer des moments et des lieux «sans écran», comme le temps du dîner, de la route en voiture ou la chambre à coucher.

6 • Miriam E. Baron et col, «Children, Adolescents, and Television», PEDIATRICS, vol. 107, no 2, 1<sup>er</sup> février 2001.  
7 • <https://www.healthychildren.org/English/media/Pages/default.aspx>

- Répéter les discussions sur la citoyenneté et la sécurité en ligne, aussi bien sur le respect des autres que la protection de sa vie privée.

L'AAP met également en garde contre «l'écran passif», c'est-à-dire celui qui reste allumé même si personne ne le regarde.

Par ailleurs, une information (Pictogramme) doit être disponible sur l'âge au-dessous duquel le jeu est déconseillé.

**Pour les jeux de hasard et d'argent en ligne**, Il existe une Autorité de Régulation, l'ARJEL, qui a pour mission d'assurer la régulation du marché français des jeux d'argent en ligne dans les trois catégories suivantes : paris hippiques, paris sportifs et jeux de cercle (poker).

Les joueurs doivent avoir la possibilité de s'autoexclure d'un site de jeux en ligne. Ils peuvent faire appel à des associations telles que SOS-Joueurs pour tester leur dépendance et se faire accompagner vers le système de soin si besoin.

Enfin la vente de billets pour les jeux d'argent est interdite aux mineurs de moins de 16 ans, mais 63 % des buralistes ne respectent pas la loi selon une enquête récente<sup>8</sup>.

## Les dépenses des ménages pour les jeux

Selon l'Observatoire des Jeux (ODJ), «*Le jeu a pris une place croissante dans le budget des Français. Alors même que ces derniers ont tendance à consacrer une part moindre de leurs ressources aux loisirs (8,5 % en 2016 contre 9,6 % en 2004), les dépenses de jeu ont, quant à elles, augmenté sur la période 2000-2016. Elles représentent sur la dernière année d'observation, 9,9 % des dépenses que les ménages consacrent aux loisirs et à la culture en comparaison des 8,3 % pour l'année 2000. Rapporté à l'ensemble des dépenses, les ménages français ont consacré 0,84 % de leur budget à cette pratique en 2016. Sur la même période, les dépenses de jeu ont progressé de 43,2 % (+ 58 euros en valeur) avec une augmentation moyenne annuelle de 4,4 % entre 2000 et 2007. Un minimum est atteint en 2009 avec 168 euros de dépenses nettes (niveau similaire à celui enregistré cinq ans auparavant, en 2004)*».

La part des jeux sur Internet est croissante et représente aujourd'hui près de 10 % des dépenses.

## Le lobby des jeux

Si les acteurs de santé se préoccupent des risques, le lobby défend parallèlement ses intérêts avec des arguments assez superposables à ceux utilisés de longue date par le lobby du tabac. Il a même ses hérauts comme J-P Martignoni, sociologue à Lyon<sup>210</sup>. On retrouve ainsi le recyclage à la mode Jeux de déclarations similaires à celles du lobby de l'alcool :

- L'Histoire, la Culture, la Tradition : le jeu est une «*pratique culturelle populaire*», les jeux «*font partie du patrimoine ludique national*» ;
- Le plaisir : le jeu «*donne du bonheur aux gens. La Française des Jeux (FDJ) a fait 235 millionnaires en 2016, sans oublier les milliers de gains intermédiaires qui améliorent l'ordinaire des Français*» ;

<sup>8</sup> • [http://www.lemonde.fr/societe/article/2011/11/29/les-buralistes-epingles-pour-vente-de-tabac-aux-mineurs\\_1610590\\_3224.html](http://www.lemonde.fr/societe/article/2011/11/29/les-buralistes-epingles-pour-vente-de-tabac-aux-mineurs_1610590_3224.html)

<sup>9</sup> • Costes J-M, Eroukmanoff V., Evolution des dépenses de jeux d'argent et de hasard, notes de l'Observatoire des jeux, décembre 2015.

<sup>10</sup> • La Tribune de Lyon, 30 mars 2017.

- L'ode à la liberté : le jeu est «*démocratique*», accessible à tous ;
- La responsabilisation : comme les alcooliers, l'industrie des jeux promeut également le jeu «*responsable et raisonnable*», c'est-à-dire la responsabilité du joueur qui, informé d'un côté, soumis à la publicité de l'autre, saura raison garder. *In fine*, le responsable, c'est le joueur, pas l'industrie ni la publicité qui incite à jouer sans relâche ;
- La protection de la jeunesse : absolument pas respectée par 63 % des buralistes<sup>11</sup> ;
- Une source de revenus pour l'Etat : «*Les jeux d'argent représentent un formidable impôt démocratique, volontaire pour les joueurs, indolore pour les non-joueurs*» ;
- La négation des dommages : les addictions ne représenteraient qu'une petite partie «*35 000 sur 40 millions de joueurs*», le joueur qui flambe «*n'est pas dans la compulsivité d'un jeu pathologique, il est dans l'excessivité d'un jeu dionysien*», un paroxysme de plaisir en quelque sorte, un orgasme ;
- Le poids du secteur économique et de son réseau de proximité : «*Les 44 700 points de vente de proximité jouent un rôle social insoupçonné dans la vie de nos villes, quartiers et campagnes*». Le chiffre d'affaire de FDJ était 15,1 de milliards en 2017 ;
- Le dénigrement des experts et l'instillation du doute : il existe une «*pathologisation*» des jeux par les addictologues, un «*néoprohibitionnisme*», il faut «*lutter contre cette hygiénisation de la vie sociétale qui empoisonne les Français, tout en les culpabilisant*».
- La contestation des effets négatifs pour la santé : les fédérations d'éditeurs de jeux vidéo européennes, américaines, canadiennes, coréennes, australiennes, néo-zélandaises et sud africaines ont lancé une offensive contre la décision de l'Organisation mondiale de la santé (OMS) d'inclure en 2018 le «*trouble de l'usage du jeu vidéo*» dans la classification internationale des maladies<sup>12</sup>.

Négation des dommages et défense forcenée de ses intérêts sont les deux mamelles du lobby des jeux. Comme de tous les lobbies !

## Conclusion : nouvelles pratiques, nouveaux risques

Si le plaisir du jeu est ancien, ses plaisirs et ses conséquences dommageables en partie connues depuis tout aussi longtemps, l'industrialisation de l'activité, aussi bien pour les jeux classiques (loteries, poker...) que pour les plus récents (jeux vidéo), et le recours croissant à Internet entraînent de nouveaux types de risques, et des dommages potentiellement à une autre échelle, auxquels les acteurs de santé devront faire face, malgré l'activisme du lobby des jeux.

Sans diaboliser une activité qui est inhérente à la nature humaine, les nouvelles pratiques induites par le développement technologique, industriel et commercial des jeux imposent une réflexion sur ce qui n'a souvent plus rien d'une activité «innocente» ni pour le joueur, ni pour le promoteur du jeu. C'est pourquoi le contexte de privatisation, qui tendra à augmenter le chiffre d'affaires et assurer le dividende des actionnaires, n'aura d'autres moyens que de pousser à l'accroissement du nombre de joueurs (et de leurs mises) et à les fidéliser au risque de les pousser dans l'addiction. Face à la puissance de ce lobby, le rôle régulateur et protecteur de l'Etat ne doit pas s'affaiblir, mais au contraire s'affirmer et soutenir les efforts de prévention.

11 • Rapport d'information sur la mise en œuvre des conclusions du rapport d'information (n° 4456) du 8 février 2017 sur l'évaluation de la régulation des jeux d'argent et de hasard et présenté par Olga GIVERNET et Régis JUANICO : <http://www.assemblee-nationale.fr/15/rap-info/i0494.asp>

12 • Les éditeurs contestent la reconnaissance de l'addiction aux jeux vidéo, étude à l'appui, Damien Coulomb, [Lequotidiendumedecin.fr](http://Lequotidiendumedecin.fr) du 02.03.2018

**Décryptages N°30**

Colloque «décevant» de la FRA :  
*Les limites de l'ambiguïté*

**Décryptages N°29**

Le coût des drogues pour la société :  
*Quel intérêt pour la politique publique ?*

**Décryptages N°28**

Contraventionnalisation de l'usage  
des drogues illicites :  
*Un pari complexe et incertain*

**Décryptages N°27**

Buraliste : *Un métier d'avenir*

**Décryptages N°26**

Alcool et grossesse :  
*Boire un peu ou pas du tout ?*

**Décryptages N°25**

La chicha : *Culture,  
petit commerce et addiction*

**Décryptages N°24**

La bière : *Nouveaux visages,  
nouveaux risques*

**Décryptages N°23**

Risque Alcool :  
*Quelle politique mener ?*

**Décryptages N°22**

Le vapotage : *De l'enthousiasme  
à la prudence*

**Décryptages N°21**

Alcools et information  
des consommateurs :  
*une exigence légitime*

**Décryptages N°20**

Cannabis : *L'inévitable débat*

**Décryptages N°19**

La «nouvelle» façade scientifique  
des alcooliers : *la FRA : la Fondation  
pour la Recherche en Alcoologie*

**Décryptages N°18**

Alcool : *Députés et sénateurs  
en mission*

**Décryptages N°17**

Terrorisme et tabagisme  
dans les lycées :  
*Les éléments du débat*

**Décryptages N°16**

La bière championne de l'Euro :  
*Sport, sponsoring et publicité*

**Décryptages N°15**

Alcool et Sport : *Les liaisons  
dangereuses*

**Décryptages N°14**

« Recettes Pompettes » :  
*Pochade ou incitation à l'ivresse ?*

**Décryptages N°14 bis**

Le bidonnage dangereux :  
*« Recettes Pompettes » (Suite)*

**Décryptages N°13**

Alcool : *Désinformation  
et fausses allégations*

**Décryptages N°12**

« Education au goût » et Educ'Alcool :  
*Les miroirs aux alouettes du lobby  
de l'alcool*

**Décryptages N°11**

Vin & Société :  
*L'offensive contre la santé*

**Décryptages N°10**

Dépistage du cannabis au lycée :  
*Les questions posées*

**Décryptages N° 9**

Retour sur un fiasco médiatique :  
*La campagne publicitaire de Vin  
& Société*

**Décryptages N° 8**

Décryptage de la com' des alcooliers :  
*Avec Modération !*

**Décryptages N° 7**

La façade scientifique des alcooliers :  
*L'IREB*

**Décryptages N° 6**

Alcool et santé :  
*Une préoccupation internationale*

**Décryptages N° 5**

Les méthodes du lobby de l'alcool :  
*Ou comment inciter les jeunes à boire*

**Décryptages N° 4**

La cible du lobby de l'alcool :  
*Les jeunes - Les raisons de la mise  
en cause de la loi Evin*

**Décryptages N° 3**

Publicité sur les boissons alcooliques :  
*Les véritables objectifs du lobby  
de l'alcool*

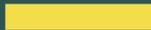
**Décryptages N° 2**

La loi Evin sur les boissons alcooliques :  
*de quoi parle-t-on ?*

**Décryptages N° 1**

Le débat actuel de la loi Evin





*Activité humaine universelle, le jeu est à la fois un moyen d'apprentissage naturel pour les enfants, et une source de plaisir et de divertissement pour chacun. Mais cette recherche de plaisir peut ouvrir la voie du passage vers des comportements plus négatifs. C'est ainsi qu'aux addictions «classiques» liées à la consommation d'un produit (tabac, alcool, drogues illicites, médicaments détournés), le champ des conduites addictives a intégré depuis plus d'une décennie les addictions sans produit ou addictions comportementales, en particulier les addictions aux jeux. Si la description en a été faite par la littérature romanesque depuis longtemps (en particulier par Dostoïevski avec Le Joueur), l'entrée dans le champ clinique ne date véritablement que du début du siècle, et trouve une expression particulière avec le développement industriel et planétaire des jeux vidéos et des jeux de hasard et d'argent en ligne.*



RECONNUE D'UTILITÉ PUBLIQUE  
FONDÉE EN 1872 PAR LOUIS PASTEUR ET CLAUDE BERNARD  
[www.addictions-france.org](http://www.addictions-france.org) • [contact@addictions-france.org](mailto:contact@addictions-france.org)  
ANPAA - 20 rue Saint-Fiacre, 75002 Paris • Tél. : 01 42 33 51 04

Suivez-nous sur :

 @AddictionsFr

 Association Addictions France

 Association Addictions France

