



ADDICTION | INFO | SUISSE

Lausanne, septembre 2010

Rapport de recherche N° 52

Approche multidimensionnelle des jeux de hasard et d'argent

Représentations, dépistages et prévalences du jeu problématique

Sophie Inglin

Gerhard Gmel

Marina Delgrande Jordan

Remerciements

Ce projet a été réalisé dans le cadre du Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ). Nous tenons à remercier le GREA (Groupement Romand d'Etudes des Addictions) en tant que coordinateur de ce programme ainsi que l'IUMSP (Institut universitaire de médecine sociale et préventive) pour sa collaboration. Nos remerciements vont aussi à Luca Notari, Corine Kibora et Edith Bacher pour leur aide et précieux soutien.

Impressum

Complément d'information:	Sophie Inglin, tél. 021 321 29 92
Réalisation:	Sophie Inglin, Gerhard Gmel, Marina Delgrande Jordan
Diffusion:	Addiction Info Suisse, Recherche, case postale 870, 1001 Lausanne, tél. 021 321 29 64, Fax 021 321 29 40, e-mail recherche@addiction-info.ch
Numéro de commande:	Rapport de recherche N° 52
Graphisme/mise en page:	Addiction Info Suisse
Copyright:	© Addiction Info Suisse, Lausanne 2010
ISBN:	978-2-88183-139-3
Citation recommandée:	Inglin, S., Gmel, G., & Delgrande Jordan, M. (2010). Approche multidimensionnelle des jeux de hasard et d'argent. Lausanne: Addiction Info Suisse

Résumé

Ce rapport présente plusieurs axes relatifs aux jeux de hasard et d'argent et au jeu problématique. Comment comprendre l'évolution de ce type de problématique dans une société? C'est au travers d'une analyse sur les représentations sociales en Suisse romande que ce travail propose une piste de réflexion et ceci dans le but de dresser un état des lieux de ces thématiques telles qu'elles existent dans les consciences collectives.

Les représentations sociales ont fait l'objet de nombreuses études en Amérique du Nord mais sont par contre plutôt rares en Suisse. Nous avons pu constater au fil de ce travail que les représentations sont teintées de prudence; la population générale sollicitée ne semble pas ignorer quels sont les écueils pouvant être générés par ces pratiques; mais, en revanche, d'autres résultats nous ont permis de comprendre que le jeu problématique n'est pas encore intégré par l'ensemble de la population puisque 42.6% n'en ont jamais entendu parler. Il y a donc une brèche à exploiter en la matière tant d'un point de vue préventif que scientifique.

Afin d'apporter une réalité supplémentaire et concrète à ces considérations d'ordre subjectif, nous avons agrémenté ce rapport d'analyses propres à l'épidémiologie du jeu en Suisse, et ceci au travers des données relatives aux Enquêtes suisses sur la santé 2002 et 2007.

Finalement, un certain nombre d'outils de mesure et de dépistage à l'égard du jeu pathologique ont été sélectionnés dans la littérature internationale, et ceci dans le but de mieux comprendre quels sont les critères privilégiés permettant de déterminer ou diagnostiquer un joueur à risque.

Le présent rapport offre donc un éventail de ce que sont les jeux et de ce qu'ils représentent dans notre société et délivre des informations diverses sur leurs appréhensions tant au niveau individuel que médical et social.

Table des matières

1	Introduction	1
1.1	Buts de l'étude	1
1.2	Les jeux de hasard et d'argent et le jeu problématique	1
1.3	Enquêtes existantes sur les représentations sociales	3
1.4	Sélection d'instruments parmi les plus utilisés (voir annexe 37).....	4
1.4.1	<i>Les instruments: leur fiabilité et validité</i>	<i>5</i>
1.4.2	<i>Comparaisons des instruments</i>	<i>7</i>
1.4.3	<i>Leur originalité.....</i>	<i>7</i>
2	Méthodologie.....	8
2.1	Enquêtes sur les représentations sociales.....	8
2.1.1	<i>Participants.....</i>	<i>8</i>
2.1.2	<i>Méthode de construction du questionnaire</i>	<i>8</i>
2.1.3	<i>Composition du questionnaire</i>	<i>8</i>
2.1.4	<i>Analyse des données du questionnaire</i>	<i>9</i>
2.2	Instruments sélectionnés parmi les plus utilisés	9
2.2.1	<i>Méthode de sélection</i>	<i>9</i>
2.3	Enquête suisse sur la santé	10
3	Partie empirique.....	11
3.1	Questionnaire	11
3.1.1	<i>Echantillon.....</i>	<i>11</i>
3.1.2	<i>Variables indépendantes.....</i>	<i>11</i>
3.1.3	<i>Variables dépendantes</i>	<i>12</i>
4	Résultats de l'enquête sur les représentations	14
4.1	Perceptions du joueur problématique.....	14
4.1.1	<i>Représentations du joueur problématique par la population générale</i>	<i>14</i>
4.1.2	<i>Représentations du joueur problématique et pratiques de jeu de l'interviewé</i>	<i>17</i>
4.2	La personnalité du joueur problématique	19
4.2.1	<i>Personnalité du joueur problématique et variables sociodémographiques</i>	<i>19</i>
4.2.2	<i>Personnalité du joueur problématique et pratiques de jeu de l'interviewé</i>	<i>20</i>
4.3	Relation entre les perceptions liées au joueur problématique (question 5) et le type d'image relative à sa personnalité.....	21
5	Représentations relatives aux jeux de hasard et d'argent.....	23
5.1	Perception des jeux de hasard et d'argent.....	23
5.1.1	<i>Perception des jeux de hasard et d'argent par les répondants selon les variables sociodémographiques.....</i>	<i>24</i>
5.1.2	<i>Perception des jeux de hasard et d'argent par les répondants selon les pratiques de jeu des répondants.....</i>	<i>25</i>

5.2	Perception du gain relative aux jeux de hasard et d'argent	26
5.2.1	<i>Perception du gain et variables sociodémographiques</i>	26
5.2.2	<i>Perception du gain et pratiques de jeu de l'interviewé.....</i>	27
5.2.3	<i>L'importance de la notion de «hasard/chance» au sein de la population sollicitée ..</i>	28
5.3	Pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent	28
5.3.1	<i>Pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent et variables sociodémographiques .</i>	29
5.3.2	<i>Pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent et pratiques de jeu de l'interviewé ..</i>	30
6	Les jeux de hasard et d'argent dans les consciences et pratiques	32
6.1	Représentations relatives à l'expansion des jeux de hasard et d'argent dans la société	32
6.1.1	<i>Représentations relatives à l'expansion des jeux de hasard et d'argent et pratiques de jeu de l'interviewé</i>	33
6.2	Le jeu problématique au sein des représentations sociales.....	33
6.3	Connaissance d'un joueur problématique	34
7	Perceptions relatives à divers comportements dépendants.....	35
7.1	Perception du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants.....	35
7.1.1	<i>Perceptions à l'égard du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants et variables sociodémographiques.....</i>	36
7.1.2	<i>Perception de du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants et pratiques de jeu de l'interviewé</i>	37
7.2	Perceptions du degré de gravité de différents comportements dépendants en tant que problèmes sociaux.....	37
7.2.1	<i>Perception du degré de gravité de différents comportements dépendants en tant que problèmes sociaux et variables sociodémographiques</i>	38
7.2.2	<i>Perception du degré de gravité de différents comportements dépendants en tant que problèmes sociaux et pratiques de jeu de l'interviewé.....</i>	39
7.3	Relations entre la perception du degré de culpabilité à l'égard de différents comportements dépendants et le degré de gravité attribué à différents problèmes sociaux.....	40
7.4	Question relative aux types de traitements préconisés par la population s'agissant du jeu problématique	40
8	Les jeux de hasard et d'argent au sein de considérations politico-économiques	42
8.1	Les différents moyens préventifs liés aux jeux de hasard et d'argent.....	42
8.1.1	<i>Les différents moyens préventifs préconisés, selon les variables sociodémographiques</i>	43
8.1.2	<i>Les différents moyens préventifs et les pratiques de jeu de l'interviewé</i>	44
8.2	Aspects politico-économiques relatifs aux jeux de hasard et d'argent.....	45
8.2.1	<i>Aspects politico-économiques relatifs aux jeux de hasard et d'argent selon les variables sociodémographiques.....</i>	46
8.2.2	<i>Aspects politico-économiques relatifs aux jeux de hasard et d'argent et pratiques de jeu de l'interviewé</i>	47

8.3	Diverses opinions sur les jeux de hasard et d'argent.....	47
8.3.1	<i>Perceptions sur les jeux de hasard et d'argent selon les variables sociodémographiques.....</i>	48
8.3.2	<i>Diverses opinions sur les jeux de hasard et pratiques de jeu de l'interviewé.....</i>	49
9	Les différents types de jeux de hasard et d'argent et leur dangerosité	50
9.1	Les différents types de jeux de hasard et d'argent	50
9.1.1	<i>Types de jeux de hasard et d'argent et variables sociodémographiques.....</i>	51
9.2	Dangerosité associée aux différents types de jeux	52
9.2.1	<i>Dangerosité associée aux différents types de jeux et variables sociodémographiques ..</i>	53
9.2.2	<i>Dangerosité associée à différents types de jeux et pratiques de jeu de l'interviewé.....</i>	54
10	Enquête suisse sur la santé 2002 et 2007	55
10.1	Enquête suisse sur la santé 2002	55
10.1.1	<i>Prévalence 2002</i>	55
10.1.2	<i>Joueurs plus ou moins réguliers et variables sociodémographiques</i>	55
10.1.3	<i>Les différentes catégories de jeux sollicitées.....</i>	55
10.1.4	<i>Prévalence des traitements.....</i>	56
10.2	Enquête suisse sur la santé 2007	56
10.2.1	<i>Prévalence des joueurs (ESS 2007).....</i>	56
10.2.2	<i>Joueurs dans les 12 derniers mois et variables sociodémographiques</i>	56
10.2.3	<i>Jeux et variables sociodémographiques.....</i>	57
10.2.4	<i>Fréquence du jeu</i>	59
10.2.5	<i>Problèmes de jeu</i>	61
10.3	Conclusion.....	61
11	Discussion.....	62
11.1	Discussions relatives à l'enquête sur les représentations générales.....	62
11.1.1	<i>Les jeux de hasard et d'argent.....</i>	62
11.1.2	<i>Prévalence</i>	64
11.1.3	<i>Le joueur problématique</i>	64
11.1.4	<i>Comparaison des dépendances</i>	66
11.1.5	<i>Types de jeux de hasard et d'argent et leur dangerosité.....</i>	67
11.1.6	<i>Jeux de hasard et d'argent et considérations sociopolitiques</i>	68
11.1.7	<i>La population à risque.....</i>	68
11.1.8	<i>Prévention</i>	69
11.1.9	<i>Différences des représentations selon les pratiques de jeu</i>	70
12	Conclusion	71
12.1	L'enquête sur les représentations générales	71
13	Bibliographie	72
14	Annexes	75

1 Introduction

1.1 Buts de l'étude

L'étude romande sur le jeu s'inscrit dans un dispositif de coordination proposé par le Groupement Romand d'Etudes des Addictions (GREA) portant sur le jeu pathologique, et ceci sur mandat du programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ). Son objectif est d'apporter des données fiables et pertinentes dans le sens d'une meilleure compréhension des problématiques relatives aux jeux et aux joueurs pathologiques en Suisse romande. L'Institut universitaire de médecine sociale et préventive (IUMSP) et l'Institut suisse de prévention de l'alcoolisme et autres toxicomanies (ISPA) collaborent ainsi à ce mandat, dont les buts sont les suivants: l'analyse de l'offre existante en termes de jeux, de traitement et de prévention, l'élaboration d'une enquête visant à mieux connaître les représentations de la population romande sur les thématiques du jeu et du joueur problématiques, le recensement des instruments utilisés pour la mesure propre à la sévérité de la pathologie du joueur, ainsi que l'étude des deux Enquêtes suisses sur la santé (2002/2007).

De nombreuses études se sont attachées à sonder les perspectives des jeux de hasard et d'argent et du joueur problématique et ont ainsi proposé un large éventail de ces concepts, tant sur le plan de leur construction que sur leur étiologie ou leurs différentes appréhensions. Nous allons tout d'abord exposer un rudiment de ce qu'est la problématique du jeu dit pathologique avant de parvenir à la première intention de ce rapport qui est, comme précédemment mentionné, une étude des représentations profanes relatives à ces phénomènes.

1.2 Les jeux de hasard et d'argent et le jeu problématique

Le jeu a plusieurs composantes et en premier lieu son omniprésence; en effet, toute activité humaine peut être l'objet d'un jeu et tout jeu peut inversement ne plus en rester un. Le jeu fait intrinsèquement appel à la nuance. Par le fait, chaque jeu requiert une adéquation entre les notions de règle et de hasard. Lorsque la nuance n'est plus de mise, le jeu ne remplit plus sa fonction première: le divertissement. Le jeu peut donc être appréhendé de nombreuses manières; une seule conception du jeu n'existe pas (Valleur & Bucher, 1997).

Il existe différentes sortes de jeux de hasard et d'argent, l'offre étant très variée. Se distinguent les jeux de hasard pur (le hasard détermine l'issue du jeu), les jeux de semi-hasard mêlant hasard et stratégie, les jeux de paris, et enfin les jeux de spéculation (p.ex. jeux en bourses) (Valleur & Bucher, 1997).

Le mot hasard provient de l'arabe occidental et signifie la chance. L'imprévisibilité est donc un facteur fondamental déterminant ce type de pratique. Au fil du temps, ces jeux et leurs différentes formes se sont développés et ont convergé vers toujours plus de hasard: «in gambling the contribution of skill is reduced through the introduction of randomising devices like roulette wheels, dice and cards. The purpose of these devices is to minimize the skill component: the thrill of gambling is that the chances of winning are always present, even when you do not possess any relevant skill» (Wagenaar, 1988). Cette progression peut donc s'avérer redoutable lorsqu'elle est associée à l'argent. Il existe maintes façons de jouer et d'envisager ce type de jeu, et certaines dérives peuvent en être l'issue, comme le jeu dit pathologique.

Le jeu devient pathologique lorsqu' «il revêt l'allure paradigmatique d'une toxicomanie sans drogue, dont les manifestations les plus spectaculaires sont les préoccupations obsédantes de

se livrer au jeu, une escalade faramineuse des enjeux afin de contrecarrer l'émoussement des sensations, la perte de contrôle de l'activité ludique, et l'émergence de troubles psychiques consécutivement à l'arrêt du comportement» (Valleur & Bucher, 1997). Si, pour la plupart des gens, le jeu demeure une distraction sans conséquence, certaines personnes sont susceptibles de développer une pathologie: le jeu deviendra alors une dépendance se traduisant par une impulsion incontrôlable à miser de l'argent. Cette transition, ce passage d'un jeu dit normal à un jeu dit pathologique, est cependant un processus multidimensionnel et complexe devant être compris tant à un niveau individuel que social.

Avec la légalisation et les nouvelles législations traitant de ces pratiques, l'offre de jeu a explosé au niveau international comme national. Ces évolutions se sont accompagnées d'un phénomène de normalisation; seul le jeu modéré est toléré. Le jeu non modéré a acquis le statut de «maladie» de par l'association américaine en psychiatrie, responsable de plusieurs publications et ouvrages, dont le principal est le Manuel Diagnostique et Statistique des troubles mentaux (DSM) où le jeu pathologique y figure comme «trouble du contrôle des impulsions» (Venisse, Ades, & Valleur, 2007) (1980 dans sa troisième édition DSM-III), vision adoptée et promue par le discours des «Gamblers Anonymous» (Blume, 1988). C'est donc à partir de cette conversion que le jeu pathologique devint un objet de médecine et plus particulièrement de psychiatrie. Bien que dominante, cette compréhension du phénomène est également nuancée par des théories qui lui rétrocèdent des déterminants biologiques, physiologiques, environnementaux et sociaux (Raylu & Oei, 2002).

Le joueur pathologique a, comme précédemment mentionné, perdu la nuance que recèle le jeu et se voit confronté à de nombreux obstacles. Il n'est pas un processus aisé que de définir ce que signifie être «joueur pathologique», de nombreux critères étiologiques se juxtaposant dans sa définition; elle peut différer selon l'angle de vue adopté (psychologique, social, cognitif, biologique). Il est possible de définir le joueur pathologique comme une personne cumulant des problèmes importants, générés par une dépendance sévère aux jeux de hasard et d'argent, tels que familiaux, sociaux, financiers, professionnels ou encore personnels (Künzi, Fritschi, & Egger, 2004; Reith, 2006).

De nombreuses études internationales se sont penchées sur cette problématique, ayant ainsi l'objectif de mesurer l'ampleur du phénomène, considéré dès lors comme un véritable problème de santé publique. Selon les enquêtes, les chiffres peuvent plus ou moins varier mais convergent en général vers les mêmes taux. Dans nombre d'enquêtes, deux types de populations sont distinguées: les joueurs pathologiques probables et les joueurs potentiellement pathologiques, appelés également joueurs à risque. Différents exemples vont être énoncés ici provenant d'enquêtes internationales; il est également important de mentionner que la majorité de ce type d'enquête a été menée aux Etats-Unis et au Canada.

Selon Lamberton et al. (1997), la prévalence des joueurs pathologiques probables oscille entre 1 et 2% alors que celle des joueurs potentiellement pathologiques varie entre 2 et 3% et ceci dans des pays industrialisés où les enquêtes ont eu lieu.

En 1997, une méta-analyse sur la prévalence du jeu pathologique menée aux Etats-Unis et au Canada entre 1975 et 1996, une période durant laquelle l'accessibilité au jeu a manifestement augmenté, démontre que le taux de prévalence croît avec le temps: avant 1993 le taux était de 0.8% pour atteindre les 1.3% (Shaffer, Hall, & Vander Bilt, 1999).

En Suède, une étude menée en 2001 dénombre les taux suivants «the current prevalence of probable pathological gambling (SOGS) is 2.3% in Australia, 1.4% in Spain and 1.1% in North America compared to 0.8% in Great Britain, 0.5% in New Zealand and 0.6% in Sweden. The lifetime prevalence of probable pathological gambling (SOGS) is 1% in New Zealand and 0.8% in Switzerland compared to 1.2% in Sweden» (Volberg, Abbott, & Munck, 2001).

En Suisse, l'ampleur du phénomène a été mesurée en 1998 et 2005 (Osiek, Bondolfi, & Ferrero, 1999; Osiek, Bondolfi, Jermann, Zullino, & Ferrero, 2008). En 1998, le taux de prévalence (à 12 mois) pour les joueurs pathologiques probables était de 0.2% et le taux de joueurs potentiellement pathologiques de 1% alors qu'en 2005 ces taux ont été respectivement de 0.5% et 0.8%. Ces chiffres sont donc restés relativement stables, avec tout de même une légère augmentation pour la première catégorie de joueurs.

Selon différentes études, il y aurait une corrélation positive entre l'offre de jeux et le taux de prévalence de joueurs pathologiques (Ladouceur, 1996). Avec l'ouverture de plus de 19 casinos depuis 1998, la Suisse offre la densité la plus importante d'Europe. Parallèlement, et de manière générale, comme l'indiquent les taux sus-mentionnés, une relative stabilité prévaut au sein de ces différents constats. En revanche, les jeunes se confrontent toujours plus à ce problème, puisque le nombre de jeux augmente et se diversifie sans cesse, tant dans la réalité que dans la virtualité.

1.3 Enquêtes existantes sur les représentations sociales

Les représentations sociales, autrement dit le «savoir de sens commun», sont fabriquées par les individus d'une société. Ces représentations ont des rôles multiples, dont celui de nous guider dans nos manières de définir et d'interpréter des réalités sociales, permettant ainsi de prendre position et de s'ajuster par rapport à celles-ci. Elles sont parfois décrites comme des initiatrices de conduites. Les représentations sociales s'inscrivent dans une dynamique sociale: elles circulent dans les discours, sont véhiculées par des messages et des images médiatiques et se cristallisent dans les conduites (Jodelet, 1989). Ce sont des phénomènes complexes, sans cesse en activité, qui annoncent quelque chose sur l'état d'une réalité. Elles peuvent également être définies comme des grilles de lecture ou de décodage, participant ainsi à la construction d'une société; elles sont de ce fait déterminantes sur son fonctionnement. C'est donc par leur biais que l'individu comprend sa société et s'y engage.

Plusieurs études ont déjà cherché à connaître quelle est la lecture de la population vis-à-vis de ces thématiques. Nous allons en citer quatre: «The victorian longitudinal community attitudes survey» (Roy Morgan Research, 1999), «The canadian gambling behaviour and attitudes» (Azmir, 2000), «The british gambling prevalence survey» (Wardle et al., 2007) et «Checkered expectation: Predictors of approval of opening a casino in the Niagara Community» (Turner, Ialomiteanu, & Room, 1999). Les trois premières évaluent les représentations de la population au travers de diverses perspectives telles que l'impact du jeu sur les communautés et les individus, l'acceptabilité du jeu, sa régulation par l'Etat, ou encore le jeu illégal. La troisième enquête porte, elle, davantage sur les opinions propres aux différentes conséquences que peut engendrer l'ouverture d'un casino dans une société.

De manière générale, nous avons pu remarquer, au travers de ces enquêtes, que le jeu fait plutôt l'objet d'une acceptabilité générale. Toutefois, les personnes interrogées semblent avoir conscience que les jeux de hasard et d'argent mènent davantage à une forme de détresse sociale qu'à un gain économique, si l'on devait sous-peser leurs avantages et inconvénients à long terme. Les différentes populations sollicitées pensent le jeu comme une forme de liberté individuelle, mais également comme l'origine de troubles sociaux importants; la vision relative aux jeux est en conséquence davantage teintée de négativisme.

Les recherches sur les représentations et croyances de la population générale à l'égard du jeu en tant que problème de santé publique et du jeu problématique ont pour la plupart été menées dans un contexte nord américain (Azmir, 2000; McMillen, Marshall, Ahmed, & Wenzel, 2004) et plus rarement en Europe (Wardle, et al., 2007). Cette thématique n'a guère été exploitée en Suisse romande d'où l'intérêt et le sens de ce travail.

1.4 Sélection d'instruments parmi les plus utilisés (voir annexe 37)

Le second objectif de ce rapport réside dans l'étude de certains outils d'analyse, employés pour mesurer les phénomènes des jeux et joueurs pathologiques. Un certain nombre d'échelles sont proposées dans la littérature et tentant de dépister le joueur à problème, et ce de différentes manières. Ces instruments internationaux sont de longueur variée et expriment une façon d'évaluer le degré de pathologie dans les activités de jeu, pour établir ainsi des catégories susceptibles de faciliter l'approche et les traitements proposés aux joueurs. Selon le nombre de critères recensés chez le répondant, un état de fait lui sera attribué. Il est tout de même important de mentionner que les applications de ces outils diffèrent selon les milieux, les contextes et les chercheurs.

L'intérêt pour le jeu problématique augmentant sans cesse depuis les années 90, les chercheurs ont mené un nombre croissant d'enquêtes épidémiologiques et cliniques sur le sujet. Afin de savoir quelle est la population cible de ce type de dépendance, le monde scientifique a développé divers instruments de mesure et de dépistage, exploitant chacun différents aspects de la problématique. Cependant, chacun de ces outils poursuit le même objectif, qui est celui d'évaluer l'existence et la sévérité de l'addiction. Chaque méthode conçue dépend de différents critères et contextes (il y a différents angles sous lesquels le dépistage peut être abordé). Diverses critiques ont pu être émises à l'égard des études de prévalence et de leurs instruments: chaque enquête se déroulant dans un contexte précis à un temps donné, elles sont susceptibles de présenter des conclusions temporaires au détriment d'analyses longitudinales. De plus, certains affirment que ces instruments sous-estiment certains groupes sociaux et/ou ethniques ou qu'ils tendent à surestimer le phénomène (Walker & Dickerson, 1996).

Depuis le développement du DSM-III, divers instruments sont nés de nombreuses recherches. En 1999, le NRC (National Research Council) avait déjà identifié 25 instruments étant utilisés pour évaluer le jeu dit problématique, et la majorité d'entre eux ont été construits pour le dépistage ou le diagnostic. Depuis, d'autres outils ont vu le jour. Parmi eux, nous en avons sélectionnés sept, tous fréquemment utilisés et cités dans la littérature. «The South Oaks Gambling Screen (SOGS)», «The Lie/Bet Questionnaire», «L'Indice canadien du jeu excessif», «The Gamblers Anonymous 20 Questions», «The Victorian Gambling Screen», «The National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling Problems (NODS)», «The Early Intervention Gambling Health Test (EIGHT)».

Tout d'abord, nous allons exposer les dix critères posés par le «Diagnostic and Statistical Manual» Revision 4 (DSM-IV) s'agissant du jeu pathologique, base de nombreux instruments de dépistage: préoccupation constante, besoin de jouer avec des sommes croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré, tentative de contrôle sur la pratique, irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt, échapper à des difficultés ou soulager des sentiments, récupérer les pertes occasionnées, mensonge, commission d'actes illégaux, mettre en péril une relation/ un travail ou une formation, emprunter de l'argent.

L'ensemble des instruments choisis aborde donc des thématiques communes telles que le mensonge, la culpabilité, la confrontation à divers problèmes (familiaux, professionnels, relationnels ou personnels), la perte de contrôle, etc.

1.4.1 Les instruments: leur fiabilité et validité

Il s'agit d'évaluer les qualités des indicateurs choisis. La fiabilité est essentiellement la cohérence et la consistance intrinsèque de la mesure. Il s'agit de savoir si l'instrument produirait les mêmes résultats dans d'autres conditions; on parle dans ce cas de constance. La validité interne, elle, se réfère au niveau auquel l'outil de mesure évalue justement ce qu'il est destiné à mesurer. La validité externe permet de mesurer les possibilités de généraliser les cas particuliers observés à l'ensemble des cas observables. Ces indications nous donnent des informations sur la nature de l'instrument et représentent des critères de sélection importants.

Le «Lie/Bet questionnaire» (Johnson et al., 1997) est composé de 2 items uniquement, l'un portant sur la notion de mensonge et l'autre sur l'envie/le besoin de parier toujours plus. Si le répondant répond positivement à l'une de ces questions, il est recommandé de lui administrer un instrument plus long et consistant tel que le «SOGS» par exemple, puisqu'il s'agirait d'un joueur à risque.

Le «SOGS», composé de 20 items, a été construit en 1987. A son origine, il a été développé pour examiner le jeu problématique lors d'applications cliniques; cependant, son utilisation s'est étendue à d'autres buts y compris celui des études de prévalence de jeu au dans la population générale; c'est l'outil le plus largement utilisé au niveau international et il est considéré comme étant établi par le monde scientifique. Il est composé d'items tant comportementaux que subjectifs; ce qui signifie qu'il se réfère également aux sentiments de la personne et à des jugements de valeurs. Toutes les questions présentées dans le «SOGS» requièrent des réponses dichotomiques (oui/non), qui sont additionnées afin de détecter le joueur à risque. Une personne obtenant un score de 5 ou plus sur cette échelle est considérée comme un joueur pathologique probable. Cet outil est considéré comme ayant de bonnes fiabilité et validité (Stinchfield, 2002); c'est la mesure la plus rigoureuse existante. Le «SOGS» est considéré comme un bon outil pour identifier le jeu pathologique dans des échantillons cliniques ainsi que dans la population générale (Volberg & Banks, 1990). Cependant, il est également important de mentionner que cet instrument comporte beaucoup d'items relatifs à l'argent et de ce fait néglige d'autres concepts d'importance. Il attribue également beaucoup d'importance à la subjectivité; on recommande d'ailleurs parfois d'administrer d'autres «grilles» de lecture à l'interviewé dans le but de vérifier le diagnostic. Certains affirment donc qu'il tendrait à surévaluer le phénomène du jeu pathologique lorsqu'il est utilisé dans la population générale (Young & Stevens, 2008). Lesieur et Blume affirment que le «SOGS» et le «DSM-IV» représentent différents niveaux ou stades de sévérité à l'égard de la pathologie du jeu. En effet, ce dernier représente un niveau plus sévère du désordre pathologique alors que le «SOGS» semblerait être un indicateur des premiers signes (Lesieur & Blume, 2006).

«The National Opinion Research Center DSM-IV Screen for Gambling» a été développé en 1998, et est un outil fidèle à celui du DSM-IV. Il permet également d'identifier les problèmes de jeu. Il est composé de 34 items; 17 questions se rapportent à des facteurs comportementaux dans le présent, et de manière identique pour les 12 derniers mois. Toutes les questions requièrent des réponses de type dichotomique oui/non et un total est additionné de la manière suivante: si l'interviewé établit un score de 5 ou plus, sur la base suivante (1 ou 2, 3, 5, 7, 8 ou 9, 10, 12, 13, 14 ou 15 ou 16, 17), il sera considéré comme un joueur pathologique probable. Cet instrument apporte une définition plus stricte du jeu pathologique et est considéré comme fiable et valide (Hodgins, 2004). Le «NODS» se veut plus exigeant et restrictif que l'outil précédent (Hodgins, 2004). Il existe deux différences importantes entre ces deux outils. Tout d'abord, le «SOGS» inclut des items faisant appel à la subjectivité de l'individu, alors que ceux du «NODS» sont strictement comportementaux. Ensuite, leurs contenus respectifs abordent des concepts différents; alors que le «SOGS» se base davantage sur des aspects financiers, le «NODS» se base sur la notion de perte de contrôle et donne une vision plus équilibrée de l'éventuelle pathologie.

«The Gambler Anonymous 20 questions» est composé de 20 items et est le plus ancien et populaire outil de mesure relatif au jeu pathologique (1958). Les réponses sont données de manière dichotomique (oui/non) et sont additionnées. Lorsque le score équivaut à 7 ou plus, l'individu est considéré comme étant joueur compulsif. Il y a plusieurs similitudes et différences entre cet outil et le «SOGS» ou «DSM-IV», comme nous le verrons ultérieurement. Cet instrument insiste sur les conséquences négatives que peut provoquer le jeu excessif, ainsi que sur divers aspects relatifs à l'affectivité de l'interviewé, et à des critères sociaux et financiers. Peu d'études se sont penchées sur les propriétés psychométriques de cet outil (Grant & Potenza, 2004). Dans l'enquête de Toneatto, cet instrument a été testé dans trois échantillons indépendants et démontre de bonnes fiabilité et validité et est significativement corrélé aux deux outils précédents (Toneatto, 2008). Une étude espagnole datant de 1998 a constaté que le «GA 20 Questions» était efficace dans la distinction des joueurs à problème et non-joueurs et a également constaté qu'il était corrélé au «SOGS» (Ursua & Uribelarrea, 1998).

«L'indice canadien du jeu excessif» est composé de 31 items qui se répartissent en 3 dimensions: la première se centre sur la participation au jeu, la seconde sur les pratiques et croyances liées au jeu et la troisième porte sur l'évaluation des problèmes de jeu. C'est cette dernière partie, composée de 9 items permettant de développer le «Problem Gambling Severity Index», qui est prise en considération ici. Son développement a été mené à bien par le centre canadien sur les abus de substances entre 1997 et 2000. Cette recherche visait à créer un nouvel instrument de mesure sur le jeu excessif, plus valable que d'autres, pouvant être utilisé pour des sondages auprès de la population en général, et possédant un plus grand nombre d'indicateurs relatifs au contexte social et environnemental du jeu excessif. De nombreux items du «SOGS» et «DSM-IV» ont été utilisés dans le but de comparaisons, mais l'indice canadien contient des données larges et très diverses. Les 9 items (PGSI), tous tirés du «SOGS» et «DSM-IV», portent sur des problèmes de comportement liés au jeu et aux conséquences de celui-ci. Les 9 questions proposent des échelles de Likert (jamais/parfois/la plupart du temps/presque toujours) et les scores s'étendent de 0 à 27. Les points sont attribués de la manière suivante: 1 point pour «parfois», 2 points pour «la plupart du temps», et 3 points pour «presque toujours». Les scores résultant de ces 9 items peuvent se situer dans quatre sous-groupes: «non-problem gambler», «low risk gambler», «moderate risk gambler» et «problem gambler», avec pour ce dernier un score de 8 ou plus (Smith, 2002). Les neuf items du PGSI démontrent qu'il est un outil fiable et valide dans la mesure des problèmes de jeu (Ferris & Wynne, 2001). Cet outil est également apprécié pour la sensibilité de sa mesure; contrairement à d'autres, il décèle également les joueurs à bas risque et à risque modéré.

Le «Victorian gambling screen» a été développé par le Gambling Research Panel en 2001 et ceci pour des enquêtes auprès de la population. Il est composé de 18 items. Ces questions sont construites à l'aide d'une échelle de Likert allant de jamais à toujours (jamais = 0; rarement = 1; parfois = 2; souvent = 3; toujours = 4). Sur la base de ces 18 questions, tout score équivalant 21 ou plus sera le symptôme d'un jeu problématique. Cet outil différencie les «borderline problem gambler» des «problem gambler». L'enquête «Measuring Problem Gambling – Evaluation of the Victorian Gambling» a évalué la fiabilité et la validité de cet instrument et ceci en comparaison aux «SOGS» et «CPGI». La consistance interne de cet instrument est élevée et il a une bonne validité (Sullivan, 2004).

«The EIGHT» (Early Intervention Gambling Health Test) a été créé en 1999 par «The University of Auckland Medical School» (Sullivan). Cet outil est composé de 8 items et évalue des dimensions tant émotionnelles que comportementales ou cognitives du jeu. Ces questions requièrent des réponses de type binomial (oui/non) et un score équivalant le 4 ou plus témoigne d'un jeu pathologique. Il a été accepté comme un outil de dépistage approprié en Nouvelle Zélande et internationalement. C'est un instrument jugé et évalué comme ayant des propriétés psychométriques acceptables pour mesurer le jeu (Sullivan, 2007). Contrairement à d'autres instruments de mesure, il se focalise sur une étape précoce du jeu pathologique.

1.4.2 Comparaisons des instruments

Nous allons présenter les similitudes de ces divers instruments. Chacun d'entre eux aborde le thème du mensonge, qui est l'un des symptômes les plus courants chez les joueurs à risque. Mis à part le «Lie/Bet questionnaire», tous abordent des thèmes relatifs au désir de regagner les pertes occasionnées par le jeu ou encore celui de l'emprunt ou de problèmes financiers. Tous, excepté le «NODS», mentionnent la notion de culpabilité après ou pendant le jeu.

Le «SOGS», le «Victorian Gambling Screen» et le «Problem Gambling Severity Index» traitent des thèmes communs comme l'envie d'arrêter le jeu, les critiques émanant de l'extérieur par rapport à la pratique de jeu, le fait de cacher des choses à son entourage ou encore le fait de parier et miser plus que prévu ou que détenu.

Le «SOGS», le «GA» et le «NODS» abordent diverses questions propres aux conséquences du jeu au niveau du travail ou de l'école. Le «GA», «Victorian Gambling Screen» et «NODS» mentionnent tous la notion de fuite, très importante au niveau de la littérature internationale.

1.4.3 Leur originalité

Le «SOGS» comporte de nombreux items liés à des aspects financiers: l'argent, le pari, la dépense, l'emprunt, etc. Ces notions sont des déterminants importants de cet outil de mesure. Le «Problem Gambling Severity Index» est composé d'items identiques à ceux du «SOGS», mais ajoute un item sur les conséquences du jeu sur la santé (stress). Le «GA» aborde des conséquences du jeu qui ne sont pas traitées dans les autres questionnaires, comme le sentiment de mécontentement pouvant découler du jeu, l'effet qu'il peut avoir sur la réputation, l'autodestruction (suicide), les difficultés de sommeil, un déclin de l'ambition et l'efficacité, ou encore sur le fait de commettre des actes illégaux. Le «Victorian Gambling Screen» est également composé d'items relatifs au plaisir que peut procurer le jeu en tant que hobby et activité amusante ou, au contraire, au cauchemar qu'il peut représenter. «The Eight Gambling Screen» est composé d'items identiques que les précédents mais propose également un item sur le sentiment d'anxiété ou de dépression. Le «NODS», lui, aborde un certain nombre de questions qui se répètent temporellement (présent/12 derniers mois).

2 Méthodologie

2.1 Enquêtes sur les représentations sociales

2.1.1 *Participants*

Le questionnaire utilisé et construit pour cette étude a permis de procéder à 2500 interviews téléphoniques dans les cantons romands par «l'Institut für Begleit-und Sozialforschung Zürich», et ceci durant le mois de juin 2008.

2.1.2 *Méthode de construction du questionnaire*

Pour construire ce questionnaire, deux moteurs de recherche ont été principalement utilisés, «Pubmed» et «Scholar Google». Les références, sur lesquelles ce travail s'est fondé, ont été trouvées par le biais de divers mots clés tels que «jeux de hasard et d'argent», «problem gambling», «pathological gambling», «joueur pathologique/compulsif». Quelques centaines d'articles ont répondu à ces critères, mais nombre de ceux-ci ont été écartés de notre champ de littérature selon les critères suivants: les articles se référant à un groupe de population particulier, ceux touchant à un sujet spécifique relatif au jeu problématique, ou ceux dont le but est celui de l'établissement de prévalence. Nous avons privilégié des articles généraux, traitant des attitudes et représentations générales à l'égard du jeu et joueur problématiques. C'est ainsi qu'une trentaine d'articles entre 1990 et 2008 ont été pris en considération sur ces critères et étudiés; ces articles nous ont également mené à des ouvrages.

2.1.3 *Composition du questionnaire*

Ce questionnaire est composé de 20 questions (pour plus de détails, se référer au questionnaire en annexe 38) et propose soit des réponses de type dichotomique soit des échelles de Likert. Ce questionnaire veut mesurer les attitudes générales envers les jeux de hasard et d'argent et le jeu problématique; trois questions seulement s'attachent à la propre pratique de l'interviewé. Le questionnaire s'organise autour de trois axes: les jeux de hasard et d'argent, le jeu et le joueur problématiques. De manière générale, il a comme intention de tester les représentations de la population à ces sujets, afin de savoir dans quelles mesures ces phénomènes sont connus et acceptés. S'agissant de la présente étude, nous avons opté pour le terme «problématique» semblant à priori plus accessible que le terme «pathologique». Ce terme ne fait donc à priori aucune distinction entre un joueur dit potentiellement pathologique ou pathologique probable, il s'agit de parler d'un joueur rencontrant un cumul de problèmes liés à sa pratique de jeu.

Le premier axe, composé de huit questions, se réfère aux jeux de hasard et d'argent. Tout d'abord, de manière générale, sur le sens octroyé à cette pratique, à son objectif (le gain), à son attractivité, puis à sa popularité. Ensuite, certains items s'attachent également aux notions de dangerosité et méfaits pouvant être générés par ceux-ci. Finalement, il s'agit également de considérer leur articulation avec la sphère politique et économique et de saisir comment la population la conçoit. Le deuxième axe, composé de six questions, traite du joueur problématique: différents aspects sont présentés dans le but d'évaluer les représentations de la population s'agissant de ses symptômes, ses besoins, sa responsabilité et sa personnalité. Le dernier axe, composé de trois questions, fait lui appel aux représentations relatives au jeu dit

problématique en terme de connaissance, d'importance dans la société, et ceci en comparaison à d'autres phénomènes sociaux et comportements dépendants.

Ce questionnaire comporte également des questions liées à la sociodémographie, à savoir le sexe, l'âge, le niveau d'instruction.

En fin de travail, une interview a été menée avec une personne pour laquelle le jeu est devenu une dépendance; ceci a été entrepris dans le but de recueillir dans un premier temps des remarques relatives à la construction du questionnaire ainsi que des réponses aux différentes affirmations proposées. De plus, cette interview nous a permis d'illustrer cette thématique de manière plus concrète.

2.1.4 Analyse des données du questionnaire

Tout au long des analyses présentées, une large majorité de variables dépendantes se basent sur des échelles de Likert, composées de cinq catégories de réponses, permettant une analyse à échelle d'intervalles. Nous avons tout particulièrement travaillé à l'aide d'analyses de variance qui permettent de comparer les moyennes de certaines variables avec la sociodémographie ou encore les pratiques de jeu de l'interviewé. L'analyse de la variance (ANOVA) étudie l'influence d'un ou plusieurs facteurs sur une variable quantitative. Il est important de mentionner que nous avons utilisé une marge d'erreur alpha de 5% ($p < 0.05$). Dans la plupart des cas, nous avons uniquement discuté des résultats significatifs, tout en mentionnant, lorsque nécessaire, les tendances générales.

Il est important de préciser que dans les annexes, et par souci de simplification, les n mentionnés en bas de tableaux sont issus des échantillons de base (p.ex. population totale: $n = 2500$; population des joueurs: $n = 1421$). Le niveau de signification des différences observées entre pourcentages est examiné au moyen de tests du χ^2 (Sig.) alors que le niveau de signification des différences entre moyennes est examiné au moyen d'une analyse de variance à un facteur (p_{ANOVA}).

2.2 Instruments sélectionnés parmi les plus utilisés

2.2.1 Méthode de sélection

Nous avons répertorié les instruments de mesure et de dépistage concernant le jeu/joueur pathologiques. Ces échelles ont été répertoriées sur les mêmes moteurs de recherche que précédemment et répondent aux mots clés suivants: «screening gambling» «instruments measuring gambling». Il existe plus d'une vingtaine d'instruments pour l'évaluation des pratiques de jeu. Nous avons exclu tous les instruments se basant sur des notions spécifiques comme par exemple «the scale of gambling choices» qui évalue le niveau de contrôle de l'individu sur le jeu, «the gambler's beliefs questionnaire» évaluant la cognition et les croyances erronées des individus, ou encore «the gambling passion scale». Nous avons uniquement choisi les échelles de dépistage, et non celles faisant référence à la gradation d'une pathologie déjà existante. Ainsi, sept échelles ont été choisies, permettant d'inclure ou d'exclure la pathologie du jeu en termes de diagnostic.

Ces instruments ont donc été choisis en considérant trois critères, le premier étant d'opter pour un outil général. En second lieu, nous avons choisi des instruments de mesure s'adressant à une population adulte et finalement, le choix s'est également effectué selon des critères tels que la fiabilité et la validité de l'instrument.

2.3 Enquête suisse sur la santé

Nous avons pu analyser les résultats émanant des Enquêtes suisses sur la santé 2002 et 2007. Ces enquêtes par échantillonnage ont été menées auprès de ménages privés, tirés aléatoirement dans l'annuaire téléphonique. Ces enquêtes, réalisées par l'Office fédéral de la statistique, ont été effectuées en deux phases; la première structurée par une interview téléphonique et la seconde par un questionnaire écrit. La population cible est constituée de personnes âgées de 15 ans et plus et résidant de manière permanente en Suisse. L'interview téléphonique de 2002 a concerné 19 706 personnes (taux de réponse 64%). Puis, afin de saisir des questions additionnelles, un certain nombre de répondants, soit 16 141 personnes, ont rempli un questionnaire qui leur a été envoyé (taux de réponse 85%). L'interview téléphonique de 2007 a concerné 18 760 personnes (taux de réponse 66.3%), 14 432 personnes ont rempli ledit questionnaire écrit (taux de réponse 80.5%).

S'agissant des analyses, elles se basent sur des données qui ont été pondérées. La variable de pondération est mise à disposition par l'Office fédéral de la statistique et permet de pondérer l'échantillon de telle sorte qu'il respecte les répartitions sociodémographiques en Suisse. Cependant, les n mentionnés dans les différents tableaux sont issus de l'échantillon non pondéré. De plus, conformément aux directives de l'Office fédéral de la statistique, les comparaisons se basant sur 10 à 19 cas par cellule ont été mises entre parenthèses. Les comparaisons se basant sur moins de 10 cas par cellule n'ont pas été présentées.

Deux questions concernant le jeu sont posées dans l'enquête écrite de 2002: «jouez-vous régulièrement, autrement dit plus ou moins chaque semaine, aux jeux suivants» et «avez-vous déjà au moins une fois demandé de l'aide ou des conseils en raison de votre goût du jeu». Dans l'enquête de 2007, les questions sont plus nombreuses: prévalence, problèmes avec le jeu, impacts sur la vie, traitement, etc. Ces questions ont par la suite fait l'objet d'analyses stratifiées par des variables sociodémographiques, afin de déterminer «le profil» du joueur.

3 Partie empirique

3.1 Questionnaire

Nous allons, dans cette introduction, présenter différents aspects de cette recherche tels que l'échantillon, le traitement des données, la création de diverses variables et la présentation de certains pourcentages susceptibles de faciliter la lecture de ce rapport.

3.1.1 *Echantillon*

Le sondage a porté sur un échantillon de 2500 personnes vivant en Suisse romande (Fribourg, Vaud, Genève, Bas-Valais, Neuchâtel, Jura). L'échantillonnage se base sur la méthode «random-quota», c'est-à-dire par un tirage aléatoire des ménages, par quotas d'âge, de genre et de taille d'agglomérations. Ainsi, l'échantillon a été établi sur une base représentative.

3.1.2 *Variables indépendantes*

3.1.2.1 Variables sociodémographiques (âge, genre, niveau d'instruction)

S'agissant de la sociodémographie, 48.8% de l'échantillon sont des hommes et 51.2% sont des femmes (se référer à l'annexe 1). Concernant l'âge, les répondants se situent entre 15 et 74 ans. Trois catégories d'âge ont été créées afin de faciliter l'analyse des résultats: 15-29 ans, 30-49 ans et les 50-74 ans. L'âge moyen est d'environ 43 ans. Au niveau de l'échantillon, 23.3% de celui-ci se situe dans la première catégorie d'âge, 41.3% dans la deuxième catégorie d'âge et 35.3% dans la troisième. A l'origine et s'agissant du niveau d'instruction, six catégories ont été proposées: l'école primaire, l'école secondaire, l'école professionnelle, l'école secondaire supérieure, la haute école spécialisée, et l'université. Nous avons recodé ces six catégories en trois catégories, dans le but de faciliter le traitement des données et la compréhension de l'analyse. La première catégorie est le niveau primaire (école primaire), la deuxième est le niveau secondaire (école secondaire, école professionnelle, école secondaire supérieure) et la troisième est le niveau tertiaire (HES, école professionnelle supérieure, université). Au sein de notre échantillon, 4.4% se situe dans le niveau primaire, 65.9% dans le niveau secondaire, et 29.6% dans le niveau tertiaire.

3.1.2.2 Prévalence des joueurs

La question 18 du questionnaire nous a permis d'évaluer le nombre de personnes sondées se prêtant aux jeux de hasard et d'argent (se référer à l'annexe 2): 56.8% de l'échantillon affirment avoir joué au moins une fois aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois. Sur ces 1421 personnes, 50.8% sont des hommes. En outre, 26.0% des joueurs ont entre 15 et 29 ans, 41.9% ont entre 30 et 49 ans et 32.2% ont entre 50 et 74 ans. Pour le niveau d'instruction, 3.7% des personnes interrogées jouant aux jeux de hasard et d'argent ont un niveau d'instruction primaire, 68.7% ont un niveau secondaire et 27.6% un niveau tertiaire.

La prévalence est comme le démontre l'annexe 2 significativement liée au genre, à l'âge et au niveau d'instruction. Tout d'abord, parmi les joueurs, il y a un peu plus d'hommes (50.8% vs 49.2%) que de femmes. S'agissant de l'âge les joueurs entre 30 et 49 ans sont proportionnellement plus nombreux (41.9%) et les 15-29 ans les moins nombreux (26.0%). Finalement, la part des joueurs ayant un niveau d'instruction secondaire est proportionnellement plus grande que les autres (68.7% vs 27.6% pour le tertiaire vs 3.7% pour le primaire).

3.1.2.3 Expérience des jeux de hasard et d'argent

La vingtième question de ce questionnaire est ouverte et traite de l'argent consacré mensuellement aux jeux de hasard et d'argent. Les réponses varient entre 1 et 1000 francs par mois. Nous avons créé, pour simplifier l'analyse de ces données, une variable appelée «somme dépensée par mois pour le jeu» regroupant ces résultats en trois catégories: l'une allant de 1 à 50 francs par mois, la deuxième allant de 51 à 101 francs par mois et la dernière allant de 102 à plus (se référer à l'annexe 3). La somme moyenne dépensée par mois est de 37 francs 95. Parmi les joueurs, 160 personnes ont répondu «0» soit ne rien avoir dépensé durant les 12 derniers mois. Parmi les joueurs ($n = 1261$), 86.3% dépensent entre 1 et 50 francs par mois (annexe 3a), 9.9% entre 51 et 101 francs et 3.8% plus que 102 francs par mois.

La variable «fréquence du jeu» a été créée en additionnant toutes les réponses données s'agissant de la question 19b. Une fois la liste de fréquences établie nous l'avons regroupée en quatre catégories: de 1 à 41 fois par année, de 42 à 70 fois par année, de 71 à 202 fois par année et de 203 et plus par année. La moyenne est d'environ 65 fois par année. Parmi les joueurs ayant répondu ($n = 1410$), 53.6% jouent moins de 42 fois par année, 24.8% jouent entre 42 et 70 fois par année, 6.0% entre 71 et 202 fois par année et 15.5% plus de 203 fois par année (annexe 4a).

3.1.3 Variables dépendantes

Afin d'appréhender les données récoltées, nous avons dans un premier temps regroupé les questions de même type, afin de pouvoir lier les thématiques de même ordre. Six différents chapitres vont être successivement exposés, soit la perception du joueur problématique, les diverses prévalences sur le jeu et jeu problématique, la comparaison de différents comportements dépendants, les opinions socio-économiques à l'égard des jeux et enfin les différents types de jeux et leur dangerosité.

Il a été possible dans un second temps de comparer ces groupes de questions entre eux, et de mettre en lumière les différents liens qui s'en dégagent.

Les questions ont donc été regroupées de la manière suivante: les questions «selon vous une personne ayant des problèmes avec le jeu est...» et «en comparaison à d'autres personnes le joueur problématique est...» traitent de la perception du joueur dit problématique et forment donc un chapitre.

Puis les questions «les jeux de hasard et d'argent sont...», «gagner aux jeux de hasard et d'argent dépend de...» et «les facteurs qui poussent les individus à jouer aux jeux de hasard et d'argent sont...» ont été traitées simultanément, puisque se basant sur des thématiques relatives aux jeux de hasard et d'argent.

Les questions «les gens jouent-ils plus, moins ou autant qu'il y a 10 ans», «avez-vous déjà entendu parler du jeu problématique», «connaissez-vous une personne qui souffre du jeu problématique» et «avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois» sont regroupées en un même chapitre, puisque mesurant la connaissance et l'ampleur des jeux et du jeu problématique (nous avons également ajouté la question 20 à ce bloc de questions).

Les questions «le joueur problématique/l'alcoolique/le toxicomane est-il coupable ou victime de sa dépendance» ainsi que «dans quelles mesures les comportements suivants posent-ils un problème pour la société» ont formé un chapitre traitant de l'existence de différentes dépendances.

Les questions «pour limiter les méfaits engendrés par les jeux de hasard et d'argent il faudrait...», «sachant que le gouvernement et les cantons prélèvent une part des revenus générés par les jeux que pensez-vous des affirmations suivantes...» ont été regroupées en raison de leur thématique proche de considérations socio-économiques propres aux jeux de hasard et d'argent.

Finalement, les questions «à quels types de jeux de hasard et d'argent jouez-vous», «combien de fois au cours des 12 derniers mois» et «en fonction de leur potentiel de dépendances ces jeux sont-ils dangereux ou pas...» ont été considérées conjointement, se focalisant sur les différents types de jeux de hasard et d'argent existants.

Chaque groupe de questions a été appréhendé et présenté de la même manière: présentation de la question, de ses données manquantes et des moyennes de ses différents items. Puis, nous avons associé chaque question aux variables sociodémographiques mentionnées ci-dessus, pour souligner si des tendances ou des relations significatives intéressantes s'en extrayaient. Ensuite, nous avons croisé ces questions avec trois variables relatives aux pratiques de jeu des personnes interviewées, et ceci afin de déterminer s'il existait des différences entre joueurs et non-joueurs d'une part, et parmi les joueurs s'agissant de variables telles que «somme dépensée par mois pour le jeu» et «fréquence du jeu».

4 Résultats de l'enquête sur les représentations

4.1 Perceptions du joueur problématique

Deux questions traitent de la perception du joueur problématique et plus particulièrement de sa personnalité (questions 5 et 12).

4.1.1 Représentations du joueur problématique par la population générale

L'intitulé de la question relative au joueur problématique et sa personnalité (question 5) se présente de la manière suivante: «Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un...». Cette question comporte 11 items et parmi ceux-ci, l'item présentant le plus de données manquantes est le suivant: «qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi» ($n = 91$). Pour les autres items les valeurs manquantes varient entre 13 et 78.

De manière générale, les personnes interrogées se montrent plutôt en accord avec les affirmations proposées. Il faut savoir que ces 11 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant «pas du tout d'accord» et 5 «tout à fait d'accord» avec une moyenne théorique de 3.

Nous pouvons voir, à l'aide du tableau ci-dessous, que les avis les plus favorables se situent au niveau des 4 premiers items et du huitième item. Il est d'emblée possible d'observer qu'en moyenne la population générale perçoit le joueur comme quelqu'un «qui passe beaucoup de temps à jouer», «qui dépense de grandes sommes pour le jeu», «qui éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue», «dont les conséquences de jeu le mènent à des conséquences néfastes» et «qui doit satisfaire un besoin important de jouer». S'agissant des autres items, la population générale se montre plus indécise. **Les items relatifs à l'activité même des jeux (facteurs exogènes) rejoignent davantage l'avis des répondants que les items correspondant à la personnalité du joueur (facteurs endogènes).**

Tableau 1 Perceptions des répondants s'agissant du joueur problématique – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un...*	Moyenne
1 ...qui passe beaucoup de temps à jouer ($n = 2469$)	4.18
2 ...qui dépense de grandes sommes pour le jeu ($n = 2474$)	4.30
3 ...qui éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue ($n = 2453$)	4.18
4 ...dont les habitudes de jeu le mènent à des conséquences néfastes ($n = 2487$)	4.33
5 ...qui essaye de fuir ($n = 2463$)	3.63
6 ...qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi ($n = 2409$)	3.06
7 ...qui aime prendre des risques ($n = 2484$)	3.76
8 ...qui doit satisfaire un besoin important de jouer ($n = 2485$)	4.06
9 ...qui contrôle toujours ses activités de jeu ($n = 2461$)	2.27
10 ...qui peut être poussé au suicide ($n = 2422$)	3.23
11 ...qui peut être amené à des actes criminels ($n = 2442$)	3.21

* Ces 11 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec moyenne théorique de 3.

4.1.1.1 Représentations du joueur problématique et variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations propres à ces items et certaines variables sociodémographiques, voici un tableau présentant leur direction. Ce tableau expose les tendances qui se dégagent en fonction du genre (sexe féminin), de l'âge et du niveau d'instruction. La significativité a été évaluée par des tests de différence des moyennes ($p_{ANOVA} < 0.05$). Lorsque rien n'est signalé à l'aide de la flèche, cela signifie que la relation n'est pas significative. Les résultats en pourcentage propres à ces relations peuvent être consultés à l'annexe 5.

Tableau 2 Perceptions des répondants s'agissant du joueur problématique, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 5**	Sexe féminin	P_{ANOVA}	Age	P_{ANOVA}	Niveau d'instruction	P_{ANOVA}
1 Temps		n.s	→	<0.001	↗	0.001
2 Dépenses	↗	<0.001	→	0.014	↗	0.050
3 Emotions	↗	<0.001	↗	<0.001		n.s
4 Conséquences	↗	<0.001	↗	<0.001		n.s
5 Fuite	↗	<0.001	↗	<0.001		n.s
6 Estime de soi	↗	<0.001	↗	<0.001		n.s
7 Risques	↗	0.001	↗	0.014	→	<0.001
8 Besoin important	↗	<0.001	↗	<0.001		n.s
9 Contrôle		n.s		n.s	↘	<0.001
10 Suicide	↗	<0.001	↗	<0.001		n.s
11 Actes criminels	↗	0.018	↗	<0.001	↘	0.025

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘) ou la tendance n'est pas claire (→).

** Ces 11 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec moyenne théorique de 3.

De manière générale, tous les items (sauf le premier «qui passe beaucoup de temps à jouer au détriment d'autres activités» et le neuvième «qui contrôle toujours ses activités de jeux») ont une relation significative avec le genre. Comme indiqué dans le tableau suivant, les femmes se situent davantage dans la catégorie «tout à fait d'accord» (sauf pour l'item 9 qui est codé de manière inverse). La plus grande différence est relative à l'item 3 «qui éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue».

Tableau 3 Perceptions des répondants à l'égard de l'importance des émotions lors du jeu chez le joueur problématique, selon le genre des répondants (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue ?*	Genre (χ^2 ; $p < 0.001$)		
	masculin	féminin	Total
1 pas du tout d'accord	2.1%	2.2%	2.1%
2	4.8%	3.0%	3.9%
3	17.9%	13.8%	15.8%
4	32.0%	28.3%	30.1%
5 tout à fait d'accord	43.2%	52.7%	48.1%
Moyenne	4.09	4.26	4.18
Total ($n = 2453$)	100%	100%	100%

* Cet item propose des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec moyenne théorique de 3.

Si nous croisons à présent ces items avec l'âge, presque tous les items (sauf «qui aime prendre des risques» et «qui contrôle toujours ses activités de jeux») sont associés de façon significative avec celui-ci. Il y a très peu de différences entre les deux dernières catégories d'âge (annexe 5), mais par contre de plus grandes divergences se révèlent entre la première catégorie (les jeunes) et les deux autres catégories (âge moyen/avancé). Les plus âgés se situent davantage dans la catégorie «tout à fait d'accord», ils sont donc plus extrêmes au niveau de l'approbation que les plus jeunes.

Six de ces items sont significativement liés au niveau d'instruction. Concernant les items suivants «qui passe beaucoup de temps à jouer au détriment d'autres activités» et «qui dépense de grandes sommes pour le jeu», plus le niveau d'instruction augmente, plus l'approbation a tendance à être forte. Parallèlement, pour les items «qui contrôle toujours ses activités de jeu», «qui peut être poussé au suicide» et «qui peut être amené à des actes criminels», plus le niveau d'instruction augmente, moins l'accord a tendance à être prédominant. S'agissant de l'item «qui aime prendre des risques», ce sont les personnes au niveau d'instruction secondaire qui sont proportionnellement plus nombreuses à être d'accord. Nous allons illustrer nos propos avec le dernier item de cette question présentant la plus grande différence.

Tableau 4 *Perceptions des répondants à l'égard de la notion de contrôle lors du jeu chez le joueur problématique, selon le niveau d'instruction des répondants (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui contrôle toujours ses activités de jeux ?*</i>	<i>Niveau d'instruction (chi²; p < 0.001)</i>			
	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>	<i>Total</i>
1 pas du tout d'accord	30.2%	33.4%	41.6%	35.7%
2	20.8%	26.6%	28.4%	26.9%
3	22.6%	21.0%	17.2%	20.0%
4	14.2%	10.3%	8%	9.8%
5 tout à fait d'accord	12.3%	8.8%	4.8%	7.7%
<i>Moyenne</i>	<i>2.58</i>	<i>2.35</i>	<i>2.06</i>	<i>2.27</i>
Total (n = 2461)	100%	100%	100%	100%

* Cet item propose des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec moyenne théorique de 3.

De manière générale, les femmes et les personnes de plus de 30 ans ont tendance à davantage approuver la plupart des propositions relatives à la personnalité du joueur à problème.

4.1.2 Représentations du joueur problématique et pratiques de jeu de l'interviewé

Si nous croisons ces items à la question «Avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent durant les 12 derniers mois ?», plusieurs relations significatives sont observables: les items «qui essaye de fuir», «qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi», «qui peut être poussé au suicide» et «qui peut être amené à des actes criminels» se révèlent importants (relations significatives); les non-joueurs ont davantage tendance à être «tout à fait d'accord» avec ces affirmations.

Tableau 5 Perceptions des répondants s'agissant du joueur problématique, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 5**	Joueur	Non-joueur	p_{ANOVA}
1 Temps	4.19	4.18	0.900
2 Dépenses	4.30	4.29	0.815
3 Emotions	4.18	4.18	0.912
4 Conséquences	4.31	4.35	0.316
5 Fuite	3.56	3.72	<0.001
6 Estime de soi	2.97	3.19	<0.001
7 Risques	3.76	3.76	0.906
8 Besoin	4.03	4.10	0.115
9 Contrôle	2.25	2.30	0.377
10 Suicide	3.18	3.29	0.035
11 Actes criminels	3.16	3.27	0.038

* Joueurs: $n_{\min} = 1373$ $n_{\max} = 1416$, non-joueurs $n_{\min} = 1036$ $n_{\max} = 1071$.

** Ces 11 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec moyenne théorique de 3.

En ne prenant en considération que les personnes ayant joué aux jeux de hasard et d'argent durant les 12 derniers mois, si nous croisons la variable «fréquence du jeu» avec les items de la question 5, aucune relation n'est significative. Par contre, si nous croisons la variable «somme dépensée pour le jeu» avec ces items, plusieurs relations se révèlent significatives (voir annexe 6).

En effet, les items «qui passe beaucoup de temps à jouer au détriment d'autres activités», «dont les habitudes de jeu le mènent à des conséquences néfastes», «qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi», et «qui aime prendre des risques» sont significativement liés à cette variable. S'agissant des items 1, 4 et 6, les moyennes ont tendance à baisser chez ceux qui dépensent beaucoup par rapport aux autres. Concernant l'item «qui aime prendre des risques» ce sont ceux dépensant le moins qui ont tendance à désapprouver le plus.

En général, les non-joueurs tendent davantage à approuver les affirmations proposées; les joueurs se montrant ainsi plus cléments à l'égard du joueur à problème. Lorsque les variables propres aux pratiques de jeu des répondants (joueurs) sont considérées (somme dépensée) les relations se révèlent significatives surtout avec des items qui concernent la personnalité du joueur (facteurs endogènes tels que «fuir» ou «remédier à une mauvaise estime de soi»).

4.2 La personnalité du joueur problématique

Afin de mesurer quel est l'image de la personnalité du joueur problématique véhiculée dans la population générale, la question s'est présentée de la manière suivante: «Par rapport aux couples d'adjectifs contraires proposés et en comparaison à d'autres personnes, où situez-vous le joueur problématique ?». Le premier item est à l'origine du plus grand nombre de données manquantes ($n = 96$). Les données manquantes des autres items varient entre 45 et 77. **Nous pouvons d'emblée observer qu'il y a une différence entre les items faisant référence aux adjectifs «travailleur» et «volontaire» et ceux relatifs aux adjectifs «faible» et «impulsif».** Si nous nous basons sur les moyennes, nous voyons que le joueur apparaît aux yeux de la population ni particulièrement travailleur ni particulièrement fainéant qu'un autre, de même pour les adjectifs volontaire/involontaire. Par contre, ceci ne se vérifie pas avec les deux items suivants révélant clairement une tendance différente: en termes de moyennes, le joueur problématique apparaît plutôt comme une personne faible et impulsive.

Tableau 6 *Perceptions des répondants s'agissant de la personnalité du joueur problématique – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>En comparaison à d'autres personnes, où situez-vous le joueur problématique ?*</i>	<i>Moyenne</i>
1 Le joueur problématique est travailleur(1)/fainéant(5) ($n = 2404$)	3.03
2 Le joueur problématique est volontaire(1)/involontaire(5) ($n = 2423$)	3.05
3 Le joueur problématique est faible(1)/fort(5) ($n = 2455$)	1.94
4 Le joueur problématique est impulsif(1)/réfléchi(5) ($n = 2446$)	1.75

* Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant par exemple de «tout à fait travailleur» (1) à «tout à fait fainéant» (5).

4.2.1 Personnalité du joueur problématique et variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces items et certaines variables sociodémographiques, voici un tableau présentant leur direction. Seules les relations significatives sont inscrites dans ce tableau (pour prendre connaissance des résultats en pourcentages se référer à l'annexe 7).

Tableau 7 *Perceptions des répondants s'agissant de la personnalité du joueur problématique, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 12**</i>	<i>Sexe féminin</i>	<i>P_{ANOVA}</i>	<i>Age</i>	<i>P_{ANOVA}</i>	<i>Niveau d'instruction</i>	<i>P_{ANOVA}</i>
1 Fainéant		n.s	↘	0.013		n.s
2 Involontaire	↗	0.001	↗	<0.001	↗	<0.001
3 Faible		n.s	↗	0.010		n.s
4 Impulsif		n.s		n.s		n.s

* ↗ ou ↘ (se réfèrent aux adjectifs énoncés ci-dessus) = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘).

** Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant de par exemple «tout à fait travailleur» (1) à «tout à fait fainéant» (5).

Le premier item est significativement lié à l'âge. Plus la personne est âgée, moins elle va avoir tendance à trouver le joueur problématique fainéant. Le deuxième item (volontaire-involontaire) est significativement lié au genre (sexe féminin), à l'âge et au niveau d'instruction. La tendance s'exprime de cette manière: si les répondants sont des femmes, des personnes avancées en âge, et/ou des personnes hautement scolarisées, ils tendent davantage à trouver le joueur problématique involontaire. Le troisième item est également lié à l'âge: plus les personnes avancent en âge, plus elles ont tendance à trouver le joueur problématique faible.

En conclusion nous sommes amenés à penser que la population ne détecte pas de problème s'agissant du fait que le joueur problématique *veut* y arriver (il est plutôt volontaire et travailleur) mais plutôt dans le fait qu'il ne *peut* pas, au vu de sa personnalité (il est plutôt faible et impulsif).

4.2.2 *Personnalité du joueur problématique et pratiques de jeu de l'interviewé*

Deux items sont significativement liés à la question «avez-vous joué durant les 12 derniers mois aux jeux de hasard et d'argent». En effet, les non-joueurs ont un peu plus tendance à trouver le joueur problématique involontaire, alors que les joueurs ont moins tendance à le trouver impulsif.

Tableau 8 *Perceptions des répondants s'agissant de la personnalité du joueur problématique (se référer aux adjectifs énoncés ci-dessous), selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 12**</i>	<i>Joueur</i>	<i>Non-joueur</i>	<i>p ANOVA</i>
1 Fainéant	3.02	3.05	0.536
2 Involontaire	2.99	3.13	0.013
3 Faible	1.95	1.94	0.755
4 Impulsif	1.70	1.81	0.010

* Joueurs: $n_{\min} = 1379$ $n_{\max} = 1395$, non-joueurs $n_{\min} = 1025$ $n_{\max} = 1055$.

** Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant de par exemple «tout à fait travailleur» (1) à «tout à fait fainéant» (5).

Parmi les joueurs, si nous croisons les items de cette question à la variable «fréquence du jeu» ou «somme dépensée par mois», la majorité des relations ne sont pas significatives ou les tendances ne sont pas suffisamment claires pour être facilement interprétables (se référer à l'annexe 8).

4.3 Relation entre les perceptions liées au joueur problématique (question 5) et le type d'image relative à sa personnalité

Nous avons dans un premier temps recodé la variable 12, propre aux représentations liées au joueur problématique, en trois catégories: la première regroupe les personnes ayant une image positive du joueur problématique, la seconde les personnes ayant une vision négative du joueur problématique et la dernière celles se montrant indécises vis-à-vis de celui-ci. Pour ce faire, nous avons dichotomisé les items de cette variable (0 pour le versant positif et 1 pour le versant négatif), puis nous les avons additionnés; les personnes affichant un score supérieur à 2 sont considérées comme ayant une vision négative du joueur problématique, celles ayant un score égal à 2 sont considérées comme étant indécises, et celles ayant un score inférieur à 2 sont considérées comme ayant une image positive du joueur problématique. Nous pouvons voir que la majorité de la population interrogée se montre indécise. Cependant, il y a un plus de personnes qui entretiennent une vision négative que positive du joueur problématique.

Tableau 9 *Types d'images associées par les répondants à la personnalité du joueur problématique (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Types d'images</i>	<i>%</i>
Image positive	29.6
Indécis	36.3
Image négative	34.1
Total (<i>n</i> = 2476)	100

Nous avons, dans un second temps, croisé cette nouvelle variable aux items de la cinquième question précédemment analysée: de manière générale, les personnes ayant une image dite négative du joueur ont davantage tendance à approuver les affirmations proposées, comme le démontre le tableau ci-dessous (pour plus de détails se référer à l'annexe 9).

Tableau 10 *Perceptions des répondants s'agissant du joueur problématique*, selon le type d'image qu'ils associent à sa personnalité** – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

	<i>Image positive</i>	<i>Indécis</i>	<i>Image négative</i>	<i>p ANOVA</i>
1 Temps	4.13	4.16	4.26	0.034
2 Dépenses	4.20	4.34	4.34	0.004
4 Conséquences	4.23	4.31	4.43	<0.001
5 Fuite	3.53	3.63	3.74	0.001
6 Estime de soi	2.92	3.05	3.20	<0.001
8 Besoin important	3.96	4.08	4.14	0.002

* Ces 6 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec moyenne théorique de 3.

** Image positive: *n* min = 702 *n* max = 728, image négative: *n* min = 818 *n* max = 843, indécis: *n* min = 867 *n* max = 897.

De manière générale, les personnes ayant une vision négative du joueur problématique ont tendance à davantage approuver les affirmations mettant parfois en relief la faiblesse du joueur et inversement.

Plusieurs constats peuvent être posés: tout d'abord, les problèmes liés à la personnalité du joueur semblent être davantage appréhendés comme étant exogènes (propres aux jeux et à leur environnement) plutôt qu'endogènes (propres à sa personnalité intrinsèque). Par contre, cette tendance s'inverse lorsque l'on considère des variables relatives aux pratiques de jeu de l'interviewé; en effet, les non-joueurs tendent à donner plus d'importance que les joueurs aux facteurs endogènes.

De plus, il apparaît que les personnes interviewées entendent le joueur comme quelqu'un qui veut mais ne peut pas, en raison de son caractère.

Il y a également une différence entre les joueurs et non-joueurs au sein des représentations sociales à l'égard de la personnalité du joueur problématique. Les joueurs sont plus cléments que les autres, ayant eux-mêmes expérimenté les jeux de hasard et d'argent.

5 Représentations relatives aux jeux de hasard et d'argent

Ces trois questions (questions 1, 2, et 3) permettent d'évaluer quelles sont les représentations de la population quant à la pratique des jeux, à leurs possibilités de gain et à leurs différents pôles attractifs.

5.1 Perception des jeux de hasard et d'argent

L'intitulé de la première question se présente de la manière suivante: «Les jeux de hasard et d'argent sont...». Cette question est composée de 5 items, tous liés aux représentations sociales véhiculées par la population sur les jeux de hasard et d'argent. Le troisième item «les jeux de hasard et d'argent sont immoraux» est celui ayant suscité le plus de données manquantes ($n = 44$), et ceci peut-être en raison de son ambiguïté (cela dépend probablement du type de jeu). Pour les autres items, les données manquantes varient entre 7 et 34.

Nous pouvons d'emblée observer qu'en général les personnes interrogées ne perçoivent pas les jeux comme étant des possibilités de s'enrichir et encore moins de sociabiliser. Ils se montrent toutefois plutôt d'accord avec les items relatifs aux potentiels de dépendance et d'excitation qu'ils peuvent provoquer.

Tableau 11 *Perceptions des répondants s'agissant des jeux de hasard et d'argent – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Les jeux de hasard et d'argent...*</i>	<i>Moyenne</i>
1 ...fournissent une possibilité de se faire des amis ($n = 2477$)	1.68
2 ...fournissent une possibilité de se faire de l'argent ($n = 2493$)	2.63
3 ...sont immoraux ($n = 2456$)	2.56
4 ...rendent généralement les personnes dépendantes ($n = 2483$)	3.72
5 ...sont excitants ($n = 2466$)	3.58

* Ces 5 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

5.1.1 Perception des jeux de hasard et d'argent par les répondants selon les variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces items et différentes variables sociodémographiques, voici un tableau récapitulatif présentant leur direction (afin de prendre connaissance des résultats en pourcentages, se référer à l'annexe 10).

Tableau 12 Perceptions des répondants s'agissant des jeux de hasard et d'argent, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 1**	Sexe féminin	P_{ANOVA}	Age	P_{ANOVA}	Niveau d'instruction	P_{ANOVA}
1 Sociabilité	↘	<0.001	↘	<0.001	↘	<0.001
2 Argent		n.s	↘	<0.001	→	<0.001
3 Immoralité		n.s		n.s		n.s
4 Dépendance	↗	0.010		n.s		n.s
5 Excitation	↗	0.027		n.s		n.s

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘) ou la tendance n'est pas claire (→).

** Ces 5 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

Trois de ces items sont significativement liés au genre. Les femmes ont davantage tendance à désapprouver le fait que les jeux soient de bons moyens de sociabiliser comme le démontre le tableau ci-dessous, mais sont en revanche davantage en accord avec le fait que les jeux rendent généralement dépendants et qu'ils sont excitants.

Tableau 13 Perceptions des répondants à l'égard de la notion de sociabilité liée aux jeux de hasard et d'argent, selon leur genre (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Les jeux de hasard et d'argent fournissent une chance, une possibilité de se faire des amis ?*	Genre (χ^2 ; $p < 0.001$)		
	masculin	féminin	Total
1 pas du tout d'accord	56.2%	69.0%	62.8%
2	19.2%	14.8%	17.0%
3	16.4%	10.4%	13.3%
4	4.5%	2.8%	3.7%
5 tout à fait d'accord	3.6%	2.9%	3.3%
Moyenne	1.80	1.56	1.68
Total (n = 2477)	100%	100%	100%

* Ces 5 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

Deux items sont eux significativement liés à l'âge. En effet, les 15-29 ans ont moins tendance à désapprouver le fait que les jeux soient de bons moyens de sociabiliser et s'enrichir que les personnes plus avancées en âge, comme le présente le tableau ci-dessous.

Tableau 14 Perceptions des répondants à l'égard de la notion de gain liée aux jeux de hasard et d'argent, selon leur âge (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Les jeux de hasard et d'argent fournissent une chance, une possibilité de se faire de l'argent ?*	Age (χ^2 ; $p < 0.001$)			Total
	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	
1 pas du tout d'accord	14.4%	23.5%	34.2%	25.2%
2	24.2%	26.1%	24.8%	25.2%
3	31.4%	26.7%	21.2%	25.9%
4	13.2%	9.1%	7.3%	9.4%
5 tout à fait d'accord	16.8%	14.5%	12.5%	14.4%
Moyenne	2.94	2.65	2.39	2.63
Total (n = 2493)	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Ces deux mêmes items sont significativement liés au niveau d'instruction: plus le niveau d'instruction augmente, plus les répondants ont tendance à être en désaccord avec le fait que les jeux représentent de bons moyens de sociabiliser. En revanche, s'agissant de l'item «possibilité de gagner de l'argent», une relation significative existe mais aucune tendance claire n'a été observée.

Nous pouvons observer que les jeunes et les hommes ont une image moins négative des jeux de hasard et d'argent: tout d'abord, les hommes sont proportionnellement moins nombreux à être conscients du risque de dépendance que représentent les jeux de hasard et d'argent et proportionnellement plus nombreux à penser qu'ils sont de bons moyens de sociabiliser. Les jeunes, eux, trouvent davantage qu'ils sont de bons moyens pour se faire des amis et de l'argent.

5.1.2 Perception des jeux de hasard et d'argent par les répondants selon les pratiques de jeu des répondants

Si nous croisons la variable «avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent durant les 12 derniers mois» avec cette question, les différences entre moyennes sont significatives.

Tableau 15 Perceptions des répondants s'agissant des jeux de hasard et d'argent, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 1**	Joueur	Non-joueur	p_{ANOVA}
1 Sociabilité	1.69	1.66	0.494
2 Gain	2.79	2.41	<0.001
3 Immoralité	2.42	2.75	<0.001
4 Dépendance	3.62	3.85	<0.001
5 Excitants	3.61	3.54	0.187

* Joueurs: $n_{\min} = 1399$ $n_{\max} = 1420$, non-joueurs $n_{\min} = 1057$ $n_{\max} = 1073$

** Ces 5 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

Les non-joueurs ont davantage tendance à trouver les jeux de hasard et d'argent «immoraux», et à reconnaître que les jeux de hasard et d'argent «rendent les personnes généralement dépendantes». Parallèlement, les joueurs affirment davantage qu'ils «représentent une possibilité de se faire de l'argent».

Parmi les joueurs, si l'on croise ces mêmes items avec la variable «fréquence du jeu», plusieurs relations significatives s'en dégagent (se référer à l'annexe 11). Plus les personnes interviewées jouent fréquemment, plus elles ont tendance à être d'accord avec les affirmations «fournissent une possibilité de se faire des amis» et «fournissent une possibilité de se faire de l'argent». Par contre, s'agissant de l'immoralité, la relation suit une tendance en U.

Si nous croisons à présent cette question avec la variable «somme dépensée pour le jeu», plusieurs relations s'avèrent significatives. En effet, plus une personne dépense de l'argent pour le jeu, plus elle tend à penser que les jeux de hasard et d'argent «fournissent une possibilité de se faire des amis», «fournissent une possibilité de se faire de l'argent» et «sont excitants».

Il est donc intéressant d'observer que les non-joueurs ont une vision plus négative des jeux de hasard et d'argent que les joueurs. Parallèlement, plus les joueurs jouent et dépensent pour les jeux, plus ils tendent à une vision positive des jeux, les qualifiant de bons moyens de sociabiliser et s'enrichir. Il existe donc une relation entre la perception cultivée à l'égard des jeux de hasard et d'argent et la pratique de jeu; plus on joue, plus on a tendance à relativiser les jeux et leurs pratiques.

5.2 Perception du gain relative aux jeux de hasard et d'argent

Afin de mesurer quelles sont les représentations s'agissant de la notion de gain des jeux de hasard et d'argent, une question se présente de la manière suivante: «Gagner aux jeux de hasard et d'argent dépend de...». Cette question est composée de trois items. L'item affichant le plus de données manquantes est «du niveau d'expérience» ($n = 35$), les données manquantes des autres items variant entre 16 et 32.

S'agissant des moyennes, il est possible d'observer que le hasard prime largement sur le niveau d'expérience ou encore l'habileté personnelle, si l'on considère l'issue des jeux de hasard et d'argent.

Tableau 16 *Perceptions des répondants à l'égard du gain relatif aux jeux de hasard et d'argent – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Gagner aux jeux de hasard et d'argent dépend...*</i>	<i>Moyenne</i>
1 ...de la chance/hasard ($n = 2484$)	4.25
2 ...de l'habileté personnelle ($n = 2468$)	2.10
3 ...du niveau d'expérience ($n = 2465$)	2.24

* Ces 3 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

5.2.1 Perception du gain et variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces items et les variables socio-démographiques, voici un tableau présentant leur direction (pour avoir connaissance des pourcentages propres à ces relations, il est possible de se référer à l'annexe 12).

Tableau 17 *Perceptions des répondants à l'égard du gain relatif aux jeux de hasard et d'argent, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Items de la question 2**	Sexe féminin	P_{ANOVA}	Age	P_{ANOVA}	Niveau d'instruction	P_{ANOVA}
1 Chance/hasard	↗	0.012	↗	<0.001		n.s
2 Habilité	↘	0.022	↘	<0.001	↘	0.005
3 Expérience	↘	0.027	↘	0.028		n.s

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘).

** Ces 3 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

Ces trois items sont significativement liés au genre. Les femmes ont en effet tendance à être davantage d'accord avec l'affirmation selon laquelle les jeux de hasard et d'argent dépendent de la chance/hasard. Parallèlement, elles ont tendance à être moins en accord avec les deux autres items.

Ces items sont également liés à l'âge. Plus on est âgé, plus on tend à approuver l'affirmation selon laquelle le jeu dépend de la chance, et inversement pour les deux autres items.

S'agissant du niveau d'instruction, plus il augmente moins on a tendance à désigner l'habileté personnelle comme facteur influençant l'issue des jeux.

Nous pouvons donc observer que les femmes et les personnes avancées en âge appréhendent davantage l'issue des jeux comme étant le fruit du hasard que les hommes et les jeunes. Ces derniers peuvent donc être considérés comme plus à risque, puisqu'ils pensent davantage pouvoir influencer le jeu par leur expérience et habileté personnelles.

5.2.2 Perception du gain et pratiques de jeu de l'interviewé

Si nous croisons maintenant ces items avec la question «avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent durant les 12 derniers mois», une relation significative peut être observée: en moyennes, les joueurs ont davantage tendance à trouver que les jeux de hasard et d'argent dépendent du hasard.

Tableau 18 *Perceptions des répondants à l'égard du gain relatif aux jeux de hasard et d'argent, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Items de la question 2**	Joueur	Non-joueur	p_{ANOVA}
1 Hasard/chance	4.32	4.15	<0.001
2 Habilité	2.07	2.15	0.128
3 Expérience	2.20	2.28	0.095

* Joueurs: $n_{min} = 1408$ $n_{max} = 1416$, non-joueurs $n_{min} = 1057$ $n_{max} = 1068$

** Ces 3 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

Parmi les joueurs, si l'on croise ces items avec les variables «fréquence du jeu» et «somme dépensée pour le jeu», une relation significative est observable (se référer à l'annexe 13). En effet, plus les joueurs jouent fréquemment ou dépensent pour le jeu, plus ils ont tendance à penser que le jeu dépend de l'habileté personnelle.

En conclusion, les hommes et les jeunes semblent moins percevoir les dimensions du hasard et de la chance comme facteurs de gain. En outre, même si les joueurs tendent davantage que les non-joueurs à soutenir que les jeux de hasard et d'argent dépendent du hasard, les «grands» joueurs (les personnes qui jouent fréquemment et dépensent de grandes sommes) donnent plus d'importance, que les joueurs moins fréquents ou non-joueurs, aux facteurs individuels et pensent de ce fait davantage avoir une influence sur l'issue des jeux.

5.2.3 L'importance de la notion de «hasard/chance» au sein de la population sollicitée

Une variable a été créée afin de déterminer combien de personnes interrogées pensent que les jeux de hasard et d'argent dépendent uniquement du hasard. Toutes les personnes ayant répondu «ni plus ni moins d'accord», «d'accord» ou «tout à fait d'accord» au premier item et ayant répondu «pas du tout d'accord» ou «pas d'accord» aux deux suivants, ont été regroupées dans la première catégorie, soit la catégorie «hasard». Puis, les personnes ayant répondu «pas du tout d'accord» ou «pas d'accord» au premier item et celles ayant répondu «ni plus ni moins d'accord», «d'accord» ou «tout à fait d'accord» aux deux suivants ont été regroupées dans la catégorie «habileté/expérience». Les autres répondants se situent dans la catégorie «partagées». Voici les résultats obtenus: presque la moitié de l'échantillon (soit 46.6%) semble soutenir que gagner aux jeux de hasard et d'argent dépend uniquement du hasard, et une minorité (soit 2.7%) affirme que cela dépend uniquement de facteurs individuels.

Tableau 19 *Evaluations par les répondants de l'issue des jeux de hasard et d'argent (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Gagner aux jeux dépend uniquement...</i>	<i>%</i>
...du hasard	46.6
...de l'habileté/de l'expérience	2.7
...partagés	50.7
Total (<i>n</i> = 2437)	100

5.3 Pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent

Afin de mesurer quelles sont les croyances collectives au niveau des facteurs poussant les individus à jouer, la question suivante se présente de cette manière «Les facteurs qui poussent l'individu à jouer aux jeux de hasard et d'argent sont...». Cette question est composée de 9 items. Deux items affichent la majorité des données manquantes (*n* = 54): «l'influence sociale» et «l'isolement». Les données manquantes des autres items varient entre 4 et 50.

S'agissant des moyennes, l'item affichant la moyenne la plus haute est «l'envie de gagner de l'argent» (4.49) suivi de près par «le gain important proposé» (4.11) et celui présentant la moyenne la plus basse est «l'influence sociale» (2.96).

Il est donc possible d'observer que les moyennes les plus élevées sont relatives aux items propres aux gains des jeux: «l'envie de gagner de l'argent», «le gain important proposé» et «les gains rapides». L'envie de gagner de l'argent représenterait donc le leitmotiv le plus répandu.

Tableau 20 *Perceptions des répondants à l'égard des pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Les facteurs qui poussent à jouer sont...*</i>	<i>Moyenne</i>
1 ...l'influence sociale (<i>n</i> = 2446)	2.96
2 ...l'accessibilité (<i>n</i> = 2479)	3.51
3 ...le gain important proposé (<i>n</i> = 2482)	4.11
4 ...des dispositions individuelles (<i>n</i> = 2457)	3.47
5 ...l'isolement (<i>n</i> = 2446)	3.04
6 ...les gains rapides (<i>n</i> = 2477)	3.85
7 ...la simplicité des règles (<i>n</i> = 2450)	3.74
8 ...l'envie de se divertir (<i>n</i> = 2489)	3.43
9 ...l'envie de gagner de l'argent (<i>n</i> = 2496)	4.49

* Ces 9 items présentent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

5.3.1 *Pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent et variables sociodémographiques*

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces items et les variables sociodémographiques, voici un tableau présentant la direction de ces relations (pour connaître les résultats en pourcentages se référer à l'annexe 14).

Tableau 21 *Perceptions des répondants à l'égard des pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 3**</i>	<i>Sexe féminin</i>	<i>P_{ANOVA}</i>	<i>Age</i>	<i>P_{ANOVA}</i>	<i>Niveau d'instruction</i>	<i>P_{ANOVA}</i>
1 Influence sociale		n.s		n.s		n.s
2 Accessibilité		n.s	↗			n.s
3 Gain important proposé		n.s	→	0.016	↗	0.043
4 Dispositions individuelles	↗	0.001	↗	<0.001	↗	0.017
5 Isolement	↗	0.008	→	0.001		n.s
6 Gains rapides		n.s		n.s	↗	0.009
7 Simplicité des règles	↗	0.040		n.s		n.s
8 Envie de se divertir		n.s	↘	0.003	→	<0.001
9 Envie de gagner de l'argent		n.s	→	0.039		n.s

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘) ou la tendance n'est pas claire (→)

** Ces 9 items présentent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

Tout d'abord, trois relations significatives peuvent être observées en ce qui concerne le genre. Les femmes ont tendance à être davantage d'accord que «les dispositions individuelles», «l'isolement», et «la simplicité des règles» sont des facteurs qui poussent les individus à jouer. Il est intéressant de noter que deux d'entre eux sont des items relatifs à l'individu même et non aux jeux et leurs possibilités de gain.

Plusieurs relations significatives existent entre ces items et l'âge. Tout d'abord, plus on est âgé, plus on a tendance à être en accord avec «l'accessibilité» et «les dispositions individuelles»; par contre, ceci ne se vérifie pas avec «l'envie de se divertir» qui démontre une tendance contraire. S'agissant des autres relations existantes, elles ne sont pas linéaires.

S'agissant ensuite du niveau d'instruction, une relation significative existe avec quatre des items proposés. Les items «gains importants», «dispositions individuelles» et «gains rapides» sont liés positivement au niveau d'instruction; plus ce dernier est élevé, plus l'accord a tendance à se consolider. S'agissant de l'item «l'envie de se divertir», une relation significative existe mais aucune tendance claire n'a été observée.

5.3.2 Pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent et pratiques de jeu de l'interviewé

Si nous croisons les items de cette question avec la question «avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent durant les 12 derniers mois» plusieurs relations significatives apparaissent: les non-joueurs sont davantage en accord avec le fait que «les dispositions individuelles» et «l'isolement» sont des facteurs qui poussent les individus à jouer, alors que les joueurs, eux, sont davantage d'accord avec les items «simplicité des règles» et «l'envie de gagner de l'argent».

Tableau 22 Perceptions des répondants à l'égard des pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 3**	Joueur	Non-joueur	p_{ANOVA}
1 Influence sociale	2.94	2.98	0.463
2 Accessibilité	3.53	3.50	0.581
3 Gain important proposé	4.14	4.07	0.093
4 Dispositions individuelles	3.39	3.57	<0.001
5 Isolement	2.93	3.20	<0.001
6 Gains rapides	3.87	3.84	0.529
7 Simplicité des règles	3.81	3.65	<0.001
8 Envie de se divertir	3.44	3.40	0.388
9 Envie de gagner de l'argent	4.54	4.42	0.001

* Joueurs: $n_{min} = 1398$ $n_{max} = 1420$, non-joueurs $n_{min} = 1047$ $n_{max} = 1076$

** Ces 9 items présentent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

Parmi les joueurs, si nous les croisons avec la variable «fréquence de jeu», une relation significative apparaît (annexe 15) avec «l'envie de se divertir», mais elle ne suit pas une tendance claire.

Si nous les croisons ensuite avec la variable «somme dépensée pour le jeu», nous pouvons noter que plus la somme dépensée est grande, plus les joueurs ont tendance à soutenir que l'envie de se divertir est un facteur qui pousse à jouer et moins ils pensent que l'isolement en est un.

Il est donc intéressant de constater que les non-joueurs ont davantage tendance que les joueurs à imputer aux pôles attractifs les éléments individuels «dispositions individuelles» et «isolement» alors que les joueurs, eux, expriment davantage l'envie de se divertir. D'ailleurs, plus le joueur dépense, plus il va avoir tendance à soutenir que ce facteur est prépondérant.

En conclusion, il a été constaté que les femmes, les personnes avancées en âge ainsi que les non-joueurs tendent à se montrer plus prudents à l'égard des jeux de hasard et d'argent: tout d'abord, les femmes perçoivent davantage un potentiel de dépendance aux jeux de hasard et d'argent. En outre, les femmes et une population avancée en âge semblent être plus conscientes du hasard qui les caractérisent alors que les hommes et les jeunes (15-29 ans) sont proportionnellement moins nombreux à désapprouver que l'habileté et l'expérience personnelles déterminent l'issue des jeux, et que les jeux sont de bons moyens de sociabiliser. Les jeunes, eux, sont proportionnellement plus nombreux à approuver «l'envie de se divertir» comme pôle attractif, et sont proportionnellement moins nombreux à désapprouver que l'habileté personnel détermine l'issue des jeux; ils sont finalement moins à désapprouver qu'ils sont de bons moyens de sociabiliser et gagner de l'argent.

En outre, plus la personne dépense de l'argent pour le jeu, plus l'envie de se divertir tend à devenir un pôle attractif important.

6 Les jeux de hasard et d'argent dans les consciences et pratiques

Différentes questions ont pour but de quantifier et évaluer tant l'existence des jeux et du jeu problématique dans les consciences collectives que l'ampleur de leurs pratiques dans la population suisse romande: les gens jouent-ils plus qu'il y a 10 ans ? Combien de personnes interrogées ont déjà entendu parler du jeu problématique ? Combien de personnes connaissent une personne en souffrant ? Nous allons successivement présenter les résultats de ces questions (questions 4,6 et 7).

6.1 Représentations relatives à l'expansion des jeux de hasard et d'argent dans la société

L'intitulé de cette question se présente de la manière suivante: «Selon vous, les gens jouent-ils plus, moins ou autant qu'il y a 10 ans aux jeux de hasard et d'argent». Cette question propose trois possibilités de réponses soit plus, moins et autant qu'il y a dix ans et contient une catégorie de réponse «ne sait pas»: 8.8% de l'échantillon ont affirmé ne pas savoir. Voici la répartition des réponses sachant que toutes les personnes sollicitées ont répondu à la question. Nous pouvons d'emblée observer qu'une large majorité des personnes interrogées soutient que la pratique de ces jeux a augmenté.

Tableau 23 *Perceptions des répondants à l'égard de l'expansion des jeux de hasard et d'argent dans la société (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Les gens jouent-ils plus, moins ou autant qu'il y a 10 ans aux jeux de hasard et d'argent ?</i>	<i>%</i>
Plus qu'il y a 10 ans	75.3
Moins qu'il y a 10 ans	2.4
Autant qu'il y a 10 ans	13.5
Ne sait pas	8.8
Total (n = 2500)	100.0

Au niveau de la sociodémographie, une relation significative a été observée avec le niveau d'instruction (annexe 16). Les personnes au niveau d'instruction tertiaire sont proportionnellement moins nombreuses à penser que les gens jouent plus qu'il y a 10 ans et sont plus à répondre ne pas savoir.

6.1.1 Représentations relatives à l'expansion des jeux de hasard et d'argent et pratiques de jeu de l'interviewé

Si nous croisons maintenant cette question à la variable «avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent durant les 12 derniers mois», une relation significative peut être observée ($ch^2 < 0.001$). En effet, les joueurs sont proportionnellement plus nombreux à affirmer que les gens jouent plus qu'il y a dix ans.

Tableau 24 Perceptions des répondants à l'égard de l'expansion des jeux de hasard et d'argent dans la société, selon leurs pratiques de jeu* (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Question 4	Joueur	Non-joueur
Plus qu'il y a 10 ans	79.4%	69.9%
Moins qu'il y a 10 ans	2.5%	2.3%
Autant qu'il y a 10 ans	12.2%	15.3%
Ne sait pas	5.9%	12.5%
Total	100.0%	100.0%

* Joueurs $n = 1421$, non-joueurs $n = 1079$

Par contre, aucune relation significative n'a été observée avec la «fréquence du jeu» ou la «somme dépensée» (se référer à l'annexe 17).

Il est donc intéressant de noter que les joueurs semblent avoir une représentation plus expansive quant à l'évolution des jeux de hasard et d'argent que les non-joueurs.

6.2 Le jeu problématique au sein des représentations sociales

L'intitulé de cette question se présente de la manière suivante: «Avez-vous déjà entendu parler du jeu problématique ?». Elle propose une possibilité de réponse dichotomique oui/non. Toutes les personnes interrogées ont répondu à cette question.

Il est possible d'observer que la majorité des personnes interrogées soutiennent avoir déjà entendu parler du jeu problématique, et ceci à hauteur de 57.4%. Autrement dit, sur l'ensemble de l'échantillon (soit 2500 personnes) 1064 n'ont jamais entendu parler du jeu problématique.

Si nous croisons cette question aux différentes variables indépendantes (annexe 18), voici ce qu'il en ressort: l'âge est significativement lié à cette proposition. En effet, la différence se creuse entre les jeunes/âge moyen et les personnes plus âgées. Les 50 ans et plus sont proportionnellement moins nombreux à en avoir entendu parler que les plus jeunes.

Par ailleurs, le niveau d'instruction est également significativement lié à cette question: les personnes ayant un niveau d'instruction élevé sont proportionnellement plus nombreuses à en avoir entendu parler.

En revanche, le genre n'est pas significativement lié à cette question.

Il est intéressant de mentionner que ce sont les jeunes et les personnes au niveau d'instruction élevé qui ont le plus entendu parler du jeu problématique.

S'agissant des pratiques de jeu des interviewés, il existe une relation significative entre cette question et le fait d'être joueur ou non-joueur. **Les joueurs sont proportionnellement plus nombreux à avoir entendu parler du jeu problématique que les non-joueurs (60.7% vs 53.1%).**

Cependant, aucune relation significative n'apparaît avec les variables «fréquence du jeu» et «somme dépensée pour le jeu» (voir annexe 19).

6.3 Connaissance d'un joueur problématique

L'intitulé de cette question se présente de la manière suivante: «Connaissez-vous une personne de votre entourage qui souffre du jeu problématique ?». Toutes les personnes interrogées ont répondu à cette question.

La majorité de l'échantillon dit ne pas être directement en contact avec un joueur à problème. Cependant, 22.8% des personnes ayant pris part à l'enquête ($n = 571$) connaissent quelqu'un dans leur entourage souffrant du jeu problématique.

Aucune relation n'est significative entre cette question et les variables sociodémographiques; toutefois les résultats en pourcentages peuvent être consultés à l'annexe 20.

S'agissant des pratiques de jeu des interviewés, il existe une relation significative entre cette question et le fait d'être joueur ou non ($\chi^2 < 0.002$). **En effet, les joueurs sont proportionnellement plus nombreux à connaître dans leur entourage une personne souffrant du jeu problématique (25.1% vs 19.9%).**

Il n'existe pas de lien significatif entre cette question et les variables «fréquence du jeu» et «somme dépensée» (se référer à l'annexe 21).

En conclusion, plusieurs constats peuvent être posés: tout d'abord, la majorité de l'échantillon pense que les jeux de hasard et d'argent ont augmenté depuis ces 10 dernières années et cette observation est davantage soulevée par les joueurs eux-mêmes.

Ensuite, la majorité de l'échantillon dit avoir entendu parler du jeu problématique. Parallèlement, une minorité des répondants affirme connaître une personne de son entourage qui en souffre. Les joueurs sont proportionnellement plus nombreux à en avoir entendu parler et à connaître des joueurs à problèmes.

7 Perceptions relatives à divers comportements dépendants

Il s'agit de questions relatives à différentes sortes de dépendances et leurs appréhensions au sein des représentations collectives. Deux aspects sont donc mesurés: la notion de culpabilité liée à la dépendance et le degré d'importance attribué à l'existence de ces dépendances pour la société.

7.1 Perception du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants

L'intitulé des questions 9, 10 et 11 se présentent de la manière suivante: «Selon vous, le joueur problématique/l'alcoolique/la personne dépendante aux drogues illégales est-elle coupable ou victime de sa dépendance ?». Ces 3 questions évaluent de quelle manière certains comportements dépendants sont appréhendés par la population générale, et ceci par le biais des adjectifs «coupable/victime». La question 11, relative à la personne toxicomane, contient la majorité des données manquantes ($n = 54$). Les données manquantes des deux autres questions sont de 36 (un joueur problématique) et 42 (une personne alcoolique). Il faut savoir que ces questions proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 10, 1 signifiant «coupable» et 10 «victime» avec une moyenne théorique de 5.5.

Nous pouvons observer que les résultats obtiennent tous un score supérieur à la moyenne théorique, se rapprochant ainsi de l'adjectif «victime»: aux yeux de la population, un joueur problématique apparaît davantage victime qu'une personne alcoolique, qui apparaît davantage victime qu'une personne toxicomane.

Tableau 25 *Perceptions des répondants à l'égard du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Selon vous le joueur problématique/alcoolique/toxicomane est-il coupable ou victime de sa dépendance ?*</i>	<i>Moyenne</i>
9 le joueur problématique est-il coupable ou victime de sa dépendance ? ($n = 2464$)	6.28
10 L'alcoolique est-il coupable ou victime de sa dépendance ? ($n = 2458$)	5.90
11 Le toxicomane est-il coupable ou victime de sa dépendance ? ($n = 2446$)	5.64

* Ces 3 questions proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 10, 1 signifiant coupable et 10 victime avec une moyenne théorique de 5.5.

7.1.1 Perceptions à l'égard du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants et variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces questions et certaines variables sociodémographiques, voici un tableau récapitulatif présentant leur direction (se référer à l'annexe 22).

Tableau 26 Perceptions des répondants à l'égard du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Questions**	Sexe féminin	P_{ANOVA}	Age	P_{ANOVA}	Niveau d'instruction	P_{ANOVA}
9	↗	<0.001	↗	<0.001	→	0.039
10	↗	<0.001	↗	<0.001	↗	0.003
11	↗	<0.001	↗	<0.001	↗	<0.001

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘) ou la tendance n'est pas claire (→)

** Ces 3 questions proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 10, 1 signifiant coupable et 10 victime avec une moyenne théorique de 5.5.

Il existe une relation significative entre ces questions et le genre. En effet, les femmes ont davantage tendance à trouver le joueur problématique, la personne alcoolique et la personne toxicomane plutôt victimes de leur dépendance.

De la même manière, ces trois questions sont également significativement liées à l'âge: plus les personnes avancent en âge, plus elles mentionnent des scores évoquant le statut de victime.

Finalement, ces trois questions sont significativement liées au niveau d'instruction. En effet, les personnes sollicitées ayant un niveau d'instruction tertiaire ont des scores plus élevés, évoquant davantage le statut de victime pour les personnes alcooliques et toxicomanes.

Si nous comparons les moyennes obtenues par ces trois questions (9, 10 et 11), nous constatons que la personne toxicomane est davantage considérée comme étant coupable de sa dépendance.

De plus, il est possible de constater que la perception de «la victimisation» tend à être plus marquée avec le sexe féminin, l'âge ou le niveau d'instruction.

7.1.2 Perception de du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants et pratiques de jeu de l'interviewé

Aucune relation n'est significative entre ces questions et la variable «Avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois ?».

Tableau 27 Perceptions des répondants à l'égard du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Question**	Joueur	Non-joueur	p_{ANOVA}
9	6.22	6.36	0.159
10	5.88	5.94	0.548
11	5.57	5.73	0.146

* Joueurs $n_{min} = 1397$ $n_{max} = 1408$, non-joueurs $n_{min} = 1049$ $n_{max} = 1056$

** Ces 3 questions proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 10, 1 signifiant coupable et 10 victime avec une moyenne théorique de 5.5.

Si nous considérons les relations entre ces questions et les variables «fréquence du jeu» et «somme dépensée pour le jeu» aucune d'entre elles ne sont significatives (annexe 23).

7.2 Perceptions du degré de gravité de différents comportements dépendants en tant que problèmes sociaux

L'intitulé de la question 13 se présente de la manière suivante: «Veuillez indiquer dans quelle mesure les comportements suivants posent, selon vous, des problèmes pour la société». Cette question sonde de quelle manière la population considère différents comportements tels que l'abus d'alcool, la consommation de tabac, la consommation de drogues ou encore la dépendance aux jeux. Les données manquantes sont de 26 pour «consommation de tabac» et «dépendance aux jeux» et de 22 pour les deux autres. Il faut savoir que ces questions proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 10, 1 signifiant «pas du tout sérieux» et 10 «extrêmement sérieux» avec une moyenne théorique de 5.5

Il est possible d'observer qu'en moyennes les comportements dépendants retenus sont plutôt considérés comme des problèmes sociaux sérieux. Leur degré de gravité est le suivant: consommation de drogues, abus d'alcool, dépendance aux jeux et enfin consommation de tabac, qui affiche la moyenne la plus basse avec 6.46

Tableau 28 Perceptions des répondants à l'égard des problèmes sociaux que peuvent poser certains comportements dépendants – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Dans quelle mesure les comportements suivants posent, selon vous, des problèmes pour la société ?*	Moyenne
1 Abus d'alcool (n = 2478)	7.73
2 Consommation de tabac (n = 2474)	6.46
3 Consommation de drogues (n = 2478)	8.12
4 Dépendance aux jeux (n = 2474)	6.62

* Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 10, 1 signifiant pas du tout sérieux et 10 extrêmement sérieux avec une moyenne théorique de 5.5.

7.2.1 Perception du degré de gravité de différents comportements dépendants en tant que problèmes sociaux et variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations significatives entre ces items et certaines variables sociodémographiques, voici un tableau récapitulatif présentant leur direction (se référer à l'annexe 24).

Tableau 29 Perceptions des répondants à l'égard des problèmes sociaux que peuvent poser certains comportements dépendants, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 13**	Sexe féminin	P_{ANOVA}	Age	P_{ANOVA}	Niveau d'instruction	P_{ANOVA}
1 Alcool	↗	<0.001	↗	0.001	↗	0.003
2 Tabac	↗	0.036		n.s		n.s
3 Drogues	↗	<0.001	↗	<0.001		n.s
4 Jeux	↗	<0.001	↗	<0.001		n.s

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘)

** Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 10, 1 signifiant pas du tout sérieux et 10 extrêmement sérieux avec une moyenne théorique de 5.5.

Tout d'abord, nous pouvons observer que ces 4 items sont significativement liés au genre. En effet, les femmes ont davantage tendance que les hommes à considérer les comportements dépendants proposés comme étant des problèmes sérieux pour la société.

Trois des quatre items sont significativement liés à l'âge, soit «l'abus d'alcool», «la consommation de drogues» et «la dépendance aux jeux»: plus les personnes avancent en âge, plus elles ont tendance à trouver ces comportements sérieux en tant que problèmes sociaux.

Finalement, une relation significative apparaît avec le niveau d'instruction. Plus le niveau d'instruction augmente, plus on a tendance à penser que l'abus d'alcool représente un problème sérieux pour la société. Une telle relation significative ne s'observe pas avec les autres items.

Les quatre comportements dépendants retenus sont plutôt considérés comme des problèmes sérieux pour la société, et parmi eux la dépendance aux jeux et la consommation de tabac présentent les moyennes les plus basses. Il est également intéressant d'observer que le genre et l'âge semblent jouer un rôle s'agissant de l'estimation du degré de gravité de certains comportements pour la société.

7.2.2 Perception du degré de gravité de différents comportements dépendants en tant que problèmes sociaux et pratiques de jeu de l'interviewé

Si l'on croise ces propositions avec la question «Avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois ?», deux relations significatives sont observables, l'une avec «la consommation de tabac» et l'autre avec «la dépendance aux jeux». Dans les deux cas, les non-joueurs ont davantage tendance à considérer que ces comportements dépendants représentent des problèmes importants pour la société.

Tableau 30 Perceptions des répondants à l'égard des problèmes sociaux que peuvent poser certains comportements dépendants, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 13**	Joueur	Non-joueur	p_{ANOVA}
3 Alcool	7.72	7.74	0.819
2 Tabac	6.31	6.65	0.001
3 Drogues	8.07	8.18	0.221
4 Jeux	6.42	6.88	<0.001

* Joueurs: $n_{min} = 1411$ $n_{max} = 1412$, non-joueurs: $n_{min} = 1063$ $n_{max} = 1067$

** Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 10, 1 signifiant pas du tout sérieux et 10 extrêmement sérieux avec une moyenne théorique de 5.5.

Parmi les joueurs, si nous croisons ces items à la variable «somme dépensée par mois» une relation significative existe (voir annexe 25): plus les joueurs dépensent pour le jeu, moins ils ont tendance à trouver que la dépendance aux jeux représente un problème sérieux pour la société.

Cependant, aucune relation n'est significative si nous les croisons avec la variable «fréquence du jeu».

Par rapport aux non-joueurs, les joueurs ont davantage tendance à considérer la consommation de tabac et la dépendance aux jeux comme des problèmes sociaux moins sérieux. De surcroît, plus le joueur dépense pour le jeu, moins il va trouver la dépendance aux jeux sérieuse en tant que problème social.

7.3 Relations entre la perception du degré de culpabilité à l'égard de différents comportements dépendants et le degré de gravité attribué à différents problèmes sociaux

Nous avons dans un premier temps recodé les questions 9, 10 et 11 en deux catégories, soit «plutôt coupable ou coupable» (réponse de 1 à 5) et «plutôt victime ou victime» (réponses de 6 à 10). Dans un deuxième temps, nous les avons croisées avec les items correspondants de la question 13 (par exemple la question 9 avec l'item 4 de la question 13). Ainsi, nous avons pu observer que les trois relations sont significatives, comme mentionné dans l'annexe 26. Les interviewés considérant davantage les personnes dépendantes comme coupables pensent davantage que les comportements leur étant associés sont des problèmes sociaux importants. Pour donner un exemple, les personnes envisageant le joueur problématique comme «plutôt coupable ou coupable» de sa dépendance auront plus tendance à penser que la dépendance au jeu est un problème sociétal sérieux. **En conclusion, plus on estime une personne coupable de sa dépendance, plus on a tendance à trouver que cette dernière pose problème pour la société.**

7.4 Question relative aux types de traitements préconisés par la population s'agissant du jeu problématique

L'intitulé de la question 8 se présente de la manière suivante: «Si vous connaissiez quelqu'un souffrant du jeu problématique où l'adresseriez-vous en priorité ?». Toutes les personnes sollicitées ont répondu à cette question. Sur l'ensemble de l'échantillon, 4.8% des personnes ont répondu ne pas savoir. Il est possible d'observer que le recours à un centre spécialisé dans le cas d'une dépendance aux jeux est le type de traitement le plus souvent mentionné. Parallèlement, 4.8% de l'échantillon pensent que le joueur problématique peut se soigner tout seul.

Tableau 31 *Types de traitements préconisés par les répondants si une personne de leur entourage souffrait du jeu problématique (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Si vous connaissiez quelqu'un souffrant du jeu problématique, où l'adresseriez-vous en priorité ?</i>	<i>%</i>
A un médecin	8.6
A un psychologue/psychiatre	31.7
A un(e) assistant(e) social(e)	4.1
A un centre de prévention	6.1
A un centre spécialisé dans les dépendances	39.8
A personne, il peut se soigner tout seul	4.8
<i>Total intermédiaire</i>	<i>95.2</i>
Ne sait pas	4.8
Total (n = 2500)	100.0

En conclusion, les personnes interrogées sont plutôt d'avis que le joueur problématique, la personne alcoolique et la personne toxicomane sont «victimes» de leur dépendance. Cependant, des différences sont à relever selon la dépendance: parmi les comportements dépendants pris en compte, la personne toxicomane semble davantage responsable que les autres.

Parallèlement, la consommation de drogues est considérée comme le problème social le plus sérieux. Les hommes envisagent moins l'ensemble de ces comportements comme étant des problèmes sociaux sérieux.

En outre, la presque totalité de la population est consciente du fait que le jeu problématique nécessite un traitement par des spécialistes en matière de dépendance.

8 Les jeux de hasard et d'argent au sein de considérations politico-économiques

Ces questions traitent toutes trois des jeux de hasard et d'argent tant d'un point de vue social que politique et économique (questions 15, 16, 17).

8.1 Les différents moyens préventifs liés aux jeux de hasard et d'argent

L'intitulé de cette question se présente de la manière suivante: «A votre avis, pour limiter les méfaits que peuvent engendrer les jeux de hasard et d'argent il faudrait...». Cette question est composée de 4 items qui tentent d'évaluer ce que préconise la population dans le but de réduire les méfaits que peuvent générer les jeux de hasard et d'argent. L'item «il faudrait interdire l'utilisation de certains jeux» a suscité le plus de données manquantes ($n = 55$), les autres variant entre 14 et 24. Il faut mentionner que ces 5 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

Il est possible d'observer qu'en moyennes les deux items faisant référence aux moyens de communication (information, publicité) obtiennent les scores les plus élevés. En revanche, les deux autres items, plus «répressifs», n'ont obtenu qu'un score inférieur à la moyenne. Les personnes interrogées semblent donc davantage privilégier la communication que des mesures structurelles comme moyens de limitation des méfaits liés aux jeux de hasard et d'argent.

Tableau 32 *Perceptions des répondants à l'égard de différents moyens préventifs liés aux jeux de hasard et d'argent – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>A votre avis, pour limiter les méfaits que peuvent engendrer les jeux de hasard et d'argent il faudrait...*</i>	<i>Moyenne</i>
1 ...fermer tous les casinos ($n = 2476$)	2.04
2 ...interdire l'utilisation de certains jeux ($n = 2445$)	2.77
3 ...bénéficier de plus d'informations sur les risques des jeux de hasard et d'argent ($n = 2483$)	4.01
4 ...interdire la publicité visant les jeux de hasard et d'argent ($n = 2486$)	3.23

* Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

8.1.1 Les différents moyens préventifs préconisés, selon les variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces items et différentes variables sociodémographiques, voici un tableau récapitulatif présentant leur direction (se référer à l'annexe 27).

Tableau 33 *Perceptions des répondants à l'égard de différents moyens préventifs liés aux jeux de hasard et d'argent, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Items de la question 15**	Sexe féminin	P_{ANOVA}	Age	P_{ANOVA}	Niveau d'instruction	P_{ANOVA}
1 Fermer tous les casinos	↗	0.017	↗	0.003	↘	0.006
2 Interdire l'utilisation de certains jeux	↗	0.047	↗	0.044	↘	0.021
3 Bénéficier de plus d'informations sur les risques des jeux de hasard et d'argent	↗	<0.001		n.s		n.s
4 Interdire la publicité visant les jeux de hasard et d'argent	↗	0.022	↗	<0.001		n.s

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘)

** Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

Tous les items sont significativement liés au genre. En effet, les femmes ont davantage tendance à soutenir les différents moyens préventifs proposés.

Trois de ces items sont significativement liés à l'âge: plus les personnes sollicitées avancent en âge, plus elles ont tendance à exprimer leur approbation quant à ces différents moyens préventifs, à l'exception de l'item faisant référence au recours d'informations sur les risques des jeux de hasard et d'argent.

Finalement, deux items sont significativement liés au niveau d'instruction: plus il est élevé, moins les répondants ont tendance à soutenir les items visant à fermer tous les casinos et interdire l'utilisation de certains jeux.

Tout d'abord, bénéficier de plus d'informations sur les risques des jeux de hasard et d'argent semble être le moyen préventif privilégié par les répondants. En outre, le genre et l'âge jouent un rôle dans la prise en considération de ces moyens préventifs.

8.1.2 Les différents moyens préventifs et les pratiques de jeu de l'interviewé

Si nous croisons ces items avec la variable «Avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois ?», toutes les relations sont significatives. Les non-joueurs ont davantage tendance à approuver l'ensemble de ces propositions.

Tableau 34 Perceptions des répondants à l'égard de différents moyens préventifs liés aux jeux de hasard et d'argent, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 15**	Joueur	Non-joueur	p_{ANOVA}
1 Fermer tous les casinos	1.81	2.35	<0.001
2 Interdire l'utilisation de certains jeux	2.57	3.04	<0.001
3 Bénéficier de plus d'informations sur les risques des jeux de hasard et d'argent	3.90	4.16	<0.001
4 Interdire la publicité visant les jeux de hasard et d'argent	3.02	3.52	<0.001

* Joueurs: $n_{min} = 1403$ $n_{max} = 1420$, non-joueurs: $n_{min} = 1042$ $n_{max} = 1068$

** Ces 4 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord avec une moyenne théorique de 3.

Parmi les joueurs, deux items sont significativement liés à la variable «fréquence du jeu». Cependant, les deux la relation suivent une tendance en U et ne sont que difficilement interprétables (annexe 28).

Si nous les croisons par ailleurs avec la variable «somme dépensée», une relation significative apparaît: plus les personnes dépensent pour les jeux, moins elles tendent à être en accord avec l'item: «il faudrait bénéficier de plus d'informations sur les risques des jeux de hasard et d'argent».

Il existe donc une différence entre les joueurs et non-joueurs s'agissant de la perception liée à l'importance des moyens préventifs proposés: en effet, les joueurs ont tendance à soutenir moins fermement les différentes mesures préventives proposées.

8.2 Aspects politico-économiques relatifs aux jeux de hasard et d'argent

L'intitulé de cette question se présente de la manière suivante: «Sachant que le gouvernement et les cantons reçoivent une part des revenus générés par les jeux de hasard et d'argent pour le financement de projets communautaires, que pensez-vous des affirmations suivantes ?».

Cette question comporte 4 items relatifs à des problématiques de type économique. La majorité des données manquantes sont relatives aux items «si l'on devait accroître les revenus de l'Etat il serait préférable de le faire en augmentant les revenus générés par la loterie et casinos plutôt que les impôts» et «le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique» ($n = 90$). Les autres données manquantes varient entre 57 et 68.

Nous pouvons observer que seuls les deux premiers items traitant des jeux comme moyens d'augmenter les revenus de l'Etat obtiennent un score supérieur à la moyenne théorique.

Tableau 35 *Perceptions des répondants à l'égard de différents aspects politico-économiques liés aux jeux de hasard et d'argent – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Sachant que le gouvernement et les cantons reçoivent une part des revenus générés par les jeux de hasard et d'argent pour le financement de projets communautaires entre autres, que pensez-vous des affirmations suivantes ?*</i>	<i>Moyenne</i>
1 Les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter les revenus gouvernementaux ($n = 2432$)	3.18
2 Si l'on devait accroître les revenus de l'Etat il serait préférable de le faire en augmentant les revenus générés par la loterie et casinos plutôt que les impôts ($n = 2410$)	3.26
3 Le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique ($n = 2410$)	2.16
4 Les jeux de hasard et d'argent représentent une activité acceptable ($n = 2443$)	2.99

* Ces 5 items proposent une échelle allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

8.2.1 Aspects politico-économiques relatifs aux jeux de hasard et d'argent selon les variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces items et différentes variables sociodémographiques, voici un tableau récapitulatif présentant leur direction (se référer à l'annexe 29).

Tableau 36 Perceptions des répondants à l'égard de différents aspects politico-économiques liés aux jeux de hasard et d'argent, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 16**	Sexe féminin	P_{ANOVA}	Age	P_{ANOVA}	Niveau d'instruction	P_{ANOVA}
Les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter les revenus gouvernementaux	↘	<0.001	→	0.009		n.s
Si l'on devait accroître les revenus de l'Etat il serait préférable de le faire en augmentant les revenus générés par la loterie et casinos plutôt que les impôts		n.s		n.s	→	<0.001
Le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique		n.s		n.s	↘	<0.001
Les jeux de hasard et d'argent représentent une activité acceptable	↘	<0.001	↘	0.005		n.s

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘) ou la tendance n'est pas claire (→)

** Ces 5 items proposent une échelle allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

Tout d'abord, deux items sont significativement liés au genre. En effet, les femmes ont moins tendance à approuver les affirmations selon lesquelles les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter les revenus de l'Etat et qu'ils représentent une activité acceptable.

Deux des items proposés sont significativement liés à l'âge. Tout d'abord, plus les personnes avancent en âge, moins elles ont tendance à être d'accord avec le fait que les jeux représentent une activité acceptable. En revanche, s'agissant de l'item «les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter les revenus gouvernementaux» une relation significative existe mais aucune tendance claire n'a été observée.

Finalement, deux relations significatives apparaissent avec le niveau d'instruction: tout d'abord, plus le niveau d'instruction augmente, moins on a tendance à être d'accord avec l'affirmation «le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique». Une relation est significative avec l'affirmation selon laquelle si l'on devait accroître les revenus de l'Etat il serait préférable de le faire en augmentant les revenus générés par la loterie et casinos plutôt que les impôts, mais la tendance n'est pas claire.

8.2.2 Aspects politico-économiques relatifs aux jeux de hasard et d'argent et pratiques de jeu de l'interviewé

Ces items sont significativement liés à la variable «Avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois ?». En moyenne, les joueurs expriment davantage leur approbation que les non-joueurs, excepté pour l'item «le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique» pour lequel ils expriment davantage leur désapprobation.

Tableau 37 *Perceptions des répondants à l'égard de différents aspects politico-économiques liés aux jeux de hasard et d'argent, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 16**</i>	<i>Joueur</i>	<i>Non-joueur</i>	<i>p ANOVA</i>
Les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter les revenus gouvernementaux	3.27	3.05	<0.001
Si l'on devait accroître les revenus de l'Etat il serait préférable de le faire en augmentant les revenus générés par la loterie et casinos plutôt que les impôts	3.35	3.14	0.001
Le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique	2.10	2.24	0.011
Les jeux de hasard et d'argent représentent une activité acceptable	3.12	2.82	<0.001

* Joueurs: $n_{\min} = 1376$ $n_{\max} = 1391$, non-joueurs $n_{\min} = 1031$ $n_{\max} = 1052$

** Ces 5 items proposent une échelle allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

Parmi les joueurs, si nous croisons cette question avec la variable «fréquence du jeu» aucune relation n'est significative (voir annexe 30). En revanche, une relation est significative avec la «somme dépensée pour le jeu»: les joueurs dépensant le plus, soit plus de 102 francs par mois» sont davantage d'accord avec l'item «le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique».

Il est intéressant de noter que les joueurs ont davantage tendance à trouver que les jeux représentent une activité acceptable et qu'ils sont de bons moyens d'augmenter les revenus de l'Etat. Ils ont en outre davantage tendance à être en désaccord avec le fait que jouer, sous cet angle-là, rendrait le jeu plus légitime.

8.3 Diverses opinions sur les jeux de hasard et d'argent

L'intitulé de cette question se présente de la manière suivante: «Je vais vous proposer des affirmations sur les jeux de hasard et d'argent et vous allez vous positionner sur une échelle de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord». L'item ayant suscité le plus de données manquantes est «il est de mon droit de jouer indépendamment des conséquences» ($n = 50$), les autres données manquantes variant entre 23 et 38.

Il est possible d'observer que la population interrogée se montre plutôt défavorable lorsque l'on mentionne l'ouverture d'un casino à proximité de chez elle. Par contre, elle soutient clairement que jouer indépendamment des conséquences est un droit, et que, même si le jeu était illégal, les gens s'y adonneraient.

Tableau 38 Perceptions des répondants sur les jeux de hasard et d'argent – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 17*	Moyennes
1 il est de mon droit de jouer indépendamment des conséquences (n = 2450)	3.40
2 même si le jeu était illégal les gens trouveraient les moyens de jouer (n = 2477)	4.48
3 si l'option se proposait, je serais disposé(e) à ce qu'un casino ouvre près de chez moi (n = 2462)	2.86

* Ces 3 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

8.3.1 Perceptions sur les jeux de hasard et d'argent selon les variables sociodémographiques

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces items et différentes variables sociodémographiques, voici un tableau récapitulatif présentant leur direction (se référer à l'annexe 31).

Tableau 39 Diverses opinions des répondants sur les jeux de hasard et d'argent, selon les variables sociodémographiques* moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 17**	Sexe féminin	P ANOVA	Age	P ANOVA	Niveau d'instruction	P ANOVA
Il est de mon droit de jouer indépendamment des conséquences		n.s		n.s	➔	<0.001
Même si le jeu était illégal les gens trouveraient les moyens de jouer		n.s		n.s		n.s
Si l'option se proposait, je serais disposé(e) à ce qu'un casino ouvre près de chez moi	⬇	<0.001	⬇	0.010	⬆	0.009

* ⬆ ou ⬇ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (⬆), négative sur l'accord (⬇) ou la tendance n'est pas claire (➔)

** Ces 3 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

Le troisième item traitant de l'ouverture d'un casino est significativement lié au genre, à l'âge et au niveau d'instruction. En effet, les femmes et les personnes avancées en âge ont moins tendance à accepter l'idée qu'un un casino ouvre près de chez elles. Par contre, cette tendance s'inverse avec le niveau d'instruction: plus il augmente, plus la personne l'entrevoit d'un meilleur œil.

8.3.2 Diverses opinions sur les jeux de hasard et pratiques de jeu de l'interviewé

Ces items sont significativement liés à la variable «avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois». Les joueurs ont, en moyenne, plus tendance à approuver les affirmations proposées.

Tableau 40 Diverses opinions des répondants sur les jeux de hasard et d'argent, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 17**	Joueur	Non-joueur	p_{ANOVA}
Il est de mon droit de jouer indépendamment des conséquences	3.47	3.29	0.003
Même si le jeu était illégal les gens trouveraient les moyens de jouer	4.53	4.41	0.002
Si l'option se proposait, je serais disposé(e) à ce qu'un casino ouvre près de chez moi	3.04	2.63	<0.001

* Joueurs: $n_{\min} = 1396$ $n_{\max} = 1413$, non-joueurs $n_{\min} = 1054$ $n_{\max} = 1064$

** Ces 3 items proposent une échelle allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout d'accord et 5 tout à fait d'accord, avec une moyenne théorique de 3.

Par ailleurs, il existe une relation significative entre le troisième item énoncé et la variable «fréquence du jeu». En effet, les joueurs affichant la fréquence de jeu la moins élevée, soit de 1 à 41 fois par année, ont le moins tendance à se sentir disposés qu'un casino ouvre à proximité de chez eux. A l'opposé, ceux jouant entre 71 et 202 fois par année ont le plus tendance à se sentir disposés qu'un casino ouvre à proximité de chez eux mais la relation n'est pas linéaire. Si l'on croise ces items avec la variable «somme dépensée» une relation significative existe: plus le joueur dépense pour le jeu, plus il est disposé à ce qu'un casino ouvre près de chez lui (se référer à l'annexe 32).

Plus les joueurs dépensent, plus ils semblent disposés qu'un casino ouvre à proximité de chez eux.

En conclusion, la majorité des personnes interrogées semblent davantage préconiser la communication que des moyens préventifs plus répressifs dans l'idée de pallier les méfaits potentiels engendrés par les jeux de hasard et d'argent. De manière générale, les femmes ont davantage tendance à soutenir l'ensemble des moyens préventifs proposés en comparaisons aux hommes. De la même manière, les non-joueurs soutiennent davantage les différents moyens préventifs proposés.

La majorité de la population interrogée est plutôt en désaccord lorsque l'on mentionne les jeux de hasard et d'argent comme des possibilités d'augmenter le capital de l'Etat par les revenus générés par les jeux, et elle se montre plutôt indécise s'agissant de la légitimité des jeux.

Finalement, les hommes, une population jeune, les personnes au niveau d'instruction élevé ainsi que les joueurs sont plus disposés à ce qu'un casino ouvre près de chez eux.

9 Les différents types de jeux de hasard et d'argent et leur dangerosité

Ces questions permettent d'évaluer quels sont les jeux les plus prisés par les joueurs et comment ils se répartissent selon certaines variables sociodémographiques. Une autre question tente elle d'évaluer la dangerosité leur étant associée par la population sollicitée (questions 14 et 19).

9.1 Les différents types de jeux de hasard et d'argent

L'intitulé de cette question se présente de la manière suivante «Si vous avez joué aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois, à quels types de jeux avez-vous joué et combien de fois ?». Afin de faciliter la compréhension de cette question, nous allons présenter les résultats en quatre catégories: les jeux dans les casinos, les loteries et paris, les jeux d'argent hors casinos et les jeux d'argent sur Internet. Il est important de préciser, pour une bonne compréhension de ces pourcentages, que les personnes sollicitées ont pu répondre jouer à une ou plusieurs catégories de jeux.

Parmi les joueurs, la configuration est la suivante: une grande majorité, soit 74.8% des joueurs, joue uniquement aux jeux de loterie et paris, 12.8% au casino ainsi qu'à d'autres jeux, et 10.1% s'adonnent uniquement aux jeux de casino.

Tableau 41 Types de jeux sollicités par les répondants (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Catégories de jeux sollicitées</i>	<i>Pourcentage</i>
Jeux Internet	1.3
Jeux argent hors casinos	0.3
Loteries et paris	74.8
Jeux de casinos	10.1
Jeux de casinos et autres jeux	12.8
Loteries et paris et d'autres jeux	0.7
Total (<i>n</i> = 1417)	100.0

9.1.1 Types de jeux de hasard et d'argent et variables sociodémographiques

Tableau 42 Types de jeux sollicités par les répondants, selon les et variables sociodémographiques (Enquête sur les représentations sociales 2009)

	Genre $ch^2 < 0.001$		Age $ch^2 < 0.001$			Niveau d'instruction $ch^2 = 0.218$		
	Masc. %	Fém. %	15-29 %	30-49 %	50-74 %	Primaire %	Secondaire %	Tertiaire %
Jeux Internet	1.4	1.1	3.0	1.0	0.2	0.0	1.2	1.5
Jeux d'argent hors casinos	0.4	0.1	0.8	0.2	0.0	1.9	0.2	0.3
Loteries et paris	68.7	80.7	52.0	79.6	87.0	86.8	75.3	72.1
Jeux casinos	14.1	5.9	17.9	9.1	5.1	1.9	9.9	11.8
Jeux casinos et autres	14.3	11.2	24.9	9.6	7.0	7.5	12.7	13.6
Loteries/paris et autres	0.7	0.9	1.4	0.5	0.7	1.9	0.7	0.8
Données manquantes	0.4	0.1	0.0	0.3	0.4	0.0	0.2	0.5
Total	100	100	100	100	100	100	100	100

* Hommes $n = 722$, femmes $n = 699$, 15-29 ans $n = 369$, 30-49 ans $n = 595$, 50-74 ans $n = 457$, niveau d'instruction primaire $n = 53$, niveau d'instruction secondaire $n = 976$, niveau d'instruction tertiaire $n = 392$.

Tout d'abord, il est possible d'observer les types de jeux sollicités par les joueurs sont significativement liés au genre. En effet, les hommes sont proportionnellement plus nombreux à solliciter les jeux de casinos ou sur Internet alors que les femmes sont, elles, plus nombreuses à jouer aux loteries et paris (pour plus de détails se référer à l'annexe 33).

Si nous croisons à présent l'âge avec ces différentes catégories de jeux, une relation significative existe également: la population jeune est proportionnellement plus nombreuse à solliciter les jeux de casino, les jeux sur Internet, ou les jeux hors casinos alors que les personnes avancées en âge sont elles proportionnellement plus nombreuses à jouer aux jeux de loteries et paris.

Si nous les croisons maintenant avec le niveau d'instruction, la relation n'est pas significative.

Les résultats obtenus s'agissant des différentes catégories de jeux et les variables sociodémographiques peuvent se résumer ainsi: les jeux sur Internet ainsi que les jeux de casinos sont davantage prisés par une population masculine et une population jeune, alors que les loteries et paris sont plus prisés par une population féminine et une population avancée en âge.

Nous avons créé une variable qui tente d'évaluer combien de fois les gens jouent par année aux jeux de hasard et d'argent. Parmi les joueurs, la majorité, soit 53.6%, affirment jouer de 1 à 41 fois par année, 24.8% jouent de 42 à 70 fois par année, 6.1% entre 71 et 202 fois par année et 15.5% pour 203 fois et plus par année.

Tableau 43 *Fréquence du jeu au sein de la population sollicitée (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Combien de fois jouez-vous par année ?</i>	<i>%</i>
De 1 à 41 fois	53.6
De 42 à 70 fois	24.8
De 71 à 202 fois	6.1
203 fois et plus	15.5
Total (n = 1410)	100.0

Tout d'abord, il n'existe pas de relation significative entre le genre et la fréquence de jeux. La fréquence est cependant significativement liée à l'âge. En effet, les personnes avancées en âge sont proportionnellement plus nombreuses à jouer fréquemment (se référer à l'annexe 34). En outre, la fréquence est également significativement liée au niveau d'instruction: les personnes ayant un niveau d'instruction primaire sont proportionnellement plus nombreuses à jouer plus de 203 fois par année et moins nombreuses à jouer entre 1 et 41 fois par année. Finalement, si nous la croisons avec la variable «somme dépensée pour le jeu» la relation s'avère significative: moins les joueurs dépensent pour les jeux moins ils sont proportionnellement nombreux à jouer fréquemment et inversement.

9.2 Dangers associée aux différents types de jeux

L'intitulé de cette question s'énonce de la manière suivante «Vous allez vous positionner sur une échelle de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout dangereux et 5 très dangereux en fonction du potentiel de dépendance lié au fait de jouer à différents types de jeux». Cette question évalue quelle est l'appréciation de la population générale s'agissant de la dangerosité de certains jeux en termes de dépendance. L'item ayant suscité le plus de données manquantes est «le Tactilo» avec 242, les autres données manquantes variant entre 40 et 126.

Nous pouvons observer que les quatre premiers types de jeux proposés obtiennent un score supérieur à la moyenne théorique et paraissent donc, aux yeux des répondants, relativement dangereux en termes de potentiel de dépendance. En revanche, les jeux relatifs à la catégorie des loteries et paris (les jeux à gratter, la loterie à numéros et le Sport-Toto) obtiennent des scores se situant au-dessous de la moyenne théorique.

Tableau 44 *Perceptions des répondants à l'égard de la dangerosité associée à différents types de jeux selon leur potentiel de dépendance – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Selon vous, ces types de jeux sont-ils dangereux en fonction de leur potentiel de dépendance ?*</i>	<i>Moyenne</i>
14.1 Les jeux de table (<i>n</i> = 2374)	3.52
14.2 Le poker (<i>n</i> = 2379)	3.72
14.3 Les machines à sous (<i>n</i> = 2435)	3.99
14.4 Le Tactilo (<i>n</i> = 2258)	3.43
14.5 Les jeux à gratter (<i>n</i> = 2459)	2.77
14.6 La loterie à numéros (<i>n</i> = 2460)	2.48
14.7 Le Sport-Toto (<i>n</i> = 2396)	2.45

* Ces 7 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout dangereux et 5 très dangereux en fonction du potentiel de dépendance.

9.2.1 *Dangerosité associée aux différents types de jeux et variables sociodémographiques*

Afin de donner une vue d'ensemble des relations entre ces questions et certaines variables sociodémographiques, voici un tableau récapitulatif donnant leur direction (se référer à l'annexe 35).

Tableau 45 *Perceptions des répondants à l'égard de la dangerosité associée à différents types de jeux selon leur potentiel de dépendance, selon les variables sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 14**</i>	<i>Sexe féminin</i>	<i>P_{ANOVA}</i>	<i>Age</i>	<i>P_{ANOVA}</i>	<i>Niveau d'instruction</i>	<i>P_{ANOVA}</i>
1 Les jeux de table	↗	0.036	↗	0.042	↘	0.025
2 Le poker	↗	<0.001	→	<0.001	↘	0.002
3 Les machines à sous		n.s		n.s		n.s
4 Le Tactilo		n.s		n.s		n.s
5 Les jeux à gratter		n.s		n.s		n.s
6 La loterie à numéros		n.s	↘	0.024		n.s
7 Le Sport-Toto		n.s	↘	<0.001		n.s

* ↗ ou ↘ = résultat significatif; le sexe féminin, l'âge, le niveau d'instruction a une tendance positive sur l'accord (↗), négative sur l'accord (↘) ou la tendance n'est pas claire (→).

** Ces 7 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout dangereux et 5 très dangereux en fonction du potentiel de dépendance.

Tout d'abord, deux des items proposés sont significativement liés au genre: en effet, les femmes ont davantage tendance que les hommes à trouver les jeux de table et le poker dangereux.

Si nous croisons ces items avec l'âge, plusieurs relations significatives existent. Plus les personnes avancent en âge, plus elles ont tendance à penser que les jeux de table sont dangereux en terme de potentiel de dépendance, mais parallèlement, elles ont moins tendance à trouver la loterie à numéros et le Sport-Toto dangereux.

Finalement, deux items sont significativement liés au niveau d'instruction. En effet, plus le niveau d'instruction augmente, moins on a tendance à trouver les jeux de table et le poker dangereux en termes de potentiel de dépendance.

9.2.2 *Dangerosité associée à différents types de jeux et pratiques de jeu de l'interviewé.*

Si nous croisons ces items à la variable «avez-vous joué aux jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois ?», plusieurs relations sont significatives: en effet, les non-joueurs ont davantage tendance à trouver le poker, le Tactilo, les jeux à gratter, la loterie à numéros et le Sport-Toto dangereux que les joueurs.

Tableau 46 *Perceptions des répondants à l'égard de la dangerosité associée à différents types de jeux selon leur potentiel de dépendance, selon leurs pratiques de jeu* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 14**</i>	<i>Joueur</i>	<i>Non-joueur</i>	<i>p ANOVA</i>
Jeux de table	3.50	3.55	0.352
Poker	3.68	3.78	0.042
Machines à sous	3.96	4.01	0.274
Tactilo	3.37	3.51	0.010
Jeux à gratter	2.69	2.87	<0.001
Loterie à numéros	2.38	2.63	<0.001
Sport-Toto	2.34	2.59	<0.001

* Joueurs n min = 1324 n max = 1406, non-joueurs n min = 937 n max = 1055.

** Ces 7 items proposent des possibilités de réponses allant de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout dangereux et 5 très dangereux en fonction du potentiel de dépendance.

Parmi les joueurs, il existe une relation significative entre l'item «Sport-Toto» et les variables «fréquence du jeu» et «somme dépensée pour le jeu» (annexe 36). En effet, plus on dépense pour le jeu moins on trouve ce jeu dangereux en terme de potentiel de dépendance. En revanche, la relation est également significative avec la variable «fréquence du jeu» mais la tendance n'est pas claire.

Les machines à sous sont considérées comme étant les plus dangereuses en termes de potentiel de dépendance, et ceci en comparaison à d'autres jeux. S'ensuivent les jeux de table qui ont d'ailleurs tendance à être considérés plus dangereusement par les femmes et les personnes avancées en âge. En outre, les non-joueurs trouvent davantage l'ensemble de ces jeux dangereux en termes de potentiel de dépendance.

La catégorie de jeux «loteries et paris» est celle recensant le plus de joueurs.

Au sein de cet échantillon, deux observations peuvent être reportées: les femmes et les personnes avancées en âge sont proportionnellement plus nombreuses à jouer aux loteries et paris, alors que les hommes et la population jeune sont proportionnellement plus nombreux à jouer aux jeux de casinos, hors casinos et sur Internet.

10 Enquête suisse sur la santé 2002 et 2007

10.1 Enquête suisse sur la santé 2002

10.1.1 Prévalence 2002

La première question de l'Enquête suisse sur la santé 2002 traitant des jeux de hasard et d'argent se présente de la manière suivante: «Jouez-vous régulièrement, autrement dit plus ou moins chaque semaine aux jeux suivants ?». Quatre catégories de jeux sont proposées: la loterie à numéros (Toto-X, Sport-Toto, etc.), les machines à sous, les jeux de casinos, et les courses de chevaux (PMU, tiercé, etc.). Tout d'abord, nous avons créé une variable afin de savoir combien de personnes jouent aux jeux de hasard et d'argent: 21.0% de la population suisse (n échantillon = 3517) déclarent jouer plus ou moins régulièrement à un ou plusieurs jeux.

Tableau 47 *Prévalence des joueurs plus ou moins réguliers, ensemble de la Suisse (ESS 2002)**

		Prévalence
Joueurs	%	21.0
	n	3517
Non-joueurs	%	79.0
	n	16189
Total	%	100.0
	n	19706

* Dans ce tableau figurent les pourcentages pondérés et les n non pondérés.

97.1% des joueurs plus ou moins réguliers affirment jouer régulièrement à la loterie à numéros, soit plus ou moins chaque semaine. De plus petits résultats s'observent pour les autres jeux: 6.4% jouent aux machines à sous, 4.8% aux jeux de casino et 5.7% aux paris sportifs.

10.1.2 Joueurs plus ou moins réguliers et variables sociodémographiques

Plusieurs variables sociodémographiques tels que l'âge, le genre et le niveau d'instruction ont été utilisées dans le but de comprendre quel est le profil du joueur. Voici les résultats obtenus: la majorité des joueurs plus ou moins réguliers sont des hommes (58.3%), ont 50 ans ou plus (50.7%) et bénéficient d'un niveau d'instruction secondaire (61.3%).

10.1.3 Les différentes catégories de jeux sollicitées

Il est important de mentionner pour la suite des résultats, que la question proposée au sein de cette enquête offre différentes possibilités de réponses (question à choix multiple).

Les personnes interrogées pouvant répondre à différentes catégories de jeux, nous avons créé une variable dont l'objectif est de définir combien de personnes s'adonnent à un seul de ces jeux ou à plusieurs. Nous pouvons observer que la majorité des joueurs, soit 19.7% de l'échantillon, ne s'adonne qu'à un seul jeu, les autres pourcentages se situant au-dessous de 1%.

Tableau 57 Pourcentage des joueurs plus ou moins réguliers jouant à un ou plusieurs jeux (ESS 2002)

A combien de jeux jouent-ils ?	Pourcentage
Aucun	79.0
Au moins un des jeux**	21.0
Total	100.0
1 jeu	19.7
2 jeux	0.5
3 jeux	(0.1)*
4 jeux	0.7
Total	21.0
	<i>n</i> = 3517

* Conformément aux directives de l'Office fédéral de la statistique, les comparaisons se basant sur 10 à 29 cas par cellule sont mises entre parenthèses.

** Cette catégorie englobe les 4 catégories qui suivent, soit 1-2-3 ou 4 jeux.

10.1.4 Prévalence des traitements

S'agissant de la seconde question concernant les jeux de hasard et d'argent, «Avez-vous déjà au moins une fois demandé de l'aide ou des conseils en raison de votre goût du jeu ?», six possibilités de réponses sont proposées: groupe d'entraide, service de consultation sociale, médecin généraliste, psychologue, psychiatre, et autre personne. Nous avons combiné ces catégories et voici le résultat obtenu: 2.5% des personnes affirmant jouer aux jeux de hasard et d'argent plus ou moins régulièrement ont déjà demandé une fois de l'aide ou des conseils en raison de leur goût du jeu.

10.2 Enquête suisse sur la santé 2007

10.2.1 Prévalence des joueurs (ESS 2007)

La première question tente d'évaluer quelle est la part de la population qui a déjà joué une fois aux jeux de hasard et d'argent au cours de la vie et également la proportion à l'avoir fait durant les 12 derniers mois. Sur les 62.3% (*n* = 8714) de la population suisse qui ont dit jouer au moins une fois dans leur vie à un jeu de hasard et d'argent, 69.8% (*n* = 6036) disent avoir joué durant les 12 derniers mois.

10.2.2 Joueurs dans les 12 derniers mois et variables sociodémographiques

En 2007, parmi les joueurs ayant joué au cours des 12 derniers mois, 56.5% sont des hommes (*n* = 3058). S'agissant de l'âge, 35.6% se situent dans les 50 ans et plus, 39.7% dans les 30 à 49 ans et une minorité, soit 24.7% dans la catégorie des 15 à 29 ans. Concernant le niveau d'instruction une large majorité (65.0%) des joueurs a une formation secondaire.

10.2.3 Jeux et variables sociodémographiques

Nous avons recodé les différents jeux proposés en 8 catégories. Les analyses qui suivent sont faites uniquement sur les joueurs ayant joué durant les 12 derniers mois. Il est possible d'observer que la catégorie des loteries et paris est la plus prisée et parallèlement les jeux sur Internet les moins sollicités. Les pourcentages en gras (tableau 59) indiquent les proportions de personnes qui ont joué au moins une fois à ces différents types de jeux durant les 12 derniers mois. Les autres pourcentages proposent la part de personnes ayant joué uniquement à ce type de jeu durant les 12 derniers mois.

Tableau 59 Pourcentage des catégories de jeux sollicitées par les joueurs ayant joué durant les 12 derniers mois (ESS 2007)**

	Pourcentage
Au moins jeux Internet	9.7
Au moins jeux hors casinos	17.4
Au moins jeux de loteries	91.0
Au moins jeux casinos	17.0
Jeux Internet uniquement	(0.4)*
Jeux hors casinos uniquement	1.9
Jeux de loteries uniquement	63.8
Jeux de casinos uniquement	2.0

* Conformément aux directives de l'Office fédéral de la statistique, les comparaisons se basant sur 10 à 29 cas par cellule sont mises entre parenthèses.

** Echantillon de joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois $n = 6036$.

Si nous croisons ces catégories de jeux avec le genre, plusieurs observations peuvent être relevées et sont significatives: les femmes sont proportionnellement plus nombreuses à s'adonner de manière exclusive aux loteries, alors qu'elles sont proportionnellement moins nombreuses que les hommes à jouer de manière exclusive aux jeux sur Internet et aux jeux hors casinos (Tableau 60). En ce qui concerne l'âge, les jeunes (15-29 ans) jouent davantage aux jeux de casinos et aux jeux hors casinos exclusivement, alors que les personnes plus âgées s'adonnent plus particulièrement aux loteries et paris. S'agissant du niveau d'instruction, plus il augmente plus on joue aux jeux de casinos.

Tableau 60 Pourcentage des catégories de jeux sollicitées par les joueurs ayant joué durant les 12 derniers mois par le sexe, l'âge, le niveau d'instruction (ESS 2007)**

Fréquence en %	Masc.	Fém.	Sig.	15-29 ans	30-49 ans	50 ans et plus	Sig.	Primaire	Secondaire	Tertiaire	Sig.
Internet uniquement	(0.6)*	-	<0.001	-	-	(0.6)	<0.001	-	(0.4)	-	0.559
Hors casinos uniquement	2.2	1.4	<0.001	5.4	(0.8)	(0.6)	<0.001	-	2.0	(1.6)	<0.001
Loteries uniquement	59.9	69.0	<0.001	35.6	70.6	75.9	<0.001	67.1	61.9	67.6	<0.001
Casinos uniquement	1.8	2.4	<0.001	4.0	1.5	1.2	<0.001	-	2.1	2.2	<0.001
Internet + autres	12.2	5.3	<0.001	15.7	7.4	6.8	<0.001	9.6	9.6	8.2	0.559
Hors casinos + autres	19.6	10.4	<0.001	35.3	11.2	6.7	<0.001	10.7	17.2	13.3	<0.001
Loteries + autres	31.0	22.2	<0.001	47.7	23.3	17.2	<0.001	21.9	29.2	24.1	<0.001
Casinos + autres	17.1	12.2	<0.001	29.7	12.4	7.5	<0.001	10.0	16.3	13.6	<0.001

* Conformément aux directives de l'Office fédéral de la statistique, les comparaisons se basant sur 10 à 29 cas par cellule sont mises entre parenthèses et celles de moins de 10 cas par cellule ne sont pas présentées

** Echantillon de joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois $n = 6036$.

10.2.4 Fréquence du jeu

En 2007, parmi les joueurs ayant dit avoir joué durant les 12 derniers mois ($n = 6036$), la majorité, soit 62.6% joue moins de 42 fois par année et seul 2.9% s'y adonnent 203 fois et plus par année.

Tableau 61 Fréquence du jeu chez les joueurs ayant joué au moins une fois par année (ESS 2007)

Combien de fois jouez-vous par année ?	Fréquence	
Moins de 42 fois	%	62.6
	<i>n</i>	3686
De 42 à 70 fois	%	20.7
	<i>n</i>	1255
De 71 à 202 fois	%	13.8
	<i>n</i>	918
203 fois et plus	%	2.9
	<i>n</i>	177
Total	%	100
	<i>n</i>	6036

Si nous croisons cette question avec les différentes variables sociodémographiques, les relations sont significatives tant avec le genre, l'âge que le niveau d'instruction. Comme mentionné dans le tableau ci-dessous, la population masculine est proportionnellement plus nombreuse à jouer plus fréquemment que les femmes.

S'agissant de l'âge, plus il augmente, plus on a tendance à jouer fréquemment; toutefois il est à noter que les 15 à 29 ans sont proportionnellement plus nombreux dans la catégorie de fréquence 203 fois et plus par année.

Finalement la part des individus jouant moins de 41 fois par année est moins élevée au sein du niveau d'instruction tertiaire si nous les comparons aux autres

La somme moyenne dépensée par mois est de 49 francs. En outre, de manière générale, plus on joue fréquemment, plus on dépense pour le jeu ($r = 0.52$).

Tableau 62 Fréquence du jeu chez les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois par le sexe, l'âge et le niveau d'instruction (ESS 2007)

Fréquence		Genre <i>ch² < 0.001</i>		Age <i>ch² < 0.001</i>			Niveau d'instruction <i>ch² < 0.001</i>		
		Masc.	Fém.	15-29 ans	30-49ans	50 ans et plus	Primaire	Secondaire	Tertiaire
Moins de 42 x	%	57.7	68.9	66.7	67.1	54.6	54.0	61.2	70.2
	<i>n</i>	1693	1993	639	1615	1432	354	2313	1019
De 42 à 70 x	%	23.0	17.7	16.9	20.0	24.1	23.6	21.2	18.0
	<i>n</i>	706	549	146	502	607	128	829	298
De 71 à 202 x	%	15.7	11.3	12.1	10.6	18.6	17.7	14.4	10.5
	<i>n</i>	538	380	111	298	509	139	608	171
203 x et plus	%	3.6	2.1	4.3	2.3	2.7	4.7	3.2	(1.3)*
	<i>n</i>	110	67	41	51	85	37	113	27
Total	%	100	100	100	100	100	100	100	100
	<i>n</i>	3047	2989	937	2466	2633	658	3863	1515

* Conformément aux directives de l'Office fédéral de la statistique, les comparaisons se basant sur 10 à 29 cas par cellule sont mises entre parenthèses

10.2.5 *Problèmes de jeux*

En 2007, 1.1% des joueurs qui ont joué durant les 12 derniers mois ont affirmé avoir rencontré des problèmes avec un ou plusieurs jeux proposés: la catégorie de jeux posant le plus problème est celle des loteries et paris.

10.3 Conclusion

L'Enquête suisse sur la santé livre des informations sur l'état de santé de la population. Elle fournit donc de précieuses indications sur les pratiques de jeu: en 2002, 21.0% de la population suisse déclarent jouer régulièrement aux jeux de hasard et d'argent et 2.5% de ces personnes ont eu recours à de l'aide ou conseils à cause de leur goût du jeu; on retrouve un pourcentage moins élevé encore en 2007.

En 2007, sur les 62.3% de la population suisse qui ont dit jouer au moins une fois dans leur vie à un jeu de hasard et d'argent, 69.8% disent avoir joué durant les 12 derniers mois. Ces chiffres ne sont toutefois pas comparables à ceux de 2002 puisque les fréquences et intitulés utilisés divergent selon les années. Au sein des deux années, la catégorie des loteries semble être celle de prédilection. Finalement, s'agissant des traitements, que ce soit en 2002 et 2007, de très faibles pourcentages ont été recensés.

11 Discussion

11.1 Discussions relatives à l'enquête sur les représentations générales

Chaque groupe humain génère une culture, soit un ensemble de représentations et de croyances permettant à ses membres d'interpréter et de communiquer avec leurs semblables. Ce «système de significations», appelé le «sens commun», offre un certain nombre de connaissances sur ce qu'est un phénomène social, sa compréhension au niveau collectif et son mode de gestion.

Nous allons présenter les différentes thématiques explorées dans la partie empirique. Ce chapitre a comme objectif de discuter les résultats obtenus, ceci au travers de divers aspects littéraires et scientifiques, et sera agrémenté par les réponses et avis obtenus par le joueur problématique interviewé pour l'occasion.

11.1.1 *Les jeux de hasard et d'argent*

L'augmentation constante de l'offre des jeux de hasard et d'argent est à l'origine tant de problèmes que de bénéfices sociaux. Il a donc été question d'évaluer la prépondérance de ces deux «aboutissants» dans les consciences collectives. Cette question (question 1) a été inspirée d'un modèle canadien, issu d'une enquête menée auprès de 1002 personnes et ayant comme but d'estimer les attitudes générales envers les jeux (Turner, et al., 1999): celles positives (sociabilité/excitants) et celles négatives (immoralité/dépendance). Dans l'enquête canadienne, comme dans l'enquête réalisée en Suisse romande (malgré la différence effective des échantillons), les avis concordent, excepté pour l'item faisant référence à l'immoralité: alors qu'une minorité de l'échantillon l'approuve au sein de l'enquête canadienne (29%), notre échantillon semble être plus partagé (50.5%).

Force est de constater que les jeux de hasard et d'argent apparaissent d'abord, aux yeux de la population suisse romande, comme étant dangereux (en termes de dépendance) et excitants. S'agissant de ces deux notions, il est intéressant de relever que les concepts de «risque» ou «danger» sont souvent associés au concept «d'excitation» (transgresser les normes peuvent être à l'origine de ce sentiment). Comme l'affirme le joueur interviewé dans le cadre de cette étude, au sujet de cette notion, «dépasser une limite peut être excitant» (annexe 39).

S'agissant de la moralité relative à cette pratique, la population romande se montre mitigée, contrairement aux répondants canadiens, pour lesquels les jeux semblent être de manière générale plus moraux. Comment expliquer cette différence? De nombreux facteurs culturels pourraient être mis en avant dont l'association existante entre le fait de jouer et l'acte charitable voire éthique (Azmiar, 2000). Cette association semblerait être davantage propagée (au niveau politique) et intégrée par la population canadienne qu'elle ne le serait en Suisse. Il serait également judicieux de mentionner les différents historiques respectifs de chacun de ces pays en rapport avec les jeux; ces derniers connaissent en effet une histoire plus vaste au Canada qu'en Suisse, ce qui est non sans conséquences sur les représentations sociales cultivées à leur égard.

Les jeux de hasard et d'argent n'apparaissent cependant pas comme étant des moyens de se faire des amis ou de l'argent. Soulignons que l'appellation même de ces jeux (jeux d'argent) ne semble guère abuser les représentations collectives. Paradoxalement, il est possible de constater que, selon la population interrogée, la principale raison poussant les individus à jouer serait «l'envie de gagner de l'argent». Il réside peut-être dans ce paradoxe les conséquences d'une société tiraillée entre les promesses publicitaires auxquelles les individus peuvent s'identifier et une rationalité individuelle.

Cette ambivalence se lit également lorsqu'il s'agit d'évaluer dans quelle mesure l'issue des jeux dépend de la notion de hasard ou de contrôle. Cette dichotomie a été utilisée dans maintes études dans le but de différencier les joueurs des joueurs problématiques (Griffiths, 1990). Les variables, chance/habileté et contrôle, permettent de sonder si le joueur comprend le gain comme élément de chance ou élément contrôlable. Les joueurs sont ainsi parfois susceptibles de surestimer leurs probabilités de gagner, et ceci peut être à l'origine ou découler de la pathologie. Il semblait donc intéressant d'intégrer ce déterminant de «dépistage» à ce questionnaire. D'après nos résultats, les hommes et la population jeune sont plus nombreux à considérer les facteurs individuels comme pouvant être déterminants dans l'issue du jeu. Selon l'article «Superstitious beliefs in gambling among problem and no problem gamblers» (Joukhador, Blaszczyński, & Maccallum, 2004), ces pensées se retrouvent chez tous les joueurs mais s'intensifient avec la pathologie. La plupart des joueurs excessifs entretiennent une compréhension erronée du hasard et du jeu, alimentant leur goût pour cette pratique. Ceci pourrait se vérifier dans nos résultats; n'ayant pas trouvé de différences à ce propos entre les joueurs et non-joueurs, il en existe cependant une grande entre les joueurs et les «grands» joueurs; comme observé, plus on dépense pour le jeu, plus l'issue du jeu semble dépendre de l'habileté et de l'expérience personnelles, donc plus les pensées erronées augmentent.

S'agissant maintenant des pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent, les items ayant obtenu les scores les plus élevés de la part des répondants sont «l'envie de gagner de l'argent», «le gain important proposé» et «les gains rapides». Il est intéressant de noter que ces trois items sont tous relatifs à la notion de gain en général. Comme le mentionne l'étude de la BASS (Büro für arbeits- und sozialpolitische Studien – Bureau d'études de politique du travail et de politique sociale), la vitesse élevée du jeu et le système de jackpots sont des facteurs favorisant la dépendance (Künzi, et al., 2004). Selon le professeur Griffiths, il existe plusieurs caractéristiques jouant un rôle important dans ce que l'on nomme les «push-factors»: les caractéristiques individuelles (prédisposition, personnalité, croyances...), les caractéristiques situationnelles (accès, types de jeux...) et celles structurelles, faisant qu'un comportement est maintenu dans la durée (Griffiths, 2008). Ces dernières sont donc plus insidieuses et stimuleraient davantage le joueur à s'adonner à sa pratique (payment, playability, speed, educational, ambient, reward). Divers processus psychologiques sont utilisés dans l'univers des jeux et produisent une sensation de bien-être chez le joueur en dépit des pertes occasionnées. Deux des trois réponses, mentionnées ci-dessus, relèvent donc de ces caractéristiques dites structurelles (vitesse, importance du gain).

11.1.2 Prévalence

En Suisse, depuis les changements législatifs établis en 2002, 19 casinos ont ouvert. Malgré l'ouverture massive des casinos et l'offre croissante de jeux, les professeurs Osiek et Bandolfi, dans leurs études de prévalence (1999 et 2005), n'ont pas noté d'augmentations considérables ni dans les taux de prévalence du jeu récréatif ou pathologique ni même dans la fréquence des jeux en général. Cette stabilité a également été mise en avant par une étude menée en Grande-Bretagne en 2007 en rapport à 1999 (Wardle, et al., 2007). Cependant, selon le rapport de la BASS, le nombre de consultations pour les problèmes de jeux a augmenté entre 1998 et 2003 en Suisse.

Parallèlement, au sein de notre enquête, une large majorité, soit 75.3% des personnes interrogées, ont dit avoir le sentiment que les gens jouaient plus aux jeux de hasard et d'argent qu'il y a dix ans. Il est intéressant de relever que lors d'une enquête menée au Canada (Azmier, 2000) auprès de 2202 personnes, ce sentiment semblait partagé; en effet, 60% de l'échantillon estimaient que les problèmes liés au jeu avaient augmenté durant les trois dernières années.

Ce décalage soulève différents questionnements: les gens ont-ils une perception erronée à l'égard de cette réalité ? Joueraient-ils plus qu'auparavant sans le dire? Utiliseraient-ils des discours de légitimation, ou les jeux sont-ils devenus plus visibles? Le jeune homme que nous avons interviewé s'accorde à dire que les gens jouent plus qu'il y a dix ans, et met en exergue l'accessibilité accrue en matière d'offre. En effet, non seulement le jeu existe, mais aujourd'hui il vient à nous par le biais de nouvelles technologies telles qu'Internet. Il semble en tous les cas que tant l'industrie du jeu que le jeu dit problématique occupe une place plus importante qu'auparavant dans les consciences individuelles.

Plus de la moitié des personnes sondées (56.8%) affirment avoir joué aux jeux de hasard et d'argent au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Tout d'abord, la formulation de la question, étant plutôt large, elle explique en partie ce résultat. Parallèlement, le contexte de l'étude, n'ayant pas comme objectif le taux de prévalence mais une évaluation des représentations liées aux jeux peut aussi être un facteur explicatif. Il est ainsi peut-être plus facile de parler de ses propres pratiques de jeu dans une telle enquête qu'au sein d'un sondage visant à déceler les problèmes de jeux, où les personnes pourraient être tentées de recourir à des discours de légitimation, susceptibles de voiler l'ampleur de leur pratique. Le fait que les personnes sondées ne fassent pas partie d'un «groupe cible», mais soient considérées comme acteurs sociaux, peut expliquer ce résultat.

Il a également été intéressant de noter que les joueurs sont plus nombreux que les non-joueurs à trouver que le jeu a augmenté, à avoir entendu parler du jeu problématique et à connaître une personne souffrant du jeu problématique. S'agissant de cette dernière observation, il nous semble important de mentionner ici la théorie des réseaux: «le capital social est l'ensemble des ressources actuelles ou potentielles qui sont liées à la possession d'un réseau durable de relations plus ou moins institutionnalisées ou, en d'autres termes, à l'appartenance à un groupe, comme ensemble d'agents qui ne sont pas seulement dotés de propriétés communes mais sont aussi unis par des liaisons permanentes et utiles» (Mercklé, 2004).

11.1.3 Le joueur problématique

C'est sur la base des valeurs véhiculées par la société que peut s'évaluer l'acceptabilité sociale d'un comportement; il peut parfois être valorisé par la société ou au contraire condamné par celle-ci, le jugeant inacceptable voire immoral. La dépendance est parfois appréhendée comme une déviance sociale, comme un état social différent ou s'écartant de ce que la société juge «normal». De nombreuses études et théories ont été formulées à l'égard de la psychologie ou personnalité du joueur problématique. Certaines théories parlent de «gambling personality»

(Bergler, 1957; Griffiths, 1990). Il nous a donc semblé pertinent d'évaluer les représentations véhiculées dans les consciences collectives vis-à-vis de cette thématique. Lorsqu'un comportement suscite une réaction sociale, ne se conformant pas à la normalisation des comportements en vigueur dans une société, il suscite un malaise ou un phénomène d'«étiquetage social» qui tend à lui attribuer une identité négative. «La société pense que le joueur a un problème, non pas que l'on soit de mauvaises personnes, mais des personnes à problèmes. Je pense en effet que cette image est négative», affirme la personne interviewée dans le cadre de ce travail. Cette question se fonde sur un certain nombre d'a priori pouvant être construits par la société en matière de jeu, et plus particulièrement à l'égard du joueur problématique.

Ce qui semble primordial parmi les résultats de l'étude est que le joueur apparaît clairement comme étant faible (71.0% de notre échantillon) et impulsif (77.1%).

Tout d'abord, un certain nombre d'études font mention de l'impulsivité comme ayant un rôle fondamental dans la problématique du jeu. Il est au préalable capital de rappeler que le jeu pathologique est défini comme un désordre de contrôle d'impulsion, un trouble des habitudes et des impulsions par la classification statistique internationale des maladies et des problèmes de santé connexes (ICD-10). Selon la définition que propose Goodman (1990) s'agissant de l'addiction, l'impossibilité de résister à l'impulsion de s'engager dans le comportement en est un axe fondamental. La perte de contrôle est donc une attitude systématique lorsque le jeu devient un problème, ceci expliquant également pourquoi le seul item à se situer au-dessous de la moyenne théorique (se référer au questionnaire de la cinquième question) est celui affirmant «qui contrôle toujours ses activités de jeux». Cet adjectif et vecteur de définition semble donc être clairement établi dans les consciences collectives actuelles. D'ailleurs, parmi les gens qui jouent aux jeux de hasard et d'argent, une plus grande proportion est d'accord avec cette notion d'impulsivité.

S'agissant ensuite de la «faiblesse» du joueur, différentes hypothèses peuvent être formulées. Certaines théories comme celle de Bergler (1957) défendaient l'idée que le joueur à problème souffrait de névroses et d'un désir inconscient de perdre, ceci ayant pu contribuer aux perceptions et représentations collectives. La dépendance aux jeux n'étant pas psychoactive, elle peut revêtir une forme différente que les autres dépendances. De ce fait, elle peut être davantage «taxée» de faiblesse morale; comme il n'y a pas de substance, il ne devrait pas y avoir dépendance (Valleur & Matysiak, 2002). Cette forme de dépendance serait donc plus susceptible de susciter des jugements de la part de la population.

En outre, maintes théories font acte de ce que l'on appelle «la comorbidité psychiatrique» (Blaszczynski & Nower, 2002), selon laquelle le joueur souffrirait d'autres troubles concomitants (dépression, usages de substances, etc.). Une étude de 1991 auprès de 500 membres de l'association Gamblers Anonymous (Frank, Lester, & Wexler, 1991), par exemple, démontrait que 13% d'entre eux avaient fait des tentatives de suicide et que 48% avaient des idées de suicide. Ceci peut également être mis en lien avec les trois phases du joueur en général: la phase de gain, la phase de perte et la phase de désespoir prompt, comme son nom l'indique, à fragiliser et vulnérabiliser l'individu lors de sa pratique.

Conformément au principe de relativisation, les joueurs sont moins d'accord s'agissant d'items liés à la personnalité du joueur et accentuant des traits de caractères faibles comme «qui essaye de fuir», «qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi» ou encore «qui peut être poussé au suicide»; comme mentionné précédemment, la différence existant entre joueurs et non-joueurs est notable s'agissant des représentations propres à la personnalité du joueur problématique.

De l'avis des répondants, le joueur ne manquerait donc pas de bonne volonté mais souffrirait d'une personnalité ne lui permettant pas de maîtriser sa dépendance aux jeux de hasard et d'argent. La personne que nous avons interviewée mentionne également la faiblesse de caractère et l'impulsivité comme éléments fondamentaux dans le processus de jeu.

11.1.4 Comparaison des dépendances

Aux yeux des répondants, une personne toxicomane est plus responsable de sa dépendance qu'une personne alcoolique, qui elle-même est plus coupable que le joueur pathologique. Ces résultats peuvent être expliqués par plusieurs facteurs. En effet, la personne dépendante à des drogues illégales serait plus propice à apparaître comme «délinquante», puisque s'adonnant à une pratique interdite. Cette dépendance fait peur, puisque souvent associée à la criminalité. La notion même de danger semble plus intervenir dans les représentations liées aux drogues illégales qu'à d'autres dépendances pouvant paraître a priori moins «violentes». De la même manière, la consommation de drogues est considérée, par les répondants, comme le problème le plus sérieux pour la société.

Par ailleurs, le statut légal du produit semble jouer un rôle important dans les représentations sociales; c'est également une raison qui a pu pousser l'échantillon à montrer plus de clémence à l'égard des personnes dépendantes à l'alcool ou aux jeux de hasard et d'argent. Dans le processus des consciences collectives, légaliser un comportement va dans le sens de sa légitimation.

Finalement, si les personnes sondées peuvent paraître plus clémentes avec le joueur pathologique c'est peut-être aussi parce que ce «qu'il ingère» n'est pas substantiel. Ainsi, le jeu pathologique est peut-être davantage perçu comme étant une addiction mentale, une faiblesse de caractère.

Ceci est à mettre en rapport avec la question relative à l'importance des problèmes sociaux, causées par les dépendances. De la même manière, la consommation de drogues prime sur l'échelle d'importance, suivie de l'abus d'alcool, de la dépendance aux jeux et de la consommation de tabac. En termes de mortalité et morbidité, la perception de la population semble biaisée par rapport au «Global Burden of Disease», qui démontre que le tabac et l'alcool se situent parmi les premiers risques sanitaires causant le plus de dommages, et ceci davantage que les drogues illicites (World Health Organization (WHO), 2002). La consommation de tabac et sa dépendance sont en conséquence sous-estimées par la population.

Cette question a également été posée dans une enquête canadienne datant de 2000 (Azmi, 2000), dont voici les résultats: tous les scores se situent au-dessous de ceux de l'étude réalisée en Suisse romande, à l'exception de la consommation de tabac qui affiche un score plus élevé que dans notre échantillon. L'ordre est presque le même à une exception près: cette consommation de tabac qui semble être chez nous le problème social le moins important l'est avant le jeu pathologique au Canada. Les Canadiens interrogés ne semblent donc pas non plus considérer le jeu pathologique comme étant un problème social aussi sérieux que les autres.

Finalement, nous avons pu noter qu'il existait un lien intéressant entre la notion de culpabilité associée à une personne à cause de sa dépendance et l'importance que l'on donne à ce problème. Plus on juge une personne coupable de sa dépendance, plus on trouve que cette dépendance est un problème pour la société.

S'agissant de ces questions, il a été observé que la différence entre joueurs et non-joueurs n'était pas significative; toutefois il est intéressant de mentionner qu'en termes de moyennes les scores des joueurs se situent tous au-dessus de la moyenne théorique, percevant donc les personnes dépendantes comme plutôt coupables de leur dépendance. Il serait intéressant de

mettre cette observation en lien avec une enquête qualitative menée en France en 2007 mettant en lumière le phénomène suivant (Mangel, 2008): la perception de la pathologie (véhiculée entre autre par les médias ou structures de prévention) a clairement été intégrée par la population des joueurs; interviennent donc très rapidement et systématiquement dans leurs discours des adjectifs tels que «accros», «malades», «drogués». Ils utiliseraient donc ces mots dans le but d'anticiper les stéréotypes et de démontrer qu'ils ne sont pas «ignorants» face au credo sociétal dominant, au sein duquel cette pratique serait de l'ordre de la dépendance, de la «maladie». Cette stratégie est parfois utilisée pour ne pas s'éloigner de «la norme», pour souscrire aux normes de l'interlocuteur ou plus généralement d'une société. Ceci pourrait également expliquer pourquoi ils se montrent plus sévères à l'égard des différents comportements dépendants énoncés.

11.1.5 Types de jeux de hasard et d'argent et leur dangerosité

Au sein de notre échantillon, les jeux les plus prisés sont de la catégorie des loteries et paris. Selon un rapport du GREA (Groupement Romand d'Etudes des Addictions), depuis le début des années 90, ce domaine de jeux s'est fortement généralisé et ceci grâce à l'introduction de nouveaux produits très attractifs (1991 PMUR[®]; 1994 Loto Express[®]; 1999 Tactilo[®]; 2003 bornes PMUR[®]; 2003 paris Sporttip[®]; 2004 Sporttip one[®]; 2004 Euro Millions[®]) (Al Kurdi & Savary, 2005). Selon l'étude de la BASS (Büro für arbeits- und sozialpolitische Studien), «l'immense majorité des joueurs réguliers (1.18 million de personnes, 20.6% de la population adulte) jouent à la loterie à numéros, au Toto-X, au Sport-Toto ou à un jeu semblable (offre nationale et/ou étrangère)». Au sein de l'enquête «Canadian gambling behaviour and attitudes», les loteries apparaissent également comme étant les jeux les plus populaires: 49.6% ont joué aux loteries durant l'année écoulée. Puis, comme il est observable au sein de l'enquête suisse sur la santé, la catégorie de jeux la plus sollicitée par la population est la loterie.

S'agissant de la dangerosité des jeux selon leur potentiel de dépendance, les personnes interrogées ont désigné les machines à sous comme étant les plus dangereux. Ceci concorde à nouveau au rapport émis par la BASS qui affirme que «parmi les joueurs qui consultent, 81% ont indiqué avoir des problèmes avec les machines à sous». La caractéristique même des machines à sous est la vitesse, élément fondamental au sein de la problématique du jeu. Selon le professeur Griffiths (2008), il existe plusieurs types de caractéristiques dont celles structurelles, composées d'éléments qui font qu'un comportement est maintenu dans la durée; et la vitesse du jeu en fait partie.

Cependant, le Tactilo apparaît seulement en quatrième position alors qu'il a fait l'objet dans de nombreux pays, ainsi qu'en Suisse, de restrictions et précautions à l'égard de ses participants. Selon une enquête «Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec»: «les joueur d'ALV (appareils de loterie vidéo) et de courses de chevaux sont plus nombreux à développer un problème de jeu et ils dépensent annuellement davantage. Différentes caractéristiques de l'environnement des ALV sont propices au développement d'un problème de jeu: le nombre élevé de machines par site, l'accès à l'alcool dans les aires de jeu, l'accès à un guichet automatique sur place, l'isolement des joueurs et la densité élevée d'appareils dans certains secteurs plus peuplés ou défavorisés» (Houle & Paradis, 2007).

Il a été observé de surcroît que pour la plupart des jeux proposés, les joueurs ont tendance à les estimer moins dangereux que les non-joueurs. La majorité de l'échantillon sollicitée dans le cadre de cette enquête s'adonne à la catégorie de jeux des loteries et paris et parallèlement cette catégorie de jeux apparaît comme la moins dangereuse.

11.1.6 Jeux de hasard et d'argent et considérations sociopolitiques

Moins de la moitié de l'échantillon est d'accord avec le fait que les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter les revenus gouvernementaux, mais il est important de mentionner qu'un nombre non négligeable de personnes ont répondu 'ni plus, ni moins d'accord'. De plus, l'échantillon se montre très indécis à l'égard de l'acceptabilité de cette pratique. Par contre, dans le cadre de l'enquête canadienne citée précédemment, la majorité de l'échantillon approuve le fait qu'ils sont une activité acceptable (62%).

Il existe une ambiguïté à l'égard des jeux, au niveau social d'une part, et politico-économique d'autre part. Dans l'ouvrage «pathological gambling», Castellani affirme que «the government has put itself in a dangerous position which jeopardizes the very role of government itself. In this case of gambling, it is the government which is explicitly trying to get people to participate more, through advertisements, media promotions, and public relations campaigns. It is the government which is expanding the availability of more addictive forms of gambling like electronic gambling machines. This result is a dangerous shift in the fundamental role of government-from regulator of gambling to promoter of gambling» (Castellani, 2000).

La personne que nous avons interrogée affirme à l'égard de cette ambiguïté: «c'est comme avec l'alcool, on nous inflige, impose l'alcool en nous disant 'modérez votre consommation' et tout le monde est différent vis-à-vis de ça, c'est-à-dire qu'il y a des gens qui vont réussir et d'autres non. Il y a beaucoup de tentations, et beaucoup de gens excessifs. Je trouve cette offre malsaine, puisqu'on joue sur la fragilité des gens.»

Cette ambiguïté réside donc dans les deux versants de l'existence des jeux de hasard et d'argent: l'industrie que représentent ces jeux ainsi que leur réalité économique objective en termes de profits, et le modèle de médicalisation dont fait partie la dépendance aux jeux, considérée comme «une maladie» (Suissa, 2005).

Dans l'enquête canadienne une large majorité de l'échantillon (67%), exprime son approbation lorsque l'on fait mention des jeux comme moyen de gonfler les revenus gouvernementaux à la place d'imposer davantage la population; notre échantillon ne semble pas partager le même avis; une part non négligeable de l'échantillon se montre indécise. Parallèlement, 62.7% de l'échantillon ne sont pas d'accord avec l'affirmation «le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique».

La majorité des répondants, soit 57%, ne serait pas contre l'idée qu'un casino ouvre près de chez elles (72% dans l'enquête canadienne). A nouveau, une différence se révèle entre amateurs et non amateurs de jeux: plus on dépense, plus cette optique devient acceptable. Selon une enquête canadienne s'agissant de l'impact de l'ouverture d'un casino sur une communauté, il a été noté que les perceptions plutôt positives avant l'ouverture font l'objet de moins d'enthousiasme après son ouverture.

11.1.7 La population à risque

Nous avons pu constater, au fil de l'analyse empirique, que la population masculine représentait davantage une population à risque, et ceci pour plusieurs raisons: tout d'abord, les hommes sont un peu moins conscients que les femmes du risque de dépendance que représentent les jeux de hasard et d'argent sont proportionnellement un peu plus nombreux à penser à influencer l'issue des jeux. De manière générale, les hommes et les jeunes se montrent moins alertes, ayant tendance à attribuer une moins grande importance aux dépendances en tant que problèmes sociaux et se montrant moins favorables aux différentes propositions préventives visant à limiter les méfaits causés par les jeux. Ils acceptent en outre davantage l'idée qu'un casino ouvre près de chez eux. Selon un rapport du GREA (Al Kurdi & Savary, 2005), le profil du «joueur à risque» est masculin; la proportion d'hommes est plus large que celle des femmes.

Dans nombre d'études, il est ainsi démontré que les hommes entretiennent des comportements plus à risque à l'égard de diverses substances ou dépendances, ce qui expliquerait en partie pourquoi nous avons relevé ces résultats (Graf, en collaboration avec Annaheim, & Messerli, 2006).

Les jeunes sont également une population dite plus à risque, comme nous avons pu le constater au sein de notre analyse empirique. Dans nombre de recherches, ce constat a pu être relevé, même si les jeux et le jeu problématique touchent également une population avancée en âge. «Le sujet le plus à risque de s'engager dans des conduites de jeu pathologique aurait ainsi le profil d'un homme jeune, sans emploi et à faibles revenus, célibataire et peu intégré sur le plan socioculturel» (Institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm), 2008).

11.1.8 Prévention

Quelles sont les voies privilégiées par les personnes interrogées s'agissant de la prévention relative au jeu pathologique et ses méfaits? Nous avons pu observer que la majorité de l'échantillon promeut des moyens de communication plutôt que des mesures structurelles comme moyens préventifs. Il y a diverses manières d'agir pour une prévention du jeu: réduire, limiter les offres de jeux et de casinos, exclure et informer. Il existe trois niveaux de prévention: «primary prevention is an effort to prevent individuals in the general populace from becoming problem gamblers. Secondary prevention is an effort to prevent the development of problem gambling in individuals with risk factors for the condition. Tertiary prevention is an effort to stop and potentially reverse the problems occurring in existing problem gamblers» (Williams, West, & Simpson, 2007).

Comme le montre notre étude, l'information fait encore parfois défaut à l'égard de la dépendance au jeu: 42.6% des personnes interrogées n'ont jamais entendu parler du jeu problématique. Cependant, elles semblent avoir saisi toute l'importance d'informer dans un processus de limitation des méfaits, en attribuant à la proposition correspondante le score le plus élevé. En effet, le mode de prévention mis en exergue aujourd'hui est ce que l'on nomme le «jeu responsable» (Blaszczynski, Ladouceur, & Shaffer, 2004) comme un ensemble de mesures propres aux jeux de hasard et d'argent permettant de favoriser la santé publique. Le jeu responsable est fondé sur différents préceptes, dont l'information: le joueur doit être en effet correctement informé des «dangers» que peuvent générer les jeux avant de s'y adonner.

La publicité fait souvent appel aux pensées irrationnelles ou magiques telles que «100% des gagnants ont tenté leur chance», ceci pouvant accroître des éventuelles distorsions cognitives présentes chez certains joueurs. Une étude démontre d'ailleurs que les médias ont un impact sur les attitudes et intentions de jouer (Lee, Lemanski, & Jun, 2008). Une autre étude démontre que les messages et publicités relatifs aux jeux via la télévision ou Internet incitent à un certain nombre de jeunes joueurs à jouer et tendent à maintenir les habitudes de jeu (Derevensky, Sklar, Gupta, & Messerlian, 2010). Ainsi, la publicité a été considérée par les répondants suisses romands comme un moyen préventif important lors de la limitation des méfaits générés par les jeux. L'échantillon est partagé lorsqu'il s'agit d'interdire la publicité, mais 45% soutiennent cette mesure. L'étude précédemment mentionnée affirme finalement que les messages médiatiques relatifs au jeu problématique devraient être améliorés dans le but de contrecarrer les effets de ceux visant la promotion des jeux (Lee, et al., 2008).

Parallèlement, 68.2% ne sont pas d'accord avec l'affirmation plutôt répressive selon laquelle il faudrait fermer tous les casinos. S'agissant de l'interdiction de certains types de jeux, l'avis des répondants est également mitigé. L'interdiction ne leur paraît pas, de manière générale, une façon de prévenir le jeu problématique.

Au niveau des autres enquêtes internationales précédemment mentionnées, le même constat est de mise: on préfère toujours les options visant les restrictions et les informations que les interdictions. Par exemple, s'agissant de l'enquête canadienne (Azmi, 2000), environ 80% des répondants sont favorables à une limitation du nombre de loteries vidéo mais une minorité soit 40% se montre favorable à leur interdiction.

11.1.9 Différences des représentations selon les pratiques de jeu

Comme nous avons pu le constater au fil de l'analyse, il est intéressant de souligner que les représentations diffèrent selon que l'on est adepte ou non des jeux. La première observation est la suivante: les non-joueurs nourrissent une vision plus «négative» à l'égard des jeux. Ce constat a d'ailleurs été recensé dans d'autres enquêtes internationales (Wardle, et al., 2007). Voici quelques résultats obtenus dans la présente enquête: les non-joueurs entendent moins les jeux de hasard et d'argent comme étant des possibilités de gagner de l'argent, et sont parallèlement plus nombreux à trouver qu'ils rendent dépendants et sont immoraux. De plus, ils sont plus nombreux à soutenir que les jeux de hasard et d'argent ne sont pas légitimes et sont plus réticents à ce qu'un casino ouvre à proximité de chez eux. La seconde observation pouvant être relevée est que les joueurs ont eux tendance à relativiser leurs pratiques. Ils attribuent par exemple moins d'importance à la sévérité de la dépendance aux jeux comme problème social, soutiennent moins la dangerosité relative à certains jeux, et sont moins nombreux à soutenir les divers moyens préventifs proposés.

12 Conclusion

12.1 L'enquête sur les représentations générales

Comme nous l'avons déjà mentionné, les notions de jeu ou jeu excessif dépendent du rôle, de la place et de la définition du jeu dans une société donnée. Les jeux d'argent ont toujours existé et leur prise en considération a, elle, toujours dépendu de la régulation sociale au sein de laquelle elle existait. L'impact du contexte et son histoire sur les représentations sociales sont très importants. Différentes évolutions caractérisent les jeux de hasard et d'argent. Tout d'abord, les jeux ont occupé, des décennies durant, un rôle de divertissement; puis, pas à pas, ils ont été sources de débats et polémiques sociales, et ce au vu des conséquences et «dérives» causées par leurs pratiques. Qui plus est, rappelons qu'avant d'être un objet de médecine, le jeu fut d'abord un objet de morale.

Parallèlement à ces changements de paradigmes, l'industrie du jeu n'a cessé de se développer et de s'introduire dans notre quotidien. De nombreuses évolutions ont été déterminantes en leur sein telles que la démocratisation du jeu, sa libéralisation ou encore sa modernisation.

Le jeu est donc un produit proposé par une société qui en fait d'une part l'apologie et d'autre part l'objet de différentes sanctions et précautions sociales. Néanmoins, il est également réducteur de faire le procès d'un Etat dit croupier car «il y a historiquement une complicité entre les joueurs et les opérateurs de jeux» (Institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm), 2008). De plus, cette thématique s'inscrit dans nombre de champs de recherche tels qu'historique, social, économique et politique.

C'est au travers de son histoire et de sa gestion que les représentations lui étant associées sont devenues empruntes d'ambivalences et d'ambiguïtés. Nous allons en donner quelques illustrations.

Tout d'abord, nous avons pu observer que la majorité de l'échantillon a conscience de la dépendance que peut provoquer cette pratique, ainsi que de son importance en tant que problème social, mais parallèlement la majorité s'adonne à cette pratique et pense que les gens en général s'y adonnent plus qu'auparavant. La majorité de l'échantillon joue et paradoxalement la majorité trouve cette pratique immorale.

Finalement, le facteur qui pousserait les individus à jouer serait prioritairement l'envie de gagner de l'argent, mais la majorité n'est pas d'accord avec l'affirmation selon laquelle les jeux seraient un moyen de se faire de l'argent.

13 Bibliographie

- Al Kurdi, C., & Savary, J. F. (2005). Etude d'un dispositif intercantonal de lutte contre le jeu excessif. Yverdon-les-Bains: Groupement romand d'études sur l'alcoolisme et les toxicomanies (GREAT).
- Azmier, J. (2000). Canadian gambling behaviour and attitudes: Summary report. Calgary: Canada West Foundation.
- Bergler, E. (1957). *The psychology of gambling*: London: Hanison 1958; Reprint New York: International University Press 1970, 1974.
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). A science-based framework for responsible gambling: The Reno model. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 301-317. doi: 10.1023/B:JOGS.0000040281.49444.e2 490718 [pii]
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487- 499.
- Blume, S. B. (1988). Compulsive gambling and the medical model. *Journal of Gambling Studies*, 3(4), 237-247.
- Castellani, B. (2000). *Pathological gambling: The making of a medical problem*. Albany: State University of New York Press.
- Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., & Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 21-34. doi: 10.1007/s11469-009-9211-7
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). L'indice canadien du jeu excessif. Ottawa, Canada: Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.
- Frank, M. L., Lester, D., & Wexler, A. (1991). Suicidal behavior among members of Gamblers Anonymous. *Journal of Gambling Studies*, 7(3), 249-254
- Goodman, A. (1990). Addiction: Definition and implications. *British Journal of Addiction*, 85, 1403-1408.
- Graf, M., en collaboration avec Annaheim, B., & Messerli, J. (2006). Genre masculin et dépendances: données de base et recommandations. Lausanne: Institut suisse de prévention de l'alcoolisme et autres toxicomanies (ISPA).
- Grant, J. E., & Potenza, M. N. (Eds.). (2004). *Pathological gambling: A clinical guide to treatment*. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing, Inc.
- Griffiths, M. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling Studies*, 6(1), 31-42.
- Griffiths, M. (2008). *The relative addictive potential of different gambling offers*. Paper presented at the Congrès international du jeu, Lausanne.
- Hodgins, D. C. (2004). Using the NORC DSM Screen for Gambling Problems as an outcome measure for pathological gambling: Psychometric evaluation. *Addictive Behaviors*, 29(8), 1685-1690.
- Houle, V., & Paradis, I. (2007). Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec. Québec: Direction régionale de santé publique de la Capitale-Nationale.
- Institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm). (2008). Expertise collective «Jeux de hasard et d'argent - Contextes et addictions». Paris: Éditions Inserm.
- Jodelet, D. (1989). *Les représentations sociales*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Johnson, E. E., Hamer, R., Nora, R. M., Tan, B., Eisenstein, N., & Engelhart, C. (1997). The Lie/Bet Questionnaire for screening pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80(1), 83-88.
- Joukador, J., Blaszczynski, A., & Maccallum, F. (2004). Superstitious beliefs in gambling among problem and non-problem gamblers: Preliminary data. *Journal of Gambling Studies*, 20(2), 171-180. doi: 10.1023/B:JOGS.0000022308.27774.2b
- Künzi, K., Fritschi, T., & Egger, T. (2004). *Les jeux de hasard et la pathologie du jeu en Suisse*. Bern: Büro für arbeits- und sozialpolitische Studien.
- Ladouceur, R. (1996). The prevalence of pathological gambling in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 12, 129-142.

- Lamberton, A., & Oei, T. P. S. (1997). Problem gambling in adults: An overview. *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 4(2), 84-104.
- Lee, H.-S., Lemanski, J. L., & Jun, J. W. (2008). Role of gambling media exposure in influencing trajectories among college students. *Journal of Gambling Studies*, 24(1), 25-37. doi: 10.1007/s10899-007-9078-0
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (2006). Evaluation of patients treated for pathological gambling in a combined alcohol, substance abuse and pathological gambling treatment unit using the Addiction Severity Index. *Addiction*, 86(8), 1017-1028.
- Mangel, A. C. (2008). *Analyse sociologique de l'impact de la prise en compte de la dépendance aux jeux d'argent en France sur les représentations et pratiques des joueurs de la Française des Jeux*. Paper presented at the Congrès international du jeu, Lausanne.
- McMillen, J., Marshall, D., Ahmed, E., & Wenzel, M. (2004). Victorian Longitudinal Community Attitudes Survey Centre for Gambling Research, Australian National University, *Gambling research panel report No 6*. Melbourne: Department of Justice.
- Mercklé, P. (2004). *Sociologie des réseaux sociaux*. Paris: La Découverte.
- Osiek, C., Bondolfi, G., & Ferrero, F. (1999). *Etude de prévalence du jeu pathologique en Suisse*. Hôpitaux universitaires, document non publié. Genève.
- Osiek, C., Bondolfi, G., Jermann, F., Zullino, D., & Ferrero, F. (2008). *Etudes de prévalence du jeu pathologique en Suisse, 1998 et 2005*. Paper presented at the 2e Symposium international "Prévention et traitement du jeu excessif dans une société addictive", Lausanne.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22(7), 1009-1061.
- Reith, G. (2006). *Research on the social impacts of gambling: Final report*. Edinburgh: Scottish Executive Social Research Retrieved from <http://www.scotland.gov.uk/Resource/Doc/143770/0036514.pdf>.
- Roy Morgan Research. (1999). *Sixth survey of community gambling patterns and perceptions*. Melbourne, Australia: Victorian Casino and Gaming Authority.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., & Vander Bilt, J. (1999). Estimating the prevalence of disordered gambling behaviour in the United States and Canada: A meta-analysis. *American Journal of Public Health*, 89(9), 1369-1376.
- Smith, W. (2002). Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian Problem Gambling Index (CPGI): Final report. Edmonton: Alberta Gaming Research Institute.
- Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive Behaviors*, 27(1), 1-19.
- Suissa, A. M. (2005). La construction d'un problème social en pathologie: le cas des jeux de hasard et d'argent. *Nouvelles pratiques sociales*, 18(1), 148-161.
- Sullivan, S. (2004). Validation of the Victorian Gambling Screen. Melbourne: Centre for Gambling Research, Australian National University.
- Sullivan, S. (2007). Don't let an opportunity go by: Validation of the EIGHT Gambling Screen. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 5(4), 381-389.
- Toneatto, T. (2008). Reliability and validity of the Gamblers Anonymous Twenty Questions. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 30(1), 71-78. doi: 10.1007/s10862-007-9070-0
- Turner, N., Ialomiteanu, A., & Room, R. (1999). Checkered expectations: Predictors of approval of opening a casino in the Niagara community. *Journal of Gambling Studies*, 15, 45-70.
- Ursua, M. P., & Uribebarrea, L. L. (1998). 20 Questions of Gamblers Anonymous: A psychometric study with population of Spain. *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 3-15.
- Valleur, M., & Bucher, C. (1997). *Le jeu pathologique*. Paris: PUF.
- Valleur, M., & Matysiak, J. C. (2002). *Les addictions - Panorama clinique, modèles explicatifs, débat social et prise en charge*. Paris: Armand Colin.
- Venisse, J.-L., Ades, J., & Valleur, M. (2007). Rapport pour la MILDT concernant le problème des addictions aux jeux Retrieved 03.11.2008, from www.drogues.gouv.fr

- Volberg, R. A., Abbott, M. W., & Munck, I. (2001). Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104(4), 250–256.
- Volberg, R. A., & Banks, S. M. (1990). A review of two measures of pathological gambling in the United States. *Journal of Gambling Studies*, 6(2), 153-163.
- Wagenaar, W. A. (1988). *Paradoxes of gambling behavior*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Walker, M. B., & Dickerson, M. G. (1996). The prevalence of problem and pathological gambling: A critical analysis. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 233-249.
- Wardle, H., Sproston, K., Orford, J., Erens, B., Griffiths, M., Constantine, R., et al. (2007). *British gambling prevalence survey 2007*. London: National Centre for Social Research.
- Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2007). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence. Guelph, Ontario: Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre.
- World Health Organization (WHO). (2002). *The World Health Report 2002 - Reducing Risks, Promoting Healthy Life*. Geneva: WHO.
- Young, M., & Stevens, M. (2008). SOGS and CGPI: Parallel comparison on a diverse population. *Journal of Gambling Studies*, 24(3), 227-356.

14 Annexes

Annexe 1 Description de l'échantillon (Enquête sur les représentations sociales 2009)

	Genre			Age			Niveau d'instruction				
	Masc.	Fém.	Total	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	Total	Primaire	Secondaire	Tertiaire	Total
<i>n</i>	1220	1280	2500	584	1033	883	2500	111	1648	741	2500
Pourcentage	48.8%	51.2%	100%	23.3%	41.3%	35.3%	100%	4.4%	65.9%	29.6%	100%

Annexe 2 Profil sociodémographique des joueurs (Enquête sur les représentations sociales 2009)

	Genre sig = 0.012			Age sig < 0.001			Niveau d'instruction sig = 0.002				
	Masc.	Fém.	Total	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	Total	Primaire	Secondaire	Tertiaire	Total
<i>n</i>	722	699	1421	369	595	457	1421	53	976	392	1421
Pourcentage	50.8%	49.2%	100%	26.0%	41.9%	32.2%	100%	3.7%	68.7%	27.6%	100%

Annexe 3a Somme dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois (Enquête sur les représentations sociales 2009)

	1 à 50 Fr.	51 à 101 Fr.	102 Fr. et plus	Total
<i>n</i>	1088	125	48	1261
Pourcentage	86.3%	9.9%	3.8%	100%

Annexe 3b Somme dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois, selon les caractéristiques sociodémographiques des joueurs (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items*</i>	<i>Genre sig = 0.007</i>		<i>Age sig = 0.079</i>			<i>Niveau d'instruction sig = 0.035</i>		
	<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>15-29 ans</i>	<i>30-49 ans</i>	<i>50-74 ans</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>
1 à 50 Fr.	83.8%	90.3%	87.9%	87.1%	84.1%	93.9%	84.4%	89.8%
51 à 101 Fr.	11.0%	8.8%	9.9%	9.8%	10.0%	6.1%	10.8%	8.1%
102 Fr. et plus	5.3%	2.3%	2.2%	3.1%	5.9%	0.1%	4.6%	2.0%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

* Joueurs: Hommes *n* = 722, Femmes *n* = 699, 15-29 ans *n* = 369, 30-49 ans *n* = 595, 50-74 ans *n* = 457, niveau d'instruction primaire *n* = 53, niveau d'instruction secondaire *n* = 976, niveau d'instruction tertiaire *n* = 392.

Annexe 4a Fréquence du jeu durant les 12 derniers mois parmi les joueurs (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items</i>	<i>1 à 41 fois/année</i>	<i>42 à 70 fois/année</i>	<i>71 à 202 fois/année</i>	<i>203 et +/année</i>	<i>Total</i>
<i>n</i>	756	350	85	219	1410
<i>Pourcentage</i>	53.6%	24.8%	6.0%	15.5%	100%

Annexe 4b Fréquence du jeu durant les 12 derniers mois, selon les caractéristiques sociodémographiques des joueurs (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items</i>	<i>Genre sig = 0.075</i>		<i>Age sig = 0.003</i>			<i>Niveau d'instruction sig = 0.009</i>		
	<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>15-29 ans</i>	<i>30-49 ans</i>	<i>50-74 ans</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>
<i>1 à 41 fois/année</i>	51.3%	56.0%	58.0%	55.7%	47.3%	42.3%	51.8%	59.7%
<i>42 à 70 fois/année</i>	26.9%	22.7%	24.0%	25.2%	25.0%	32.7%	25.4%	22.3%
<i>71 à 202 fois/année</i>	5.2%	6.9%	6.6%	5.1%	6.9%	3.8%	7.3%	3.1%
<i>203 et +/année</i>	16.7%	14.4%	11.4%	14.0%	20.8%	21.2%	15.5%	14.9%
<i>Total</i>	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

* Joueurs: Hommes *n* = 722, Femmes *n* = 699, 15-29 ans *n* = 369, 30-49 ans *n* = 595, 50-74 ans *n* = 457, niveau d'instruction primaire *n* = 53, niveau d'instruction secondaire *n* = 976, niveau d'instruction tertiaire *n* = 392.

Annexe 5 Représentations collectives à l'égard du joueur problématique, selon les caractéristiques sociodémographiques des répondants (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 5</i>	**	<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>Sig</i>	<i>15-29 ans</i>	<i>30-49 ans</i>	<i>50-74 ans</i>	<i>Sig</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>	<i>Sig</i>
1 qui passe beaucoup de temps à jouer au détriment d'autres activités	d'accord	76.8%	80.4%	0.016	73.0%	83.0%	77.4%	<0.001	66.7%	77.7%	82.6%	<0.001
2 qui dépense de grandes sommes pour le jeu	d'accord	79.4%	84.1%	0.002	80.8%	84.3%	79.6%	0.023	72.2%	81.6%	87.7%	0.014
3 qui éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue	d'accord	75.2%	81.0%	<0.001	72.0%	79.7%	80.5%	<0.001	74.3%	78.0%	79.0%	0.529
4 dont les habitudes de jeu le mène à des conséquences néfastes (conflit familial/professionnel)	d'accord	80.9%	85.6%	0.001	76.2%	86.4%	84.4%	<0.001	81.3%	82.6%	85.2%	0.236
5 qui essaye de fuir (p.ex. un problème, une situation)	d'accord	50.0%	60.5%	<0.001	46.8%	57.6%	58.5%	<0.001	56.7%	55.5%	54.9%	0.930
6 qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi	d'accord	29.7%	38.4%	<0.001	25.7%	35.1%	38.8%	<0.001	37.6%	35.1%	31.5%	0.180
7 qui aime prendre des risques	d'accord	60.0%	63.8%	0.030	58.4%	63.7%	62.3%	0.106	56.0%	64.1%	58.1%	0.009
8 qui doit satisfaire un besoin important de jouer	d'accord	71.7%	77.6%	<0.001	69.5%	78.5%	73.6%	<0.001	66.7%	75.2%	74.7%	0.141
9 qui contrôle toujours ses activités de jeux	pas d'accord	63.3%	61.8%	0.247	60.4%	64.6%	61.5%	0.196	50.9%	59.9%	70.0%	<0.001
10 qui peut être poussé au suicide	d'accord	36.7%	45.8%	<0.001	31.9%	43.9%	44.8%	<0.001	50.0%	42.7%	37.2%	0.008
11 qui peut être amené à des actes criminels (par ex vols)	d'accord	40.1%	44.0%	0.028	34.2%	44.7%	44.2%	<0.001	53.2%	43.2%	37.7%	0.003

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Tous les items (sauf le n° 5.9) ayant une moyenne supérieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie d'accord comprenant «d'accord» (4) et «tout à fait d'accord» (5); le 5.9 ayant une moyenne inférieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie pas d'accord qui englobe «pas d'accord» (2) et «pas du tout d'accord» (1)

Annexe 6 Représentations collectives à l'égard du joueur problématique, selon la somme dépensée en francs suisses par mois pour les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 5</i>	<i>1 à 50 Fr./mois</i>	<i>51 à 101 Fr./mois</i>	<i>102 et plus/mois</i>	<i>p ANOVA</i>
1 qui passe beaucoup de temps à jouer	4.19	4.34	3.72	0.003
2 qui dépense de grandes sommes pour le jeu	4.30	4.46	4.13	0.084
3 éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue	4.20	4.15	4.27	0.778
4 dont les habitudes de jeu le mène à des conséquences néfastes	4.32	4.41	3.92	0.005
5 qui essaye de fuir	3.57	3.62	3.21	0.091
6 qui essaye de remédier à une mauvais estime de soi	3.00	2.80	2.52	0.007
7 qui aime prendre des risques	3.73	3.98	3.90	0.041
8 qui doit satisfaire un besoin important de jouer	4.02	4.11	3.80	0.220
9 qui contrôle toujours ses activités de jeu	2.24	2.27	2.47	0.446
10 qui peut être poussé au suicide	3.22	3.14	2.85	0.117
11 qui peut être amené à des actes criminels (par ex vols)	3.18	3.14	3.02	0.666

* 1 à 50 Fr. *n* = 1088, 51 à 101 Fr. *n* = 125, 102 et plus Fr. *n* = 48.

Annexe 7 Perceptions relatives à la personnalité du joueur problématique, selon les caractéristiques sociodémographiques des répondants (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 12**</i>	<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>Sig</i>	<i>15-29 ans</i>	<i>30-49 ans</i>	<i>50 à 74 ans</i>	<i>Sig</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>	<i>Sig</i>
1 Trouve le joueur plutôt fainéant	24.3%	25.2%	0.316	31.4%	22.7%	22.5%	<0.001	25.2%	26.7%	20.2%	0.004
2 Trouve le joueur plutôt involontaire	31.5%	35.5%	0.021	27.0%	33.9%	37.5%	<0.001	28.8%	32.7%	36.0%	0.179
3 Trouve le joueur plutôt faible	71.7%	70.3%	0.231	66.8%	70.7%	74.0%	0.013	71.3%	71.0%	70.7%	0.984
4 Trouve le joueur plutôt impulsif	76.7%	77.5%	0.351	77.0%	78.9%	75.1%	0.155	67.0%	77.1%	78.6%	0.030

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Nous avons choisi pour chaque item l'adjectif correspondant au score de la moyenne le plus élevé.

Annexe 8 *Perceptions relatives à la personnalité du joueur problématique, selon le fait d'être joueur ou non, selon la fréquence du jeu et la somme dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Items de la question 12*	**		p_{ANOVA}	Fréquence du jeu***				p_{ANOVA}	Somme dépensée par mois****			p_{ANOVA}
	Joueur	Non-joueur		1 à 41 fois/année	42 à 70 fois/année	71 à 202 fois/année	203 fois et +/année		1 à 50 Fr./mois	51 à 101 Fr./mois	102 Fr. et +/mois	
1 Trouve le joueur plutôt fainéant	3.02	3.05	0.536	3.08	3.02	3.04	2.83	0.051	3.03	3.00	2.81	0.409
2 Trouve le joueur plutôt involontaire	2.99	3.13	0.013	3.03	2.94	3.06	2.91	0.536	2.98	2.92	2.77	0.499
3 Trouve le joueur plutôt faible	1.95	1.94	0.755	1.93	1.97	1.94	1.96	0.949	1.93	1.88	1.96	0.853
4 Trouve le joueur plutôt impulsif	1.70	1.81	0.010	1.68	1.82	1.73	1.58	0.035	1.68	1.66	1.57	0.752

* Nous avons choisi pour chaque item l'adjectif correspondant au score de la moyenne le plus élevé.

** Joueurs. Hommes $n = 722$, Femmes $n = 699$, 15-29 ans $n = 369$, 30-49 ans $n = 595$, 50-74 ans $n = 457$, niveau d'instruction primaire $n = 53$, niveau d'instruction secondaire $n = 976$, niveau d'instruction tertiaire $n = 392$.

*** 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

**** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 et plus Fr. $n = 48$.

Annexe 9 Approbation des répondants à l'égard des affirmations relatives à la perception du joueur problématique, selon l'image attribuée à sa personnalité – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items de la question 5</i>	<i>n</i>	<i>Image positive</i>	<i>Indécis</i>	<i>Image négative</i>	<i>p</i> ANOVA
1 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui passe beaucoup de temps à jouer au détriment d'autres activités?	2446	4.13	4.16	4.26	0.034
2 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui dépense de grandes sommes pour le jeu?	2452	4.20	4.34	4.34	0.004
3 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue?	2430	4.12	4.21	4.21	0.101
4 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un dont les habitudes de jeu le mène à des conséquences néfastes (conflit familial/professionnel)?	2465	4.23	4.31	4.43	<0.001
5 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui essaye de fuir (p.ex. un problème, une situation)?	2440	3.53	3.63	3.74	0.001
6 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi?	2387	2.92	3.05	3.20	<0.001
7 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui aime prendre des risques?	2462	3.70	3.76	3.82	0.078
8 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui doit satisfaire un besoin important de jouer?	2463	3.96	4.08	4.14	0.002
9 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui contrôle toujours ses activités de jeux?	2440	2.36	2.24	2.23	0.095
10 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui peut être poussé au suicide?	2401	3.17	3.22	3.30	0.111
11 Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un qui peut être amené à des actes criminels (par ex. vols)?	2422	3.14	3.22	3.28	0.094

Annexe 10 Perceptions relatives aux jeux de hasard et d'argent, selon les caractéristiques sociodémographiques des répondants
(Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 1</i>	<i>**</i>	<i>Genre</i>			<i>Age</i>				<i>Niveau d'instruction</i>			
		<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>Sig</i>	<i>15-29 ans</i>	<i>30-49 ans</i>	<i>50-74</i>	<i>Sig</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>	<i>Sig</i>
1 Fournissent une possibilité de se faire des amis	pas d'accord	75.5%	83.8%	<0.001	71.3%	82.7%	81.9%	<0.001	65.7%	77.8%	86.1%	<0.001
2 Fournissent une possibilité de se faire de l'argent	pas d'accord	49.0%	51.6%	0.098	38.6%	49.6%	59.0%	<0.001	50.5%	47.5%	56.6%	<0.001
3 Sont immoraux	pas d'accord	49.9%	49.1%	0.363	51.3%	49.9%	47.9%	0.418	42.6%	49.8%	49.9%	0.339
4 Rendent les personnes dépendantes	d'accord	57.1%	60.7%	0.036	60.9%	60.1%	56.3%	0.131	58.3%	60.1%	56.6%	0.275
5 Sont excitants	d'accord	55.7%	59.6%	0.028	55.5%	56.9%	60.2%	0.162	63.3%	57.6%	57.1%	0.470

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Les 3 premiers items ayant une moyenne inférieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie pas d'accord qui englobe «pas d'accord» (2) et «pas du tout d'accord» (1); les items 1.4 et 1.5 ayant une moyenne supérieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie d'accord comprenant «d'accord» (4) et «tout à fait d'accord» (5).

Annexe 11 Perceptions relatives aux jeux de hasard et d'argent, selon la fréquence du jeu et la somme du jeu dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items de la question 1</i>	<i>Fréquence du jeu*</i>				<i>p ANOVA</i>	<i>Somme dépensée**</i>			<i>p ANOVA</i>
	<i>1 à 41 fois/année</i>	<i>42 à 70 fois/année</i>	<i>71 à 202 fois/année</i>	<i>203 fois et +/année</i>		<i>1 à 50 Fr.</i>	<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>	
1 Fournissent une possibilité de se faire des amis	1.60	1.78	1.79	1.84	0.005	1.67	1.76	2.42	<0.001
2 Fournissent une possibilité de se faire de l'argent	2.69	2.90	2.95	2.97	0.008	2.81	2.98	3.32	0.015
3 Sont immoraux	2.54	2.24	2.23	2.38	0.002	2.46	2.28	2.10	0.064
4 Rendent les personnes dépendantes	3.67	3.60	3.36	3.60	0.158	3.60	3.57	3.48	0.768
5 Sont excitants	3.55	3.63	3.72	3.73	0.230	3.58	3.86	3.90	0.016

* 1 à 41 fois/année *n* = 756, 42 à 70 fois/année *n* = 350, 71 à 202 fois/année *n* = 85, 203 fois et plus/année *n* = 219.

** 1 à 50 Fr. *n* = 1088, 51 à 101 Fr. *n* = 125, 102 et plus Fr. *n* = 48.

Annexe 12 Perceptions relatives à la notion de gain, selon les caractéristiques sociodémographiques des répondants (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 2</i>	**	<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>Sig</i>	<i>15-29</i>	<i>30-49</i>	<i>50-74</i>	<i>Sig</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>	<i>Sig</i>
1 Hasard/chance	d'accord	77.3%	79.4%	0.102	72.6%	79.0%	81.1%	<0.001	78.7%	77.1%	81.1%	0.093
2 Habileté personnelle	pas d'accord	61.6%	67.3%	0.002	57.5%	66.0%	67.5%	<0.001	63.6%	62.8%	68.7%	0.021
3 Niveau expérience	pas d'accord	57.9%	61.4%	0.042	56.6%	61.5%	59.6%	0.159	57.4%	59.5%	60.4%	0.824

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Le premier item ayant une moyenne supérieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie d'accord comprenant «d'accord» (4) et «tout à fait d'accord» (5); les 2 derniers items ayant une moyenne inférieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie pas d'accord qui englobe «pas d'accord» (2) et «pas du tout d'accord» (1)

Annexe 13 Perceptions relatives à la notion de gain, selon la fréquence du jeu et la somme du jeu dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items de la question 2</i>	*		p_{ANOVA}	<i>Fréquence du jeu**</i>					p_{ANOVA}	<i>Somme dépensée***</i>			p_{ANOVA}
	<i>Joueur</i>	<i>Non-joueur</i>		<i>1 à 41 fois/année</i>	<i>42 à 70 fois/année</i>	<i>71 à 202 fois/année</i>	<i>203 fois et +/année</i>	<i>1 à 50 Fr.</i>		<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>		
1 Hasard/chance	4.32	4.15	<0.001	4.31	4.35	4.49	4.27	0.370	4.33	4.36	4.21	0.695	
2 Habileté personnelle	2.07	2.15	0.128	1.96	2.18	2.15	2.25	0.002	2.05	2.35	2.44	0.004	
3 Niveau expérience	2.2	2.28	0.095	2.17	2.24	2.24	2.21	0.788	2.17	2.28	2.52	0.105	

* Joueurs: Hommes $n = 722$, Femmes $n = 699$, 15-29 ans $n = 369$, 30-49 ans $n = 595$, 50-74 ans $n = 457$, niveau d'instruction primaire $n = 53$, niveau d'instruction secondaire $n = 976$, niveau d'instruction tertiaire $n = 392$.

** 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

*** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 Fr. et plus $n = 48$.

Annexe 14 Perceptions relatives aux pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent, selon les caractéristiques sociodémographiques des répondants (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 3</i>	<i>**</i>	<i>Genre</i>			<i>Age</i>				<i>Niveau d'instruction</i>			
		<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>Sig</i>	<i>15-29</i>	<i>30-49</i>	<i>50-74</i>	<i>Sig</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>	<i>Sig</i>
1 Influence sociale	pas d'accord	34.6%	36.1%	0.240	35.8%	34.7%	35.9%	0.849	34.30%	34.9%	36.5%	0.754
2 Accessibilité	d'accord	53.6%	53.9%	0.460	48.6%	54.5%	56.3%	0.014	53.20%	52.4%	56.9%	0.126
3 Gain important proposé	d'accord	77.6%	76.2%	0.214	73.0%	79.1%	77.0%	0.021	72.50%	75.5%	80.7%	0.010
4 Dispositions individuelles	d'accord	48.2%	53.7%	0.003	45.2%	52.8%	52.7%	0.007	47.60%	49.3%	55.2%	0.024
5 Isolement	d'accord	33.8%	39.3%	0.003	30.0%	37.8%	39.7%	0.001	39.80%	37.0%	35.4%	0.016
6 Gains rapides	d'accord	67.6%	68.4%	0.354	64.5%	69.6%	68.5%	0.100	61.30%	65.8%	74.0%	<0.001
7 Simplicité des règles	d'accord	62.2%	64.9%	0.086	62.6%	64.7%	63.0%	0.037	64.40%	64.5%	61.6%	0.395
8 Envie de se divertir	d'accord	49.3%	47.8%	0.239	53.9%	48.3%	45.3%	0.005	46.40%	50.7%	44.3%	0.014
9 Envie de gagner de l'argent	d'accord	87.7%	89.0%	0.179	86.3%	89.60%	88.2%	0.132	86.2%	88.9%	87.4%	0.463

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Le premier item ayant une moyenne inférieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie pas d'accord qui englobe «pas d'accord» (2) et «pas du tout d'accord» (1); les autres items ayant une moyenne supérieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie d'accord comprenant «d'accord» (4) et «tout à fait d'accord» (5)

Annexe 15 Perceptions relatives aux pôles attractifs des jeux de hasard et d'argent, selon la fréquence du jeu et la somme du jeu dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items de la question 3</i>	<i>Fréquence du jeu*</i>					<i>Somme dépensée**</i>			
	<i>1 à 41 fois/année</i>	<i>42 à 70 fois/année</i>	<i>71 à 202 fois/année</i>	<i>203 fois et +/année</i>	<i>p ANOVA</i>	<i>1 à 50 Fr.</i>	<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>	<i>p ANOVA</i>
1 Influence sociale	2.97	2.96	2.89	2.86	0.690	2.97	2.91	2.74	0.454
2 Accessibilité	3.50	3.53	3.64	3.61	0.512	3.50	3.53	3.69	0.561
3 Gain important proposé	4.14	4.14	4.22	4.11	0.845	4.15	4.10	4.19	0.846
4 Dispositions individuelles	3.40	3.44	3.20	3.33	0.306	3.42	3.37	3.13	0.193
5 Isolement	2.97	2.93	2.86	2.76	0.203	2.94	2.88	2.48	0.045
6 Gains rapides	3.85	3.91	3.87	3.85	0.820	3.88	3.84	3.89	0.916
7 Simplicité des règles	3.79	3.82	3.96	3.89	0.410	3.81	3.91	4.15	0.100
8 Envie de se divertir	3.36	3.52	3.62	3.55	0.026	3.41	3.60	3.77	0.033
9 Envie de gagner de l'argent	4.54	4.57	4.48	4.52	0.768	4.55	4.60	4.56	0.795

* 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 et plus Fr. $n = 48$.

Annexe 16 Représentations des répondants relatives à l'expansion des jeux de hasard et d'argent, selon les caractéristiques sociodémographiques (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Question 4</i>	<i>Genre sig = 0.051</i>		<i>Age sig = 0.107</i>			<i>Niveau d'instruction sig < 0.001</i>		
	<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>15-29 ans</i>	<i>30-49ans</i>	<i>50-74 ans</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>
Plus qu'il y a 10 ans	75.4%	75.2%	73.6%	76.6%	74.9%	76.6%	77.3%	70.6%
Moins qu'il y a 10 ans	3.2%	1.7%	3.3%	2.1%	2.3%	4.5%	2.7%	1.5%
Autant qu'il y a 10 ans	13.5%	13.5%	16.1%	12.8%	12.7%	14.4%	12.1%	16.5%
Ne sait pas	7.9%	9.6%	7.0%	8.5%	10.2%	4.5%	7.8%	11.5%

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

Annexe 17 Représentations relatives à l'expansion des jeux de hasard et d'argent, selon la fréquence du jeu et la somme du jeu dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Question 4</i>	<i>Fréquence du jeu* sig = 0.099</i>				<i>Somme dépensée** sig = 0.665</i>		
	<i>1 à 41 fois/année</i>	<i>42 à 70 fois/année</i>	<i>71 à 202 fois/année</i>	<i>203 fois et +/année</i>	<i>1 à 50 Fr.</i>	<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>
Plus qu'il y a 10 ans	76.5%	82.9%	89.5%	80.4%	79.8%	84.8%	79.2%
Moins qu'il y a 10 ans	2.5%	2.9%	1.2%	2.3%	2.0%	0.8%	4.2%
Autant qu'il y a 10 ans	13.8%	1%	8.1%	11.9%	13.0%	8.8%	12.5%
Ne sait pas	7.3%	4.3%	1.2%	5.5%	5.2%	5.6%	4.2%

* 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 et plus Fr. $n = 48$.

Annexe 18 *Proportion des répondants ayant déjà entendu parler du jeu problématique, selon les caractéristiques sociodémographiques* (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Question 6	Genre sig = 0.321		Age sig = 0.001			Niveau d'instruction sig < 0.002			Total
	Masc.	Fém.	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	Primaire	Secondaire	Tertiaire	
<i>n</i>	707	729	348	625	463	39	904	493	1436
Oui	58.0%	57.0%	59.6%	60.5%	52.4%	35.1%	54.9%	66.5%	57.4%

* Hommes *n* = 1220, Femmes *n* = 1280, 15-29 ans *n* = 584, 30-49 ans *n* = 1033, 50-74 ans *n* = 883, niveau d'instruction primaire *n* = 111, niveau d'instruction secondaire *n* = 1648, niveau d'instruction tertiaire *n* = 741.

Annexe 19 *Proportion des joueurs ayant déjà entendu parler du jeu problématique, selon la fréquence du jeu et la somme dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Question 6	Question 18* sig < 0.001		Fréquence du jeu** sig = 0.962				Somme dépensée*** sig = 0.762		
	Joueur	Non-joueur	1 à 41 fois/année	42 à 70 fois/année	71 à 202 fois/année	203 fois et +/année	1 à 50 Fr.	51 à 101 Fr.	102 Fr. et plus
<i>n</i>	863	573	461	212	53	130	763	73	27
Oui	60.7%	53.1%	61.0%	60.6%	62.4%	59.4%	60.6%	58.4%	56.3%

* Joueurs: Hommes *n* = 722, Femmes *n* = 699, 15-29 ans *n* = 369, 30-49 ans *n* = 595, 50-74 ans *n* = 457, niveau d'instruction primaire *n* = 53, niveau d'instruction secondaire *n* = 976, niveau d'instruction tertiaire *n* = 392.

** 1 à 41 fois/année *n* = 756, 42 à 70 fois/année *n* = 350, 71 à 202 fois/année *n* = 85, 203 fois et plus/année *n* = 219.

*** 1 à 50 Fr. *n* = 1088, 51 à 101 Fr. *n* = 125, 102 et plus Fr. *n* = 48.

Annexe 20 Proportion des répondants connaissant un joueur problématique, selon les caractéristiques sociodémographiques (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Question 7	Genre sig = 0.199		Age sig = 0.470			Niveau d'instruction sig = 0.292			Total
	Masc.	Fém.	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	Primaire	Secondaire	Tertiaire	
<i>n</i>	288	283	123	245	203	23	392	156	571
Oui	23.6%	22.1%	21.1%	23.7%	23.0%	20.7%	23.8%	21.1%	22.8%

* Hommes *n* = 1220, Femmes *n* = 1280, 15-29 ans *n* = 584, 30-49 ans *n* = 1033, 50-74 ans *n* = 883, niveau d'instruction primaire *n* = 111, niveau d'instruction secondaire *n* = 1648, niveau d'instruction tertiaire *n* = 741.

Annexe 21 Proportion des joueurs connaissant un joueur problématique, selon la fréquence du jeu et la somme du jeu dépensée en francs suisses par mois (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Question 7	Fréquence du jeu* sig = 0.072				Somme dépensée** sig = 0.342		
	1 à 41 fois/année	42 à 70 fois/année	71 à 202 fois/année	203 fois et +/année	1 à 50 Fr.	51 à 101 Fr.	102 Fr. et plus
<i>n</i>	179	80	24	69	307	33	16
Pourcentage	23.7%	22.9%	28.2%	31.5%	24.4%	26.4%	33.3%

* 1 à 41 fois/année *n* = 756, 42 à 70 fois/année *n* = 350, 71 à 202 fois/année *n* = 85, 203 fois et plus/année *n* = 219.

** 1 à 50 Fr. *n* = 1088, 51 à 101 Fr. *n* = 125, 102 et plus Fr. *n* = 48.

Annexe 22 Perceptions des répondants à l'égard du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants, selon les caractéristiques sociodémographiques – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Questions	Genre			Age				Niveau d'instruction			
	Masc.	Fém.	<i>p</i> ANOVA	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	<i>p</i> ANOVA	Primaire	Secondaire	Tertiaire	<i>p</i> ANOVA
9	6.03	6.52	<0.001	5.98	6.25	6.51	<0.001	6.31	6.19	6.48	0.039
10	5.61	6.18	<0.001	5.45	5.89	6.23	<0.001	5.67	5.80	6.17	0.003
11	5.38	5.89	<0.001	5.03	5.66	6.03	<0.001	5.38	5.5	5.99	<0.001

* Hommes *n* = 1220, Femmes *n* = 1280, 15-29 ans *n* = 584, 30-49 ans *n* = 1033, 50-74 ans *n* = 883, niveau d'instruction primaire *n* = 111, niveau d'instruction secondaire *n* = 1648, niveau d'instruction tertiaire *n* = 741.

Annexe 23 Perceptions à l'égard du degré de culpabilité lié à différents comportements dépendants, selon la fréquence du jeu et la somme du jeu dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Questions	Somme dépensée**			p_{ANOVA}	Fréquence du jeu*				p_{ANOVA}
	1 à 50 Fr.	51 à 101 Fr.	102 Fr. et plus		1 à 41 fois/année	42 à 70 fois/année	71 à 202 fois/année	203 fois et +/année	
9	6.23	5.99	5.98	0.515	6.22	6.20	6.67	6.07	0.329
10	5.88	5.56	5.37	0.198	5.95	5.75	6.27	5.68	0.190
11	5.57	5.38	5.40	0.724	5.61	5.33	5.79	5.77	0.223

* 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 et plus Fr. $n = 48$.

Annexe 24 Estimation du degré de gravité de différents comportements dépendants en tant que problèmes sociaux, selon les caractéristiques sociodémographiques* – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 13	Genre			Age				Niveau d'instruction			
	Masc.	Fém.	p ANOVA	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	p ANOVA	Primaire	Secondaire	Tertiaire	p ANOVA
1	7.48	7.96	<0.001	7.43	7.78	7.87	0.001	7.51	7.63	7.97	0.003
2	6.35	6.56	0.036	6.38	6.45	6.52	0.540	6.85	6.41	6.52	0.146
3	7.94	8.29	<0.001	7.80	8.10	8.34	<0.001	8.22	8.10	8.14	0.827
4	6.39	6.84	<0.001	6.30	6.52	6.94	<0.001	7.17	6.59	6.60	0.055

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

Annexe 25 Estimation du degré de gravité de différents comportements dépendants en tant que problèmes sociaux, selon la fréquence du jeu et la somme du jeu dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items de la question 13</i>	<i>Fréquence du jeu*</i>				<i>p ANOVA</i>	<i>Somme dépensée**</i>			<i>p ANOVA</i>
	<i>1 à 41 fois/année</i>	<i>42 à 70 fois/année</i>	<i>71 à 202 fois/année</i>	<i>203 fois et +/année</i>		<i>1 à 50 Fr.</i>	<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>	
1	7.81	7.53	8.11	7.58	0.062	7.79	7.39	7.68	0.169
2	6.41	6.26	6.20	6.12	0.394	6.33	6.07	6.10	0.458
3	8.05	8.02	8.56	8.02	0.262	8.10	7.85	8.38	0.360
4	6.49	6.35	6.08	6.46	0.444	6.51	6.30	5.58	0.020

* 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 et plus Fr. $n = 48$.

Annexe 26 Relation entre la perception du degré de culpabilité lié aux différents comportements dépendants et degré de gravité attribué aux différents problèmes sociaux – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

		<u>Importance de la dépendance au jeu comme problème social</u>	<i>p</i> ANOVA
Le joueur problématique est-il coupable ou victime de sa dépendance ?	1 = plutôt coupable/coupable	6.81	<0.001
	2 = plutôt victime/victime	6.42	
		<u>Importance de l'abus d'alcool comme problème social</u>	<i>p</i> ANOVA
La personne alcoolique est-elle coupable ou victime de sa dépendance ?	1 = plutôt coupable/coupable	7.97	<0.001
	2 = plutôt victime/victime	7.54	
		<u>Importance de la consommation de drogues comme problème social</u>	<i>p</i> ANOVA
La personne toxicomane est-elle coupable ou victime de sa dépendance ?	1 = plutôt coupable/coupable	8.28	0.001
	2 = plutôt victime/victime	7.98	

Annexe 27 *Appréciation des différents moyens préventifs par les répondants, selon les caractéristiques sociodémographiques**
(Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 15	**	Genre			Age				Niveau d'instruction			
		Masc.	Fém.	Sig	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	Sig	Primaire	Secondaire	Tertiaire	Sig
1 Il faudrait fermer tous les casinos	pas d'accord	70.5%	66.0%	0.009	72.5%	69.0%	64.3%	0.003	59.6%	66.9%	72.2%	0.006
2 Il faudrait interdire l'utilisation de certains jeux	pas d'accord	49.2%	45.7%	0.047	50.7%	48.2%	44.2%	0.044	38.5%	46.4%	51.0%	0.021
3 Il faudrait bénéficier de plus d'informations sur les risques	d'accord	68.0%	74.5%	<0.001	71.4%	73.3%	68.9%	0.100	68.8%	70.4%	73.7%	0.227
4 Il faudrait interdire la publicité visant les jeux de hasard et d'argent	d'accord	42.7%	47.3%	0.012	36.6%	46.0%	49.3%	<0.001	50.5%	44.3%	46.0%	0.373

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Les deux premiers items ayant une moyenne inférieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie pas d'accord qui englobe «pas d'accord» (2) et «pas du tout d'accord» (1); les autres items ayant une moyenne supérieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie d'accord comprenant «d'accord» (4) et «tout à fait d'accord» (5)

Annexe 28 *Appréciation des différents moyens préventifs, selon le fait d'être un joueur ou non et selon la fréquence du jeu et la somme dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Items de la question 15</i>	<i>Joueur*</i>			<i>Fréquence du jeu**</i>					<i>Somme dépensée***</i>			
	<i>Joueur</i>	<i>Non-joueur</i>	<i>p ANOVA</i>	<i>1 à 41 fois/an</i>	<i>42 à 70 fois/an</i>	<i>71 à 202 fois/an</i>	<i>203 fois et +/an</i>	<i>p ANOVA</i>	<i>1 à 50 Fr.</i>	<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>	<i>p ANOVA</i>
1 Il faudrait fermer tous les casinos	1.81	2.35	<0.001	1.85	1.75	1.53	1.87	0.049	1.80	1.82	1.69	0.782
2 Il faudrait interdire l'utilisation de certains jeux	2.57	3.04	<0.001	2.64	2.50	2.31	2.50	0.174	2.57	2.40	2.32	0.309
3 Il faudrait bénéficier de plus d'informations sur les risques	3.90	4.16	<0.001	3.97	3.90	3.84	3.72	0.098	3.97	3.63	3.48	0.002
4 Il faudrait interdire la publicité visant les jeux de hasard et d'argent	3.02	3.52	<0.001	3.12	2.95	2.68	2.95	0.037	3.02	2.87	2.53	0.069

* Joueurs: Hommes $n = 722$, Femmes $n = 699$, 15-29 ans $n = 369$, 30-49 ans $n = 595$, 50-74 ans $n = 457$, niveau d'instruction primaire $n = 53$, niveau d'instruction secondaire $n = 976$, niveau d'instruction tertiaire $n = 392$.

** 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

*** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 et plus Fr. $n = 48$.

Annexe 29 Perceptions des aspects politico-économiques relatifs aux jeux de hasard et d'argent par les répondants, selon les caractéristiques sociodémographiques (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Items de la question 16	**	Genre			Age				Niveau d'instruction			
		Masc.	Fém.	Sig	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	Sig	Primaire	Secondaire	Tertiaire	Sig
1 Les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter les revenus gouvernementaux	d'accord	47.3%	40.3%	0.001	39.2%	46.1%	44.1%	0.028	47.2%	44.3%	42.0%	0.431
2 Si l'on devait accroître les revenus de l'Etat il serait préférable de le faire en augmentant les revenus générés par la loterie et casinos plutôt que les impôts	d'accord	44.7%	47.8%	0.072	44.4%	48.9%	44.4%	0.099	49.5%	50.9%	35.6%	<0.001
3 Le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique	pas d'accord	62.2%	63.2%	0.319	59.3%	62.5%	65.2%	0.073	50.5%	58.6%	73.5%	<0.001
4 Les jeux de hasard et d'argent représentent une activité acceptable*	pas d'accord	28.6%	35.2%	0.073	28.5%	29.5%	37.1%	0.087	33.3%	31.8%	31.9%	0.949

* Sommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Les deux premiers items ayant une moyenne supérieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie d'accord comprenant «d'accord» (4) et «tout à fait d'accord» (5); les autres items ayant une moyenne inférieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie pas d'accord qui englobe «pas d'accord» (2) et «pas du tout d'accord» (1)

Annexe 30 Perceptions des aspects politico-économiques relatifs aux jeux de hasard et d'argent, selon la fréquence du jeu et la somme dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois – moyennes (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items de la question 16</i>	<i>Fréquence du jeu*</i>				<i>p ANOVA</i>	<i>Somme dépensée**</i>			<i>p ANOVA</i>
	<i>1 à 41 fois/année</i>	<i>42 à 70 fois/année</i>	<i>71 à 202 fois/année</i>	<i>203 fois et +/année</i>		<i>1 à 50 Fr.</i>	<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>	
1	3.23	3.30	3.20	3.42	0.398	3.29	3.41	3.54	0.392
2	3.28	3.36	3.68	3.47	0.075	3.36	3.41	3.54	0.688
3	2.03	2.15	2.20	2.21	0.199	2.07	2.07	2.54	0.041
4	3.05	3.19	3.31	3.19	0.101	3.12	3.31	3.31	0.098

* 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 et plus Fr. $n = 48$.

Annexe 31 Perceptions à l'égard de diverses opinions relatives aux jeux de hasard et d'argent par les répondants, selon les caractéristiques sociodémographiques (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Items de la question 17	**	Genre			Age			Niveau d'instruction				
		Masc.	Fém.	Sig	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	Sig	Primaire	Secondaire	Tertiaire	Sig
1 Il est de mon droit de jouer indépendamment des conséquences	d'accord	48.5%	52.6%	0.022	51.9%	50.9%	49.4%	0.635	50.9%	53.1%	45.1%	0.002
2 Même si le jeu était illégal les gens trouveraient les moyens de jouer	d'accord	86.4%	87.5%	0.229	86.0%	89.0%	85.4%	0.048	82.6%	86.7%	88.3%	0.215
3 Si l'option se proposait je serais disposé à ce qu'un casino ouvre près de chez moi	pas d'accord	38.9%	46.9%	<0.001	39.8%	41.2%	47.2%	0.007	46.2%	44.9%	38.1%	0.007

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Les deux premiers items ayant une moyenne supérieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie d'accord comprenant «d'accord» (4) et «tout à fait d'accord» (5);le dernier item ayant une moyenne inférieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie pas d'accord qui englobe «pas d'accord» (2) et «pas du tout d'accord» (1)

Annexe 32 Perceptions à l'égard de diverses opinions relatives aux jeux de hasard et d'argent, selon le fait d'être un joueur ou non et selon la fréquence du jeu et la somme dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois (Enquête sur les représentations sociales 2009)

<i>Items de la question 17</i>	<i>Joueur*</i>			<i>Fréquence du jeu**</i>					<i>Somme dépensée***</i>			
	<i>Joueur</i>	<i>Non-joueur</i>	<i>p ANOVA</i>	<i>1 à 41 fois/an</i>	<i>42 à 70 fois/an</i>	<i>71 à 202 fois/an</i>	<i>203 fois et +/an</i>	<i>p ANOVA</i>	<i>1 à 50 Fr.</i>	<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>	<i>p ANOVA</i>
1 Il est de mon droit de jouer indépendamment des conséquences	3.47	3.29	0.003	3.44	3.48	3.35	3.59	0.515	3.45	3.55	3.70	0.451
2 Même si le jeu était illégal les gens trouveraient les moyens de jouer	4.53	4.41	0.002	4.54	4.46	4.66	4.59	0.218	4.54	4.50	4.35	0.377
3 Si l'option se proposait je serais disposé à ce qu'un casino ouvre près de chez moi	3.04	2.63	<0.001	2.93	3.06	3.70	3.11	<0.001	3.02	3.25	3.65	0.010

* Joueurs: Hommes $n = 722$, Femmes $n = 699$, 15-29 ans $n = 369$, 30-49 ans $n = 595$, 50-74 ans $n = 457$, niveau d'instruction primaire $n = 53$, niveau d'instruction secondaire $n = 976$, niveau d'instruction tertiaire $n = 392$.

** 1 à 41 fois/année $n = 756$, 42 à 70 fois/année $n = 350$, 71 à 202 fois/année $n = 85$, 203 fois et plus/année $n = 219$.

*** 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 et plus Fr. $n = 48$.

Annexe 33 Prévalences de différents jeux de hasard et d'argent, selon les caractéristiques sociodémographiques parmi les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

		<i>Genre $\chi^2 < 0.001$</i>		<i>Age $\chi^2 < 0.001$</i>			<i>Niveau d'instruction $\chi^2 < 0.218$</i>		
		<i>Masc.</i>	<i>Fém.</i>	<i>15-29 ans</i>	<i>30-49 ans</i>	<i>50-74 ans</i>	<i>Primaire</i>	<i>Secondaire</i>	<i>Tertiaire</i>
Jeux dans les casinos	Tables	7.9%	5.4%	12.7%	5.2%	3.7%	1.9%	6.6%	7.7%
	Machines à sous	8.0%	9.7%	14.9%	6.9%	6.6%	5.7%	8.7%	9.7%
	Poker/black-jack	18.6%	5.2%	26.8%	9.4%	3.3%	1.9%	12.5%	12.0%
Loteries et paris	Grattage	32.3%	52.1%	49.9%	41.8%	35.9%	30.2%	44.1%	38.5%
	Loteries à numéro	58.6%	60.4%	42.3%	60.8%	71.6%	75.5%	58.7%	59.2%
	Billets d'association	3.6%	3.3%	1.4%	3.4%	5.3%	1.9%	3.9%	2.6%
	Pari sportif	3.6%	1.1%	2.4%	1.8%	3.1%	3.8%	1.7%	3.8%
	Loteries électroniques	4.2%	2.9%	6.2%	2.7%	2.4%	1.9%	4.3%	1.8%
Jeux d'argent hors casinos	Jeu d'adresse avec possibilité de gain	1.1%	0.1%	1.9%	0.2%	0.2%	0.0%	0.8%	0.3%
	Jeu d'argent dans un cadre privé	2.2%	0.3%	3.5%	0.7%	0.2%	0.0%	1.4%	1.0%
	Jeu illégal	0.4%	0.3%	0.0%	0.7%	0.2%	1.90%	0.3%	0.3%
Jeux d'argent sur Internet	Casino Internet	1.4%	0.9%	2.4%	1.0%	0.2%	0.0%	1.1%	1.3%
	Poker/black-jack	3.3%	0.7%	6.0%	0.5%	0.2%	0.0%	1.4%	3.8%
	Pari sportif	0.7%	0.1%	0.5%	0.5%	0.2%	1.9%	0.3%	0.5%
	Loteries	0.3%	0.4%	0.3%	0.7%	0.0%	0.0%	0.5%	0.0%

* Joueurs: Hommes $n = 722$, Femmes $n = 699$, 15-29 ans $n = 369$, 30-49 ans $n = 595$, 50-74 ans $n = 457$, niveau d'instruction primaire $n = 53$, niveau d'instruction secondaire $n = 976$, niveau d'instruction tertiaire $n = 392$.

Annexe 34 Fréquence du jeu selon les caractéristiques sociodémographiques des joueurs et selon la somme dépensée en francs suisses par mois chez les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

<i>Fréquence du jeu $\chi^2 < 0.001$</i>	<i>1 à 50 Fr.</i>	<i>51 à 101 Fr.</i>	<i>102 Fr. et plus</i>
De 1 à 41 fois/année	56.0%	15.2%	12.5%
42 à 70 fois/année	26.4%	25.6%	27.1%
71 à 202 fois/année	5.5%	10.4%	16.7%
203 et plus/année	12.0%	48.8%	43.8%
Total	100	100	100

* 1 à 50 Fr. $n = 1088$, 51 à 101 Fr. $n = 125$, 102 Fr. et plus $n = 48$.

Annexe 35 *Perceptions liées à la dangerosité des jeux de hasard et d'argent, selon leur potentiel de dépendance parmi les répondants selon les caractéristiques sociodémographiques (Enquête sur les représentations sociales 2009)*

Items de la question 14	**	Genre			Age				Niveau d'instruction			
		Masc.	Fém.	Sig	15-29 ans	30-49 ans	50-74 ans	Sig	Primaire	Secondaire	Tertiaire	Sig
Jeux de table	dangereux	50.6%	54.1%	0.049	49.4%	52.4%	54.4%	0.183	58.4%	54.2%	47.4%	0.006
Poker	dangereux	57.1%	61.4%	0.018	53.1%	62.1%	60.3%	0.002	64.9%	61.1%	54.6%	0.007
Machines à sous	dangereux	67.6%	70.1%	0.098	67.5%	69.7%	68.9%	0.665	72.8%	69.8%	66.4%	0.178
Tactilo	dangereux	47.0%	47.9%	0.351	50.4%	45.6%	47.5%	0.210	52.7%	49.1%	42.9%	0.017
Jeux à gratter	pas dangereux	44.3%	43.7%	0.396	45.5%	41.6%	45.8%	0.129	45.0%	43.7%	44.6%	0.890
Loterie à numéros	pas dangereux	54.8%	53.4%	0.264	50.7%	54.7%	55.6%	0.161	55.6%	54.7%	52.4%	0.557
Sport-Toto	pas dangereux	57.5%	53.0%	0.014	48.0%	55.0%	60.2%	<0.001	55.3%	55.5%	54.6%	0.914

* Hommes $n = 1220$, Femmes $n = 1280$, 15-29 ans $n = 584$, 30-49 ans $n = 1033$, 50-74 ans $n = 883$, niveau d'instruction primaire $n = 111$, niveau d'instruction secondaire $n = 1648$, niveau d'instruction tertiaire $n = 741$.

** Les quatre premiers items ayant une moyenne supérieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie dangereux comprenant «dangereux» (4) et «très dangereux» (5); les autres items ayant une moyenne inférieure à la moyenne théorique nous avons transcrit dans ce tableau uniquement la catégorie pas dangereux qui englobe «pas dangereux» (2) et «pas du tout dangereux» (1)

Annexe 36 Perceptions liées à la dangerosité des jeux de hasard et d'argent selon leur potentiel de dépendance, selon le fait d'être un joueur ou non et selon la fréquence du jeu et la somme dépensée en francs suisses par mois par les joueurs ayant joué au moins une fois durant les 12 derniers mois (Enquête sur les représentations sociales 2009)

Items de la question 14	Joueur*			Fréquence du jeu**					Somme dépensée***			
	Joueur	Non-joueur	<i>p</i> ANOVA	1 à 41 fois/année	42 à 70 fois/année	71 à 202 fois/année	203 fois et +/année	<i>p</i> ANOVA	1 à 50 Fr.	51 à 101 Fr.	102 Fr. et plus	<i>p</i> ANOVA
Jeux de table	3.50	3.55	0.352	3.45	3.57	3.43	3.61	0.235	3.49	3.72	3.49	0.140
Poker	3.68	3.78	0.042	3.65	3.69	3.58	3.80	0.327	3.68	3.76	3.47	0.370
Machines à sous	3.96	4.01	0.274	3.94	4.03	3.92	3.96	0.635	3.93	4.14	4.06	0.100
Tactilo	3.37	3.51	0.010	3.33	3.44	3.53	3.35	0.376	3.36	3.47	3.30	0.627
Jeux à gratter	2.69	2.87	<0.001	2.67	2.76	2.73	2.68	0.704	2.69	2.75	2.63	0.805
Loterie à numéros	2.38	2.63	<0.001	2.42	2.39	2.29	2.28	0.332	2.40	2.30	2.10	0.140
Sport-Toto	2.34	2.59	<0.001	2.42	2.26	2.17	2.26	0.042	2.36	2.27	1.96	0.048

* Joueurs: Hommes *n* = 722, Femmes *n* = 699, 15-29 ans *n* = 369, 30-49 ans *n* = 595, 50-74 ans *n* = 457, niveau d'instruction primaire *n* = 53, niveau d'instruction secondaire *n* = 976, niveau d'instruction tertiaire *n* = 392.

** 1 à 41 fois/année *n* = 756, 42 à 70 fois/année *n* = 350, 71 à 202 fois/année *n* = 85, 203 fois et plus/année *n* = 219.

*** 1 à 50 Fr. *n* = 1088, 51 à 101 Fr. *n* = 125, 102 et plus Fr. *n* = 48.

Annexe 37 Instruments de mesure parmi les plus utilisés

Concepts	"Pathological gambling: a clinical guide to treatment", Washington, DC: American Psychiatric Pub., ©2004. Johnson et al 1997.	Has good validity and reliability "Reliability, validity, and classification accuracy of the SOGS", Addictive Behaviors, 27, 2002, 1-19. Lesieur and Blume 1987.	ICJE est une mesure fiable et valide de la problématique gambling "Introducing the canadian problem gambling index", Canada, H. Wynne, 2003. Ferris and Wynne 2001. 9 questions de la section 2 qui évalue les problèmes de jeu.
	Lie/Bet questionnaire	SOGS	Canadian Problem gambling index
	2Xnon = no problem gambler 1 ou 2X oui = utilisation d'instruments plus robustes comme le SOGS	<3 = non problematic gambler 3 or 4 = sub-clinical problem gambler 5 or higher = probable pathological gambler	Pour les questions dans l'encadré: 0 = joueur sans problème 1 à 2 = joueur à faible risque 3 à 7 = risque modéré 8 ou plus = joueur excessif
Mensonges	Have you ever lied to people about your gambling	Have you ever claimed to be winning, but weren't really? In fact you lose	
Poursuite/regagner les pertes		When you gamble, how often do you go back another day to win back money you have lost	Retourner pour essayer de regagner l'argent perdu
Penser avoir un problème avec le jeu		Do you feel you have ever had a problem with betting or money gambling	Avez-vous déjà pensé avoir un problème avec le jeu
Dépenser/parier plus que l'intention		Did you ever gamble more than you intended to	Parier plus que l'intention
Critiques émises par l'extérieur		Have people criticized your betting or told you that you had a problem, regardless of whether or not you thought it was true	Critiques
Se sentir coupable/culpabilité		Have you ever felt guilty about the way you gamble, or what happens when you gamble	Se sentir coupable durant le jeu
Envie d'arrêter sans le pouvoir		Have you ever felt like you would like to stop betting money on gambling, but did not think that you could	
Cacher/dissimuler		Have you ever hidden betting slips, lottery tickets, gambling money, IOUs, or other signs of betting or gambling from your spouse, children or other important people in your life	
Disputes avec les proches		Have you ever argued with people you live with over how you handle money	
Emprunter de l'argent		Have you ever borrowed from someone and not paid them back as a result of your gambling + 6	Emprunter de l'argent pour jouer
Manquer/négliger école ou profession		Have you ever lost time from work (or school) due to betting money or gambling	
Problèmes financiers			Problèmes financiers dans le ménage
Jouer dans le but de s'échapper			
Perdre le contrôle sur le jeu			
Envie/besoin de jouer davantage	Have you ever felt the need to bet more money		Besoin de jouer plus pour arriver au même niveau d'excitation
			Problèmes de santé (stress, anxiété)

Concepts	Evidence supporting the reliability and validity of the 20Q was found. "Reliability and validity of the GA 20Q", <i>Journal of psychopathological behaviors assessment</i> , 2008, 30, 71-78. Ursua and Uribe Larrea 1998.	VGS est une mesure fiable et valide "Validation of the victorian gambling screen", <i>Gambling Research Panel, Victoria, 2004. Victorian Commission for Gambling Regulation 2001.</i>	NODS according to DSM-IV "Using the NORC DSM screen for gambling problems as an outcome measure for pathological gambling", <i>Addictive behaviors</i> , vol 29, 8, 2004. National Opinion Research Center 1999. (2x17 questions présent/past year)	Eight gambling screen is valide et fiable "Validation of the eight gambling screen", <i>Int.Journal of mental heath addiction</i> , 2007, 5, 381. Sullivan 1999. <i>Early Intervention Gambling Health Test.</i>
	Gamblers Anonymous	Victorian gambling screen	Norc DSM-IV Screen For Gambling Problems (NODS)	Eight gambling screen
	7 ou plus = joueur compulsif	9 ou plus = borderline problem gambler 21 ou plus = problem gambler	0 = low-risk gambler 1-2 = at-risk gambler 3-4 = problem gambler (possible pathological gambler) 5 à 10 = probable pathological gambler	score < 4 = non patho gambler score = >4 = patho gambler
Mensonges		Have you lied to yourself about your gambling/ how often have you lied to others to conceal the extent of your involvement in gambling	Have to ever lied to family members, friends and others about how much you gamble or how much money you lost on gambling/this happened three or more time	Sometimes I find better not to tell others, especially my family about the amount of time or money I spent gambling
Poursuite/regagner les pertes	After losing did you feel you must return as soon as possible and win back your losses	Have you felt that after losing you must return as soon as possible to win back any losses	Has there ever been a period when, if you lost money gambling one day, you would often return another day to get even	Often I get the urge to return to gambling to win back losses from a past session
Dépenser/parier plus que l'intention	Did you ever gamble longer than you had planned	How often have you spent more money on gambling than you can afford		
Critiques émises par l'extérieur		How often has anyone close to you complained about your gambling/ Have you and your partner criticised one another (worse by your gambling)		Yes, I have received criticism about my gambling in the past
Se sentir coupable/culpabilité	Have you ever felt remorse after gambling	Have you felt bad or guilty about your gambling	Have you ever gambled to relieve uncomfortable feelings such as guilt, anxiety, helplessness, or depression	Sometimes I've felt guilty about the way I gamble
Envie d'arrêter sans le pouvoir		Have you thought you shouldn't gamble or should gamble less	Have you ever tried to stop, cut down, or control your gambling/On one or more of the times when you tried to stop, cut down, or control your gambling, were you restless or irritable/Have you ever tried but not succeeded in stopping, cutting down, or controlling your gambling/Has this happened three or	

Concepts	Evidence supporting the reliability and validity of the 20Q was found. "Reliability and validity of the GA 20Q", Journal of psychopathological behaviors assessment", 2008, 30, 71-78. Ursua and Uribelarrea 1998.	VGS est une mesure fiable et valide "Validation of the victorian gambling screen", Gambling Research Panel, Victoria, 2004. Victorian Commission for Gambling Regulation 2001.	NODS according to DSM-IV "Using the NORC DSM screen for gambling problems as an outcome measure for pathological gambling", Addictive behaviors, vol 29, 8, 2004. National Opinion Research Center 1999. (2x17 questions présent/past year)	Eight gambling screen is valide et fiable "Validation of the eight gambling screen", Int.Journal of mental heath addiction, 2007, 5, 381. Sullivan 1999.Early Intervention Gambling Health Test.
Cacher/dissimuler		How often have you hidden betting slips, Lotto tickets, gambling money or other signs of gambling from your spouse, partner, children or other important people in your life	more times	
Disputes/problèmes avec les proches	Did gambling make you careless of the welfare of yourself or your family		Has your gambling ever caused serious or repeated problems in your relationships with any of your family members or friends	
Emprunter de l'argent	Did you ever borrow to finance your gambling	How often have you had to borrow money to gamble with	Have you ever needed to ask family members or anyone else to loan you money or otherwise bail you out of a desperate money situation that was largely caused by your gambling	
Manquer/négliger école ou profession	Did you ever lose time from work or school due to gambling?		Has your gambling ever caused you any problems in school, such as missing classes or days of school or your grades dropping Has your gambling ever caused you to lose a job, have trouble with your job, or miss out on an important job or career opportunity	
Problèmes financiers	Have you ever sold anything to finance gambling Were you reluctant to use "gambling money" for normal expenditures Did you ever gamble to get money with which to pay debts or otherwise solve financial difficulties Did you often gamble until your last dollar was gone	How often has your gambling made it harder to make money last from one payday to the next	Have you ever written a bad check or taken money that didn't belong to you from family members or anyone else in order to pay for your gambling Have there ever been periods lasting 2 weeks or longer when you spent a lot of time thinking about ways of getting money to gamble with	Yes, I have tried to win money to pay debts I often find that when I stop gambling I've run out of money
Jouer dans le but de s'échapper	Have you ever gambled to escape worry, trouble, boredom or loneliness	Have you gambled in order to escape from worry or trouble	Have you ever gambled as a way to escape from personal problems	
Perdre le contrôle sur le jeu		Has your need to gamble been too strong to control		
Envie/besoin de jouer davantage			Have there ever been periods when you needed to gamble with increasing amounts of money or with larger bets than before in order to get the same	

Concepts	Evidence supporting the reliability and validity of the 20Q was found. "Reliability and validity of the GA 20Q", Journal of psychopathological behaviors assessment", 2008, 30, 71-78. Ursua and Uribelarrea 1998.	VGS est une mesure fiable et valide "Validation of the victorian gambling screen", Gambling Research Panel, Victoria, 2004. Victorian Commission for Gambling Regulation 2001.	NODS according to DSM-IV "Using the NORC DSM screen for gambling problems as an outcome measure for pathological gambling", Addictive behaviors, vol 29, 8, 2004. National Opinion Research Center 1999. (2x17 questions présent/past year)	Eight gambling screen is valide et fiable "Validation of the eight gambling screen", Int.Journal of mental heath addiction, 2007, 5, 381. Sullivan 1999.Early Intervention Gambling Health Test.
Obsession Autres propositions	<p>Has gambling ever made your home life unhappy Did gambling affect your reputation</p> <p>Have you ever considered self destruction or suicide as a result of your gambling</p> <p>Did gambling cause a decrease in your ambition or efficiency After a win did you have a strong urge to return and win more</p> <p>Celebrate something so gambling Have you ever committed, or considered committing, an illegal act to finance gambling Did gambling cause you to have difficulty in sleeping Do arguments, disappointments or frustrations create within you an urge to gamble Did you ever have an urge to celebrate any good fortune by a few hours of gambling</p>	<p>Have the thoughts of gambling been constantly in your mind</p> <p>Has gambling been a good hobby for you Nowadays, when you gamble, is it fun</p> <p>Have you gamble with skills Nowadays, when you gamble, do you feel as if you are on a slippery slope and can't get back up again Has gambling been more important than anything else you might do Have you and your partner put off doing things together (worse by your gambling) Has your partner had difficulties trusting you (worse by your gambling)</p>	<p>feeling of excitement</p> <p>Have there ever been periods lasting 2 weeks or longer when you spent a lot of time thinking about your gambling experiences, or planning out future gambling ventures or bets</p>	<p>Sometimes I've felt depressed or anxious after a session of gambling When I think about it, gambling has sometimes caused me problems</p>

A la demande des cantons romands, nous entreprenons un sondage sur les thématiques des jeux de hasard et d'argent et du jeu problématique. Pour ce faire, nous souhaiterions connaître vos opinions sur le sujet.

Tout d'abord nous voudrions vous préciser ce que l'on entend par jeux de hasard et d'argent : ce sont les jeux de casinos, les loteries et paris ou jeux d'argent sur internet.

Je vais vous lire maintenant certaines affirmations et je vous propose de vous positionner sur une échelle de 1 à 5 (1) signifiant pas du tout d'accord et (5) tout à fait d'accord.

1. Les jeux de hasard et d'argent (*répéter cet intitulé pour chaque item*) :

Fournissent une chance, une possibilité de se faire des amis.	
Fournissent une chance, une possibilité de se faire de l'argent.	1 2 3 4 5
Sont immoraux.	1 2 3 4 5
Rendent généralement les personnes dépendantes.	1 2 3 4 5
Sont excitants.	1 2 3 4 5

2. Gagner aux jeux de hasard et d'argent dépend (*répéter cet intitulé pour chaque item*) :

De la chance/hasard.	1 2 3 4 5
De l'habileté personnelle.	1 2 3 4 5
Du niveau d'expérience.	1 2 3 4 5

3. Les facteurs qui poussent l'individu à jouer aux jeux de hasard et d'argent sont (*répéter cet intitulé si tel en est le besoin de l'interviewé*) :

L'influence sociale.	1 2 3 4 5
L'accessibilité .	1 2 3 4 5
Le gain important proposé.	1 2 3 4 5
Des dispositions individuelles (p.ex recherche actions/risques, mal-être).	1 2 3 4 5
L'isolement.	1 2 3 4 5
Les gains rapides.	1 2 3 4 5
La simplicité des règles.	1 2 3 4 5
L'envie de se divertir.	1 2 3 4 5
L'envie de gagner de l'argent.	1 2 3 4 5

4. Selon vous, les gens jouent-ils plus, moins, ou autant qu'il y a 10 ans aux jeux de hasard et d'argent?

- Plus
- Moins
- Autant

Je vais vous lire à nouveau certaines affirmations et je vous propose de vous positionner sur une échelle de 1 à 5 (1) signifiant pas du tout d'accord et (5) tout à fait d'accord.

5. Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un :

Qui passe beaucoup de temps à jouer au détriment d'autres activités.	1	2	3	4	5
Qui dépense de grandes sommes pour le jeu .	1	2	3	4	5
Qui éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue.	1	2	3	4	5
Dont les habitudes de jeu le mène à des conséquences néfastes (conflit familial/professionnel).	1	2	3	4	5
Qui essaye de fuir (p.ex. un problème, une situation...).	1	2	3	4	5
Qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi.	1	2	3	4	5
Qui aime prendre des risques.	1	2	3	4	5
Qui doit satisfaire un besoin important de jouer.	1	2	3	4	5
Qui contrôle toujours ses activités de jeux..	1	2	3	4	5
Qui peut être poussé au suicide.	1	2	3	4	5
Qui peut être amené à des actes criminels (par ex vols).	1	2	3	4	5

Nous venons donc de vous citer, au travers de ces affirmations, certaines des caractéristiques de ce que l'on appelle le joueur problématique, donc une personne dont le jeu est devenu une préoccupation constante le menant ainsi à des problèmes financiers importants et à une négligence de sa vie familiale et/ou professionnelle.

6. Avez-vous déjà entendu parler du jeu problématique ?

- Oui
- Non

7. Connaissez-vous une personne de votre entourage qui souffre du jeu problématique ?

- Oui
- Non

8. Si vous connaissiez quelqu'un souffrant du jeu problématique où l'adresseriez-vous en priorité : (*mentionner les 6 items réponse unique*)

- A un médecin.
- A un psychologue/psychiatre.
- A un(e) assistant(e) social(e).
- A un centre de prévention.
- A un centre spécialisé dans les dépendances.
- A personne, il peut se soigner tout seul.

9. Selon vous le joueur problématique est-il «coupable » ou « victime » de sa dépendance au jeu ?

Veillez vous positionner sur une échelle allant de 1 à 10, (1) signifiant coupable et (10) victime.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10. Selon vous un(e) alcoolique est-il «coupable » ou « victime » de sa dépendance à l'alcool ?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11. Selon vous, une personne toxicomane est-elle «coupable » ou « victime » de sa dépendance aux drogues illégales ?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

12. Je vais maintenant vous proposer des couples d'adjectifs contraires et vous allez me dire, en comparaison à d'autres personnes (vous, votre entourage, vos connaissances), où vous situez le joueur problématique, et ceci sur une échelle de 1 à 5. Selon vous, par exemple, le joueur problématique est-il :
(Citer le premier item en entier et si besoin à nouveau pour les 3 autres).

Travailleur 1 (tout à fait travailleur) 2 (plutôt travailleur) 3 (ni plus ni moins) 4 (plutôt fainéant) 5 (tout à fait fainéant) **Fainéant**

Volontaire 1 2 3 4 5 **Involontaire**

Faible 1 2 3 4 5 **Fort**

Impulsif 1 2 3 4 5 **Réfléchi**

13. Sur une échelle de 1 à 10, (1) signifiant pas du tout sérieux et (10) signifiant extrêmement sérieux, veuillez indiquer dans quelle mesure les comportements suivants posent, selon vous, des problèmes pour la société.

L'abus d'alcool.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
La consommation de tabac.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
La consommation de drogues.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
La dépendance au jeu.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

14. Nous allons maintenant vous énumérer différentes catégories de jeux. Vous allez vous positionner pour chacune de ces catégories sur une échelle de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout dangereux et 5 signifiant très dangereux, en fonction du potentiel de dépendance lié au fait de jouer à ces jeux d'argent.

Les jeux de table	1 2 3 4 5
Le poker	1 2 3 4 5
Les machines à sous	1 2 3 4 5
Le tactilo	1 2 3 4 5
Les jeux à gratter	1 2 3 4 5
La loterie à numéros	1 2 3 4 5
Le sport toto	1 2 3 4 5

Nous allons maintenant à nouveau vous lire certaines et vous allez vous positionner sur une échelle de 1 à 5. (1=pas du tout d'accord et 5=tout à fait d'accord).

15. A votre avis, pour limiter les méfaits que peuvent engendrer les jeux de hasard et d'argent :

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Il faudrait fermer tous les casinos. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Il faudrait interdire l'utilisation de certains jeux. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Il faudrait bénéficier de plus d'informations sur les risques.
des jeux de hasard et d'argent. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Il faudrait interdire la publicité visant les jeux de hasard et d'argent. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

16. Sachant que le gouvernement et les cantons reçoivent une part des revenus générés par les jeux de hasard et d'argent pour le financement de projets communautaires entre autres, que pensez-vous des affirmations suivantes. Situez-vous à nouveau sur une échelle de 1 à 5.

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter
les revenus gouvernementaux. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Si l'on devait accroître les revenus de l'état il serait préférable de le faire en augmentant les
revenus générés par la loterie et casinos plutôt que les impôts. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela
légitime sa pratique. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Les jeux de hasard et d'argent représentent une activité acceptable | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

17 Je vais vous proposer d'autres affirmations concernant les jeux de hasard et d'argent et vous allez vous positionner sur une échelle de 1 à 5 (1=pas du tout d'accord et 5=tout à fait d'accord).

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Il est de mon droit de jouer indépendamment des conséquences. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Même si le jeu était illégal les gens trouveraient les moyens de jouer. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Si l'option se proposait, je serais disposé(e) à ce qu'un casino ouvre
près de chez moi. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

18. Avez-vous joué à des jeux de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois ?

- Oui
 Non

19. Si oui, à quels types de jeux de hasard et d'argent avez-vous joué durant les 12 derniers mois ? (question ouverte)
(A chaque réponse ajouter la question : combien de fois au cours des 12 derniers mois ?)

Jeux dans les casinos

- Tables
- Machines à sous
- Tournois de poker /Black-jack, etc.

Loteries et paris

- de grattage (Scratch, breakopen)
- Loteries à numéro (Swiss lotto, Euro Millions, etc.)
- Billets - Loto/Bingo d'associations
- Pari sportif (Toto-R. Toto-X, Sporttip, PMU)
- Loteries électroniques (tactilos, loto express. etc.)

Jeux d'argent hors casinos

- Jeu d'adresse avec possibilité de gain
- Jeu d'argent dans un cadre privé
- Jeu illégal (machines à sous, tripots, etc)

Jeux d'argent sur Internet

- Casino Internet
- Tournois Poker / black-jack
- Pari sportif (Bet&Win etc.) / PMU
- Loteries

Répondre:

- 2 fois et plus par semaine..... 1
- 1 à 7 fois par mois..... 2
- 6 à 11 fois par an..... 3
- Moins de 6 fois par an..... 4
- Pas joué au cours des 12 derniers mois..... 5

20. Quelle somme d'argent, au total, consacrez-vous mensuellement aux jeux de hasard et d'argent? (question ouverte)

Frs.

Interview de Laurent, 30 ans, le jeudi 5 juin 2008 au centre Envol à Genève

1. Les jeux de hasard et d'argent (répéter cet intitulé pour chaque item):

Fournissent une chance, une possibilité de se faire des amis.

→ Je pense que non. Lorsque je joue je pense plutôt être dans une bulle, seul.

Fournissent une chance, une possibilité de se faire de l'argent.

Je suis mitigé. Je le dirais seulement pour les joueurs occasionnels; je pense qu'une personne qui joue tout le temps a très peu de chance, quasiment aucune, de se faire de l'argent à long terme.

Sont immoraux.

→ Oui et non, parce que je pense qu'il y a des gens qui savent les gérer alors que d'autres pas; ça dépend de la nuance avec laquelle on joue.

Rendent généralement les personnes dépendantes.

→ Ça peut en effet, mais ça dépend de tout un chacun. Je pense qu'on a plus de risques de devenir dépendant de la cigarette par exemple que du jeu. Je connais beaucoup de joueurs qui ne sont pas dépendants, en revanche beaucoup plus de fumeurs qui le sont. Pour cette question je mettrais 3.

Sont excitants.

→ Oui bien sûr. Il y a une certaine adrénaline dans le jeu, surtout pour les grands joueurs qui misent de gros montants; il y a l'attente donc une excitation particulière. Dans ce genre de situation il faut dire aussi que «dépasser une limite» peut être excitant. Tout dépend aussi du jeu: par exemple les loteries qu'ils mettent dans les bars sont excitants. Les casinos aussi, mais moi je n'y joue plus, je me suis auto-exclu. Les jeux de grattage par exemple je ne trouve pas qu'ils soient excitants, mais les loteries à numéros si: les numéros sortent les uns après les autres...du suspens.

2. Gagner aux jeux de hasard et d'argent dépend

De la chance/hasard.

→ Enormément. Quand tu joues tu sais que beaucoup de choses dépendent du hasard mais encore ça dépend du type de jeu.

De l'habileté personnelle.

→ Moyennement. Pour le poker bien sûr il faut savoir jouer, mais pour les loteries à numéros par exemple c'est la chance qui entre en jeu.

Du niveau d'expérience.

→ Oui. A nouveau pour le poker il en faut. Je joue parfois au poker plutôt lors de tournois mais je joue toujours de petites sommes.

3. Les facteurs qui poussent l'individu à jouer aux jeux de hasard et d'argent sont

L'influence sociale.

→ Pas pour moi. Il n'y a pas de gens qui m'ont poussé au jeu.

L'accessibilité.

→ Ça oui énormément, parce que l'offre est partout dans les tabacs, bars, sur Internet, il y a aussi beaucoup plus de pubs donc on est donc beaucoup plus tentés de jouer.

Le gain important proposé.

→ Oui ça aussi. Il y a beaucoup d'offres; on est tenté de jouer des petites comme des grosses sommes.

Des dispositions individuelles (p.ex. recherche actions/risques, mal-être).

→ Oui dans le sens peut-être de la recherche d'action. Sinon il est clair que quand tu as des périodes de vie où tu te sens moins bien tu as plus tendance à faire des choses excessives et le jeu ça a été exactement ça pour moi il y a 3 ans. Quand tu es en deuil, que tu te sens mal, tu as envie de te mettre dans une bulle et le jeu peut être une aide à un certain moment et te permet de t'isoler.

L'isolement.

→ A l'origine on se sent peut-être seul puis le jeu t'ancre dans cette solitude, donc je suis assez d'accord avec cette affirmation.

Les gains rapides.

→ Oui totalement. On va vers un monde qui est de plus en plus rapide et automatiquement on a envie que les choses se passent vite.

La simplicité des règles.

→ Oui effectivement. Les immigrés vont aussi beaucoup jouer parce que le jeu n'est pas réservé aux Suisses, c'est accessible à tous.

L'envie de se divertir.

→ Oui énormément. Lorsqu'on entre trop profondément dans le jeu non, mais de manière générale oui ça divertit. Avec l'argent d'autant plus. Autant les joueurs occasionnels que pathologiques ont envie de gagner, même si on sait que le pourcentage de réussite est mince. On joue plus en s'imaginant gagner que pour réellement gagner.

L'envie de gagner de l'argent.

→ Oui. Bon, tu mettras peut-être pas en péril des vacances ou ta nourriture du prochain mois en pensant pouvoir gagner parce que c'est alors à ce moment-là que le problème survient.

4. Selon vous, les gens jouent-ils plus, moins, ou autant qu'il y a 10 ans aux jeux de hasard et d'argent?

→ Moi je dirais plus, dû à l'accessibilité. Dans la société, on a aussi besoin de plus en plus d'argent pour être, donc oui plus.

5. Selon vous, une personne ayant des problèmes avec le jeu est quelqu'un:

Qui passe beaucoup de temps à jouer au détriment d'autres activités.

→ Oui tout à fait. On a des choix à faire et malheureusement le jeu se présente au détriment de choses plus intéressantes.

Qui dépense de grandes sommes pour le jeu .

→ Oui tout à fait. Au niveau financier on ne fait plus des choses qu'on aurait voulu faire.

Qui éprouve des émotions très fortes lorsqu'il joue.

→ Oui je reviens à l'excitation. Pendant le jeu on a des moments de grande excitation; bon moi le casino ça fait deux ans que je n'y vais plus mais c'était des moments intenses, très intenses. J'étais dans ma bulle, devant une machine ou devant une table de poker ou roulette et on se dit «est-ce que ça va venir, est-ce que ça va venir, ça vient, etc.» et on perd toute notion d'argent, on gagne 3000 frs on va les rejouer. Moi j'avais perdu cette notion d'argent, de sa valeur. Il y a pour moi une grande émotion dans le jeu.

Dont les habitudes de jeu le mènent à des conséquences néfastes (conflit familial/professionnel).

→ Je pense que malheureusement oui. La personne dans l'isolement au départ va entrer de plus en plus dedans, quitte à ce que ça pose des problèmes sérieux au niveau professionnel ou familial. Il y a toujours une époque où tu joues, tu bois des verres, c'est malsain.

Qui essaye de fuir (p.ex. un problème, une situation...).

→ Alors oui tout à fait. Quand on vit des difficultés ou autres, on a tendance à se dire que la vie serait plus facile si on gagnait de l'argent.

Qui essaye de remédier à une mauvaise estime de soi.

→ Pour moi personnellement non. Disons que ça s'applique peut-être à des personnes qui se sentent mal à l'aise avec elles-mêmes. On se retrouve seul devant une machine et si on gagne contre cette machine là il y a de la fierté, qu'on ne ressent pas forcément avec des gens.

Qui aime prendre des risques.

→ Oui énormément. Je pense que le joueur est quelqu'un qui prend malheureusement des risques qui sont parfois beaucoup trop élevés. Moi je n'ai pas eu vraiment de dettes, mais j'en ai connus qui se sont mis dans des situations desquelles ils ne pouvaient plus sortir. Celui qui joue est automatiquement celui qui prend des risques.

Qui doit satisfaire un besoin important de jouer.

→ Malheureusement oui. Même si pour moi c'était plus l'excitation qui primait, il y a bien souvent l'accoutumance qui arrive ensuite. A un moment ça devient un réflexe, dès qu'on a un moment on va jouer; une personne peut aller crescendo dans ce sens. Je pense qu'il faut savoir dire stop.

Qui contrôle toujours ses activités de jeux.

→ Non pas du tout. Je pense que le joueur est typiquement celui qui perd le contrôle. Je pense qu'une personne qui joue, si elle joue régulièrement, ne saura pas se contrôler très longtemps. Tu perds le contrôle sur l'argent et ce qui t'entoure.

Qui peut être poussé au suicide.

→ Je pense que cela arrive malheureusement pour certaines personnes, qui sont dans des situations tellement dramatiques...

Qui peut être amené à des actes criminels (par ex vols).

→ Non, même si ça peut être comme la drogue (il y a toujours des exceptions), mais je ne pense pas que ce soit la majorité.

8. Si vous connaissiez quelqu'un souffrant du jeu problématique où l'adresseriez-vous en priorité ?

→ A un centre spécialisé dans les dépendances.

9. Selon vous le joueur problématique est-il «coupable» ou «victime» de sa dépendance au jeu ?

→ Les deux. Il a été victime d'une certaine manière au tout départ, victime de cette propagande du jeu, mais au final tout un chacun est différent. Je ne pense pas à coupable dans le sens entendu ici. Je pense que le joueur se sent lui coupable vis-à-vis de la famille lorsqu'il ment par exemple, le mensonge fait partie du jeu, et lorsqu'il met les gens autour de lui en péril. Là il y a une forme de culpabilité qui naît du fait qu'il n'a pas réussi à se prendre en charge assez tôt. Je me situerais plus vers trois pour cette raison; je me vois davantage comme une victime, car j'ai essayé de prendre les choses en main, la preuve est que je me suis exclu des casinos, j'ai pris les rênes en main, j'ai fait des efforts, je suis ici.

10. Selon vous un(e) alcoolique est-il «coupable» ou «victime» de sa dépendance à l'alcool ?

→ Je mettrais 3 ou 4, car c'est tellement dur de s'en sortir. Il faut vraiment avoir du courage pour se battre et se sortir de ça. On est plus victime qu'autre chose mais en même temps c'est facile de toujours le dire si on essaye pas de prendre les choses en main.

Je vais maintenant vous proposer des couples d'adjectifs contraires et vous allez me dire, en comparaison à d'autres personnes (votre entourage, vos connaissances), où vous situez le joueur problématique, et ceci sur une échelle de 1 à 5. Selon vous, par exemple, le joueur problématique est-il:

Travailleur 1 2 3 4 5 Fainéant

→ Ni plus ni moins. Il y a énormément de joueurs qui sont banquiers par exemple. J'ai vu beaucoup plus de gens gagner beaucoup d'argent en dépenser que le contraire; donc ça c'est des gens qui bossent. Mais je pense effectivement qu'il y a les deux.

Volontaire 1 2 3 4 5 Involontaire

→ Je mettrais ici 4 étant donné l'engrenage; dès qu'on va avoir un moment on va aller jouer puisque c'est devenu un réflexe.

Faible 1 2 3 4 5 Fort

→ Plutôt 2 étant donné que ce sont souvent des gens qui ont des problèmes personnels ou sociaux.

Impulsif 1 2 3 4 5 Réfléchi

→ La majorité des joueurs sont impulsifs selon moi, même s'il y a aussi des gens réfléchis qui jouent, il ne faut pas généraliser.

Sur une échelle de 1 à 10, (1) signifiant pas du tout sérieux et (10) signifiant extrêmement sérieux, veuillez indiquer dans quelle mesure les comportements suivants posent, selon vous, des problèmes pour la société.

L'abus d'alcool.

→ Oui ça selon moi c'est très problématique.

La consommation de tabac.

→ Je ne pense pas que ce soit si problématique que ça pour la société.

La consommation de drogues.

→ Ça dépend lesquelles, je mettrais 5 ici.

La dépendance aux jeux.

→ Je mettrai 7. Pour moi l'alcool est quelque chose de plus problématique que le jeu, il engendre des violences; bon le jeu aussi mais dans une moindre mesure.

14. Nous allons maintenant vous énumérer différentes catégories de jeux. Vous allez vous positionner pour chacune de ces catégories sur une échelle de 1 à 5, 1 signifiant pas du tout dangereux et 5 signifiant très dangereux, en fonction du potentiel de dépendance lié au fait de jouer à ces jeux d'argent.

Les jeux de table	1 2 3 4 5
Le poker	1 2 3 4 5
Les machines à sous	1 2 3 4 5
Le Tactilo	1 2 3 4 5
Les jeux à gratter	1 2 3 4 5
La loterie à numéros	1 2 3 4 5
Le Sport-Toto	1 2 3 4 5

15. A votre avis, pour limiter les méfaits que peuvent engendrer les jeux de hasard et d'argent:

Il faudrait fermer tous les casinos.

→ Non. Quand je vois certaines personnes jouer, pour des soirées de boîtes par exemple, les gens s'amusent plus qu'autre chose. Je ne pense pas que ce soit la solution.

Il faudrait interdire l'utilisation de certains jeux.

→ Oui et non. Je pense par exemple que dans les bars, ces jeux à numéros ne sont pas une bonne idée. Les gens qui jouent à ces jeux sont souvent des personnes qui ont des problèmes de jeu donc pour moi ce n'est pas les aider.

Il faudrait bénéficier de plus d'informations sur les risques des jeux de hasard et d'argent.

→ Non plus. Je pense qu'il y a passablement de dépliants ou autre chose. Pour moi tout cela réside dans le «comment s'aider soi-même». Les livrets faits par la loterie romande sont dans les bars, où il est stipulé qu'il y a des risques liés à ce genre d'activité. Il y a donc un certain nombre d'efforts qui ont été fournis à ce niveau. Par contre, il y a une chose qui me désole un peu c'est la TSR qui diffuse ce jeu, dont je ne me souviens plus le nom, mais le but c'est de gratter et de pouvoir aller à la télévision gagner de l'argent et qui encourage à acheter des billets... «plus vous en achetez, plus vous avez des chances de gagner» je trouve pas que ce soit un slogan très intelligent. Je ne suis pas pour ce genre de choses.

Il faudrait interdire la publicité visant les jeux de hasard et d'argent.

→ Pour moi oui c'est clair.

16. Sachant que le gouvernement et les cantons reçoivent une part des revenus générés par les jeux de hasard et d'argent pour le financement de projets communautaires entre autres, que pensez-vous des affirmations suivantes.

Les jeux de hasard et d'argent sont des moyens légitimes pour augmenter les revenus gouvernementaux.

→ Non je ne suis pas d'accord. Le joueur est à la base, pour beaucoup, une personnalité à problème; «c'est un mal pour un bien» je suis pas d'accord avec ça. C'est jouer sur la faiblesse de certains.

Si l'on devait accroître les revenus de l'Etat il serait préférable de le faire en augmentant les revenus générés par la loterie et casinos plutôt que les impôts.

→ Non à nouveau pour les mêmes raisons.

Le joueur problématique contribue à l'économie du pays et cela légitime sa pratique.

→ Non pas d'accord. Si je veux donner de l'argent consciemment pour le bien de la communauté, pour les autres, d'accord, mais le joueur ne le fait pas expressément et consciemment donc je ne suis pas d'accord avec ça.

Les jeux de hasard et d'argent représentent une activité acceptable.

→ Moyennement, je suis sceptique. De temps en temps un tirage ou aller au casino pour s'amuser c'est ok, mais comme à mon avis 80% des joueurs sont des joueurs à risque...

Il est de mon droit de jouer indépendamment des conséquences.

→ Je n'arrive pas à suivre cette question. Je répondrais bien sûr, chacun fait ce qu'il veut. Quand on conduit sans ceinture on sait qu'on est amendable, mais dans le cas du jeu c'est différent. Il faut être informé de ses conséquences d'abord.

Même si le jeu était illégal les gens trouveraient les moyens de jouer.

→ Probablement que oui, mais beaucoup moins...l'Etat ne se ferait plus d'argent alors....

Si l'option se proposait, je serais disposé(e) à ce qu'un casino ouvre près de chez moi.

→ Personnellement je ne suis pas vraiment pour, mais bon, pas contre non plus.

A quels types de jeux de hasard et d'argent avez-vous joué durant les 12 derniers mois ?

→ J'ai beaucoup joué au casino, mais ces 12 derniers mois c'est plus dans les bars, les loteries à numéros, et les tickets de grattage, mais beaucoup moins qu'avant.

A quelle fréquence ?

→ Une fois par semaine.

Et quelle somme ?

→ Avant c'était du 300 ou 400 frs par semaine, facilement. Avant parfois on jouait à la loterie 800 frs par soirée et au casino c'était 5000 frs par soirée, c'était énorme, j'ai beaucoup trop dépensé....

Pouvez-vous me décrire des situations où vous vous êtes senti mal jugé par quelqu'un à cause de vos activités de jeux ?

→ Déjà par la famille; j'ai dépensé beaucoup d'argent qui était censé servir à autre chose. Ça a été très mal accepté, et, comme on dit, je m'en suis pris «plein la tronche». Ensuite, il y a le mensonge, lorsqu'on dit qu'on n'a pas joué alors que si, donc on se sent mal par rapport aux autres. Lorsque mon entourage me voyait jouer autant il ressentait de la honte, de l'incompréhension. Je pense que les gens se disent que le joueur ne gère plus, ne contrôle plus, part dans l'excès du jeu donc automatiquement dans d'autres types d'excès.

Pensez-vous être injustement considéré par la société actuelle ?

→ Je pense que l'on sait l'image que l'on véhicule, on en est conscient. La société pense que le joueur a un problème, non pas que l'on soit de mauvaises personnes, mais des personnes à problèmes. Je pense en effet que cette image est négative. En général, la société a certainement une mauvaise idée du joueur, je ne pense pas qu'elle soit juste, mais en même temps, le joueur sait qu'il véhicule ce genre

d'image, moi je le sais car on m'a fait la remarque. On se fait aussi juger de par l'isolement que l'on provoque: on t'invite à boire un verre mais toi tu refuses car tu préfères aller jouer, on lâche des choses et des activités pour se retrouver devant une machine et les gens ne vont pas comprendre ce choix. Il y a un jugement qui est posé sur nous, mais je pense que le joueur doit aussi s'en rendre compte et essayer de s'en sortir. Les gens qui ne connaissent pas l'engouement du jeu peuvent dire que le joueur a un problème, qu'il délaisse sa famille, qu'il ne se préoccupe que de lui-même, qu'il est irresponsable. Tant qu'on n'a pas vécu une forme de dépendance quelle qu'elle soit, on ne se rend pas compte de ce que ça implique.

Comment qualifiez-vous la relation que vous avez avec le jeu ?

→ A force parfois de travail, stress et fatigue nerveuse, j'aime bien parfois trouver dans le jeu cette adrénaline ou me mettre dans ma bulle.

D'après vous, qui est responsable de cette relation et qui en est la victime ?

→ Je pense qu'on en est en partie responsable même si au départ c'est difficile sachant que l'on nous tente. Ça dépend de la force de caractère que tu as. Pour une personne qui réfléchit et qui a des capacités je dirais qu'elle est plus responsable qu'une personne qui a moins de force et qui en sera plus victime.

Comment avez-vous été mené à entretenir une telle relation avec le jeu ?

→ Ça a commencé après un deuil.

Quand est-ce qu'on se rend compte avoir un problème avec le jeu ?

→ Il n'y a pas un moment donné où d'un claquement de doigt on se rend compte avoir un problème avec le jeu. Ça va crescendo, lorsqu'on arrive à une limite financière ou familiale. On attend probablement d'arriver à la limite, il y en a qui vont la dépasser; je ne pense pas qu'il y ait beaucoup de personnes qui se disent dans une semaine j'arrête ou dans 10 jours. Je pense que l'avis extérieur compte beaucoup, quand on nous répète que l'on va trop loin il y a une prise de conscience.

Le jeu dit compulsif est classé dans le DSM-IV comme une maladie, comment vous situez-vous par rapport à ce diagnostic ?

→ Je pense que c'est maladif. C'est une forme de maladie dans le sens où il y a un tel engrenage lorsqu'on y est... Comme on dit «un alcoolique est malade toute sa vie», parfois il s'en sort mais c'est dur. Pour le jeu c'est pareil. C'est mental et physique; la nervosité que provoque le jeu peut amener à des flous de concentration par exemple. C'est un diagnostic que j'accepterais.

Comment vivez-vous l'ambivalence qui existe entre l'offre de jeux importante et sa promotion par l'Etat et de l'autre la «répression» d'ordre moral qui s'exerce sur le joueur ?

→ C'est comme avec l'alcool; on nous inflige, impose l'alcool en nous disant «modérez votre consommation» mais tout le monde est différent vis-à-vis de ça, c'est-à-dire qu'il y a des gens qui vont réussir et d'autres non. Il y a beaucoup de tentations, et beaucoup de gens excessifs. Je trouve cette offre malsaine, puisqu'on joue sur la fragilité des gens.

Est-ce qu'il y a selon vous une différence dans le potentiel de dépendance entre un jeu faisant appel à l'argent et l'autre non ?

→ Non car j'ai beaucoup joué au poker sur Internet, sans mises, et ça devenait un peu maladif aussi. L'argent a son importance mais il n'y a pas que ça. Ce n'est pas un déterminant dans la dépendance.