

## ANNEXE 7

## Données de l'association « SOS joueurs »

L'association « SOS joueurs » est une association loi 1901 créée en 1990. Son objectif est le traitement, l'étude et la prévention du jeu pathologique. Les publics visés sont les joueurs, les familles, les professionnels et les opérateurs de jeu. L'association anime une permanence téléphonique, des consultations et des groupes de parole. Elle fonctionne avec des professionnels spécialisés dans le domaine social, psychologique et juridique.

### Activité de « SOS joueurs » en 2007

Rapport chiffré	2007
<b>Appels reçus</b>	
Joueurs	1 208
Entourage	841
Professionnels (hors opérateurs)	83
Autres	673
Appels non traités (déjà en ligne)	123
Appels en absence (messages hors ouverture, WE)	821
Total	3 749
<b>Appels émis</b>	
Professionnels (hors opérateurs)	154
Joueurs et familles	260
Total	414
Courriers reçus	600
Courriers envoyés	514
<b>Rendez-vous</b>	
Joueurs	1 338
Entourage	109
Total	1 447
Groupes (Moyenne participants 12)	48
Visites site Internet	18 811

De 1990 à 2007, nous avons collecté un nombre considérable de données mesurables – quantitatives et qualitatives – concernant plusieurs milliers de joueurs en demande d'aide. Celles-ci font actuellement l'objet d'un traitement.

En 17 années d'existence, nous avons constaté de nets changements, année après année, des pratiques de jeu et du « profil » des joueurs dépendants.

Nous présentons les grands traits de cette population encore méconnue, sans les commenter, après un balayage rapide d'un échantillon de joueurs ayant contacté « SOS Joueurs » les deux dernières années.

## Quelques grandes tendances

### Caractéristiques des joueurs

	2005 (n=915) (%)	2006 (n=914) (%)
Sexe masculin	71,0	73,1
Âge 30-59 ans	72,3	73,6
Marié ou union libre	66,8	66,4
Ouvriers et employés	42,8	41,2
Inactifs : chômage, invalidité, retraite...	32,0	37,8
Avec enfants	67 % (nombre d'enfants, en moyenne 1,43)	67,8 % (nombre d'enfants, en moyenne 1,48)

### Début du jeu

	2005 (moyennes)	2006 (moyennes)
Âge début jeu	n=831 (33,7 ans)	n=873 (33,4 ans)
Joue depuis	n=873 (10,5 ans)	n=874 (10,8 ans)
Problèmes depuis	n=873 (6,4 ans)	n=873 (6,0 ans)

### Conséquences sur le plan sanitaire et social

	2005 (n=790) (%)	2006 (n=814) (%)
Dettes dues au jeu		
Joueurs endettés	83,7	82,1
En surendettement	6,3	5,7

Les conséquences financières ne sont lisibles que si l'on tient compte de cette réalité : enfants parfois en bas âge qui ne sont plus nourris correctement ; loyers impayés ; endettement qu'une vie de travail ne suffira pas à rembourser ; vente du patrimoine familial ; endettement de la famille pour venir en aide au joueur...

Pour les joueurs qui étaient capables d'en donner une estimation, le capital emprunté pour le jeu représente un total de :

- 2005 (n=766) : 29 602 435 Euros
- 2006 (n=625) : 29 598 750 Euros

### Tentatives de suicide

2005 n=915	2006 n=914
3,3 %	3,8 %

Nous avons eu connaissance de cas de suicides. Nous constatons que l'entourage familial ne « peut » mentionner les suicides dès lors qu'ils sont associés au jeu : la honte l'emporte tout comme elle l'emporte pour solliciter une aide.

### Dépendances associées

	2005 (n=915) (%)	2006 (n=914) (%)
Tabac	47,2	48,5
Alcool	4,4	4,5
Toxicomanie	1,7	1,4

### Conséquences légales

	2005 (n=915)	2006 (n=914)
Délits commis	278	372
Récidive légale	13 joueurs	15 joueurs

### Jeux pratiqués

	2005 (n=915) (%)	2006 (n=914) (%)
Jeux de la FdJ	23,9	21,0
Jeux du PMU	24,3	28,6
Jeux de casinos	61,7	49,5

Jeux de cercles	4,4	3,9
Jeux sur Internet	4,9	11,6
Jeux clandestins	3,7	3,1
Jeux autres	0,2	0,7
Jeux vidéo	0,7	0,2
Jeux NC	0,7	0,5

Nb : un joueur pouvant pratiquer plusieurs jeux, le total dépasse les 100 %.

Les résultats restitués ci-dessus sont bruts. Ils ne sont pas pondérés par les demandes de joueurs ayant découvert « SOS Joueurs » par les plaquettes mises à leur disposition par les casinos adhérents du Syndicat des Casinos de France, la Française des jeux ou le PMU.

## Évolution

### *Jeux de casinos*

Les casinos sont moins fréquemment cités que les autres années : ainsi les résultats bruts indiquent moins 12 % par rapport à l'année 2005.

### *Jeux d'argent sur Internet*

L'explosion de l'offre de jeux sur Internet génère un afflux encore modéré de demandes d'aide : 11,6 % en 2006, celles-ci concernant essentiellement les jeux de casinos en ligne. Les résultats bruts indiquent cependant une augmentation de 6,7 % par rapport à l'année 2005.

### *Poker*

Nous avons choisi d'isoler le poker aujourd'hui très tendance car il apparaît lui aussi en progression dans les pratiques de jeu recensées.

	2005 (n=915) (%)	2006 (n=914) (%)
Poker Internet	0,5	3,5
Poker casino	-	0,7
Poker cercles	2,5	2,2
Poker hors cadre légal	1,5	1,4
Total	4,5	7,8

### ***Jeux vidéo***

Nous ne mettons pas en doute qu'il y ait un nombre important de personnes concernées par ce phénomène mais nous constatons le peu de demandes d'aide concernant ces jeux (provenant d'ailleurs des parents dans le peu de cas recensés).

**En conclusion**, le montant colossal des dettes contractées par les joueurs n'a pu échapper au lecteur, ni sans qu'il soit besoin de le commenter, l'impact qui en découle sur l'entourage familial au quotidien.

Les financements des structures associatives d'aide aux joueurs et celui des recherches menées sur le jeu pathologique dans les structures hospitalières ou par des chercheurs indépendants sont en question. Pour l'instant, comme dans bon nombre d'autres pays, il provient des opérateurs de jeu (comme c'est le cas pour SOS Joueurs depuis 2001).

Compte tenu de la gravité des conséquences sanitaires et sociales du jeu pathologique, nous sommes enclins à penser qu'il serait utile de créer une instance – indépendante – qui se verrait confier la mission de gérer les fonds émanant des opérateurs de jeu pour le traitement du jeu pathologique et sa prévention. Ces fonds pouvant, entre autres, être répartis entre les structures existantes et futures, actives sur ce terrain (comme les CSAPA, centre de soins d'accompagnement et de prévention en addictologie) et financer les projets de recherche.

***Armelle Achour***  
*Secrétaire générale SOS Joueurs*