

QUE PEUT APPORTER LA SOCIOLOGIE DANS LE DÉBAT SUR LE JEU COMPULSIF ?

Jean-Pierre Martignoni-Hutin

De Boeck Supérieur | « Psychotropes »

2005/2 vol. 11 | pages 55 à 86

ISSN 1245-2092

ISBN 2804147436

Article disponible en ligne à l'adresse :

<http://www.cairn.info/revue-psychotropes-2005-2-page-55.htm>

!Pour citer cet article :

Jean-Pierre Martignoni-Hutin, « Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ? », *Psychotropes* 2005/2 (vol. 11), p. 55-86.

DOI 10.3917/psyt.112.0055

Distribution électronique Cairn.info pour De Boeck Supérieur.

© De Boeck Supérieur. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Que peut apporter la sociologie dans le débat sur le jeu compulsif ?

Jean-Pierre Martignoni-Hutin

Sociologue

Groupe de recherche sur la socialisation (GRS)

Université Lumière Lyon II

Courriel : Jean-Pierre.Martignoni@univ-lyon2.fr

Résumé : L'intervention sociologique dans le débat contemporain sur le jeu « compulsif » – domaine qui semble réservé aux approches psychologiques – se situe sur quatre niveaux complémentaires. Le premier niveau concerne la déconstruction (historique, épistémologique...) de l'objet « jeu excessif ». Le deuxième niveau consiste à débattre scientifiquement sur le jeu « problématique », afin de dégager les hypothèses sur lesquelles les spécialistes issus de plusieurs disciplines (sociologues, anthropologues, historiens, psychologues, psychanalystes...) pourraient se retrouver. Dans cette optique nous dégagerons les caractéristiques de « l'hypothèse ordalique » (Valleur/Bucher) qui nous apparaît féconde. Le troisième niveau de l'intervention sociologique consisterait à problématiser et à réinterroger systématiquement les méthodes, instruments de mesures et contextes dans lesquels s'inscrit, depuis de nombreuses années déjà, le travail sur le jeu pathologique, notamment outre Atlantique. Le dernier niveau du travail sociologique en direction du jeu problématique permettra de définir les différents axes de recherches et d'enquêtes « pluridisciplinaires » qui pourraient faire avancer la connaissance sur « les rapports » que les joueurs entretiennent avec les jeux de hasard et d'argent. Parallèlement à ce travail de décons-

truction et de reconstruction, le sociologue doit se faire l'historien de l'actualité récente du gambling (notamment en ce qui concerne les casinos) car elle participe de la construction du jeu problématique contemporain et de ses représentations.

Abstract : The intervention of sociology in the nowadays debate on « compulsive » gambling – domain which seems to be reserved to psychological approaches – can operate at four complementary levels. The first level concerns the deconstruction (historical, epistemological...) of the object « excessive gambling ». The second level consists in a scientific debate on « problematic » gambling in order to define hypotheses upon which specialists from various disciplines (sociologists, anthropologists, historians, psychologists, psychoanalysts...) could come together. In this perspective, we would draw the characteristics of the « ordeal hypothesis » (Valleur/Bucher) which appears to be fruitful. The third level of the sociological intervention would consist to systematically question the methods, measure instruments and contexts used to study pathological gambling and the studies done, since already many years, especially on the other side of the Atlantic. The last level of the sociological approach should allow to define the lines of the various and multidisciplinary research and surveys that could increase our knowledge on the « relationships » gamblers have with hazard gambling. Parallel to this deconstruction and reconstruction work, the sociologist must become the historian of the current events on gambling (and casinos) as they take part in the construction of problematic gambling, and of views on it.

Mots clés : sociologie, jeu pathologique, ordalie, méthode, interview, mineur, pouvoirs publics, Québec.

Introduction

Que peut apporter la sociologie dans le débat contemporain sur le jeu problématique, domaine qui semble réservé aux psychologues, psychiatres, psychanalystes et thérapeutes ? Nous pensons que *l'intervention sociologique* se situe à quatre niveaux différents mais complémentaires¹ :

1. Une véritable sociologie de l'objet *jeu compulsif* n'est d'ailleurs possible que dans la complémentarité de ces quatre niveaux.

Le premier niveau concerne l'épistémologie, l'historique, la déconstruction de l'objet *jeu compulsif*. Déconstruction qui relève aussi d'une analyse macrosociologique du champ ludique et du sous-champ nommé *gambling*².

Le deuxième niveau consiste en un débat scientifique entre la sociologie, la psychologie, la psychanalyse... Qu'est-ce que ces sciences peuvent nous dire sur le joueur excessif, le joueur récurrent qui se perd dans le jeu durablement ou ponctuellement ? Comportement qui indique qu'il y a « une problématique scientifique du jeu problématique » quand « jouer n'est plus jouer ».

Signalons dès à présent, pour ce deuxième niveau :

- Que ce débat sur le jeu existe depuis longtemps et qu'il doit se poursuivre sereinement, équitablement, sans qu'aucune discipline ne puisse se prévaloir – pour des raisons historiques, symboliques, nostalgiques ou conceptuelles – d'une quelconque mainmise scientifique, y compris quand on parle du jeu compulsif. Rappelons avec Henriot (1989) que « l'idée de jeu relève plus d'une approche anthropologique que d'une élucidation d'ordre psychologique ».
- Que ce débat, pour être intellectuellement pertinent et scientifiquement productif, doit être additionnel et non simplement oppositionnel. C'est d'interdisciplinarité et de multidisciplinarité dont nous avons besoin pour faire avancer la connaissance sur le jeu. Car nous savons, pour cet objet de recherche comme pour d'autres, que sociologues et psychologues ont une manière différente d'expliquer les comportements humains et que cette différence est historiquement oppositionnelle, pour ne pas dire conflictuelle. Durkheim – père fondateur de la sociologie française – n'a d'ailleurs pas été le moins impérialiste des chercheurs en « sciences de l'homme et de la société » quand il affirmait que « tout s'expliquait par le social » et qu'un « fait social ne pouvait s'expliquer que par un autre fait social ». Notre souci de pluridisciplinarité en matière de jeu compulsif souligne donc bien notre volonté de lutter contre l'impérialisme intellectuel scientiste de tous les *ismes* : sociologisme, psychologisme, psychanalytisme... et non celle de déclencher « une guerre des disciplines » sur un objet commun.
- Que ce débat scientifique ne doit pas être uniquement théorique et figé. Les écrits antérieurs ne sauraient être canonisés. Il faut un

2. Dans cet article, le mot anglais « *gambling* » est souvent utilisé : il fait référence à l'ensemble de l'industrie des jeux de hasard et d'argent et n'a donc pas de réel équivalent en français.

travail de terrain réel, en situation (notamment dans les espaces de jeu, auprès des joueurs et de leur famille), pour être à même d'analyser les joueurs, les jeux, les évolutions et les actualisations.

Le troisième niveau de l'intervention sociologique concernant le jeu excessif est une sorte de vœu pieux car, à notre connaissance, il n'a jamais été réalisé. Le sociologue devrait pouvoir intervenir dans ce qui constitue « la cour et l'arrière-cour » du psychologue qui travaille sur les joueurs et souvent même (d'où problème) qui ne travaille que :

- sur des joueurs qui ont des problèmes de jeu et se retrouvent dans des entretiens thérapeutiques, ou même parfois dans des « casinos reconstitués », pour les besoins de l'investigation psychologique ;
- sur des joueurs qui ont fait la démarche, qui se sont signalés ou ont été signalés par leur entourage ou l'autorité comme joueur compulsif ou interdit de jeu.

Cette sociologie – qui doit être considérée comme une sociologie d'intervention et non comme une sociologie policière ou critique – concernerait les chercheurs psychologues qui font des questionnaires, des enquêtes, des entretiens, des observations sur les joueurs. Elle s'intéresserait aux questions de ces questionnaires, aux grilles d'entretien, aux échelles d'évaluation et à leur construction, aux protocoles d'approche des personnes interrogées, aux populations joueuses étudiées (effectif, échantillon, représentativité...). En final, tous les matériaux qui ont permis la production des données sur le jeu problématique doivent être accessibles au sociologue.

Cette sociologie d'intervention concernerait également :

- les associations d'aide aux joueurs,
- les nouvelles structures qui se sont intégrées récemment au *business* du jeu compulsif,
- les thérapeutes indépendants – non spécialisés au départ sur le *gambling* – mais qui travaillent depuis quelques mois sur les joueurs excessifs en liaison avec les opérateurs de jeux et notamment avec les casinos.

Le quatrième niveau de l'intervention sociologique – qui serait en quelque sorte la *rédemption* du troisième niveau – est le suivant : le sociologue doit, plus que tout autre, œuvrer pour définir les conditions qui permettraient de travailler scientifiquement sur le jeu

problématique. C'est l'idée qui nous anime quand nous parlons d'une vaste enquête pluridisciplinaire sur la prévalence au jeu en population générale. Seule une telle étude permettrait non pas de donner un ultime pourcentage sur le nombre de joueurs pathologiques, mais de construire des typologies pertinentes, basées sur les pratiques réelles des sujets joueurs dans des contextes sociaux, économiques, culturels particuliers et non fondées sur des représentations ou des imaginaires.

J'ai parlé de *rédemption* car le troisième niveau peut laisser supposer que le sociologue, dans son souci d'intervenir dans le débat actuel sur le jeu excessif, aurait uniquement une fonction critique « d'empêcheur de tourner en rond ». À l'instar d'un Pierre Bourdieu qui est venu dans de nombreux champs (éducatif, économique, politique, médiatique... et souvent dans le champ sociologique) pour « donner une leçon » aux autres disciplines et à ses collègues, y compris quand il a été canonisé par ses pairs au Collège de France³.

Faire la leçon aux autres disciplines n'est pas notre propos. Il s'agit plus positivement de déconstruire la construction sociale, économique, intellectuelle, culturelle et historique des objets de recherche constitués et ici plus spécifiquement celle du jeu compulsif. Il s'agit ensuite de réaliser des études pluridisciplinaires, seules à même de faire avancer les connaissances contemporaines sur le jeu problématique.

Quant aux associations (et nouveaux entrants) qui accompagnent les individus qui se sont « perdus dans le jeu », nous ne remettons pas en cause leur intérêt social. Mais leur responsabilité est engagée. Même si, dans une société démocratique, nous pouvons concevoir qu'elles jouent – souvent avec l'aide complaisante des médias – un rôle critique et d'alerte de l'opinion, elles ne doivent pas s'imaginer qu'elles peuvent :

- se substituer aux chercheurs et aux thérapeutes,
- influencer sur le *business du gambling* et accessoirement faire du chantage aux opérateurs ludiques pour qu'ils les financent comme c'est parfois le cas en France,
- *a fortiori*, influencer sur la politique des jeux d'un pays.

Bien évidemment, toutes ces structures ou personnes sont respectables, y compris quand elles exploitent de manière purement commerciale le *business* du jeu compulsif. Mais ces structures doivent considérer sans acrimonie qu'elles ne sont pas neutres et qu'elles font partie – qu'elle le veuillent ou non – de l'objet *jeu problématique* reconstruit par la sociologie. En conséquence, ces structures ou personnes doivent comprendre :

3. La leçon inaugurale de Pierre Bourdieu au Collège de France s'intitulait *La leçon de la leçon*, ce qui dévoile au minimum une prétention intellectuelle épistémologique abusive malgré la maestria de la démonstration.

- qu'elles ne sont pas « en concurrence » avec les chercheurs (notamment avec les sociologues) et qu'elles doivent collaborer avec eux (communiquer statistiques, données et matériaux) dans le respect des principes déontologiques en usage ;
- qu'elles ne sauraient prétendre à la fois, accompagner les joueurs compulsifs et dans le même temps analyser scientifiquement les données produites par leur activité.

Ces associations ou structures privées doivent admettre finalement que, dans une société démocratique, le sociologue doit pouvoir problématiser la question de leurs intérêts (collusion et conflit) et la question de leur indépendance, notamment quand elles sont financées par les opérateurs ludiques. De la même façon, et pour les mêmes raisons, le sociologue doit pouvoir interpeller les opérateurs de jeux quand ils financent ces structures directement ou indirectement.

Déconstructions

La sociologie peut préciser un certain nombre de considérations, d'ordre épistémologique, méthodologique, historique, qui relèvent :

- d'une déconstruction/reconstruction de l'objet de recherche qu'on appelle : *jeu compulsif, pathologique, addictif* ou *jeu excessif, problématique*,
- d'une analyse la plus complète possible du « champ » du *gambling*, avec ce que ce concept suppose de forces qui s'opposent ou convergent.

Elle peut, par exemple, rappeler en ce qui concerne la situation actuelle en France :

- que des mesures sur le jeu compulsif et la prévention sont déjà en cours dans les casinos français depuis deux ans et qu'une charte déontologique a été signée par les deux syndicats professionnels et qu'elle est affichée depuis dans les exploitations ;
- que le *Relevé de conclusions*, signé le 1^{er} juillet 2003 entre le ministre de l'Intérieur de l'époque (Nicolas Sarkozy) et les casinotiers, comporte un certain nombre de considérations et d'engagements sur « le jeu excessif pouvant conduire à la dépendance »⁴ ;

4. Martignoni-Hutin JP : « Dépassionner le débat sur le jeu » – In *Espaces* n° 220 : 10-13 (2004).

- qu'a été créé à Paris, le 5 décembre 2003, par des chercheurs issus de plusieurs disciplines, un *Observatoire du jeu* (ODJ) directement concerné par le *gambling* et le jeu excessif⁵.

Également, quand on s'intéresse aux joueurs problématiques, il faut signaler des éléments récurrents plus anciens mais moins visibles et moins conjoncturels. Par exemple, les interventions quotidiennes réalisées dans les 188 casinos (par la direction, l'encadrement et le personnel en salle) pour signaler, conseiller – protéger parfois – les personnes qui jouent excessivement. Actions peu connues, comme est méconnu, par définition, le travail « dans l'ombre » fait depuis longtemps par les correspondants de la Sous-direction des courses & jeux (SDCJ) en direction des Interdits de jeu volontaires (IDJV).

Ce que peut apporter la sociologie, c'est de dire que tout ce travail effectué, ces multiples échanges officiels, officieux, ces décisions, ces prises de position, ces actions, participent de la construction de l'objet *jeu compulsif*.

Il ne s'agit pas ici de faire un procès, de regarder qui parle en fonction de quels intérêts, de dire l'ambivalence des discours officieux, officiels, et des actions déjà engagées. Il s'agit simplement de rappeler, qu'il y a « des conditions et des conditionnements », des « conditions de production » qui expliquent pour partie les actions et positions observables actuellement sur la question du jeu excessif en France. Que ces conditions participent de l'idée que nous avons du jeu compulsif, participent de la définition contemporaine du jeu excessif.

Pour réussir ce travail d'« objectivation », il faudrait aussi signaler :

- le projet de contrôle systématique aux entrées dans les casinos français (il ne concerne pour l'instant que les jeux traditionnels),
- les chiffres qui circulent sur l'augmentation des IDJV et le fait que certains continuent à jouer malgré cette interdiction,
- les inquiétudes de la SDCJ sur cette question,
- l'intérêt même de Nicolas Sarkozy, quand il était ministre de l'Intérieur, pour les revendications des casinos dont la satisfaction était conditionnée à certaines préoccupations gouvernementales qui concernent le jeu excessif.

5. Martignoni-Hutin JP : « Un observatoire pour une politique des jeux » – In *Espaces* n° 210 : 16-20 (déc. 2003) ; et article en collaboration avec Bucher C, Valleur M, Beaustar V : « La nécessité d'une réelle politique des jeux » – In *Les Échos* (Idées) : 10 (26-27 déc. 2003).

Si l'on remonte plus en amont, il faudrait citer également les deux rapports officiels (Cour des comptes, 2002 ; Trucy, 2002) qui concernaient, pour certains de leurs chapitres, la question des conséquences sociales et pathologiques du *gambling*.

Signalons cependant que ces rapports ne constituent pas la genèse des interrogations contemporaines sur le jeu problématique. Les médias depuis une quinzaine d'années traitent régulièrement de la question des jeux d'argent, notamment sous l'angle du jeu compulsif. Certaines émissions TV grand public (notamment celles de Jean-Luc Delarue, de Mireille Dumas...), certains quotidiens (notamment *Le Monde*, *Libération*...) parlent de manière récurrente des joueurs dépendants, des « drogués » du jeu. Si, d'un point de vue scientifique, on ne peut que condamner cette dramatisation et cette « mise en scène » souvent orientée⁶ des pratiques de jeu des Français, il faut admettre que la presse, la télévision, la radio ont largement participé à la « construction sociale » de l'objet jeu compulsif et ont influé en retour les pouvoirs publics, les autorités de tutelle, l'opinion, et peut-être même les chercheurs spécialisés sur le *gambling*.

À un autre niveau, le sociologue peut rappeler utilement que si, en France, certains s'inquiètent des conséquences sociales – et en termes de santé publique – de « l'inflation ludique contemporaine », cela n'a rien d'étonnant. N'oublions pas que l'histoire des jeux de hasard est avant tout l'histoire d'une prohibition et de dérogations successives.

Les machines à sous ne sont autorisées de nouveau en France que depuis 1986. Elles ont été interdites sous le Front Populaire. Aux États-Unis, elles ont été détruites et jetées, à une époque pas si lointaine, dans la baie de San Francisco.

Sous l'Ancien Régime, on s'inquiétait déjà des conséquences funestes du jeu excessif (fuite à l'étranger, suicide, ruine...) pour certaines catégories sociales, et notamment les membres de la noblesse et du clergé. En ce qui concerne les catégories populaires, le jeu a été perçu depuis longtemps comme une « peste sociale » facteur de paupérisation et de misère (Martignoni-Hutin, 2003a).

Cette affaire contemporaine sur le jeu excessif, avec ses conséquences individuelles (risque de jeu compulsif) ou collectives (risque de

6. Joueurs qui apparaissent cagoulés ou floutés à la télévision, témoignages pathétiques qui priment sur l'analyse, laquelle est rarement pluridisciplinaire.

paupérisation des ménages) est donc à recontextualiser historiquement, d'autant que le principe général est toujours l'interdiction. Certes, cette « interdiction » peut paraître anachronique – voire ubuesque – si nous observons la situation actuelle de l'économie ludique et la promotion des loteries et des paris hippiques dans l'espace médiatique. Mais il faut tenir compte de la perdurance de cette interdiction. À moins de considérer que le législateur se soit particulièrement endormi, ce n'est peut-être pas un hasard si ces jeux restent interdits et bénéficient de dérogations. Les pouvoirs publics se sont gardé la possibilité de revenir en arrière au cas où les « nuisances » et les « coûts sociaux » deviendraient trop onéreux pour les individus et la société.

Le sociologue peut également rappeler que la question de la recherche et du traitement du jeu compulsif pose la question de son financement. La question est la suivante : les structures de recherche et de traitement du jeu compulsif et les associations d'aide aux joueurs doivent-elles être financées par les opérateurs qui commercialisent l'activité à l'origine des « maux » censés être traités ? Cette question cruciale pose fondamentalement la question de l'indépendance de l'ensemble des acteurs qui interviennent actuellement sur le jeu problématique.

Grâce à différents colloques et échanges scientifiques francophones, nous avons pu récemment échanger avec nos cousins québécois⁷ – et notamment avec Robert Ladouceur – qui connaissent une situation identique depuis longtemps. Le dialogue avec Robert Ladouceur doit se poursuivre sereinement. Il pourrait nous informer utilement sur la situation qui a prévalu au Québec pendant des années. Le fait de bénéficier des fonds de Loto Québec l'a-t-il gêné dans son travail scientifique sur le jeu compulsif ? (Desjardins, 2003).

C'est une vraie question que nous devons poser en responsabilité et sans volonté polémique. Dans le cas du Québec, nous savons que, depuis avril 2002, c'est le ministère de la Santé et des services sociaux, et non plus Loto Québec, qui finance la recherche sur le jeu compulsif et le numéro vert destiné aux joueurs en difficulté.

La dernière chose que peut apporter la sociologie, c'est de dire que la définition du joueur compulsif ne fait pas l'unanimité, tout comme sa quantification, et que ces deux questions sont liées. Les critères qui définissent le jeu compulsif à un moment donné vont aider à mieux définir

7. 17^{es} Entretiens du Centre Jacques Cartier : *Les jeux de hasard et d'argent enjeux scientifiques & sociaux* – Montréal, Faculty Club, Université McGill (oct. 2004).

l'amplitude du phénomène. Scientifiquement, cette définition est donc déterminante. Il n'y a pas un nombre X de joueurs compulsifs qu'il faudrait « découvrir ». Cette définition est une construction et c'est une question plus complexe qu'il n'y paraît que de vouloir préciser ce chiffre.

Prenons un exemple : la société québécoise Léger Marketing a réalisé en septembre 2001 un sondage où il apparaît que 5 % des Québécois « se considèrent » comme joueurs compulsifs.

Première remarque, sociologique, qui désenchante une vision simpliste du monde social : demander aux joueurs « s'ils sont compulsifs » – notamment dans un sondage – est certainement la plus mauvaise méthode pour le savoir et, en tout cas, se situe aux antipodes des précautions épistémologiques et méthodologiques généralement appliquées dans les sciences sociales, du moins en sociologie. Cela peut minorer le phénomène, telle personne interrogée ne souhaitant pas apparaître « malade » aux yeux d'autrui.

A contrario, cela peut créer une inflation considérable chez d'autres personnes, s'autoproclamant « compulsifs » pour différentes raisons :

- si on arrive à un moment de leur vie où elles ont décidé de moins jouer,
- si elles ont subi un conditionnement médiatique,
- parce qu'elles viennent de perdre,
- pour objectiver une pratique excessive de jeu leur permettant de déculpabiliser tout en se déresponsabilisant.

Ayant souvent interrogé des individus – notamment des joueurs – par des méthodes rigoureuses et croisées pour atteindre une validité, nous avons appris à nous méfier de leur sincérité spontanée. Nous en sommes venus, par exemple, à renoncer à demander aux joueurs combien ils investissaient dans les machines à sous. Demi-vérité, demi-mensonge, ils se plaignent tout le temps d'avoir perdu et, *a contrario*, ne retiennent que les gains, oublient les pertes cumulées, ou ne le savent pas eux-mêmes car n'étant pas forcément « comptables » de leur jeu, donnent des réponses différentes selon les situations...⁸

Sur l'argent joué, nous pouvons au mieux donner des fourchettes et à condition d'interroger les joueurs sur leurs revenus, leur patrimoine. Car l'excessivité au jeu ne peut s'établir sur seulement le montant absolu des dépenses ludiques : elle doit être relativisée vis-à-vis de la richesse

de chaque joueur. À ce sujet, toutes les moyennes calculées par les opérateurs ludiques est pertinente dans une logique de marketing (par exemple la « moyenne dépense/semaine/joueur » calculée par la Française des Jeux⁹), mais constitue un artefact au niveau de la dépense réelle du joueur individuel, notamment quand on s'intéresse au jeu excessif.

Si ces mesures sont complexes par rapport à l'argent du jeu, on se doute qu'elles le sont plus encore sur une pathologie censée concerner le joueur dans son individualité. Ce n'est donc pas en demandant aux individus (et *a fortiori* aux joueurs ou aux interdits de jeu) s'ils sont « compulsifs » que nous saurons s'ils le sont.

Il y aurait donc 5 % de joueurs compulsifs d'après le sondage précédemment cité. Pour Loto Québec, le pourcentage de joueurs problématiques serait moindre : 2,1 %. Le reliquat proviendrait de joueurs « ayant peur » de devenir excessifs. Loto Québec prêche peut-être pour sa paroisse, mais le distinguo est intéressant à noter. Il indiquerait :

- une intuition pré-perceptive de certains joueurs qui « ont peur » de « devenir » compulsifs ;
- que le joueur participe de la définition du jeu compulsif et de sa quantification et peut s'autoproclamer joueur pathologique en « jouant » avec cette notion.

Bucher (2004), analysant le cas des interdits volontaires de casino en France qui continuent de jouer, montre qu'après avoir revendiqué la mise en place d'une mesure d'interdiction auprès des Renseignements généraux (RG) les interdits de casino n'auront de cesse de contourner

-
8. Voir notamment les notes méthodologiques et les annexes de ces deux ouvrages :
 - Martignoni-Hutin JP : *Faites vos jeux : essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique* – Paris, L'Harmattan, col. Logiques sociales (1993).
 - Martignoni-Hutin JP : *Ethnosociologie des machines à sous : que le hasard vous serve mais préparez-vous à l'accueillir* – Paris, L'Harmattan, col. Logiques sociales (2000).
9. La FDJ donne souvent la dépense d'un joueur « moyen » théorique – qui, bien évidemment, n'existe pas dans la réalité. Si le joueur « moyen » existait, il n'y aurait pas de jeu excessif. La FDJ donne, par exemple, une dépense ludique moyenne de 5,3 euros par semaine (*La Tribune* du 6 juillet 2004 : « les dépenses ludiques des Français ont bondi de 90 % en 8 ans »). L'Insee donne de son côté 305 euros dépensés dans le jeu par ménage et par an. Divisé par 52 semaines cela fait 5,86 euros (*La Tribune* du 9 septembre 2004), mais cela concerne tous les ménages français. En présentant des moyennes qui concernent l'ensemble des Français (joueurs et non-joueurs confondus), la FDJ peut ainsi affirmer, en restant dans la vérité des statistiques de l'Insee, que nos concitoyens ne sont pas très joueurs, et moins joueurs que nos voisins espagnols.

cette interdiction pour ensuite dénoncer le « laxisme des casinos », voire celui de l'État croupier ou celui de la Police des jeux, s'inscrivant dans ce que Bucher nomme « une stratégie de victimisation vindicative ». Depuis quelques mois en France, la figure emblématique et médiatique de cette stratégie est sans conteste le joueur JP Bryk qui demande des dommages et intérêts au casino de Vichy.

Toute l'agitation médiatique autour du jeu compulsif rend plus difficile désormais la mesure scientifique du phénomène. Cette confusion peut favoriser la mise en place d'un « marché du traitement de la dépendance », ensemble qui peut contribuer à entretenir – voire à *booster* – le phénomène. Mais, *a contrario*, cette agitation, et la prévention qu'elle induit, a peut-être des vertus. Elle sensibilise une partie des joueurs qui ont peur de devenir dépendants. Reste à savoir s'ils jouent moins !

L'hypothèse ordalique

Les théories psychopathologiques concernant le jeu excessif sont nombreuses, complexes, et parfois anciennes. Citons Freud (1928), Bergler (1957), Fenichel (1945), Skinner (1953). Pour éviter la querelle interprétative rapide, forcément réductrice, nous nous contenterons ici de reprendre l'hypothèse ordalique définie par Valleur & Bucher (1997) car elle nous apparaît comme une approche compréhensive de la problématique du jeu problématique, dans laquelle les différentes disciplines qui travaillent sur les rapports que les joueurs entretiennent avec leur jeu peuvent se retrouver quelle que soit leur obédience scientifique.

Rappelons que l'*ordalie*, dans le droit antique, c'est le jugement de Dieu par le fer, le feu, l'eau... qui peut entraîner la mort. Par extension :

- la *conduite ordalique* désigne le fait de s'engager de façon répétitive dans des épreuves comportant un risque mortel,
- le *fantasme ordalique* consiste – comme le fait le joueur – à s'en remettre au hasard pour s'y soumettre ou pour le maîtriser.

Pour Valleur & Bucher, la conduite ordalique a donc deux aspects :

- un abandon, une soumission au destin,
- une tentative de maîtrise et de contrôle.

Il y aurait donc, dans la conduite du joueur, un rapport avec la mort (la perte représentant une mort symbolique, une petite mort avec des renaissances successives : les gains), mais qui n'indique pas pour autant une

volonté d'autodestruction. La volonté du joueur de « se refaire », d'« améliorer l'ordinaire », de « changer de vie » signifierait une manière de « reprendre en main son destin », élément qui constituerait l'envers de la dépendance.

L'hypothèse ordalique de Valleur & Bucher propose ensuite d'établir toutes les addictions selon un continuum des dépendances, des plus acceptées aux plus ordaliques. À une extrémité, nous trouvons le tabac, et à l'autre, les toxicomanies les plus dures. Le jeu pathologique occupant une position intermédiaire.

L'hypothèse ordalique appliquée au *gambling* s'inscrit dans la démarche de Claude Olievenstein inaugurée dans les années 1970 pour les toxicomanies. Elle est intéressante pour le sociologue car elle se situe à l'interface entre l'individuel et le collectif, à l'intersection entre le sujet et le contexte culturel. L'addiction n'est plus simplement considérée comme une maladie mais, selon Olievenstein, « comme la rencontre d'une personnalité, d'un produit et d'un moment socioculturel ». Dans le cas du jeu, l'argent, le hasard sont l'équivalent du produit.

D'après Valleur & Bucher, pour comprendre scientifiquement le jeu compulsif, il convient donc de travailler :

- sur l'interaction entre le sujet et le jeu (interaction qui comporte différents degrés de dépendance),
- sur la relation du sujet au contexte socioculturel,
- sur la relation du contexte socioculturel au produit (et notamment sur la légalité du jeu dans la société et la place qu'il occupe dans la société globale et dans le milieu social).

Cette approche psycho-socio-anthropologique constitue une rupture épistémologique intéressante notamment vis-à-vis du regard strictement psychanalytique qui a tendance à inscrire la dépendance au jeu dans une perspective intrapsychique et individuelle. Cette rupture nous incite à ne pas pathologiser outre mesure le joueur compulsif et suggère d'établir un nouveau modèle plus complexe mais plus souple :

- qui tient compte de la réalité des pratiques ludiques,
- qui refuse de tracer une frontière nette entre le jeu social et le jeu pathologique,
- qui admet le caractère multifactoriel du jeu excessif,
- qui décroche du modèle de maladie véhiculé, par exemple, par *Gambler anonyme* où la guérison réside dans une forme de conversion.

En final, le modèle de l'hypothèse ordalique défini par Valleur & Bucher peut être précisé en six points :

- 1) Le jeu *problématique* (appellation plus neutre que jeu *excessif*) inclut une diversité de comportement, mais le signe récurrent consiste dans la perte d'une quantité importante d'argent.
- 2) Le jeu se situe dans un continuum allant du non problématique au très problématique.
- 3) Tout individu qui joue peut développer des syndromes de jeu problématique.
- 4) Le schéma d'évolution est variable.
- 5) Le contrôle du jeu n'est pas forcément lié à l'abstinence.
- 6) La population des joueurs problématiques est multiple et les traitements doivent donc s'adapter.

L'hypothèse ordalique développée par Valleur & Bucher nous apparaît comme une approche pertinente de la problématique du jeu vis-à-vis de la réalité des pratiques ludiques que nous observons depuis plus d'une quinzaine d'années, qu'elles soient excessives ou non, hypothèse sur laquelle psychologues et sociologues pourraient se retrouver.

Le jeu compulsif en Amérique du Nord : quelques jalons historiques et critiques

Nous voudrions aborder rapidement la question du jeu compulsif en Amérique du Nord et notamment au Québec car nous avons établi, depuis octobre 2004¹⁰, un « dialogue » (qui se poursuit depuis¹¹) sur le jeu problématique et noué des contacts scientifiques avec ce pays francophone et notamment avec Robert Ladouceur. Il est évident que – si un jour les conditions sont requises pour que ce dialogue se précise scientifiquement au-delà d'une « diplomatie de colloques » (et afin que le sociologue puisse analyser la cour et l'arrière-cour des travaux des

10. Les 17^{es} Entretiens du Centre Jacques Cartier, qui se sont déroulés à Montréal (Faculty Club, Université McGill) en octobre 2004, portaient sur : *Les jeux de hasard et d'argent enjeux scientifiques & sociaux*. Titre de mon intervention : *Les opérateurs ludiques : entre jeu responsable, développement durable et conflits d'intérêts*.

11. Symposium international organisé par le Centre du jeu excessif de Lausanne sur le thème *Prévention du jeu excessif et recherche : de la législation à l'action*, Lausanne, les 1^{er} et 2 mars 2005. Titre de mon intervention : *Gambling et développement durable : les enjeux d'une gestion responsable des jeux de hasard et d'argent*.

psychologues) – c’est vers le Québec et l’Amérique du Nord que nous devons nous tourner, car c’est dans ces pays que les travaux sur le jeu pathologique sont les plus nombreux et les plus anciens (Suissa, 2003), mais aussi les plus controversés. Ce sont également ces pays qui ont donné le « la » (pathologique) en matière d’études sur le jeu.

Pour l’instant, et en ce qui concerne le Québec – pays francophone et donc plus proche de nous – il s’agit moins de critiquer (avec cet esprit gaulois qui nous caractérise et qui irrite parfois outre-Atlantique) que de comprendre comment la nouvelle France a traité politiquement, scientifiquement et financièrement, la question du jeu pathologique depuis une quinzaine d’années et comment elle la traite actuellement. Il s’agit de savoir si, au final, la France doit copier ou s’inspirer du modèle québécois dans la mesure où non seulement les structures et individus qui traitent le jeu pathologique en France actuellement s’inspirent directement des méthodes et « des écoles » en provenance du Québec, mais qu’en outre ces mêmes écoles cherchent fortement depuis quelques mois à s’implanter en France et en Europe pour nous faire « bénéficier » de leur expérience...

Tout d’abord, quelques mots sur le contexte américain et les discours en présence en Amérique du Nord.

Aux États-Unis, le jeu a été légalisé dans l’État du Nevada en 1931 et donc dans un contexte de crise économique. C’est en 1957 que deux ex-joueurs vont créer *Gamblers anonymes* à Los Angeles.

Ouvrons une parenthèse pour signaler que ce sont souvent des anciens joueurs compulsifs – ou des conjoints de joueurs – qui créent de telles structures. C’est le cas en France de, par exemple, *SOS joueurs* à Paris et de l’*Institut du jeu* à Lyon. Si cela apparaît logique d’un point de vue causal et biographique, pour le sociologue, cela mérite une réinterrogation. S’il s’agit d’aider, d’accompagner les joueurs et leur famille, ces structures ont leur utilité sociale. Mais s’il s’agit d’influer – directement ou par médias interposés – sur la politique des jeux, voire d’influer directement sur la commercialisation des jeux, les pouvoirs politiques, les autorités de tutelle et les opérateurs ludiques doivent sérieusement s’interroger. Est posée ici fondamentalement l’objectivité de telles structures – objectivement anti-jeu – lesquelles peuvent agir comme des groupes de pression.

En 1972, *Gamblers anonymes* crée le Conseil national du joueur compulsif avec des médecins, des avocats et des membres du clergé. C’est dans ce contexte que va se développer un discours médical associant la dépendance au jeu à une maladie, qui s’inscrira en 1980 comme une pathologie recensée dans le DSM.

En ce qui concerne le DSM, il faut rappeler que chaque version a donné lieu à d'âpres batailles intellectuelles et scientifiques dans la psychiatrie américaine¹². Par exemple, l'homosexualité est retirée du DSM en 1974 alors qu'elle y figurait auparavant comme une maladie. Le sociologue doit rappeler que des débats scientifiques, des conflits d'intérêt, du lobbying, de l'idéologie se cachent derrière ces évolutions et ces revirements, et que l'inscription du jeu compulsif dans la « bible mondiale de la psychiatrie » a une histoire.

En Amérique du Nord, deux tendances concernant les jeux d'argent se dégagent : un discours qui associe le *gambling* à une maladie et un autre qui légitime l'industrie du jeu à cause du développement (économique, touristique, en termes d'emplois et de recettes fiscales) induit aux niveaux local et national. Cependant, la déconstruction sociologique indique que « le discours intellectuel dominant » sur les jeux de hasard est celui qui associe le *gambling* à une maladie, ce qui, toutefois, n'a pas empêché l'industrie ludique nord-américaine de fortement se développer.

Cette antinomie pour ne pas dire cette bizarrerie nous conduit à nous interroger avec un auteur comme Dekker sur la collusion objective entre ces deux discours, en apparence opposés, mais qui peuvent se rejoindre car il n'y a pas fondamentalement de conflits d'intérêt (ou plus exactement le conflit d'intérêt cacherait une collusion d'intérêt tacite bien pensé). Pour Dekker (1997), cette dichotomie est un « construit social » qui arrangerait en réalité l'industrie du *gambling*. Sa thèse est la suivante : définir le joueur « dépendant » comme un « malade » viserait à effacer toutes traces de responsabilité de l'industrie du jeu. Ces analyses sont sans doute excessives, mais elles existent dans le contexte québécois et nord-américain et peuvent surgir dans le cadre français. Elles peuvent nous servir de bornes

12. Lire à ce sujet l'ouvrage de Kirk Stuart & Kutchins Herb : *Aimez-vous le DSM : le triomphe de la psychiatrie américaine* (1998). Ce livre a été salué par la revue *Nature* comme « l'une des contestations les plus fructueuses de la psychiatrie dominante aux États-Unis ».

Voir également l'article de Gilbert Charles : « Les normes de l'anormalité : un manuel rédigé par des psychiatres américains, le DSM IV, recense 300 pathologies » – In *L'Express* du 19 octobre 1995. Extraits de cet article : « La première édition du DSM (1952) comptait 106 pathologies, la dernière en aligne 300 » ; « Selon une étude de l'université du Michigan, la moitié de la population américaine peut être considérée comme malade mentale si l'on s'en tient à une interprétation stricte des critères du DSM, ce qui jette un sérieux doute sur la pertinence d'un tel manuel. » Signalons également un ouvrage contre le DSM écrit par Paula Joan Caplan, professeur de psychologie à l'université de Toronto : *They say you're crazy: How the world's most powerful psychiatrists decide who's normal* (Traduction : *Ils disent que vous êtes fous, ou comment les psychiatres les plus puissants au monde décident de ce qui est normal*) – Addison Wesley Pub. Co. (1996).

nous permettant de définir une double responsabilité : du côté des opérateurs ludiques et du côté des joueurs.

- 1) Prôner une liberté du joueur à tous crins – et notamment la liberté de faire n'importe quoi dans le jeu, y compris de ruiner sa famille et son entourage – n'est certainement pas une saine solution ou une solution pérenne. Les exploitants de casino sont déjà d'accord avec ce constat et reconnaissent leur responsabilité objective qui, dans les situations les plus extrêmes, ne saurait se diluer sous prétexte de respecter la liberté du joueur. Nous en rencontrons depuis des années, et plus récemment dans le cadre d'une étude sur « les managers de casinos ». Ils tiennent à peu près ce langage, notamment les petits et moyens casinos qui ont un faible *turn-over* et qui ont donc intérêt à conserver leur clientèle. Mais cette responsabilité des casinotiers doit se situer en amont et en aval. Je crois que certaines mesures récentes, prises dans l'urgence sur les interdits de casino, méritent une sérieuse réinterrogation, notamment celle qui consiste à ne plus payer les interdits de jeu quand ils gagnent sous prétexte qu'ils ne devraient pas jouer.
- 2) Mais à l'opposé, d'aucuns peuvent estimer que faire apparaître les joueurs excessifs uniquement comme des « victimes » ou des « malades » est une solution politiquement correcte absurde qui atteindra vite ses limites et qui entraînera une déresponsabilisation complète de la collusion d'intérêt juridico-consumériste. À terme, on peut même imaginer une pétition de milliers de malades du jeu réclamant le remboursement de leurs pertes dans les casinos. Il y a actuellement, au Québec, un recours collectif de ce type effectué au nom de 120 000 joueurs de loteries vidéos (ALV) qui, depuis 1993, sont devenus joueurs compulsifs et qui réclament 700 millions de \$ à Loto Québec. En France, dans une telle affaire, les « coupables » seraient tout désignés : ce seraient les casinos où se concentre la visibilité des « malades du jeu » pour des raisons historiques, symboliques, réglementaires.

La responsabilité de chacun doit donc être redéfinie, mais à condition que les joueurs et les chercheurs et experts du *gambling* participent à cette redéfinition. Les décisions qui ont été prises ces deux dernières années en matière de jeu excessif et d'interdits de jeu se sont faites uniquement dans la coulisse entre les casinotiers, leurs syndicats et les autorités de tutelle. Ce *deal* (revendications catégorielles satisfaites contre mesurées sur la prévention et les interdits) – dont les raisons objectives sont parfaitement connues – n'est pas digne d'une politique des jeux concertée dans une *république des jeux* comme la France.

La question récurrente du débat contemporain sur le *gambling* est de savoir s'il est source de pathologie individuelle (avec son corollaire

de dégâts collatéraux : financiers, familiaux) ou source de développement économique. La « vérité » est naturellement entre les deux. Si le jeu fournit emplois, financements et animations, il peut aussi entraîner des conséquences négatives comme le montrent certaines études :

- Pour Brenner & Brenner (1993), le *gambling* fera plus de dégâts dans les populations pauvres car le pourcentage des dépenses ludiques y est plus important même quand les sommes consacrées au jeu sont plus réduites.
- Pour Castellani (1996), le *gambling* démantèlerait les liens communautaires et familiaux qui font que, dans le pire des cas, des joueurs invétérés peuvent se ruiner dans le jeu et se retrouver SDF.
- Pour Black & Moyer (1998), le *gambling* entraînerait des problèmes psychiatriques et des tentatives de suicide.

Par ailleurs, des études sur les joueurs compulsifs (1993 et 1996) montrent des polydépendances : jeu, drogue, alcool, tabac. Il y aurait 63 % d'alcooliques parmi les joueurs dépendants (contre 19 % en population générale) et 23 % de toxicomanes (contre 6 % en population générale).

La question sur les sujets polydépendants est de savoir s'ils deviennent joueurs compulsifs à cause de leur errance (éthylrique, sociale, familiale, identitaire) ou, *a contrario*, s'ils se mettent à boire parce qu'ils ont tout perdu au jeu. La chronologie des événements entraînant du jeu problématique pose question et nous allons voir que les instruments chargés de le quantifier posent problème également.

Le premier instrument évaluant le jeu pathologique date des années 1950 et reprend celui des alcooliques anonymes. Plus récemment, des chercheurs du Centre canadien de lutte contre la toxicomanie ont établi un indice sur le jeu excessif (ICJE) qui s'étalonne sur 31 références. Mais pour l'instant, cet indice est peu utilisé et les études sur la prévalence du jeu pathologique s'appuient principalement sur le DSM et le SOGS¹³.

Même si le jeu pathologique est un problème reconnu, il doit être réinterrogé et recontextualisé. Il ne s'agit pas de nier la question du jeu problématique, mais de savoir comment il s'est construit historiquement, culturellement, scientifiquement et de savoir comment on en parle et comment on le mesure. La principale critique des instruments d'évaluation du jeu compulsif outre-Atlantique porte sur la non-prise en compte

13. SOGS : South Oaks Gambling Screen. Sur cet instrument, voir : Lesieur HR et Blume SB : « The South Oaks Gambling Screen : a new instrument for the identification of pathological gamblers » – In *Am. J. Psychiatry* 144, 9 : 1184-1188 (1987).

du contexte biographique et des trajectoires. La sociologie doit rappeler que chaque sujet joueur a un statut social, une culture, une situation économique, une histoire familiale, des liens sociaux, parfois une religion, des croyances, des antécédents dans le jeu ou non, une transmission ludique intergénérationnelle... ensemble qui va profondément influencer son inscription dans une dépendance au jeu tant au cours de sa « carrière » de joueur, qu'ensuite, le cas échéant, dans sa recherche ou non d'une solution pour s'en sortir.

Autre critique : avec les instruments d'évaluation utilisés pour mesurer le jeu excessif, on devient en quelque sorte « joueur compulsif à vie » à partir d'un test. La dépendance au jeu n'est pas comprise à l'intérieur d'un continuum ludique qui fait que le joueur peut avoir des périodes de dépendances dans des situations différentes. C'est pour cette raison que nous avons toujours affirmé que séparer strictement le jeu « social » (le jeu ludique, le jeu loisir...) du jeu « compulsif » est une réduction intellectuelle faite par ceux :

- qui méconnaissent ou occultent l'approche théorique et philosophique du jeu (Caillois, 1967 ; Henriot¹⁴, 1969),
- qui ne fréquentent jamais les espaces de jeu ou n'ont jamais joué,
- qui ont trop joué,

Les plus ardents « partisans » du jeu compulsif sont ceux qui ne jouent jamais (et qui sont souvent anti-jeu) ou, au contraire, les joueurs invétérés ou les ex-joueurs invétérés. Cela devrait nous inviter à la prudence.

- qui ont des *a priori* ethno-culturels et ethno-ludiques sur les jeux d'argent et sur certains d'entre eux (traditionnellement sur les jeux de casino, plus récemment sur les jeux de grattage),
- qui ont intérêt à effectuer cette réduction en connaissance de cause.

Nous ne sommes pas certains qu'un joueur compulsif le soit « à vie ». Par contre, les sujets joueurs – qui ont des problèmes de jeu – ont une vie et sans doute même plusieurs vies qui s'entremêlent. Une vie de joueur, de mari, de père, de célibataire, une vie ou une non-vie sexuelle, une vie de salarié, de chômeur, d'entrepreneur..., bref, une vie qui n'est pas un long fleuve tranquille mais une vie qui – comme toutes les autres – subit des vicissitudes, des aléas, des accidents.

14. Pour Jacques Henriot, le joueur, pour jouer et pour être considéré comme joueur, doit entrer dans le cercle ludique (*in ludo*) mais il doit ensuite être capable d'en sortir (Henriot J : *Le Jeu* – Paris, Puf, 1969).

A *contrario*, nous ne pensons pas que les joueurs qui jouent « raisonnablement », qui ne sont pas estampillés « joueurs compulsifs », ne flambent jamais et ne deviennent pas – erratiquement – compulsifs, ou plutôt qui ont des comportements qui seraient certainement qualifiés de compulsifs si un *psy* les observait en situation.

Prenons l'exemple de la répétition dans le jeu, qui devient souvent la preuve du comportement pathogène du joueur. L'approche socio-anthropologique montre qu'elle est en réalité constitutive de la logique et de l'espérance ludique et partie prenante des temporalités répétitives mais variées qu'instaure le jeu. Le jeu revient toujours au même dans une partie éternellement recommencée mais différente à chaque coup. La perspective existentielle qui se dégage de cette pratique et qui se déroule dans un univers connu en partie maîtrisé est prometteuse et dévoile un sujet en perpétuel devenir dont le comportement répétitif n'a rien d'aliénatoire.

Dire que les joueurs « normaux », « sociaux », sont parfois dans l'excès, et cela volontairement, signifie que l'excessif fait (peut-être, parfois) partie du jeu, fait (peut-être, parfois) partie de la vie des individus. Le temps d'un week-end, d'une nuit – triste ou euphorique – le sujet peut se perdre dans le jeu. L'intérêt même du jeu d'argent vient justement du fait qu'il permet de prendre des risques, de mettre son argent en jeu, de se mettre en jeu, et permet de « plonger » pour atteindre l'*illusio*. Nous retrouvons ici une catégorie de la taxinomie de Roger Caillois, l'*ilinx*, la recherche de vertige qui se traduit parfois, dans les paroles du joueur, par la recherche d'« une montée d'adrénaline ».

Sans aller jusqu'à dire – comme le fait le sociologue Michel Mafesoli – que nos sociétés contemporaines, rationnelles et routinières, ont abandonné (et donc devraient retrouver) ce côté dionysiaque des sociétés antiques (dans le jeu, la fête, l'alcool, l'orgie), il ne faudrait pas que nous soyons, dans notre souci contemporain de protéger les sujets (et notamment les joueurs), trop naïfs ou moralistes en masquant cette volonté que nous avons tous, parfois, de faire un écart avec le rationnel et le raisonnable. Ce besoin de transgression – d'excès – concerne aussi les catégories populaires, voire les personnes les plus démunies. Nous pouvons même penser que « les gens d'en bas » ont peut-être davantage de raisons que les catégories privilégiées de vouloir « sortir de l'ordinaire ».

Pour terminer sur cette question, citons Pierre Tremblay (2003), professeur à l'université du Québec à Montréal qui précise : « S'il fallait

interdire tout ce qui est compulsif au nom de la morale, il faudrait bannir le travail, le plaisir et même l'amour ! »

La dernière critique des tests utilisés en Amérique du Nord, et donc dans une culture particulière, est le fait qu'ils ne tiennent pas compte des contextes socioculturels et des valeurs qui y sont associées, contextes et valeurs qui jouent un rôle dans les causes qui aboutissent au jeu et à l'abus de jeu. Mais, bien que cela semble avoir été pris en compte récemment dans des études sur le jeu excessif dans la communauté chinoise du Québec, globalement, le sociologue doit rappeler que les tests mesurant la pathologie du *gambling* s'inscrivent généralement dans un cadre culturel précis avec des repères historiques spécifiques. Nous pouvons donc nous interroger sur l'utilisation de ces tests au plan international.

Cette réinterrogation *socio-logique* est renforcée par le fait que les mesures sur le jeu compulsif obtenues par nos collègues d'Amérique du Nord sont contradictoires.

Au Québec, d'après certains, il y avait 1,2 % de joueurs compulsifs en 1989 et 2,1 % en 1996. Depuis 1996, plus personne ne serait d'accord au Québec sur le taux de prévalence au jeu. Certains disent 2,4 %, d'autres 6 %, d'autres encore affirment qu'il y aurait 8 % de joueurs compulsifs. Mais la tendance majoritaire est de dire « qu'il y a de plus en plus de joueurs compulsifs et que ce sera encore pire dans quelques années » (Suissa, 2003).

La sociologie ne peut que condamner ces affirmations prospectivistes anti-scientifiques se situant sur le registre de la croyance, de la prémonition, voire sur celui du lobbying militant en faveur du *business* du jeu compulsif.

D'autres études canadiennes (Aadac, 1994 ; Smith & Wynne, 2002) soutiennent que le taux de jeu des adultes dans la province de l'Alberta a diminué de 1994 à 1998 et que le pourcentage de joueurs compulsifs a diminué d'autant (passant de 5,4 à 4,8 %). Des recherches menées par Robert Ladouceur (1996) montrent au contraire que cette même province de l'Alberta a le plus haut taux de joueurs considérés comme problématiques et pathologiques : 5,4 % (Suissa, 2003).

En ce qui concerne le jeu compulsif chez les mineurs, les chiffres semblent aller dans le même sens, même s'il y a de grands écarts. Il y aurait 4 à 8 % de prévalence chez les jeunes pour certaines études au Québec, mais 10 à 15 % pour d'autres. Difficile de commenter ces chiffres, ne connaissant pas les conditions de passation des tests d'évaluation, la représentativité des échantillons..., connaissant mal également,

par exemple, la valeur de l'argent et l'accès à l'argent pour un adolescent américain, l'accès aux jeux d'argent pour un jeune Québécois en comparaison avec la situation en France. Difficile de comparer.

La situation en France

Nous pouvons subodorer que cette question de l'accès aux jeux d'argent pour les mineurs concerne aussi la France et notamment les jeux de la Française des Jeux qui sont facilement accessibles aux mineurs. Les paris hippiques sont également concernés et notamment les PMH (Pari Mutuel Hippodrome) où il est fréquent de voir des enfants accompagner leurs parents turfistes. Il apparaît légitime d'appliquer « le principe de précaution par rapport aux mineurs », mais l'affaire est complexe sociologiquement. Interdire l'accès aux espaces de jeux, comme le font les casinos, ne résout pas tout. Deux remarques :

- 1) L'adulte joueur est responsable ou devrait l'être : il n'a pas à imposer son goût pour les jeux d'argent, mais il le fait généralement de multiples façons à travers la socialisation familiale. En outre, même en admettant que l'adulte qui joue soit particulièrement discret dans sa pratique de jeu, la socialisation ludique spécifique aux jeux d'argent est omniprésente dans l'espace médiatique, public ou privé.
- 2) Par ailleurs, le sociologue doit rappeler que, dans certains milieux sociaux, jouer, *savoir jouer*, *oser jouer* de l'argent n'est pas une tare, bien au contraire. Dans certains milieux populaires, le joueur, le « gagnant », bénéficie d'une reconnaissance sociale, notamment s'il redistribue autour de lui. Il peut être valorisé par son entourage car il a réussi à détourner de l'argent à la puissance publique représentée par l'État croupier.

De la même manière, savoir *se battre*, savoir *boire*, savoir *tenir la table*, savoir *travailler durement* ou, au contraire, savoir *glaner l'aide sociale*, savoir *gratter sans travailler*, voire savoir *voler* peut être valorisé socialement ou groupalement dans certains milieux.

Parenthèse méthodologique sur la difficulté de mesurer la prévalence au jeu chez les mineurs : le questionnement quantitatif, quand on interroge des mineurs – et notamment des enfants –, pose des problèmes de validité. Les sciences sociales, en tout cas la sociologie, excluent souvent les analyses de population juvénile qui se basent uniquement sur une quantification, notamment si la base est un questionnaire, *a fortiori* un test

auto-administré ou un sondage qui serait externalisé et réalisé par des non-spécialistes.

En final, sur cette question de la mesure du jeu compulsif – et nous sommes dans un débat scientifique, il ne s’agit donc pas de problèmes de personnes –, les tests utilisés par les psychologues (dont certains sont déjà utilisés en France) doivent être réinterrogés car il y a absence de consensus quant aux grilles de saisie d’un phénomène aussi complexe. Ce que nous avons simplement voulu montrer, c’est que le concept même de *dépendance au jeu* ou de *joueur compulsif* est l’objet d’un débat scientifique et social de grande importance et qu’il n’y a pas accord entre les chercheurs, les instances corporatistes et gouvernementales sur le diagnostic et les résultats obtenus dans les pays qui les ont mis en œuvre, par exemple au Québec.

En France, le débat n’a pas encore eu lieu de manière approfondie, même si plusieurs jalons ont été posés grâce notamment aux journées d’études du Centre Marmottan¹⁵ et aux travaux et interventions de Marc Valleur et de Christian Bucher. Nous souhaiterions que ce débat ait lieu dans des lieux qui symbolisent davantage le Pouvoir... de la république des jeux.

Car nous pouvons sérieusement nous demander si, actuellement, certains ne font pas tout pour que ce débat n’ait pas lieu. Nous prendrons un seul exemple. Un important colloque devait se dérouler au Palais du Luxembourg en juillet 2004. Organisé à l’initiative d’Ambroise Dupont, sénateur du Calvados, et avec le soutien de François Trucy, sénateur du Var, il aurait permis aux éminents participants annoncés¹⁶ de répondre à la question : « Quelle politique pour les jeux de hasard et d’argent en France et en Europe ? ». Vu la sphère d’influence des participants, il aurait ensuite été facile – si une volonté politique s’était manifestée – de mettre en place les organismes de recherche, de régulation et de réflexion permettant à la puissance publique d’enfin jouer pleinement – et en responsabilité – son rôle d’État croupier et de ne plus se contenter d’« empocher les dividendes du *gambling* », sans trop se soucier des conséquences cumulées de son exploitation accrue sur les

15. 2^e journée d’étude 2004 : « Quand jouer n’est plus jouer. Le jeu compulsif : enjeux scientifiques et sociaux », organisée à Paris par le Centre médical Marmottan, le 22 novembre 2004.

16. Parlementaires, instances gouvernementales concernées (ministères de l’Intérieur, de l’Économie, des Finances), Commission supérieure des jeux, élus locaux (en particulier les maires concernés et les présidents des conseils généraux), syndicats professionnels, acteurs du marché des jeux...

nombreuses populations concernées, notamment en matière de jeu problématique.

Car assurément, les quelques mesures mises en place dans l'urgence par les autorités de tutelle et les casinotiers concernant la prévention du jeu excessif sont insuffisantes, inadaptées, mais seront rapidement (sont déjà ?) en « conflits d'intérêts ». Certains observateurs ont récemment signalé – à l'occasion de la présentation à la presse du « kit de prévention » par Joël Mingasson (président du syndicat professionnel casinos de France) – toute l'ambiguïté de ces mesures financées par les casinos : « Alors les croupiers jouent les *psys*, histoire de les plumer proprement en respectant les règles du genre. Bientôt on perdra à la roulette sur un divan tandis que des cellules d'assistance psychologique s'installent déjà de l'autre côté du tapis vert. Ces casinos pasteurisés ne sont pas nés de l'imagination d'un mauvais joueur, mais d'un principe de précaution poussé jusqu'à l'absurde, d'une hypocrisie sociale à son comble¹⁷. »

Curieusement, après avoir été reporté une première fois en septembre 2004, ce colloque a finalement été annulé. Le PMU et la FDJ ont refusé d'y participer ! Nous éviterons de penser, malgré la grande naïveté qui caractérise traditionnellement les chercheurs, que c'est le *planning* de M. Bélinguier (président du PMU) et de M. Blanchard-Dignac (PDG de la Française des Jeux) qui posait problème. En réalité, cela en dit long sur les intérêts en jeu et sur l'absence de volonté des deux principaux opérateurs ludiques de faire évoluer la politique des jeux en France, notamment en ce qui concerne la prise en compte du jeu excessif, le jeu des mineurs et les risques de paupérisation.

N'étant pas dans le secret des dieux, ni dans celui de la déesse Fortuna, il nous est impossible de dire si cette sclérose correspond à une volonté politique de l'État (en conflit d'intérêts dans ce dossier) d'éviter les débats, ou si l'autonomie et la puissance de la FDJ et du PMU sont telles que leurs représentants ont décidé – sans consulter le pouvoir politique – de pratiquer l'omerta pour éviter (ou pour freiner) les indispensables évolutions qui s'imposent en matière de politique des jeux¹⁸.

17. Extrait de l'éditorial d'Antoine de Gaudemar : « Hypocrisie sociale » – In *Libération* des 19 et 20 juin 2004. Voir également dans le même journal, Sandrine Cabut : « À Cannes, une psychologue de SOS joueurs aide à repérer les joueurs pathologiques ».

18. Extrait de mon article : *Monopole : internet ludique (cyber casinos, loteries en ligne)* : « En France les jeux d'argent en ligne sont interdits, mais sont autorisés... pour la Française des Jeux et le PMU. » – Lyon 2, GRS (nov. 2004).

Ce débat doit avoir lieu de préférence avant qu'une ou plusieurs usines à gaz ne soient construites pour traiter le jeu problématique qu'on n'a même pas commencé à mesurer. Ce débat ne doit pas avoir lieu uniquement – comme c'est le cas depuis deux ans – entre les autorités de tutelle, la police des jeux, les groupes casinotiers et leurs deux syndicats professionnels. Il doit concerner la FDJ, le PMU et les chercheurs, notamment ceux qui se sont spécialisés sur le *gambling* et qui travaillent sur ces questions depuis des années.

Études pluridisciplinaires sur le jeu problématique

Les enquêtes pluridisciplinaires qu'il faudrait mener pour mieux appréhender les rapports que les joueurs entretiennent avec les jeux d'argent pourraient s'inscrire dans quatre directions :

- 1) **Une vaste recherche en population générale.** Cette étude concernerait l'ensemble des opérateurs ludiques et des jeux de hasard autorisés ou illégaux. Encore trop souvent, quand on parle de « jeu compulsif », on pense essentiellement « casino » et « machines à sous », alors que bien évidemment la FDJ (notamment à travers son *Rapido* et ses jeux de grattage) et le PMU sont directement concernés.

D'autres jeux sont désormais concernés (loteries virtuelles, paris en ligne, cyber-casinos...) du fait de la démocratisation de l'économie numérique, du haut débit¹⁹ et de la sécurisation des moyens de paiement. Car même si officiellement les jeux d'argent en ligne sont prohibés, rien n'indique que cette interdiction soit respectée, à cause des spécificités « libertaires » du web. En outre la FDJ et le PMU ont obtenu de curieuses dérogations et exploitent désormais des jeux en ligne.

Par ailleurs peut-on désormais exclure les « jeux boursiers » d'une réflexion sur les conséquences sociales, financières²⁰ et éventuellement pathogènes des jeux d'argent, depuis que les courtiers en ligne offrent la possibilité de boursicoter (en permanence, en temps réel

19. Free, le premier fournisseur d'accès à Internet, commercialise désormais un ultra haut-débit à 15 Mbits et pouvant même atteindre 25 Mbits, ce qui peut grandement favoriser la pratique des jeux en ligne.

20. Sans parler du fiasco boursier de certaines sociétés – comme Eurotunnel ou Eurodisney – qui a ruiné l'épargne de nombreux Français beaucoup plus sûrement que les machines à sous, de nombreux « joueurs boursicotiers » se sont fait piéger quand la bulle internet a imploré sur les marchés financiers.

et quotidiennement : *day trading*) sur les marchés financiers, à partir de son micro-ordinateur domestique ou professionnel ?

- 2) **D'autres recherches en population spécifique.** Elles concerneraient un échantillon représentatif des populations s'adonnant à tel ou tel jeu. Dans ce type d'étude, le choix et le nombre d'indicateurs pertinents, permettant de mesurer la prégnance à tel ou tel jeu, seraient affinés.
- 3) **Recherches sur des « histoires de vie » de joueurs.** En matière d'études qualitatives, la méthode biographique ayant fait ses preuves (en Pologne dans les années 30, en France dans les années 1970, aux États-Unis – école de Chicago – dans les années 20 et après la Deuxième Guerre mondiale), elle apparaît particulièrement adaptée à l'étude du jeu problématique.

Outre l'intérêt ethno-psycho-sociologique, l'intérêt historique et culturel²¹ et l'étude des « récits de vie de joueurs » – et de leurs familles – permettraient de « détricoter » finement les fils qui tissent le maillage complexe, qui aboutit parfois à de l'excessivité dans le jeu, voire à de la compulsivité, dans un contexte socio-économico-culturel donné et dans une historicité biographique particulière.

Puisque nous avons cité l'école de Chicago, comment ne pas mentionner « les études micro-sociologiques » qui pourraient être effectuées dans les espaces de jeu et qui donneraient beaucoup d'informations sur le comportement des joueurs « en situation de jeu » et non en laboratoire ? Rappelons qu'Erving Goffman – le père de la micro-sociologie et de l'étude des comportements mineurs – voulait, avant de mourir, se faire croupier à Las Vegas pour étudier le comportement des *gamblers*.

- 4) **Une recherche sur les interdits volontaires de casino** pourrait faire avancer nos connaissances sur le jeu problématique et les joueurs excessifs : elle concernerait directement les casinos et les services du ministère de l'Intérieur (Sous-direction des courses & jeux).

21. En pénétrant « l'intimité biographique » du joueur, c'est toute une époque qui est rapportée : les rapports à l'argent, au hasard ; les difficultés et les espérances des sujets qui jouent ; la place qu'occupent les jeux d'argent dans les pratiques culturelles des Français et dans celles des populations étrangères ou d'origine étrangère qui sont souvent très concernées par les jeux de hasard légaux et qui pratiquent parfois également des jeux communautaires importés de leur pays d'origine.

Si tant est que les conditions financières, déontologiques, éthiques, techniques soient réglées (mais elles pourraient l'être facilement avec une décision politico-scientifique et une volonté de la profession et des autorités de tutelle de s'ouvrir à la recherche), une telle étude est possible et souhaitable.

Une recherche sociologique sur le « fichier national des interdits », complétée par des recherches dans les casinos qui possèdent leur propre fichier, apporterait des informations précieuses sur les joueurs qui ont des problèmes de jeu. Cette recherche pourrait s'inscrire dans le cadre d'une réflexion générale sur la notion d'« interdit de jeu volontaire », car il y a débat – depuis l'arrivée des machines à sous – sur le nombre total d'interdits, l'actualisation du fichier et surtout sur la manière de rendre plus efficace cette interdiction sans recourir à un contrôle systématique aux entrées.

Voilà pour les études « possibles ». Mais si nous utilisons le conditionnel, c'est bien pour signaler que ces recherches et expertises n'ont, pour la plupart, jamais été réalisées en France, en l'absence d'un Observatoire des jeux opérationnel et en l'absence d'une volonté politique conséquente qui aurait pu (dû ?) suivre la publication du rapport Trucy. Les historiens ou les journalistes d'investigation montreront peut-être un jour le rôle joué dans cette *politique de l'autruche* par le *lobbying* des opérateurs ludiques et par les différents niveaux d'autorité de la République des jeux. Mais, visiblement, personne en France ne souhaite actuellement que des chercheurs « indépendants », spécialisés sur les jeux de hasard et d'argent, travaillent en toute « indépendance » sur le *gambling* et plus spécifiquement sur le jeu problématique.

Conclusion

La reconstruction sociologique de l'objet *jeu compulsif* que nous avons effectuée ici – trop rapidement – montre que les conditions qui permettent la désignation d'une pratique comme étant une maladie changent considérablement selon les acteurs sociaux, les intérêts en présence, les contextes historiques, culturels et sociaux.

Par conséquent, nous partageons la position de ceux qui pensent que la dépendance au jeu ne peut être réduite à un désordre psychique, pathologique ou compulsif qui proviendrait du jeu lui-même et, *a fortiori*, de certains d'entre eux (les machines à sous ou la roulette par exemple). Le jeu est neutre et, sans joueurs, il n'y a pas de jeu. Comme l'a montré le philosophe Jacques Henriot, c'est le joueur qui donne du sens au jeu.

Le jeu excessif provient d'un phénomène psychosociologique complexe et d'une réalité sociale et culturelle multifactorielle qui doit être

étudiée dans sa complexité. Mais pour étudier et traiter un phénomène comme le jeu problématique, pour le mesurer, il faut des moyens sinon tous les discours actuels ne seront que de la poudre aux yeux lancée pour *calmer le jobard*.

En France, il n'y a rien à notre connaissance, en tout cas en termes de financement public. Les études que nous avons personnellement réalisées sur les joueurs de machines à sous (Martignoni-Hutin, 1998) étaient privées et financées par le Syndicat des casinos de France, comme l'a noté le rapport de la Cour des Comptes (2002). Plus récemment la mission exploratoire (GRS-Lyon 2 & SCMF, 2003) menée sur les interdits de jeu, le contrôle aux entrées, le jeu problématique, était beaucoup plus modeste et commandée par le Syndicat des casinos modernes de France.

Plus en amont, la petite étude sur les joueurs compulsifs – réalisée « par » SOS Joueurs sur « sa propre » population et faiblement financée par le Credoc (Achour-Gaillard, 1993) – n'était pas représentative de l'avis même de son auteur.

En qui concerne l'ODJ, le premier arbitrage financier rendu officiellement par Jean Arthuis (président de la Commission des finances du Sénat) – qui aurait permis de réaliser une étude de faisabilité et de chiffrer les moyens nécessaires – a été négatif, malgré les efforts épistolaires du sénateur Trucy en septembre 2003.

Il y a quelques mois, les chercheurs français étaient dans la rue (et ils sont encore mobilisés au moment où nous rédigeons ces lignes) pour demander des moyens supplémentaires. Mais nous envions leur situation au regard des moyens dont nous disposons dans le champ du *gambling* – objet de recherche qui apparaît particulièrement illégitime à la communauté scientifique – pour travailler sur les pratiques ludiques qui concernent pourtant des millions de personnes et qui rapportent « un peu » d'argent à l'État !

Au Québec il y a eu, dès les années 1980/1990, beaucoup d'études sur le jeu compulsif et des programmes expérimentaux de traitement du jeu problématique. Plus récemment (1999-2000), des débats se sont déroulés à l'Assemblée nationale sur ces questions. C'est sans doute à cause de ces critiques et de cette prise de conscience politique qu'un virage a eu lieu en 2002 avec le lancement d'un nouveau plan d'action gouvernemental sous l'égide du ministère de la Santé et du Fond pour la culture et la recherche, alors que les études précédentes avaient été faites sous l'égide de Loto Québec.

Au Québec, « le » gouvernement – et donc « le politique » – a donc finalement pris les choses en main et mène (somme toute, depuis peu) une action concertée en matière de jeu (Russel, 2003). Actuellement, uniquement pour la recherche, un programme sur les impacts sociaux et économiques du *gambling* a été lancé avec un budget de plus de 2 millions de \$ sur 3 ans (2002-2005).

Alors, bien évidemment, tout n'est pas réglé au Québec en matière de jeu (Chevalier, 2003 ; Papineau & Boisvert, 2003) et certains s'interrogent actuellement sur la sincérité du gouvernement en matière de lutte contre le jeu pathologique et sa comptabilité avec la rentabilité de Loto Québec. Et il est vrai que, depuis la France, les premières mesures mises en place pour prévenir le jeu compulsif peuvent surprendre²².

Il est clair que chaque pays doit trouver des solutions nationales et la France n'est pas obligée, dans ce domaine comme dans d'autres, de copier les solutions étrangères, notamment si elles sont considérées comme extrémistes ou inadaptées. Une chose est certaine, et l'exemple du Québec le montre bien, s'interroger sur le jeu excessif, c'est s'interroger :

- sur le bien-fondé de l'engagement de l'État dans le domaine du jeu et sur l'éthique de cet engagement,
- sur la responsabilité des joueurs et des opérateurs ludiques.

Certes l'ambiguïté de l'État croupier a été souvent dénoncée, mais je crois que la gestion de l'éthique en matière de jeu, de jeu responsable, de développement durable du *gambling*, doit porter non pas sur un désengagement de l'État ou sur un retour de la prohibition, mais plutôt sur une extension de cet engagement.

Parallèlement à son engagement historique dans le contrôle et l'exploitation des jeux – qui doit perdurer pour des raisons de sécurité publique et de régularité des jeux (et le cas échéant se renforcer pour lutter contre les jeux clandestins) – l'État doit désormais s'engager dans la gestion sociale des risques du jeu et cela ne peut se faire qu'au sein d'une politique des jeux concertée qui concerne tous les opérateurs ludiques. Sinon, les premières mesures déjà mises en œuvre par les casinos en matière de prévention atteindront vite leurs limites à cause :

22. Loto Québec, profitant d'un mix généralisé de renouvellement de ses 14 000 loteries vidéos (ALV), a mis de la peinture noire pour les rendre moins attractives, a limité le jeu à 60 \$, et mis une horloge sur l'écran où le joueur doit indiquer sa séquence de jeu (de 15 à 60 mn).

- des conflits d'intérêts entre les différents opérateurs ludiques qui sont en concurrence exacerbée,
- des conflits d'intérêts entre les opérateurs de jeu et les associations ou structures anti-jeu qu'ils financent parfois désormais,
- des collusions d'intérêts entre les structures ou individus qui exploitent commercialement le *business* du jeu compulsif et qui ont donc tout intérêt à ce qu'il y ait de plus en plus de joueurs problématiques et non l'inverse,
- des conflits d'intérêt internes à l'État croupier (opérateur ludique historique et contemporain mais qui, dans le même temps, doit se soucier des conséquences du *gambling*).

Article reçu en mars et accepté en avril 2005

Bibliographie

- *** *Les jeux de hasard et d'argent : enjeux scientifiques & sociaux* – Montréal, Colloque des 17^{es} Entretiens du Centre Jacques Cartier, Faculty Club, Université McGill (7-10-2004)
- Aadac (Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission) : *Impacts of problem gambling* – Edmonton, Aadac (1994)
- Achour-Gaillard A : *Les joueurs dépendants* – Rapport du Credoc n° 134 (1993)
- Bergler E : *The psychology of gambling* – New York, Hill & Wang (1957)
- Black D & Moyer T : « Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior » – In *Psychiatric Services* 49, 11 : 1434-1439 (1998)
- Brenner R & Brenner G : *Spéculation et jeux de hasard, une histoire de l'homme par le jeu* – Paris, PUF (1993)
- Bucher Christian : « Jouer à se faire interdire ? » – In colloque des 17^{es} Entretiens du Centre Jacques Cartier, Faculty Club, Université McGill (7-10-2004)
- Caillouis Roger : *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* – Paris, 1967, rééd. Gallimard, col. Folio essais (1991)
- Caplan Paula Joan : *They say you're crazy: How the world's most powerful psychiatrists decide who's normal* (Traduction : *Ils disent que vous êtes fous, ou comment les psychiatres les plus puissants au monde décident de ce qui est normal*) – Addison Wesley Pub Co (1996)
- Castellani B et al. : « Homelessness, negative affect, and coping among veterans with gambling problems who misused substances » - In *Psychiatric Services* 47, 3 : 298-299 (1996)
- Charles Gilbert : « Les normes de l'anormalité » – In *L'Express* du 19-10-1995
- Chevalier Serge : « La prise en compte des problèmes de jeu dans la détermination de l'offre des jeux de hasard au Québec » – In *Éthique Publique*, vol. 5, n° 2 (nov. 2003)
- Cour des Comptes : « Les relations entre les collectivités publiques et les casinos » – In *Rapport public annuel 2001* (2002)

- Dekker S : *Commercial gaming: the unfair deal* – Faculty of Humanities and Social Sciences, thesis for Social work master degree diploma, University of South Australia (1997)
- Desjardins Pierre : *Le livre noir de Loto Québec* – Québec, Les Intouchables (2003)
- Fenichel Otto : *La théorie psychanalytique des névroses* – Paris, PUF (1945)
- Freud S : « Dostoïevski et le parricide » (1928) – In Pontalis JB, Heim C & Weibel L : *Résultats, Idées, Problèmes*, tome 2, Paris, PUF (1985)
- GRS-Lyon 2 & Casinos de France : *Que le hasard vous serve mais préparez-vous à l'accueillir : étude sociologique sur les machines à sous* – 403 p. (avril 1998)
- GRS-Lyon 2 & SCMF : *Expertise sur la mise en place par le Syndicat des casinos modernes de France d'une Charte de déontologie concernant la question du contrôle aux entrées, des interdits de jeu volontaires, des joueurs excessifs, des risques de paupérisation de populations concernées et de leur famille...* – Rapport final, 72 p. (2003)
- Henriot J : *Le Jeu* – Paris, PUF (1969)
- Henriot J : *Sous couleur de jouer* – Paris, Corti (1989)
- Kirk Stuart & Kutchins Herb : *Aimez vous le DSM : le triomphe de la psychiatrie américaine* – Paris, Les Empêcheurs de penser en rond / Synthélabo (1998)
- Ladouceur Robert : « The prevalence of pathological gambling in Canada » – In *Journal of Gambling Studies* 12, 2 : 129-142 (1996)
- Lesieur HR et Blume SB : « The South Oaks Gambling Screen : a new instrument for the identification of pathological gamblers » – In *Am. J. Psychiatry* 144, 9 : 1184-1188 (1987)
- Martignoni-Hutin JP : *Faites vos jeux : essai sociologique sur le joueur et l'attitude ludique* – Paris, L'Harmattan, col. Logiques Sociales (1993)
- Martignoni-Hutin JP : *Que le hasard vous serve mais préparez-vous à l'accueillir : étude sociologique sur les machines à sous* – GRS-Lyon 2 / Casinos de France (1998)
- Martignoni-Hutin JP : *Ethnosociologie des machines à sous : que le hasard vous serve mais préparez-vous à l'accueillir* – Paris, L'Harmattan, col. Logiques Sociales (2000)
- Martignoni-Hutin JP : « Prohibition, dérogation, libéralisation, gestion, prévention : la politique des jeux d'argent en France, entre histoire et modernité » – In *Éthique Publique*, vol. 5, n° 2 : 73-84 (2003a)
- Martignoni-Hutin JP : « Un observatoire pour une politique des jeux » – In *Espaces* n° 210 : 16-20 (déc. 2003b)
- Martignoni-Hutin JP, Bucher C, Valleur M, Beaustar V : « La nécessité d'une réelle politique des jeux » – In *Les Échos* (Idées) : 10 (26-27 déc. 2003)
- Martignoni-Hutin JP : « Dépassement du débat sur le jeu » – In *Espaces* n° 220 : 10-13 (2004)
- Martignoni-Hutin JP : *Monopole : Internet ludique (cyber casinos, loteries en ligne) : les jeux en ligne sont interdits... mais sont autorisés pour la Française des Jeux et le PMU* – GRS, Lyon 2 (2004). Sur Internet à : www.journaldescasinos.com (février 2005)
- Martignoni-Hutin JP : « Les opérateurs ludiques : entre jeu responsable, développement durable et conflits d'intérêts » – In Colloque des 17^{es} Entretiens du Centre Jacques Cartier, Faculty Club, Université McGill (7-10-2004)
- Papineau Élisabeth & Boisvert Yves : « Jeu pathologique et précaution : une nouvelle approche préventive » – In *Éthique Publique*, vol. 5, n° 2 : 110-119 (nov. 2003)

- Russel William : « Pour une gestion responsable des jeux de hasard et d'argent » – In *Éthique Publique*, vol. 5, n° 2 : 93-100 (nov. 2003)
- Skinner BF : *Science and human behavior* – New-York, Appleton Century Crofts (1953)
- Smith G & Wynne H : *Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian problem gambling index* – Final report, Aadac, Alberta Alcohol and Drug Abuse Commission (2002). Sur Internet à : www.abgaminginstitute.ualberta.ca/8.cfm
- Suissa Amon J : « Jeux de hasard et enjeux psychosociaux en Amérique du Nord : repères sociohistoriques » – In *Nervure* : 8-11 (oct. 2003)
- Tremblay Pierre : « Finances publiques et jeux de hasard et d'argent : enseignement de l'histoire et considérations financières » – In *Éthique Publique*, vol. 5, n° 2 : 73-84 (nov. 2003)
- Trucy François : *Les jeux de hasard et d'argent en France : l'État croupier, le Parlement croupion ?* – Rapport d'information 223 de la Commission des finances au Sénat (2002). Sur Internet à : www.senat.fr/rap/r01-223/r01-223.html
- Valleur M & Bucher C : *Le jeu pathologique* – Paris, PUF, Que sais je n° 3310 (1997)