



Annie-Claude Savard
Professeure agrégée Sciences sociales - École de travail social et de criminologie, Université Laval



Camille Robert Grea
Co-secrétaire générale du Groupement romand d'études des addictions (GREA), Lausanne



François Mertens
Psychologue clinicien - Coordinateur Joueurs.aide-en-ligne.be, Bruxelles



Hamadou Zarmakoye
Psychologue - Psychothérapeute auprès du Centre pour comportements excessifs et addictions comportementales (ZEV), Luxembourg



Martine Ludwig
Assistante sociale au Centre pour comportements excessifs et addictions comportementales (ZEV), Luxembourg



Thomas Gaon
Psychologue clinicien, spécialisé en addictologie, adolescence et nouveaux médias. Centre médical Marmottan, Paris

QUAND LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD S'ENVOLENT

Natalie Castetz, journaliste

Diversification de l'offre des jeux, rajeunissement du public, augmentation des joueurs problématiques : la libéralisation des jeux de hasard et d'argent, il y a une dizaine d'années, a dopé l'économie et les capacités d'innovation de ce secteur. Mais aussi les effets négatifs sur la santé. Quelques exemples.

En France, les chiffres sont tombés, ce 1^{er} octobre 2025 : le marché des jeux d'argent et de hasard (JAH) qui a atteint un chiffre d'affaires de 14 milliards d'euros en 2024 confirme son dynamisme, atteignant au premier semestre 2025 « un niveau d'activité absolument inédit », selon l'Autorité nationale des jeux (ANJ). Et une croissance essentiellement générée par les paris sportifs. L'engouement pour les JAH n'a cessé de croître, phénomène amplifié par le confinement lié à la pandémie du Covid, et le secteur n'affiche aucun signe de ralentissement. Certes, le jeu excessif ou pathologique est « une maladie ancienne, rappelle Thomas Gaon, psychologue clinicien, spécialiste des addictions aux jeux d'argent qui exerce au Centre médical Marmottan à Paris. Cette maladie extrêmement stable présente toujours les mêmes formes : envahissement du jeu dans la vie du sujet, perte de contrôle, dommages en termes de temps et d'argent, escalade, les dettes, les mensonges, la honte ». « Mais la libéralisation des jeux, en 2010, a vu émerger de nouveaux acteurs et de nouvelles pratiques. Les Français ne jouaient pas excessivement jusque-là, explique Thomas Gaon, et avec des acteurs vieillissants tels que casinos, loterie et PMU. Le marché restait stable avec le monopole de l'Etat, via la Française des Jeux. »

PRISE EN CHARGE PLURIDISCIPLINAIRE

L'arrivée d'Internet a tout changé. D'abord en lançant la mode du poker, qui a entraîné un rajeunissement des joueurs. Puis, à partir de 2015, a explosé le pari sportif : « Inscrit dans une culture du sport qui s'est développée avec les chaînes télévisées thématiques et le sponsoring, il a ciblé les jeunes entraîné la banalisation et la normalisation des jeux », note Thomas Gaon. Résultats de cette accessibilité démultipliée du jeu : « Une extension du bassin des joueurs et leur rajeunissement. »

Le centre médical a développé un accueil spécifique pour les personnes dépendantes aux jeux d'argent. Une dizaine de praticiens de diverses disciplines ont été formés en interne et des groupes de paroles se sont constitués. « Nous suivons un peu moins de 200 personnes et constatons un bond des consultations, raconte Thomas Gaon. Ces personnes dépendantes représentaient 14 % en 2024 de notre file active contre un peu moins de 7 % en 2022. » L'équipe constate le rajeunissement des usagers consultants, l'augmentation des dettes et des dommages qui surviennent plus vite qu'avant, avec « des gens en errance en termes de soins qui n'ont pas été pris en charge durant des années, faute d'offres de soins ».

LES NOUVEAUX DÉFIS ?

Car il s'agit d'une « maladie invisible, qui ne fait pas de bruit, analyse le psychologue. Nous n'avons pas conscience en France du risque que cela comporte et qu'il y a six personnes autour du joueur qui sont impactées comme la famille, les amis. La responsabilisation du joueur, stigmatisé, est mise en avant et il n'y a pas de prise de parole dans l'espace public comme pour la drogue, contrairement aux Anglais : l'association de parents de joueurs qui se sont suicidés pour dettes liées au jeu d'argent, *Gambling with lives* prend la parole et fait avancer les choses ».

Et pour Thomas Gaon, les nouveaux défis sont bien identifiés. D'une part, « on voit les pressions venues des opérateurs pour obtenir la légalisation du casino en ligne, encore interdit en France, alors que l'on sait qu'il est extrêmement addictogène et dangereux ». Sans compter les sites en ligne illégaux, accessibles en quelques clics, qui connaissent un succès grandissant et attirent plus de 3 millions de joueurs.

Autre tendance, « ces nouveaux types de jeux vidéo qui ne sont pas considérés comme des jeux d'argent mais dont le modèle économique est très proche », tels que les jeux avec cryptomonnaie intégrant la technologie des NFT (tokens non fongibles) avec une nouvelle dimension d'interaction et de monétisation. L'expérimentation des jeux à objets numériques monétisables (Jonum), est en cours, nouveau type de jeu vidéo accessible en ligne qui permet aux joueurs de monétiser des objets virtuels grâce à des mécanismes de hasard. Des enjeux de santé publique qui ont conduit l'ANJ à créer, fin 2025, une nouvelle direction de l'action répressive. Elle regroupe les contrôles des opérateurs légaux, la lutte contre l'offre illégale et la lutte contre les manipulations sportives.

LA FRANCE EN QUELQUES REPÈRES

- La France est dans le top 10 mondial dans les jeux d'argent en termes de chiffre d'affaires (ANJ), derrière l'Italie, le Royaume-Uni et l'Allemagne. Les États-Unis sont numéro 1.
- Le produit brut des jeux (PBJ), hors casinos et clubs de jeux, progresse de 3,5 % au premier semestre 2025 par rapport à la même période de 2024 pour atteindre 5,7 milliards d'euros.
- Jeux d'argent et de hasard en ligne

en 2024 : 3,9 millions de joueurs (+ 8 % par rapport à 2023) et un PBJ de 2,6 milliards d'euros (+12 % / 2023).

Contrairement aux paris sportifs et au poker, les jeux de casino en ligne sont interdits en France depuis 2010.

Pari sportif en ligne : le PBJ a explosé au cours des dix dernières années, passant de 228 millions d'euros en 2014 à 1,8 milliard en 2024 (+ 19 % / 2023) et représente 68 % du PBJ en ligne.

- Près de 5 % des joueurs en 2023 sont des joueurs problématiques au sens de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) selon l'Observatoire français des drogues et des tendances addictives (OFDT).

40 % des revenus du jeux en France est relié aux 6 % de joueurs problématiques.

- Jeunes joueurs problématiques : le pourcentage a plus que triplé entre 2014 et 2021 (étude ENJEU-mineurs, 2021, réalisée auprès de 5 000 jeunes de 15 à 17 ans).

EN BELGIQUE, DES PARIS DANS LES LIBRAIRIES

Même constat en Belgique, où l'ouverture à l'offre en ligne remonte à 2010. François Mertens est psychologue clinicien à l'association bruxelloise Le Pelican et coordonne le site « Joueurs aide en ligne » qui propose un programme d'aide en ligne sur trois mois ainsi que des groupes de parole par visioconférence, destinés aux personnes qui souhaitent réduire ou arrêter les jeux de hasard et d'argent. Il le note : « *Les moyens de jouer n'ont jamais été aussi nombreux et diversifiés ! En dix ans, l'offre des jeux a augmenté tout comme son exposition publicitaire sur les médias traditionnels, dans l'espace public, sur internet, via le sponsoring...* » En Belgique, il est aussi possible de se rendre dans une librairie pour placer des paris et jouer à des jeux d'argent comme dans les casinos, un moyen de diversifier les revenus. Et si le nombre de casinos et de salles de jeux est resté limité par des licences, les sites de jeux ont pris de plus en plus de parts de marché. À cela, s'ajoute pléthore de sites de jeux illégaux difficiles à dénombrer.

À l'association Le Pélican, les personnes accueillies pour dépendance aux jeux représentent aujourd'hui 15 à 20 % de la file active et le site « Joueurs aide en ligne », compte quelque 400 inscrits depuis trois ans. L'équipe propose aussi des formations

sur l'addiction au jeu destinées aux professionnels tels qu'assistants sociaux, éducateurs, psychologues, infirmiers ou encore médecins.

1 « Loot boxes » : « boîtes à butins » dans les jeux vidéo qui peuvent s'acheter en ligne, fonctionnant comme les pochettes-surprises.

UNE POLITIQUE DE CANALISATION

Ici aussi, « *on voit émerger de nouvelles formes de jeux de hasard : le crypto trading, les paris sur l'e-sport, les paris virtuels, les lootbox dans les jeux vidéo' (pourtant interdits en Belgique), constate François Mertens. Sans compter la banalisation du jeu véhiculée par une publicité décomplexée* ». Et en Belgique, également, « *les jeunes sont particulièrement influencés par les publicités sur internet et sur les réseaux sociaux, ce qui peut rapidement les attirer vers les jeux de hasard et d'argent comme le montre une étude récente (Rossi & Nairn, 2022)* ».

Ce débordement du jeu qui conquiert de nouvelles parts de marché a conduit le politique à restreindre drastiquement la publicité sur l'espace public et à exiger des garde-fous pour les opérateurs de jeu, un « *duty of care* », constate François Mertens. Ainsi, imposer des limites de mise hebdomadaire, la possibilité de se faire interdire, monter l'âge légal de tous les jeux à 21 ans... Mais, regrette le praticien, « *la politique belge en matière de jeux reste une politique de canalisation vers un jeu responsable où régulateur et opérateurs légaux deviennent partenaires pour la protection des joueurs. Cela signifie transférer la responsabilité des excès aux joueurs, alors qu'on leur propose des jeux hyper accessibles et structurellement addictifs* ».

Alors, comment protéger davantage les joueurs ? Les solutions sont multiples, liste François Mertens. Cela passe par relever l'âge d'accès à 21 ans, limiter l'accès aux bornes de paris dans les librairies, mieux faire connaître la possibilité de s'interdire et les mesures de protection, informer les professionnels d'un meilleur repérage, réguler les influenceurs, agir sur les jeux comme, par exemple, un nutriscore du jeu en fonction de dangerosité...

LA BELGIQUE EN QUELQUES REPÈRES

- En 2024, la Loterie a versé 145 millions d'euros à l'État belge à titre de rente de monopole et 200 millions d'euros de subsides à des organisations caritatives.
- Au 31/12/2024, on comptait 602 288

belges ayant au moins joué une fois sur la semaine sur un site de jeu d'argent.

- Plus de 60 sites légaux casino/paris sportifs.
- Au 31/12/2024, on comptait 4 272 cafés avec jeux, 408 agences de paris et 1 281 librairies avec bornes de paris.
- Environ 2 % de la population a des addictions aux jeux. Près d'1,3 million de personnes ont un compte de paris ouvert sur internet
- 19 % des jeunes âgés de 17-18 ans ont déjà parié. Durant l'Euro 2020, 42,7 % des joueurs belges en ligne ont moins de 29 ans, dont 8,7 % ont à peine 18 - 20 ans (rapport de la CJH sur l'Euro 2020).

Le jeu problématique représente 1,1 % de la population de 15 ans. Les paris sportifs sont populaires auprès des jeunes, près de 20 % des 17-18 ont déjà misé de l'argent sur un pari. Parmi les joueurs de paris sportifs, on constate qu'une personne sur cinq est à risque de jeu problématique, selon le centre de recherches Sciensano.

EN SUISSE, DES MACHINES À SOUS DANS LES BARS SPORTIFS

« La Suisse figure parmi les pays où l'offre de jeu est la plus dense au monde », selon Camille Robert. La co-secrétaire générale du Groupement romand d'études des addictions (GREAA) qui mène des actions de prévention, de formation et de recherche le souligne : « Nous avons peu de chiffres et d'enquêtes sur la santé mais la dernière en 2022 a montré que 4,3 % de la population ont un comportement de jeux excessif contre 3 % en 2017, soit une augmentation de 25 %. » Et de constater « l'augmentation et le rajeunissement des personnes qui sollicitent de l'aide » comme « les difficultés en matière de détection précoce et de protection des mineurs ».

« ON CROULE SOUS LA PUBLICITÉ »

Depuis 2019, date de la libéralisation de l'offre de jeux d'argent en ligne, seuls, les exploitants de casinos terrestres peuvent demander une licence pour l'extension de leurs concessions, pour une offre légale (roulette, blackjack, poker, punto ban-

co et machines à sous). Quatorze casinos légaux sont aujourd'hui répertoriés sur le territoire ; « accessibles 24 heures sur 24, sur smartphone, ils ont plus de succès que les casinos terrestres alors qu'ils sont plus à risques », note Camille Robert. De plus, la concurrence étant sévère, « on croule sous la publicité, les offres promotionnelles, les bonus, avec un marketing intensif ». Et plus de 2 300 sites illégaux figurent sur la liste de la Commission fédérale des maisons de jeu (CFMJ), qui en bloque régulièrement.

En Suisse également, les paris sportifs en ligne ont explosé, avec une hausse du nombre de joueurs en 2025. Cette année, des machines à sous sont apparues dans les bars sportifs avec écran tactile, où l'on peut parier en suivant en direct les compétitions, sans contrôle de l'âge. L'évaluation de la Loi sur les jeux d'argent, dont le processus a été initié par l'Office fédéral de la justice est très attendue mais ne donnera pas de résultats avant fin 2026, ajoute Camille Robert qui s'inquiète : « L'État menace de supprimer les études pour des raisons économiques. »

LA SUISSE EN QUELQUES REPÈRES

- La Loterie suisse romande : le produit brut des jeux (PBJ) a atteint les 438 millions de francs en 2024, contre 387 millions en 2014.
- Paris sportifs : 54 millions d'euros de chiffre d'affaires en 2024 contre 5 millions en 2014.
- Casinos : 900 millions de francs de chiffre d'affaires en 2023 (dont 300 millions avec les jeux en ligne) contre 700 millions de francs avant les jeux en ligne.
- Environ 308 000 personnes souffrent de problèmes liés aux jeux d'argent, selon l'enquête suisse sur la santé (ESS) publiée en 2024.

La part des joueurs problématiques a doublé, passant de 2,3 % en 2018 à 5,2 % en 2021. Les jeunes (18-29 ans) sont les plus touchés : 18,8 % d'entre eux sont concernés par un comportement de jeu à risque modéré ou de jeu problématique, selon Addiction Suisse et le GREAA.

En 2024, 18 216 nouvelles exclusions ont été enregistrées, soit une augmentation de 23 % par rapport à 2023 (14 787). En 2019, 4 755 personnes avaient été interdites

de jeu, au moment de l'entrée en vigueur de la loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAR) du 1^{er} janvier 2019, selon la Commission fédérale des maisons de jeu (CMFJ).

- En 2017, 3 % de la population était concernée par le jeu excessif, ce chiffre se monte en 2004 à 4,3 %, dans laquelle la part de jeu pathologique est passée de 0,2 à 0,5%. Ce sont ainsi environ 308 000 personnes qui souffrent de problèmes liés au jeu d'argent en Suisse (source : Grea).

AU LUXEMBOURG, TROIS À QUATRE DEMANDES D'AIDE PAR JOUR

Différentes lois ont abouti en 2009, au Luxembourg, à l'ouverture des jeux en ligne qui a préservé un modèle monopolistique étatique : « *La Loterie nationale a commencé avec les cartes à gratter et a ouvert son offre aux jeux à caractère addictif*, raconte Martine Ludwig, assistante sociale au Zenter fir exzessiivt Verhalen a Verhalenssucht (ZEV) (Centre pour comportements excessifs et addictions comportementales). *Elle est omniprésente dans la vie quotidienne ! Ses automates sont aujourd'hui implantés dans les cafés, les restaurants, même dans un supermarché, un magasin de bricolage ou une station d'essence.* » Résultat, « *partout, je vois la couleur bleue de la Loterie nationale qui fait partie de l'image publique du pays* », déplore Martine Ludwig. Et la publicité s'affiche aussi partout, dans les vitrines des kiosques, dans les journaux pour les cartes à gratter, « *jusqu'à l'emballage des paquets de sucre* ».

Tous les jeux affichent la croissance : machines à sous électroniques, jeux de tirage, jeux de grattage. Car les objectifs de la Loterie nationale se sont clairement affichés dans un récent communiqué : « *Innover et enrichir constamment l'offre de jeux afin de répondre aux attentes des joueurs et d'améliorer leur expérience.* » À l'association Zev qui propose des services d'aide et d'accompagnement aux joueurs « à problèmes » et à leurs familles ainsi que des formations aux professionnels éducatif et psycho-social, Hamadou Zarmakoye, psychothérapeute depuis 2017, le constate : « *Nous recevions quelques rares demandes d'aide au départ, mais désormais, ce sont jusqu'à trois à quatre appels par jour !* » En 2022, cette structure de neuf personnes a pris en charge 33 personnes dépendantes aux

jeux, généralement des hommes, et a effectué 500 heures de thérapies. Et, analyse Hamadou Zarmakoye, les personnes issues de l'immigration, souffrant particulièrement d'isolement social, s'avèrent les plus vulnérables.

Une évaluation de la loi sur les jeux d'argent est actuellement en discussion, mais « *nous sommes dans l'incertitude* », note Martine Ludwig. Récemment invitée par le ministère de la Justice, l'équipe a rappelé notamment la nécessité de l'interdiction de la consommation d'alcool lors du jeu, car l'addiction au jeu « *commence souvent dans les bars où est consommé l'alcool* ».

LE LUXEMBOURG EN QUELQUES REPÈRES

Plus de 600 bornes de jeux légaux et 3 500 bornes de jeux illégaux

2024 : nouvelle année record pour la Loterie nationale : revenu brut des jeux « *exceptionnel* » de 90,9 millions d'euros après distribution des gains, en hausse de 18,2 % par rapport à 2023. Les activités liées aux VLT (Video Lottery Terminal) et aux paris sportifs ont généré un revenu brut des jeux de 36,6 millions d'euros, soit une croissance de 51,5 %.

Le premier site de paris sportifs a été lancé fin 2024 par la Loterie nationale, dans la continuité de l'installation de plus de 160 bornes de paris sportifs à travers le territoire luxembourgeois.

AU QUÉBEC, AUCUN ENCADREMENT

Les recherches menées au Québec le montrent : le jeu en ligne est en constante augmentation depuis une quinzaine d'années. « *La fréquentation des sites a augmenté de façon générale entre 2019 et 2023* », note le rapport de la recherche action dédiée aux impacts de la pandémie du Covid sur les habitudes de jeux, pilotée en 2024 par Sylvia Kairouz, du département de sociologie et d'anthropologie de l'université Concordia. Un fait qui « *soulève des préoccupations puisque le jeu en ligne (JEL), contrairement au jeu hors ligne, est associé à une proportion plus importante de problèmes et de méfaits liés au jeu.* » L'étude a aussi démontré que « *la pandémie a contribué à ce que ces personnes augmentent leurs habitudes (fré-*

quence, dépenses, temps) dans des proportions plus élevées que d'autres groupes durant cette période ».

RESPONSABILISATION DU JOUEUR

Depuis que la société d'État s'est lancée dans le marché du jeu en ligne, en 2012, le marché québécois se présente comme « un marché libéralisé où l'offre et la publicité ne sont aucunement encadrées, en l'absence de régulateur indépendant et fort », analyse Annie-Claude Savard, professeure à l'École de travail social et de criminologie de l'université Laval. Pour les jeux en ligne, il s'agit d'un monopole d'État, le seul autorisé à commercialiser les jeux d'argent et de hasard et qui s'autorégule en termes de pratiques. Mais il coexiste avec des opérateurs privés non autorisés, qui ne sont pas soumis aux lois et réglementations canadiennes.

En termes de prévention et de réduction des risques, les risques et les méfaits sont bien reconnus mais l'approche de jeu responsable de la société d'État qui propose des outils « remet sur les épaules du joueur le fardeau de la responsabilité », note Annie-Claude Savard. Et « il n'y a aucune entrave à la publicité, extrêmement présente dans l'espace public, que ce soit dans les transports en commun, les pharmacies, les épiceries, sur les réseaux sociaux et les sites non-autorisés et tout particulièrement dans l'univers du sport, jusqu'aux émissions dédiées ». La professeure d'université relève « l'absence de prévention, en dehors des actions des organismes qui prennent le problème à bras le corps et que l'on devrait mieux soutenir. Il faudrait une concertation internationale pour encadrer l'environnement numérique du jeu en ligne, véritable enjeu de santé publique ».

Autre évolution alarmante au Québec, celle des jeux sur mobile pour enfants qui favorisent une pratique compulsive chez les jeunes utilisateurs en les initiant à l'univers des jeux de hasard. Maude Bonenfant a tiré la sonnette d'alarme en 2022 avec une enquête décortiquant 249 jeux gratuits, dans les magasins d'applications pour appareils mobiles. La titulaire de la chaire de recherche du Canada en jeu, technologies et société a constaté, entre autres, la présence dans ces jeux des « mécaniques persuasives, associées aux récompenses, aux ressources et à la structure du jeu et les mécaniques de JHA, basées sur quatre critères - présence d'une " mise en argent " ou échange d'un item de valeur ; issue du jeu ou obtention du prix basée sur le hasard ; impossibilité de reprendre la mise placée ; recours à des représentations propres aux JHA - ». Et de conclure : « Un renforcement des lois et de leur application devrait être fait, d'autant plus que les enfants sont légalement très peu protégés dans le domaine vidéoludique. »

LE QUÉBEC EN QUELQUES REPÈRES

Le nombre de Québécois qui ont joué à des jeux en ligne a triplé entre 2018 et 2021, passant de 5,2 à 15,6 %.

10 % des 4 676 joueurs en ligne aux JAH s'avèrent être à risque élevé (enquête 2021).

La loterie demeure l'activité la plus pratiquée parmi les joueurs en ligne actuels (71 %), suivie des paris sur les machines à sous (27,1 %) et des paris sportifs (16,2 %). (Étude 2023).