

---

**Le processus d'endettement dans le jeu excessif :  
d'une revue de la littérature à l'élaboration d'un modèle**

Anne Philibert, Géraldine Morel, Loïc Pignolo

---

Université de Genève  
Département de Sociologie  
UNI MAIL, 40 bd du Pont d'Arve  
CH - 1211 Genève 4  
[ww.unige.ch/ses/socio](http://ww.unige.ch/ses/socio)

GRE  
Rue St Pierre 3, CP 6329  
CH -1002 Lausanne  
[www.grea.ch](http://www.grea.ch)

Période : 2008-2014

Citation conseillée : Anne Philibert, Géraldine Morel et Loïc Pignolo (2015). *Processus d'endettement dans le jeu excessif*.  
Lausanne : Groupement Romand d'Etudes des Addictions ; Genève : Département de sociologie de l'Université de Genève.

## TABLES DES MATIÈRES

ACRONYMES .....	4
REMERCIEMENTS .....	5
AVANT-PROPOS.....	6
INTRODUCTION.....	7
1. CADRE METHODOLOGIQUE .....	9
1.1. Revue de littérature .....	9
1.2. Recherche de données en Suisse romande.....	9
1.3. Entretiens avec les joueuses, joueurs, et leurs proches .....	10
2. LA QUESTION DE L'ENDETTEMENT DANS LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT .....	11
2.1. De la maladie morale à la pathologie.....	11
2.2. L'endettement dans une perspective médicale .....	12
2.3. L'endettement lié au jeu : une cause individuelle et sociale .....	13
2.4. Les facteurs de risque .....	13
2.5. Des sources d'approvisionnement variées .....	14
2.6. Le vécu des dettes liées au jeu : le double stigmaté.....	16
2.7. Les déclencheurs de la recherche d'aide .....	17
2.8. Synthèse .....	18
3. GRILLE D'ANALYSE : LES LOGIQUES DE L'ENDETTEMENT .....	19
3.1. Temporalité du jeu et de la dette .....	19
3.2. Profils identifiés.....	21
4. RÉSULTATS.....	23
4.1. Symbolique du jeu et de l'argent .....	23
4.2. Les logiques de l'endettement : les quatre tendances .....	24
4.2.1. Les invisibles.....	25
4.2.2. Les autonomes.....	25
4.2.3. Les tributaires .....	26
4.2.4. Les précaires .....	26
4.3. Synthèse .....	27
4.4. Des pistes pour la prévention : le point de bascule .....	28
5. DISCUSSION .....	30
CONCLUSION .....	31
BIBLIOGRAPHIE.....	32
ANNEXE .....	34

## ACRONYMES

- RATP** Régie autonome des transports parisiens  
**GREA** Groupement romand d'études des addictions  
**IRS** Institut de Recherche en Sociologie de l'Université de Genève  
**CLASS** Conférence latine des affaires sanitaires et sociales  
**PILDJ** Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu

## **REMERCIEMENTS**

Nous remercions chaleureusement les organismes ayant participé à cette recherche, soit : Rien ne va plus et Phénix à Genève, le Centre du Jeu Excessif (CJE VD), Caritas Fribourg, Caritas Valais, et le Casino de Montreux, ainsi que toutes les personnes qui nous ont aidé dans notre recherche de témoignages ou dans notre compréhension de la thématique.

Nous remercions aussi les membres du groupe de pilotage : Jean-Pierre Gervasoni (Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive), Rachel Stauffer Babel (Addiction Suisse), Sébastien Mercier (Dettes Conseil Suisse), Sarah Mariéthoz (Département de la Santé et de l'Action Sociale du Canton de Fribourg), Frédérique Perler (Centre Social Protestant de Genève), Jean-Marie Coste (Fondation Neuchâtel Addictions).

## AVANT-PROPOS

Le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (PILDJ), sur demande des cantons (CLASS), a souhaité que soit étudié en Suisse romande les problématiques relatives au jeu excessif et à l'endettement qui en résulte, de manière à informer les cantons sur ces enjeux sociaux jusqu'alors peu étudiés. Pour ce faire, la coordination de la recherche a été confiée au Groupement romand d'études des addictions (GREA). Celui-ci a confié à l'Institut de Recherche en Sociologie (IRS) de l'Université de Genève la responsabilité de mener une revue de la littérature consacrée au processus d'endettement résultant du jeu excessif, complétée par analyse des données disponibles en Suisse romande. Le GREA a pour sa part réalisé une enquête de type ethnographique auprès des joueuses, des joueurs et de leurs proches.

## INTRODUCTION

Le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (PILDJ) a souhaité que soient étudiées en Suisse romande les problématiques relatives au jeu excessif et à l'endettement qui en résulte, de manière à informer les cantons sur ces enjeux sociaux jusqu'alors peu étudiés. Pour ce faire, la recherche est découpée en deux parties complémentaires : d'un côté, une revue de la littérature complétée par une recherche des données disponibles en Suisse romande, et de l'autre, une enquête de terrain (entretiens et observations) – ces deux parties conduisant à l'élaboration de pistes de réflexions pour une prévention de l'endettement lié au jeu excessif. La première partie fut confiée à l'Institut de Recherche en Sociologie (IRS) de l'Université de Genève, la seconde au Groupement romand d'études des addictions (GREAA). La coordination de la recherche a été confiée au Groupement romand d'études des addictions (GREAA), qui a permis de développer et favoriser un dialogue croisé quant aux données et résultats produits lors de la recherche. Les résultats de la recherche ont été soumis à un groupe de pilotage composé d'experts de la question (lire en Annexe).

La recherche part d'un constat et d'un besoin : la question de la dépendance aux jeux de hasard et d'argent a jusqu'à présent majoritairement été circonscrite aux dimensions physiologiques et psychologiques (Suissa 2008), et même si les conséquences sociales ont été décrites, telles que l'endettement, rares sont les recherches qui ont cherché à décrire leur interaction (Barnard et al. 2014 ; Wardle et al. 2012). Ce n'est que récemment que des travaux ont vu le jour, visant à mieux comprendre la spécificité du lien entre les pratiques de jeux excessives et les processus d'endettement (Downs et Woolrych 2009).

Cette recherche s'est construite selon plusieurs objectifs. D'une part, il s'agissait de comprendre *qui* sont les personnes endettées. En effet, l'endettement concerne deux tiers des joueuses et des joueurs (Jeanrenaud et al. 2015) : partant de l'hypothèse que l'endettement n'impacte pas tous les individus de manière identique, il importe de comprendre qui sont les personnes qui s'endettent, celles qui ne s'endettent pas, et comment. D'autre part, nous avons souhaité montrer comment ces connaissances approfondies sur le processus d'endettement lié au jeu excessif peuvent impliquer pour les services concernés. Enfin, nous proposons quelques pistes de réflexions pour améliorer la prise en charge de ces personnes. Autrement dit, l'objectif général est de réintroduire la dimension sociale de l'endettement, considéré trop souvent encore comme simple conséquence d'un problème pathologique et donnant l'illusion que celui-ci impacterait les individus de manière homogène.

Pour commencer, il est important de définir les termes utilisés. Nous utilisons ici les termes d'endettement et de jeu excessif, chacun étant régulièrement associé dans la littérature à d'autres termes : surendettement, endettement, dettes, ou encore jeu pathologique, jeu excessif, ou jeu problématique.

En ce qui concerne le jeu, nous utiliserons la définition suivante. Le jeu problématique est caractérisé par une difficulté à limiter le temps et/ou l'argent consacré à la pratique du jeu par les personnes qui jouent, entraînant des conséquences négatives pour elles comme pour leur entourage ou la communauté. L'aggravation de cet état correspond à ce que l'on appelle le jeu pathologique (Neal, Delfabbro et O'Neill, 2005).

Selon les données de la dernière enquête suisse sur la santé (ESS, 2012), le taux de joueuses et de joueurs pathologiques dans la population (dès 15 ans) est de 0,4%, alors que le taux de joueuses et joueurs problématiques (qui risquent de devenir dépendants) se situe autour de 0.7%. Les personnes sujettes au jeu excessif (pathologique et problématique) correspondent donc à 1,1% de la population suisse âgée de plus de 15 ans, soit environ 75'882 individus (Eischenberger, Rihs-Middel, 2014). Nous utiliserons donc le terme plus général de jeu excessif dans la suite de ce rapport.

L'Institut de recherche économique de l'Université de Neuchâtel (IRENE) estime que le jeu excessif coûte chaque année entre 551 et 648 millions de francs suisses à la collectivité, sous forme de dépenses de santé additionnelles, de production non réalisée et de perte de qualité de vie liée à la santé. Le coût social

par joueuse ou joueur pathologique et par année est compris entre 15'000 et 17'000 francs suisses (Jeanrenaud et al., 2012).

Selon le rapport de Caritas (septembre 2013),

les dettes sont différentes formes d'obligations de payer. Il peut s'agir par exemple d'emprunts bancaires, de prêts octroyés par des particuliers, de dépassements de compte ou d'arriérés de paiements. Le surendettement est l'incapacité de remplir ses obligations financières dans un délai raisonnable avec la partie du revenu qui reste éventuellement après la couverture du minimum vital. Cette incapacité est liée à une déstabilisation économique et souvent aussi psychosociale. On parle aussi de surendettement quand une personne se sent psychologiquement dépassée par l'obligation de rembourser ses dettes (p. 5).

Cependant, le surendettement est le résultat d'une période, plus ou moins longue, d'accumulation de dettes. C'est cette période qui nous intéresse, c'est pourquoi nous choisirons de parler d'endettement, qui fait directement référence au processus qui mène au surendettement.

En ce qui concerne la dette, nous ne limiterons pas notre approche à son aspect pécuniaire mais nous l'aborderons aussi dans son aspect moral en l'inscrivant dans la logique du don et ses trois obligations à savoir donner, rendre et recevoir (Mauss, 2007 1925). En effet, la nature de l'échange que lie la personne débitrice et la personne créancière recouvre en général deux situations : le fait d'avoir une dette, économiquement parlant, et d'être redevable envers autrui ou la société (Graeber, 2011).

L'aspect moral et symbolique place la personne débitrice en position temporaire de « redevabilité » face à celle qui prête, et déséquilibre temporairement la relation. Dans le cadre du jeu d'argent, le prêt engage la plupart du temps les deux parties dans une relation conflictuelle faite de faux-semblants, de mensonges et d'évitements, la personne créancière s'estimant flouée tandis que la personne débitrice attend un gain hypothétique pour honorer sa dette.

En effet, la dette moyenne des joueuses et joueurs en traitement s'élève à 257'000 CHF. 17% de ces personnes se sont mises en faillite personnelle (BASS, 2004). Parmi elles, 90% sont endettées (Arnaud, Fueglistaler et al, 2012). Par conséquent, conflits conjugaux et familiaux, mensonges, violence verbale et physique, séparation ou divorce sont des situations fréquemment rencontrées dans le cadre du jeu excessif (Kalischuk et al, 2006).

De même, 15% des joueuses et joueurs qui consultent font l'objet d'une procédure pénale pour abus de confiance, détournement de fonds, escroquerie ou vol d'argent avec effraction (BASS, 2004). Parmi elles, une personne sur trois reconnaît avoir commis des actes délictueux pour jouer (Jeanrenaud, 2015).

Le rapport de recherche est organisé de la manière suivante : le chapitre 1 décrit la méthode utilisée ainsi que le cadrage théorique ; le chapitre 2 rend compte des résultats de la revue de littérature ; nous proposons dans le chapitre 3 deux grilles de lectures des processus d'endettement issus des enquêtes de terrain auprès des joueuses, des joueurs, et des services d'aide ; le chapitre 4 synthétise les résultats en proposant une typologie de l'endettement ; puis nous ouvrons à la discussion ces résultats de recherche.



## **1. CADRE METHODOLOGIQUE**

La recherche se constitue en trois volets. Une revue de littérature, une enquête quantitative auprès des organismes issus du domaine social, médical, et du désendettement, présents en Suisse romande susceptibles d'intervenir auprès de joueurs, ainsi que d'une enquête qualitative auprès des personnes sujettes au jeu excessif.

### **1.1. REVUE DE LITTÉRATURE**

Le corpus établi pour la réalisation de la revue s'articule autour de la littérature francophone et anglophone relative au jeu excessif, à l'endettement, et à leur interrelation. L'analyse se concentre sur les 10 dernières années (grosso modo de 2000 à 2014, des références antérieures significatives pouvant avoir été mobilisées).

Le recensement a été effectué sur les articles scientifiques parus dans des revues à comité de lecture, dans une approche pluridisciplinaire entre sciences sociales et santé publique, puis par recoupement des bibliographies. Une analyse complémentaire a été réalisée par l'intermédiaire de Google Scholar à partir des mots clés suivants : « jeu », « gambling », « joueur », « gambler », « dette », « debt », « endettement », « indebtness », « emprunt », « borrowing », « hasard », « argent ». Afin de favoriser une approche pluridisciplinaire, nous avons cherché des références dans les revues médicales, sociologiques, et spécialisées dans les addictions.

### **1.2. RECHERCHE DE DONNÉES EN SUISSE ROMANDE**

La recherche des données disponibles en Suisse romande a été réalisée en plusieurs étapes. Une première phase nous a d'abord conduits à interviewer plusieurs personnes identifiées comme ressources dans la question de l'endettement relatif aux jeux d'argent : professionnelles et professionnels des centres de désendettement, de la prévention du jeu excessif dans les casinos, et des centres de soins (7 personnes). Sous forme d'entretien exploratoire, ces personnes ont été amenées à s'exprimer sur les deux questions suivantes : d'abord, « Qui sont les personnes qu'elles et ils rencontrent ? », « Quels sont leurs parcours ? » ; et dans un second temps, quelles sont les pratiques de l'institution au regard de ces questions. Les données recueillies ont permis de faire émerger des problématiques, préalables à la réalisation du questionnaire.

La difficulté méthodologique à laquelle nous avons été confrontés fut de pouvoir obtenir une base de données empiriquement significative qui nous permette de dégager des logiques distinctes. En effet, nous étions confrontés à deux problèmes : d'une part, notre étude était circonscrite à la Suisse romande, et d'autre part, nous savons que peu de personnes sont suivies (ou identifiées) dans les dispositifs d'aide pour des problèmes de jeu excessif. Par ailleurs, en raison de l'important stigmatisme qui pèse sur ces personnes, peu d'entre elles sont accessibles pour répondre aux sollicitations (fréquentes) des divers organismes de recherche.

Finalement, nous avons opéré deux choix méthodologiques : d'une part, nous avons choisi d'interroger directement les professionnelles et professionnels au contact de ces personnes par questionnaire. Issues du domaine social, médical, ou du désendettement, nous avons demandé à ces personnes de détailler les profils des joueuses et joueurs rencontrés (un à quatre profil maximum). Cela représente un total de 34 structures différentes, sollicitées à travers toute la Suisse romande, qui ont développé le profil de 53 joueuses et joueurs suivis dans leur service. Afin d'éviter les biais d'interprétation sur les profils, les questions ont porté sur des données quantifiables, susceptibles d'être saisies, sur déclaration des personnes qui jouent, dans les dossiers. Nous souhaitons cependant attirer l'attention du lecteur ou de la lectrice sur le fait qu'au vu du nombre de personnes dont le profil a été recensé, cette partie de la recherche ne peut être utilisée qu'à titre exploratoire.

D'un point de vue théorique, pour saisir au mieux la pluralité des situations, nous avons opté pour une approche mobilisant la notion d'épreuve élaborée par Martuccelli (2006). Selon ce dernier, les individus

affrontent différentes épreuves dans leur vie et, pour y faire face, mobilisent des supports de différents types, inégaux selon les personnes. Les parcours individuels se construisent peu à peu et se différencient les uns des autres selon la manière dont les personnes affrontent les épreuves et parviennent à s'en acquitter. Il s'agit donc, en rapport à notre étude, de comprendre quels supports les joueuses et joueurs parviennent à mobiliser pour s'acquitter de leur situation financière particulière induite par leur pratique de jeu.

### 1.3. ENTRETIENS AVEC LES JOUEUSES, JOUEURS, ET LEURS PROCHES

Avant de rencontrer les joueuses, joueurs et leurs proches, nous avons procédé à une série d'entretiens exploratoires avec des spécialistes du désendettement (deux entretiens), des experts du jeu excessif dans des centres de traitement (trois entretiens) et des dépositaires de loteries électroniques (deux entretiens).

Dans une perspective qui considère que l'acteur social est le meilleur spécialiste de ses pratiques et le plus apte à les expliciter (Becker, 1985), nous avons ensuite procédé à des entretiens semi-directifs auprès des personnes qui jouent. Ces entretiens suivaient un canevas de questions visant à insérer la pratique du jeu et ses conséquences dans une logique biographique. Afin de mieux cerner la problématique, nous avons aussi inclus les proches dans ce questionnement. Partant du principe cher à Garfinkel (2007) et à l'ethnométhodologie, nous avons décidé de baser notre analyse sur les explications fournies par ces derniers, sans vérifier la soi-disant véracité de certaines anecdotes puisque nous analysons un vécu et un ressenti de la pratique de jeu en partant du discours des personnes qui jouent, qui est en soi un construit.

Dès le départ, nous avons été confrontés à la difficulté de récolter des témoignages et de trouver des personnes acceptant de s'entretenir avec nous sur le sujet. Afin de mieux cibler nos objectifs, nous avons alors eu recours aux centres de traitement du jeu excessif (CJE, Phénix) et aux spécialistes du domaine pour recruter des joueuses et des joueurs. Dans un second temps, un appel à témoins fut lancé via des flyers ou affiches diffusés dans les salles d'attente des centres de traitement et des services de désendettement. Deux joueurs et deux proches nous ont contacté personnellement. Parallèlement, nous avons contacté les responsables des services de désendettement pour qu'ils proposent directement notre recherche à leurs bénéficiaires. Nous avons ainsi été contactés par un joueur mais n'avons jamais réussi à fixer un entretien. Les deux autres joueurs proviennent de réseaux informels.

Après un premier contact téléphonique, nous avons rencontré les personnes et leurs proches pour un entretien qui a duré entre 30 minutes et 2 heures pour le plus long. Nous avons retrouvé les personnes dans des lieux neutres pour la plupart (cafés) et certains à leur domicile selon leur souhait. Ces entretiens ont été enregistrés, retranscrits et anonymisés dans leur intégralité puis analysés selon un découpage thématique défini a posteriori selon le principe de la "grounded theory" qui laisse émerger la théorie à partir du terrain et des données récoltées sans apposer d'hypothèses prédéfinies. Au final, nous nous sommes entretenus avec :

- un joueur de casino machines à sous de 50 ans (N 7)
- un joueur de PMU de 38 ans (N 4)
- un joueur de DLE (Distributeur de loterie électronique, ex-Tactilo) de 55 ans (N 6)
- un joueur de tickets à gratter de 49 ans (N 5)
- un joueur de paris sportifs online et de poker (N 2)
- un joueur de Tactilo de 42 ans (N 3)
- une joueuse de casino online de 51 ans (N1)
- l'ex-compagne d'un joueur de casino (P2)
- l'épouse d'un joueur de casino (P1)
- la mère d'un joueur de casino (P3)
- la fille d'un joueur de casino (P4)

Après les avoir retranscrits, nous avons décidé de les diviser en thématiques. Nous avons procédé à un codage thématique (Flick, 2006) des retranscriptions en lien avec la problématique de recherche selon le découpage suivant.

- Type de jeu (sociabilité)
- Argent (état de la dette)
- Emotions (rapport aux proches)
- Situation actuelle du joueur
- Rapport au dispositif d'aide, processus

Cette démarche de récolte des données est intéressante car elle offre un espace de parole aux acteurs sociaux eux-mêmes et aborde la problématique en dehors des données épidémiologiques classiques. Elle permet d'analyser, entre autres, la pratique du jeu en fonction du type de jeu, du sexe de la personne qui joue, de son âge ou encore de ses caractéristiques socio-économiques. Replacer la pratique de jeu dans une trajectoire de vie, sans pour autant mettre d'emblée l'accent sur le stigmate ou les difficultés socio-économiques, permet à la personne d'évoquer son univers de sens dans un continuum qui va de l'initiation au jeu, aux sensations qu'elle éprouve pour finir par ses déboires financiers. Cela revient à envisager la trajectoire de jeu en terme de carrière. Le récit qui se construit alors autour de la pratique du jeu et de l'endettement permet d'aborder d'une part le construit de la dette et son ressenti et d'autre part la pratique de jeu et son impact sur le relationnel. Afin d'affiner la compréhension du phénomène, il aurait fallu établir une relation privilégiée avec les interlocuteurs, ce qui n'était pas réalisable dans la temporalité de notre recherche. Nous sommes aussi conscients que le principe même de l'entretien conduit parfois les interlocuteurs à vouloir donner une bonne image d'eux-mêmes et donc à minimiser ou omettre certains événements de leur biographie.

## 2. LA QUESTION DE L'ENDETTEMENT DANS LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT : UNE PROBLÉMATIQUE SOCIALE

La question de l'endettement, appréhendée comme conséquence directe découlant d'une pratique de jeu excessif, a progressivement été développée par les spécialistes du domaine médical. Nous proposons dans cette revue de la littérature de faire un retour sur la construction historique et sociale du « jeu excessif » qui a évolué depuis la maladie morale vers la pathologie pour expliquer la prédominance de l'inscription de son cadre théorique d'analyse dans le champ médical. La question de l'endettement lié au jeu fut elle aussi développée dans un cadre médical, et ce n'est que récemment que certaines recherches ont nuancé la linéarité du processus d'endettement en apportant des éléments d'analyse issus des sciences sociales.

### 2.1. DE LA MALADIE MORALE À LA PATHOLOGIE

Historiquement, le jeu a toujours été l'objet d'une forte réprobation en Occident (Järvinen-Tassopoulos 2010 : 67), l'appât du gain sans effort étant généralement contraire aux préceptes religieux. Dans l'ensemble, jusqu'au XIX<sup>ème</sup> siècle, les personnes s'adonnant au jeu étaient vues comme une menace à l'ordre moral, social et économique (Bernhard 2007 :17). Ce n'est qu'à partir du XIX<sup>ème</sup> siècle qu'un déplacement s'opère. Le jugement moralisateur condamnant le « vice » de la personne qui joue se transforme, et les joueuses et joueurs sont désormais désignés comme des « malades » qu'il faut soigner. Le psychiatre Jean-Baptiste-Félix Descuret (1795-1871) le décrit comme ce qui lui semble être une *maladie morale* (Panese & Barras, 2010 :15). Les travaux réalisés au cours de la première moitié du XX<sup>ème</sup> siècle consolident le tournant psychiatrique pris par ce qui est désormais dénommé *la manie du jeu* ou *l'impulsion du jeu* (Sollier & Danville, 1908 :568). Les cadres d'analyse ont recours à la sexualité et à la substitution pour définir le jeu comme *déformation morbide* (Panese & Barras, 2010 :16).

A partir de la fin des années 1950, les jeux connaissent un fort engouement, subséquent de l'assouplissement de la condamnation morale très forte dont ils faisaient l'objet : ils correspondent désormais à des pratiques sociales de mieux en mieux acceptées. A cette même période, aux Etats-Unis, la création du groupe d'entraide *Gamblers Anonymous*, basé sur la reconnaissance du cadre pathologique, finit de sceller la pratique du jeu excessif dans un cadre médical – permettant aux joueuses et aux joueurs, par la même occasion, de n'être non plus des personnes se rendant « coupables d'un vice », mais bien plutôt devenant des « victimes d'une pathologie » (Mangel 2009; Inglin et al. 2010). Les revues médicales s'emparent de la problématique, qui se développe d'abord aux Etats-Unis, puis en Europe, et s'engagent

dans des tensions à la fois théoriques et cliniques en ce qui concerne la définition du trouble. Le premier point d'orgue de cette médicalisation se situe peut-être avec l'inscription, en 1980, du jeu pathologique dans le Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (le célèbre DSM III de l'American Psychiatric Association), revu en 1994 avec le DSM IV. Dans cette version, le jeu pathologique figure dans la catégorie des « troubles du contrôle des impulsions », qui sera modifiée une nouvelle fois dans la dernière version (2013), où il entre désormais dans la catégorie des « troubles addictifs liés aux substances ».

Ce rapide retour sur la construction sociale de la dépendance au jeu permet de retracer les différentes formes qu'elle a prises, depuis la condamnation morale de la pratique du jeu, vers la pathologisation des personnes qui le pratiquent au point de courir à leur perte.

## 2.2. L'ENDETTEMENT DANS UNE PERSPECTIVE MÉDICALE

Progressivement, une nouvelle littérature se développe, mettant en évidence les problèmes touchant l'individu comme son entourage. Parmi ces problèmes figurent les conséquences sociales, conjugales et extra-familiales, les conséquences financières, sanitaires, professionnelles, judiciaires (Richter et Savary 2013). Dans cette perspective, l'endettement est alors avant tout compris comme une conséquence, parmi d'autres, découlant logiquement et chronologiquement d'une pratique de jeu pathologique ou excessive.

Lesieur (1976) fournit un des premiers modèles explicatifs majeurs des mécanismes sous-jacents à l'endettement des personnes qui jouent. Il définit le « chasing » comme un cercle vicieux qui favorise le développement et l'accumulation de dettes dans le cadre d'une pratique du jeu excessif : il décrit un processus qui amène les joueuses et joueurs à vouloir « se refaire » après avoir perdu une certaine somme d'argent. Plus les pertes sont grandes, plus la pratique de jeu s'intensifie, plus l'endettement augmente.

Quelques années plus tard, il propose de distinguer un peu plus précisément trois phases dans la carrière des joueuses et joueurs excessifs (Lesieur et Custer 1984). Une première, qualifiée d'aventureuse ou de gagnante, où la personne obtiendrait un gain à l'issue d'un jeu. Une deuxième phase, perdante, au cours de laquelle la pratique de jeu s'intensifie, en raison du succès de la première phase, pour aboutir à des pertes financières. Lors de cette phase, la personne tente alors de se refaire en continuant à jouer, dans l'espoir de résoudre ses problèmes financiers résultant du jeu. Arrive enfin une troisième phase, qualifiée de désespoir, au cours de laquelle des problèmes s'épanchent dans toutes les sphères de la vie, notamment des problèmes financiers.

Dans ce processus, on voit que la dette est non seulement une conséquence pouvant entraîner la personne vers une phase de jeu plus intensive, mais également une cause de cette même activité de jeu. La situation d'endettement et de jeu interagit dans un processus graduel aggravant la situation financière des personnes qui jouent. Ce processus graduel empêche les joueuses et joueurs de prendre pleinement conscience de la gravité de leur situation (Fabiansson 2010). Finalement, le jeu conduit à une « escalade des difficultés sociales, relationnelles, psychologiques et/ou médicales » (Valleur et Matysiak 2004 : 26), si bien que, dans les situations les plus problématiques, le suicide, l'appel à l'aide et la fuite apparaissent aux yeux de certaines personnes comme les seules issues possibles (Valleur et Bucher 2006 :52-53 ; Suissa 2005 :126-127).

Le lien entre le jeu excessif et l'endettement est donc complexe. Mais si l'approche médicale a permis de décrire des mécanismes conduisant à l'endettement, elle ne permet pas de nuancer ces processus qui sont pourtant fortement corrélés à des trajectoires individuelles, des rapports à l'argent et des ressources sociales et financières inégalement mobilisables. Comme le montrent Barnard et al. (2014), la pratique du jeu ne se traduit pas forcément et automatiquement en dettes, et une pluralité de facteurs, individuels comme contextuels - autrement dit, statiques comme dynamiques - interviennent dans ce processus. De plus, l'interaction entre le jeu et l'endettement s'inscrit dans des parcours qui sont changeants et multiples (Reith et Dobbie 2012). Pour en rendre compte, nous proposons dans notre analyse d'apporter un éclairage socio-anthropologique, afin de « dépathologiser » l'endettement lié au jeu excessif, et comprendre les différentes formes d'endettement qui peuvent exister.

### 2.3. L'ENDETTEMENT LIÉ AU JEU : UNE CAUSE INDIVIDUELLE ET SOCIALE

Si le cycle *gambling-dependance*<sup>1</sup> décrit plus haut correspond à une partie des cas rencontrés dans les études, rien n'indique que les habitudes de jeux croissent de manière constante, et qu'elles suivent une trajectoire linéaire. En effet, certaines études (Ledgerwood et Petry 2006 ; Oei et Gordon 2008), infirment l'idée d'une évolution croissante comme l'idée avancée selon laquelle la criminalité s'inscrit dans un stade de « désespoir », comme dernier recours qui sert à pallier l'épuisement des sources de financement licites (Fulcher 1979; Custer et Milt 1985; Taber et al. 1987; Rosenthal 1989; Lesieur et Blume 1987; Blaszczyński 2000; Doley 2000; Wellford 2001; Wegrzycka 2007). Ce schéma, quelque peu linéaire, ne semble pas rejoindre la réalité des personnes observés, mais serait plutôt une question d'opportunités liées à l'entourage de celles-ci (Rozon 1987).

Si l'on s'en tient aux travaux réalisés du côté de l'endettement, selon Gardaz (1997), l'endettement compulsif (sans lien avec le jeu excessif) conjugue deux aspects : ce qu'il appelle un « moment individuel », qui correspond à une problématique individuelle (allant du soulagement d'un malaise interne à l'addiction) ; et un « moment social » (l'individu étant influencé par un contexte social, comme les incitations du banquier - crédits, paiements différés -, conjugués à un discours valorisant la possession des biens, avec un nouveau conformisme dans l'accession à la propriété).

On pourrait alors extrapoler son analyse à l'endettement lié au jeu excessif, qui serait lui aussi l'effet d'un « moment individuel » relatif à la problématique de dépendance au jeu ; et d'un « moment social », relatif à la manière avec laquelle la personne est en mesure de faire face à l'endettement vers lequel il se dirige. Alors comment peut-on décrire de manière détaillée à la fois les facteurs de risques et de protection de l'endettement chez les personnes qui jouent, les ressources mobilisées pour y faire face, et les conséquences dans le vécu de celles-ci ?

### 2.4. LES FACTEURS DE RISQUE

Le passage en revue des articles et ouvrages scientifiques permet de dégager certaines caractéristiques sociales des joueuses et joueurs qui rencontrent des problèmes d'endettement. Bien que ceux-ci constituent une catégorie de population difficile à saisir étant donné la honte qui découle de leur situation, il est possible de mettre en évidence certaines régularités.

De nombreuses études se sont penchées sur les facteurs facilitants l'émergence d'une pratique excessive chez les personnes : ils sont de nature structurelle (types de jeux), situationnelle (proximité avec des lieux de jeu par exemple), ou individuels (âge, genre, situation migratoire, situation sociale, etc). En revanche, peu d'entre elles ont mis en évidence les facteurs liés à l'endettement qui en découle, comme s'il était vécu plus ou moins uniformément chez les individus. Nous savons en effet que, même si la majorité des personnes sujettes au jeu excessif souffrent de difficultés financières, toutes n'en rencontrent pas, ou du moins pas au même moment de leur parcours, et pas de la même manière. Loin de composer le portrait d'un groupe social homogène, il est possible de montrer comment certains facteurs favorisent l'apparition d'un endettement chez les personnes.

Nous proposons dans cette partie une description des facteurs d'endettement communément admis dans la littérature relative au surendettement d'une part, et au jeu excessif d'autre part. Ils sont de trois ordres : le profil socio-économique ; les ressources disponibles (réseau social et familial) ; les ruptures biographiques.

Plusieurs études ont mis en évidence la combinaison des facteurs sociaux-économiques et les comportements de jeu. La recherche menée par Blundell et al. (2005) montre comment la combinaison de facteurs socio-économiques et psychologiques peut influencer les personnes à se livrer à un comportement financier risqué, et que les niveaux de connaissances des sources de conseils ou les interprétations différentes de la publicité relative au crédit jouent un rôle dans la prise de décision financière. Ils montrent notamment comment les personnes ayant un niveau de formation scolaire peu élevé sont faiblement armées pour faire face aux facilités de crédit.

?

<sup>1</sup> Traduit de l'anglais *Gambling-Offending Cycle* de Rebekah Doley (2000)

Ces données confirment les recherches qui ont été menées au Royaume-Uni pour comprendre l'étendue du crédit et de la dette et les impacts sociaux de la dette chez les personnes sujettes au jeu excessif (Kempson 2002; Edward 2003; Social Exclusion Unit 2004). La tendance générale des résultats est que les personnes ayant un revenu modeste et un faible niveau de qualification ont plus peur de s'endetter ; cependant, si elles sont amenées à rencontrer un moment de crise dans leur parcours, elles seront peut-être plus attirées par le recours aux crédits facilement disponibles pour contracter plus de dettes qu'elles n'auraient pu l'imaginer.

Une recherche menée au Canada montre que les ménages à faible revenu dépensent une plus grande proportion de leur revenu total du ménage sur les produits de jeu que les autres groupes de revenus (MacDonald et al. 2004 :231), ce qui confirme que les coûts économiques de jeu sont, à proportion égale, plus importants chez ceux qui peuvent le moins se permettre les coûts financiers et les problèmes sociaux connexes.

Enfin, il est important de souligner que les caractéristiques socio-économiques influencent la rapidité de l'endettement puisque la vitesse à laquelle survient l'endettement est inversement proportionnelle au salaire (Downs et Woolrych 2009). Autrement dit, plus le salaire cumulé est élevé, plus le moment de l'accumulation de dettes est retardé. Par ailleurs, en plus de retarder l'endettement, un haut niveau de revenus préfigure un haut niveau de créances.

Un deuxième facteur déterminant la logique d'endettement correspond au niveau de ressources mobilisables. Qu'il s'agisse de la sécurité financière assurée par le ou la partenaire, les parents, la fratrie, ou toute autre personne, ces ressources permettent aux joueuses et joueurs de prolonger leur pratique malgré les difficultés financières rencontrées. Elles s'étendent au-delà de l'argent monétaire immédiatement disponible pour comprendre la capacité à satisfaire tous les besoins nécessaires. De cette manière, la capacité de mobiliser ces ressources retarde la prise de conscience vis à vis du problème de jeu (Ouellet 2012).

Enfin, un dernier facteur est à prendre en compte : il s'agit des moments de rupture dans les parcours. Ils peuvent être relatifs à une baisse de revenus, une expérience de chômage, une rupture amoureuse ou une maladie, ou encore à la combinaison de ces éléments. Le « point de rupture » (Duhaimé 2001)— ou le moment où l'endettement est ressenti comme quelque chose qui pose problème — est décrit alors par les personnes endettées comme une situation particulière où elles ne sont plus capables de respecter leurs engagements financiers aux dates convenues avec les créanciers et les sources de financement (instruments financiers ou soutiens familiaux) se sont taries. Cette constellation d'éléments rejoint ce que la plupart des recherches anglo-saxonnes caractérisent comme les facteurs constitutifs du processus d'endettement problématique (Raijas et al. 2010, Vandone, 2009, Duhaimé 2001, 2003). D'une manière générale, nous pouvons dire que l'endettement qui pose problème est une situation ponctuelle, qui n'a pas été considérée ni prévue au moment où les dettes ont été souscrites; et dont ses effets sont proportionnels à la capacité de l'individu de rétablir son équilibre financier.

## 2.5. DES SOURCES D'APPROVISIONNEMENT VARIÉES

Nous rentrons à présent un peu plus dans le détail des ressources mobilisables par les personnes sujettes au jeu excessif, et qui leur permettent de prolonger leur activité de jeu le plus longtemps possible, constituant ce que l'on pourrait appeler leur carrière de jeu. L'élément clé structurant « la carrière des joueuses et des joueurs » concerne la question de l'accès à l'argent (Downs et Woolrych 2009 ; Wegrzycka 2007). C'est à travers les ressources financières, les stratégies d'approvisionnement en argent, les opportunités et leur situation financière concomitante que se joue la dynamique s'installant entre le jeu et les dettes, comme l'illustre très bien ce joueur<sup>2</sup> :

« Le jeu devient un problème pour moi seulement à partir du moment où je n'ai plus d'argent »

Une source d'approvisionnement classique et facilement accessible est le travail (Wegrzycka 2007). Pour compenser les pertes, les personnes qui en ont la possibilité vont jusqu'à doubler ou tripler les heures de travail, demandent des avances de fonds sur leur salaire (ou, de manière moins formelle, se

<sup>2</sup>

Extrait d'un entretien avec un joueur, Downs et Woolrych, *Gambling and Debt Pathfinder Study*, 2009, p 31

tourner vers un autre travail non déclaré). L'utilisation de l'argent issu du salaire est la première source d'approvisionnement. Selon Rozon (1987), la part du salaire consacrée au jeu peut varier de 20% dans les premiers temps du jeu, jusqu'à 90% quand celui-ci a atteint un seuil problématique.

Une autre stratégie consiste à contrôler des dépenses, et prioriser le jeu sur le paiement des factures (Downs & Woolrych, 2009).

Les proches (conjoint.e.s, parents) représentent une source récurrente de financement, qu'ils soient au courant ou non (Rozon, 1987). Ce sont aussi des sources privilégiées, puisque 65% des personnes qui jouent ayant participé à la recherche réalisée par Wegrzycka (2007) ont eu recours à ce type d'emprunt.

Les banques sont une autre ressource fréquemment utilisée, mais pour laquelle les joueuses et joueurs, en situation financière précaire ou possédant un mauvais dossier de crédit, n'ont pas forcément recours de prime abord. Aussi, avoir recours aux banques ne se limite pas aux emprunts, mais peut aussi s'élargir à l'utilisation du crédit de cartes bancaires alternatives (Valentine et Hughes 2008), ou à l'utilisation de la capacité de découvert.

D'autres techniques de financement, toutes liées aussi bien à l'ingéniosité des personnes qu'aux opportunités qu'elles rencontrent, font état d'autres types de ressources : le refinancement d'hypothèque; l'encaissement des fonds de pension, de régimes d'épargne-retraite, de bourses d'études, d'indemnités sociales ou maladie, de dédommagements d'assurance; la mendicité et la vente d'objets divers allant jusqu'à la vente de maisons, de véhicules ou d'entreprises; l'émission de chèques postdatés; des poursuites civiles en vue d'obtenir des dommages et intérêts (Downs et Woolrych, 2009).

D'autres activités non-formelles existent concernant l'approvisionnement en argent afin de poursuivre leur activité de jeu : le passage des chèques sans provision, la falsification de chèques, la fraude auprès des banques, les détournements de fonds, le vol et le recel, les opérations commerciales frauduleuses telles que l'évasion fiscale, les fausses déclarations de revenus (Wegrzycka, 2007). La majorité des infractions commises ne conduisent pas à une action en justice (Crofts 2003). En outre, les délits commis par des joueuses et joueurs compulsifs contre la famille ne sont probablement pas souvent signalés et sont donc sous-représentés dans les études disponibles (Tran 1999). Les différentes recherches confirment que le jeu conduit quelques personnes à une implication dans des activités délictueuses (Wellford, 2001 ; Doley, 2000), mais la part de celles-ci impliquées dans ces activités varie cependant considérablement selon les études et il est difficile de proposer une estimation.

Toutes ces activités d'approvisionnement en argent, formelles ou informelles, ont été décrites dans la littérature. Lesieur et Custer (1984), puis Doley (2000) ont décrit les événements qui conduisent certaines personnes à commettre des infractions pénales selon une échelle graduelle. Mais le schéma ne s'applique pas de manière aussi linéaire dans tous les parcours, comme nous l'avons vu précédemment.

Finalement, on remarque que l'endettement des personnes sujettes au jeu excessif prend diverses formes : il peut d'abord être un *endettement moral*, dans les situations où la personne reçoit de l'aide de la part de ses proches, sans demande de remboursement en contrepartie. Il peut prendre la forme d'un *emprunt*, qu'il soit contractuel (auprès des banques), ou non contractuel (auprès des proches). Enfin, il peut prendre la forme d'*impayés* auprès des organismes publics (impôts, assurance maladie). Plus spécifiquement, comme le proposent B. Hours et P. Ould-Ahmed (2013), il est possible d'opérer une analogie entre les types de dettes et les modes d'inscription de l'individu : l'individu en communauté, l'individu en société, l'individu citoyen. En effet, la dette prendrait différentes formes selon les différentes sphères relationnelles auxquelles l'individu appartient. La différence entre communauté et société, établie par le sociologue allemand F. Tönnies (1922), est particulièrement instructive : tandis qu'au sein de la communauté les rapports de dette sont personnalisés, qu'ils garantissent la reproduction sociale du groupe, et qu'ils privilégient les significations symboliques, au contraire, au sein de la société, les relations sont anonymisées, et les individus font affaire selon leurs seuls intérêts. Enfin, les individus sont aussi des individus citoyens, pour lesquels l'Etat est souvent un destinataire de dettes.

En fin de compte, il serait possible d'opérer une typologie dans les dettes octroyées en fonction de la pression qu'elles exercent sur les individus : la dette *en communauté*, c'est à dire les dettes et aides relationnelles, sont à la fois les plus symboliques et les plus invisibles. La dette *en société*, contractée généralement auprès des banques, est d'une part celle qui exerce le plus de pression économique, mais aussi la plus visible. Enfin, les dettes *de citoyenneté*, c'est à dire les impayés (d'impôts, assurance maladie,

etc.), se trouvent à l'intersection entre les deux autres types de dettes : s'il est régulièrement rappelé au débiteur les sommes qui lui sont imputées, en revanche, il lui est possible de trouver des stratégies pour les éviter ou repousser les échéances.

On constate ainsi que les personnes ont recours à différents types de dettes. Celles-ci sont mobilisées en fonction des ressources à disposition, et sont donc relatives au moment du parcours des individus au cours duquel elles interviennent.

## 2.6. LE VÉCU DES DETTES LIÉES AU JEU : LE DOUBLE STIGMATE

Selon une étude de Valentine et Hughes (2008), beaucoup de joueuses et joueurs seraient ainsi des *experts* dans la gestion de leurs pertes, du moins pendant les premières années de jeu, à travers toutes les stratégies déployées. Lors de l'intensification de la pratique, les personnes s'isolent progressivement de leur entourage, en raison du besoin de jouer et de la honte qu'une telle pratique suscite (Downs et Woolrych 2009). Dans une telle situation, elles essaient de se sortir seules de leurs difficultés. On assiste donc à une phase d'invisibilité, qui peut durer relativement longtemps, et au cours de laquelle ils tentent de dissimuler leur pratique de jeu ainsi que leurs dettes aux yeux de leurs proches. Cette phase d'invisibilité représente probablement également un frein majeur à une détection plus précoce de la situation financière qui s'aggrave au cours de la carrière de la personne qui joue.

L'endettement lié à la pratique de jeu engendre un *double stigmat* : le stigmat lié à l'endettement, ainsi que le stigmat lié à l'addiction. Les processus de « désaffiliation » (Castel, 1995) ont été décrits dans la littérature pour rendre compte des situations de toxicomanie comme pour décrire les situations d'endettement, qui nous permettent de mieux comprendre le vécu de la dette.

D'abord, que signifie « être en dette » ? Il est remarquable de noter que le mot « Schuld » en allemand est le même pour désigner la dette et la faute (Thiveaud 1990). L'expression « être en dette » interpelle alors par sa proximité avec le fait d'« être en faute ». C'est ainsi que, classiquement, le surendettement « actif » serait le fait de personnes « imprévoyantes », tandis que sa variante « passive » est définie habituellement en tant que conséquence involontaire des aléas de la vie (le triptyque chômage, maladie, divorce). La personne surendettée passive représente ainsi le paradigme de « l'accidentée de la vie ». Mais les « accidents de vie », comme ils sont souvent mentionnés dans la littérature spécialisée sur l'endettement, semblent, comme nous l'avons suggéré auparavant, être combinables avec d'autres variables (Bucher 2009).

De manière générale, l'endettement est décrit comme provoquant la conscience d'un déclasserement social probable, accompagné de difficultés relationnelles, engendrant le plus souvent angoisse et ressentiment. Cette angoisse est, d'abord, liée aux difficultés matérielles qui se manifestent par l'impossibilité de payer les factures, certains biens de la vie courante (vêtements, nourriture), mais aussi parfois la nécessité de revendre des biens. Dans les cas les plus extrêmes, elle peut être associée à des épisodes dépressifs lorsque l'endettement conduit à l'échec professionnel, à une dépendance extrême de la famille ou d'institutions, et même susciter des tentations (et parfois des tentatives) suicidaires fortes (de Montlibert 2009). Dans cette description des conséquences spécifiquement liées à l'endettement, on retrouve ainsi les mêmes problématiques que celles décrites dans la pratique du jeu excessif.

La privation des moyens de paiement, comme la carte bancaire, sont perçus comme une atteinte profonde à l'autonomie personnelle et à l'image de soi. Ces situations sont très souvent vécues comme excessivement stigmatisantes. Nombreuses sont les personnes qui jouent qui refusent d'être un « cas social ». Se mêle alors regret mélangé de culpabilité de n'avoir pas su maîtriser ses dépenses, d'autres insistent sur la rupture de liens familiaux ou amicaux qui s'en sont suivis, finalement tous ont l'impression d'avoir été « mis de côté ». Cette situation d'endettement est d'autant plus mal vécue que les relations avec les agents des organismes financiers sont parfois très difficiles (de Montlibert, 2009 ; Trépos 2005). Nombre de personnes endettées, dans ces conditions, éprouvent une sorte de sentiment de mauvaise conscience de ne pas bien savoir, ou de ne pas pouvoir gérer leur argent, et craignent de dévoiler leur incapacité aux autres. Sauver les apparences reste la dernière ligne de défense. C'est ce que décrit Perez-Roa (2014) dans sa thèse qui montre comment l'endettement, chez de jeunes montréalais, est vécu comme problématique à partir du moment seulement où la personne endettée se sent fautive. En effet, elle



montre comment la dimension responsabilisante de l'individu est créatrice d'une détresse autoculpabilisante.

Par ailleurs, la dette morale peut être particulièrement difficile à endurer, comme le relève Bucher (2009) avec une patiente ayant emprunté de l'argent à son entourage pour s'adonner aux jeux de hasard et d'argent. Si les crédits contractés auprès d'institutions la laissent de marbre, en revanche, l'auteur montre comment ses dettes privées la « hantent ».

Le sentiment de honte est considéré comme résultant à la fois de la faible estime de soi et de la façon dont les joueuses et joueurs endettés se sentent perçus par les autres. Le problème de la dette de jeu se distingue par le fait qu'elle est perçue comme infligée à soi-même, et qu'elle fait suite à une imprudence de la part de la personne infligée sur elle-même, et sur les autres (puisque du moment où elle leur emprunte de l'argent, elle leur fait courir un risque). Si les joueuses et joueurs ont la « liberté de choix » (Suissa, 2005 : 87), elle et ils décident eux-mêmes de commencer ou de continuer à jouer, ce qui rend leur addiction d'autant plus stigmatisante.

On sait que les personnes endettées, en population générale, ne recourent pas dans leur ensemble aux services d'aide, du fait de la stigmatisation que leur situation génère (OFS, 2009). Aussi, une partie des personnes éligibles aux aides sociales n'y ont pas recours non plus. Dans cette perspective, on comprend que les deux éléments, la dette comme le jeu, agissent probablement de manière concomitante sur le renforcement de la barrière à faire appel aux services d'aide.

Par ailleurs, cacher ses dettes est alors corrélé avec la perception de soi qui diminue, en particulier quand elle entraîne la personne à mentir ou à trahir la confiance de ses proches, induisant des sentiments de culpabilité, de stress et d'inquiétude. La tromperie est donc souvent liée à la honte et à l'embarras qui se produirait si d'autres personnes venaient à entendre parler du problème. Cette situation est bien décrite par Chantraine (2003 : 369) qui analyse le processus de désaffiliation chez les personnes usagères de drogues : « Diverses représentations de la toxicomanie, mais également la lassitude des « coups bas » – argent non remboursé, mensonges, lapins, etc. – ou encore l'horreur provoquée par la déchéance physique, ont tendance à engager un processus de désaffiliation qui en retour alimente le développement de la carrière toxicomaniaque par des processus sociaux et psychologiques. En effet, ce n'est pas seulement le rejet par les « normaux » qui alimente la séparation d'avec celui qui s'ancre dans une toxicomanie « dure », c'est aussi, simultanément, la honte du toxicomane qui le pousse à s'isoler ».

On observe alors comment la littérature portant sur les problématiques d'endettement ainsi que la littérature portant sur l'addiction au jeu se télescopent sur la thématique du stigmaté, nous portant à proposer la notion de « double stigmaté » dans les situations d'endettement lié au jeu. En effet, le stigmaté économique et le stigmaté dépendance ne s'effacent pas au contact de l'autre, bien au contraire, ils se renforcent.

## **2.7. LES DÉCLENCHEURS DE LA RECHERCHE D'AIDE**

Les joueuses et joueurs ont donc tendance à cacher leur pratique pendant longtemps. Selon l'enquête réalisée auprès des personnes ayant des problèmes financiers actuels ou passés en raison du jeu (Downs et Woolrych, 2009), plus de 80% de celles-ci dissimulent ou ont dissimulé leur pratique du jeu, que ce soit en cachant les bordereaux de paris, les billets de loterie et toutes autres traces de l'activité de jeu auprès des amis comme des membres de la famille. Finalement, il apparaît que tenir le secret est réalisable tant que l'approvisionnement en argent se pérennise et qu'il ne perturbe pas le mode de vie « intégré » (payer ses factures, son loyer, voir ses amis, etc.). En effet, il devient de plus en plus difficile pour les personnes qui jouent de maintenir cachée leur pratique lorsque celle-ci les empêche de tenir leurs rôles et d'agir en correspondance aux normes sociales (Valentine et Hughes 2010). L'argent (ou plutôt le manque d'argent) est ainsi souvent le déclencheur qui permet aux joueuses et joueurs de se rendre compte qu'il y a un problème (ne pas pouvoir payer ses factures, ne pas pouvoir rembourser ses amis). Cette perception du problème peut aussi intervenir dans les cas où il y a une réduction des revenus, comme un changement dans le quotidien (changement de travail) qui en retour met en évidence l'importance des dépenses réalisées pour le jeu, et l'impossibilité de maintenir ce niveau (Reith 2006). Les personnes qui jouent semblent donc plus enclines à chercher de l'aide quand elles connaissent une baisse de leurs revenus, ou qu'elles ont épuisé toutes les ressources disponibles. Ce serait donc le poids de l'endettement qui les

amènerait dans les services d'aide, autrement dit, les circonstances de vie plutôt que leurs caractéristiques individuelles (sexe, âge, impulsivité, etc.).

Ainsi, dans l'étude réalisée par Hodgins (2002), 33% des joueuses et joueurs rapportent que leur arrêt de jeu est totalement attribuable à une crise tandis que 9 % estiment la crise en partie responsable de cet arrêt. Ce chiffre est important car il montre que dans 41% des cas, ce sont bien les évènements de vie qui les ont conduit à se diriger eux-mêmes vers des services d'aide. De la même manière qu'au moment de la phase d'endettement, une étude québécoise (Ladouceur 2004) réalisée auprès des joueuses et joueurs en traitement rapporte que les événements de vie tels que la rupture amoureuse, la perte d'un emploi ou encore la perte de biens matériels, et tout particulièrement les crises financières, agissent comme des déclencheurs dans la décision de demander de l'aide (Blaszczynski et Farrell, 1998). Ces crises constitueraient souvent un tournant dans la vie d'une personne pour demander de l'aide (Blaszczynski et Farrell, 1998 ; Evans et Delfabbro 2005; Hodgins et al. 2004; Ladouceur, 2004). De fait, la majorité des demandes d'aide semblent motivées par les crises plutôt que par la reconnaissance graduelle d'un comportement problématique (Evans et Delfabbro, 2005).

D'autre part, la découverte par la famille ne mène pas automatiquement vers la recherche d'aide : en effet, si les factures impayées sont souvent un indice dévoilant à la famille le problème de jeu et de dettes de leur proche, il arrive cependant souvent que la famille décide de prendre en charge elle-même le problème financièrement (et psychologiquement) et tente à leur tour de le dissimuler, au lieu de se tourner vers des services d'aide.

## 2.8. SYNTHÈSE

Les éléments du chapitre nous permettent d'observer comment l'environnement social des joueuses et joueurs favorise un processus d'endettement, et protège ou accélère la venue des conséquences négatives. En somme, les situations d'endettement ne peuvent être appréhendées qu'en tenant compte de la trajectoire sociale des individus concernés, c'est à dire la situation de départ, les événements de vie rencontrés, les ressources à disposition, la pente de la trajectoire et sa forme, pour sortir l'endettement lié au jeu du cadre pathologique qui lui est souvent attribué.

### 3. GRILLE D'ANALYSE : LES LOGIQUES DE L'ENDETTEMENT

L'endettement est un problème que rencontrent deux tiers des personnes qui jouent (Jeanrenaud et al. 2015) souffrant d'un problème de jeu, à un moment donné de leur parcours. Cependant, selon les situations, cet endettement se matérialise sous différentes formes et avec sa propre temporalité. Nous proposons d'intégrer deux grilles de lecture pour appréhender ces situations : la temporalité de la dette, et les profils des personnes endettées. Ces deux grilles sont les deux éléments saillants issus de l'enquête auprès des joueuses et joueurs et du recueil de données sur les joueurs en Suisse romande.

#### 3.1. TEMPORALITÉ DU JEU ET DE LA DETTE

L'endettement, comme son nom l'indique, fait référence à un processus qui, traditionnellement, se veut croissant. L'endettement parle donc d'un rapport au temps, d'un début, et de moments charnières. Dans les entretiens réalisés, il apparaît que l'endettement n'est pas linéaire et s'échelonne selon une temporalité différente entre les individus. Toutefois, le cumul des dettes à un certain stade rend très critique la situation financière de la personne qui joue et a tendance à accélérer sa pratique de jeu. Cette période ne correspond pas pour autant au début du problème de jeu de l'individu. En effet, avant d'être endettée à proprement parler, la plupart des joueuses et joueurs maintiennent durant des années un mode de vie intégré, alternant de manière irrégulière les périodes de disette financière et de remise à flots mais parvenant tant bien que mal à ne pas sombrer dans le surendettement. Cette période que nous qualifierons de « latence » pose de manière aiguë la question de la frontière qui sépare jeu - jeu problématique - jeu excessif. En effet, durant cette phase de latence, l'entourage des personnes qui jouent (qu'il soit familial ou professionnel) est mis à contribution sans que la problématique soit clairement identifiée comme telle, tant par la personne - certaine de se refaire et de gérer -, que par ses proches, qui lui permettent de se maintenir à flots sans pour autant identifier encore le comportement problématique. Cette phase de latence, selon les témoignages recueillis, peut durer plusieurs années, où la situation financière et personnelle de la personne fluctue mais se maintient à niveau tout en sédimentant inexorablement les couches d'un endettement certain.

Témoins de ce phénomène, les proches perçoivent souvent l'anomalie de la situation mais ne tirent la sonnette d'alarme que lorsque la situation financière est critique. Les spécialistes du domaine effectuent le même constat : les joueuses et joueurs ne sont pris en charge par le dispositif socio-sanitaire que très tard dans leur processus de jeu et d'endettement. À ce stade, la dette est élevée et les situations personnelles extrêmement complexes, ce qui rend difficile la prise en charge.

La période de latence peut s'étaler sur plusieurs années en dépit d'une pratique de jeu déjà problématique dès le début. En effet, au moment du recueil du témoignage, certaines personnes jouent de manière intensive depuis 15 à 25 ans, soit un temps relativement long compte tenu de la rapidité des répercussions de cette pratique sur l'entourage des personnes. Toutefois, selon ces personnes, la bascule dans le jeu excessif qui va aboutir à une prise en charge thérapeutique se situe entre 5 et 3 ans en amont de la récolte du témoignage, ce qui rejoint le constat suivant: la période de latence, faite de hauts et de bas, est relativement longue bien que la situation des personnes qui jouent et de leur entourage soit déjà critique. Dans la plupart des cas, la bascule correspond à une rupture biographique, parfois conséquente d'une pratique de jeu excessif. Ainsi, un divorce, la perte d'emploi ou une maladie précarise rapidement les personnes.

Cette période semble s'expliquer grâce au mode de vie que les joueuses et joueurs maintiennent durant de nombreuses années, et leur permet de subvenir aux besoins du ménage. A la différence de l'addiction aux drogues, la dépendance au jeu est principalement caractérisée par la difficulté rencontrée par l'entourage à la repérer, difficulté due à une absence de symptômes (Suissa, 2005). Ceci permet aux joueuses et joueurs d'adopter un mode de vie « intégré » qui se caractérise par la juxtaposition de plusieurs lignes biographiques. La pratique du jeu n'est qu'une des dimensions des différentes pratiques qui structurent le mode de vie. Les personnes qui jouent sont amenés à mettre en place des stratégies pour préserver l'étanchéité entre les différentes lignes biographiques, c'est à dire pour continuer leur pratique

tout en poursuivant d'autres activités sociales. Elles déploient ainsi toutes sortes de stratégies pour cacher leurs pertes et les absorber (Valentine and Hughes, 2008).

Il semblerait que ces stratégies de gestion de l'argent soit celle qu'adoptent la plupart des joueuses et joueurs dans un premier temps, soit de la période de latence jusqu'à la bascule, ce que corroborent les témoignages recueillis. Toutefois, la première étape dépend aussi de la situation familiale des personnes. En effet, si celle-ci est en couple, c'est souvent le ou la conjointe qui va prendre en charge ces frais et donc retarder le moment où la personne se trouvera en poursuites. À ce titre, il est judicieux de questionner la définition même de l'endettement puisque les personnes peuvent continuer leur pratique au détriment des finances du ménage sans pour autant être endettées au sens propre du terme. La dette ne se limitant pas à son aspect pécuniaire, elle rend asymétrique les relations au sein du couple et déséquilibre les relations de pouvoir. Dans des cas extrêmes, c'est le ou la conjointe qui se retrouvent dans les services de désendettement après avoir contracté en leur nom des prêts à intérêt élevé pour leur partenaire. Ainsi, un joueur endetté de toutes parts, tant auprès d'organismes de crédits que d'amis, nous confie avoir vécu « relativement bien » l'accumulation de ses dettes jusqu'au jour où sa propre mère s'est trouvée en difficultés financières en raison de l'argent qu'elle lui a avancé.

Jusque là je m'en fichais, l'argent ça va ça vient mais voir ma mère en difficultés à cause de moi - elle doit mentir à mon père et ne peut rembourser son prêt – ça je supporte pas

Cet autre témoignage, pour sa part, montre l'enchaînement des dettes et l'imbrication des sources de financement du jeu :

Je suis en faillite personnelle. Quand vous êtes joueur, vous n'avez que ça dans la tête, vous mettez les factures de côté, vous vous en foutez un peu. Les impôts, ça faisait 4-5 ans que je ne payais plus, je mettais des factures de côté et c'est le début de l'endettement. J'avais aussi fait un crédit à l'époque de 30'000 francs auprès de Procrédit. Ma femme travaillait, je donnais pour le loyer et mon argent de poche passait dans les machines. Ça m'est eu arrivé aussi de prendre l'argent sur mon compte et de ne pas donner ce qu'il fallait. J'ai des dettes à hauteur passée de 100'000 frs (N7).

Cet enchaînement, à l'exception des "malversations" rejoint le type de dettes contractées dans le cadre des ménages endettés selon le rapport du Département de la Santé et de l'Action sociale du canton de Fribourg (DSAS 2013). Les malversations pour leur part ne sont pas perçues sur le moment en tant que telles par les joueuses et joueurs qui les considèrent comme un emprunt momentané, le temps de se refaire :

En fait, je suis pas un voleur, un tricheur, un magouilleur, je déteste ça mais au final on le devient, on cherche toujours la combine, mais c'est pas pour voler (N2).

Dans la période de perte, suite à la bascule, les financements se télescopent et la situation financière s'aggrave. La personne perd la vue d'ensemble de l'état de ses comptes. Elle "creuse devant pour boucher derrière" selon les mots d'un spécialiste du jeu excessif et agit dans l'immédiat sans véritable perspective ni stratégie. Ainsi, P2, ex-compagne de joueur témoigne :

On arrivait pas à tourner avec mon salaire. Il avait fait des crédits avec Cofidis, en 4 ans il était endetté de 50'000 euros, c'était horrible, les traites montaient quand il ne payait pas. Pour rembourser ses dettes, il pensait qu'il fallait jouer donc il a commencé à voler à son travail. Souvent, il vidait son fond de caisse –il est sommelier – et le jouait puis empruntait chez quelqu'un pour rembourser et ainsi de suite.

L'argent circule souvent de manière anarchique sans véritable stratégie et dans l'urgence, la personne empruntant à un proche pour rembourser une autre dette de jeu ou payer une facture que le salaire, dilapidé dans la pratique du jeu, aurait dû recouvrir.

Il semblerait que ces stratégies soient celles qu'adoptent la plupart des joueuses et joueurs, en fonction des ressources dont ils disposent, dans un ordre variable, alimentant cette période de latence jusqu'à un point de bascule où l'endettement, identifié à la pratique de jeu, va poser problème. Mais chacune de ses étapes sont indépendantes, non linéaires, et les personnes n'y ont recours qu'en fonction de leurs

ressources, leur trajectoire, autrement dit de leur profil. En effet, par exemple, des personnes célibataires sans famille proche ou des personnes en couple avec une famille aux ressources élevées n'auront pas les mêmes capacités à faire appel à des personnes tierces, et donc, à alimenter une pratique de jeu dans le temps.

Nous proposons dans le tableau suivant un découpage de cette période de latence par phases, selon la typologie proposée par Duhaime (2003). Loin d'être linéaire et uniforme pour tous les joueurs, nous proposons dans la partie suivante (partie 4.4) de distinguer des profils de joueurs afin d'observer comment cette période de latence est vécue de manière relativement différente en fonction des profils.

Phase d'initiation	Phase d'accélération	Phase critique	Point de rupture
Motifs variables de l'entrée dans la pratique de jeu.	Exploration de tous les types de ressources exploitables pour alimenter la pratique de jeu.	Pression exercée de la part des sources de financement exploitées, qui rendent la situation difficilement soutenable.	Événement de vie, étape de vie, décision d'un ou d'une proche d'arrêter de participer financièrement, qui amènent la personne à devoir prendre une décision.

**Tableau 1 : Découpage de la période de latence (selon Duhaime 2003)**

### 3.2. PROFILS IDENTIFIÉS

Dans la littérature, les profils des joueuses et joueurs ont été amplement décrits, en fonction de leur âge, sexe, types de jeux. On sait par exemple qu'on assiste aujourd'hui à une féminisation des personnes qui jouent, ainsi qu'un mouvement parallèle de rajeunissement et de vieillissement. Nous ne décrivons cependant pas ces profils dans cette partie. S'il existe plusieurs « profils-types » de personnes qui jouent, nous souhaitons mettre en évidence qu'il existe aussi plusieurs profils types de personnes sujettes aux dettes. Nous donnons ici quelques caractéristiques constitutives de ces groupes, qui seront analysées plus en détail dans la partie quantitative de notre recherche.

Tout laisse penser que les personnes endettées en raison de leur activité de jeu se répartissent selon trois pôles, et se distinguent en fonction du triptyque de facteurs précédemment identifiés: le profil socio-économique (formation scolaire et situation socioprofessionnelle) qui influence la capacité à trouver différentes formes d'approvisionnement et à rembourser régulièrement une partie des dettes; le réseau social et familial qui permet également de couvrir les dettes et alimenter la pratique de jeu ; et l'apparition d'une rupture biographique, qui constitue souvent un événement de vie qui fragilise les personnes. Tandis que les deux premiers facteurs vont prolonger la période de latence (et donc repousser l'apparition d'un endettement vécu comme problématique), la venue de ruptures biographiques dans le parcours des individus va au contraire constituer un point de bascule fragilisant les individus au point de les conduire vers un endettement qui sera vécu désormais comme problématique.

Nous avons vu dans le chapitre précédent comment les ruptures biographiques, ou *événements de vie*, peuvent agir comme des facteurs précipitant l'endettement chez les personnes, en population générale comme chez les personnes qui jouent. Elle correspond à ce que Hughes (1996) a défini comme étant des « turning points » : il s'agit de changements majeurs intervenus dans le parcours des individus et ayant réorienté leurs trajectoires. On sait par exemple que les événements de vie tels que les séparations, la perte d'un emploi, la maladie, le décès d'un proche, agissent tels des *turning points* dans le parcours biographique des individus, qui provoquent un flux d'événements (Abbott 2001). Ces moments de rupture développent généralement chez les individus une vulnérabilité, susceptible d'entraîner la survenue d'autres événements. En effet, certains récits montrent comment les parcours biographiques des joueuses et joueurs se partagent entre un avant et un après. Cette frontière exprime une « rupture d'intelligibilité » perçue par les acteurs (Bensa et Fassin 2002). Cette conception des « événements » met donc l'accent sur la signification donnée par l'individu au vécu de cette « rupture » dans son parcours biographique dans la réorientation de ses actions qui en découle.

Un premier groupe de personnes, sans diplôme ou faiblement diplômées, ayant une qualification professionnelle limitée, des positions professionnelles précaires, une grande vulnérabilité aux variations de la conjoncture économique, une certaine fragilité familiale, ne sont pas les mieux armées pour faire face à des imprévus. Nous distinguons parmi ces personnes deux cas de figure : celui où les individus entament une pratique de jeu qui devient très rapidement excessif. Il peut s'agir de situations où les personnes sont amenées à rencontrer d'autres personnes qui les initient au jeu. Et celui où les individus ont déjà une pratique de jeu préexistante, mais qui est bouleversée par un événement extérieur. Dans les deux cas, ces personnes disposent de peu de ressources pour faire face à la survenue d'événements (l'entrée rapide dans une pratique excessive comme la survenue d'un événement extérieur - chômage, dégradation des revenus, divorce, maladie) qui les conduit à s'endetter, parfois davantage qu'elles ne l'étaient, et aggrave des difficultés préexistantes (de Montlibert 2009). C'est donc ici le poids de la dimension « *événement de vie* » qui prédomine dans la trajectoire d'endettement.

Un deuxième groupe peut être identifié avec des personnes qui présentent une situation économique et culturelle plus favorable que celles du groupe précédent. Reste qu'elles ne peuvent assumer sur un long terme les conséquences d'une pratique de jeu qui devient excessive. Ayant des revenus élevés mais parfois irréguliers, disposant de ressources parmi leur réseau familial, social ou professionnel, elles multiplient les différentes sources d'approvisionnement. Leurs revenus, parfois supérieurs aux revenus habituels, étant donnée leur qualification scolaire et professionnelle, leur laissent croire qu'ils parviendront aisément à éponger les dettes. C'est ici la dimension *profil socio-économique* qui prédomine : elle permet d'avoir recours à une multitude de stratégies pour retarder le surendettement.

Un troisième groupe, plus rare, est composé de personnes qui disposent de ressources importantes, et qui peuvent rester dans une pratique de jeu excessive pendant longtemps sans pour autant qu'elle ne devienne problématique, puisqu'ils n'en subissent pas – à première vue – les conséquences financières. C'est donc ici la dimension *ressources internes et externes* qui prédomine. Ces personnes peuvent rester très longtemps dans une pratique excessive sans être identifiables : tant qu'elles disposent des ressources nécessaires pour jouer, il est pratiquement impossible qu'elles soient amenées à rencontrer des services d'aide.

Enfin, il faut noter que chacun de ces éléments va jouer en faveur comme en défaveur des individus, selon leur intensité. Ainsi, nous avons vu comment des événements peuvent fragiliser des individus et les mener vers un endettement. Mais il faut noter que des événements positifs comme négatifs sont associés au changement, et peuvent agir aussi bien en diminuant comme en augmentant l'intensité de la pratique du jeu (Reith et Dobbie 2012 :34) montrent par exemple comment la prise d'un nouvel emploi pour un joueur l'a amené à fréquenter régulièrement les casinos avec ses collègues, l'entraînant dans une pratique problématique. A contrario, elles montrent comment une joueuse a commencé à s'engager dans une pratique excessive à partir du moment où elle a perdu son emploi, puis a stoppé sa pratique lorsqu'elle a retrouvé un nouvel emploi.

De même, les ressources à disposition (proches, famille), si elles empêchent les personnes de s'endetter de manière factuelle, prolongent la période de latence, qui ne fera qu'augmenter l'ampleur de l'endettement l'intensité de la bascule.

## 4. RÉSULTATS

### 4.1. SYMBOLIQUE DU JEU ET DE L'ARGENT

Dans une perspective qui envisage le jeu excessif en terme de temporalité, nous nous sommes penchés sur les parcours individuels des joueuses et joueurs, leur pratique de jeu, leur rapport à l'argent et l'évolution de leur situation financière et de leur dette.

A l'origine, dans plusieurs entretiens, le jeu s'inscrit dans une dynamique familiale et relève parfois d'un héritage culturel pas toujours perçu comme négatif, du moins dans un premier temps :

Dans ma famille, il y avait des joueurs, mon père a toujours joué mais de manière gérée, c'était un gagne-petit mais il gagne souvent. Je me souviens que nous avons fait des vacances grâce à ses gains. Nous avons une culture familiale du jeu, d'ailleurs je me souviens encore de certains jeux que j'ai appris en étant enfant. (N2)

Dans certains cas, la personne qui joue évoque ces moments comme faisant partie d'un espace quasi mythique, où tout était possible, les personnages qui jouaient étant mis sur un piédestal :

Je me souviens de ma tante, elle jouait des grosses sommes et elle nous montrait tout cet argent en cash, elle partait avec un sac rempli de billets et elle revenait avec encore plus de billets. Il faut dire qu'elle était très fortunée, pour nous qui venions de famille modeste, c'était épatant (N1).

Dans ces cas, le jeu est évoqué au long de l'entretien comme un ailleurs qui permet de décompresser, d'échapper à un quotidien monotone et routinier. C'est le moyen qui va permettre dans l'imaginaire du joueur de s'extraire d'une condition sociale modeste et de gravir les échelons sociaux. Le jeu renvoie alors au temps fantasmé de l'enfance et aux liens familiaux du joueur. Cette genèse de la pratique de jeu liée à un héritage culturel et identitaire est loin d'être commune à toutes les trajectoires de joueurs. Toutefois, si tel est le cas, le jeu fait partie d'un imaginaire fort car lié à la construction identitaire première de la personne qui joue. Jouer permet ainsi de perpétuer une certaine forme de mémoire et de s'ancrer dans une tradition familiale.

En dépit de l'aliénation, dans la plupart des témoignages, le jeu y est perçu comme l'espace du soi à part entière, de la non-contrainte, un champ des possibles infini qui contraste avec les difficultés du quotidien. Le temps du jeu se situe dans un espace temps hors réalité tangible et annihile toutes les angoisses, notamment celles qui sont reliées à des biens matériels et à l'argent. La chance, le destin, le coup du sort y deviennent des valeurs phares pour les joueuses et joueurs, à la manière des mondes virtuels et des avatars que l'on y crée. Ainsi les joueuses et joueurs peuvent aussi être abordés comme des avatars sublimés de l'individu : audacieux, chanceux, enviés et reconnus pour leur maîtrise de la pratique, ils évoluent dans un espace temps imaginaire (le jeu idéal et les gains qui en découlent) malgré la réalité objective et ses difficultés. Le fantasme du destin que le gros gain sublime est d'autant plus présent chez des personnes en situation de vulnérabilité et de précarité ; représentations récupérées par l'industrie du jeu dont l'iconographie cible souvent des personnes en situation économique modeste.

Ainsi, l'argent et la symbolique qu'il véhicule dans nos sociétés et plus particulièrement pour les personnes qui jouent est essentiel dans une problématique de jeu excessif et d'endettement.

Tour à tour argent facile, argent maudit ou encore argent tout-puissant, ce dernier obsède les personnes sujettes au jeu excessif en tant que finalité et instrument du jeu. Protagoniste à part entière de leur univers de sens, son ambivalence réside sur sa double fonction de cause de tous les maux et de solution de tous les problèmes. Par conséquent, de ce point de vue, l'endettement accélère la pratique de jeu et vice-versa puisque de manière paradoxale, plus la personne joue pour gagner et se refaire, plus elle perd.

D'un point de vue structurel, l'argent qui circule dans le jeu est une sorte de version caricaturée de l'argent qui circule plus largement dans le monde capitaliste. Son degré d'abstraction est en accord avec la simplicité et la rapidité des opérations qui lui font perdre tout contact avec les sommes dépensées

(Delbarre et Perret, 2001). L'omniprésence de l'argent le banalise et le désacralise, la personne ayant la plupart du temps perdu de vue les sommes investies et l'étendue de son endettement. La rapidité d'acquisition de l'argent par le biais du gros gain potentiel – et par conséquent la rapidité de sa perte – contrastent singulièrement avec les contraintes matérielles du quotidien et notamment du travail salarié. Déconnecté de toute réalité tangible, l'argent du jeu n'a plus d'odeur, il va et vient rapidement et se désincarne.

Paradoxalement, le désir qu'il entretient auprès des personnes l'inscrit dans une relation à l'individu qui se joue sur le registre du mythe (tabou, croyances, rituels, etc.). Il est l'instrument qui permet d'agir sur le destin et dont l'acquisition dépend au moment du jeu tant d'une sorte d'élection divine et de coup du sort que d'une supposée habileté mobilisée via les croyances erronées et les superstitions. Cette dimension symbolique est essentielle à inclure dans une compréhension fine de la problématique du jeu excessif car elle renvoie à des comportements jugés inaptes et illogiques par l'observateur mais qui sont rationnels dans l'univers de sens des joueuses et joueurs en raison notamment de son ambivalence.

Toutefois, en dépit de la prépondérance de l'argent dans les récits recueillis, la plupart des personnes ne connaissent pas l'état de leur situation financière, ni les sommes engagées dans le jeu. C'est un état de flou général qui se répercute sur la situation financière du couple ainsi que le relève une proche de joueur (P1):

Notre comptabilité foire complètement, toi tu as les allocations des enfants mais c'est moi qui paie les cours machin, on ne sait plus qui paie quoi, on s'empêtre dans des discussions que le joueur s'efforce de rendre peu claires (...) En gros c'est toujours moi qui ai les sous et lui qui n'en a pas donc je suis toujours dans le sale rôle de celui qui comptabilise, qui alerte, qui refuse de donner, mais enfin toi t'as de l'argent, tu vas payer (P1).

Ainsi le joueur N2 alterne gros gains et grosses pertes en multipliant de manière désespérée les sources d'approvisionnement jusqu'à détourner l'argent de son propre père. Il en va de même de N7 qui doit une importante somme d'argent à sa mère (P3). Cette dernière constate que :

Depuis 2009, il n'a plus rien versé, je crois qu'il n'y pense même plus malgré les reconnaissances de dettes qu'il ma signé. Il s'est même servi de ma carte bancaire mais c'était de ma faute en fait.

Le rôle central de l'argent au sein du couple définit aussi les rapports de pouvoir et le rôle de chacun. Cet équilibre se trouve malmené par la pratique intensive du jeu et ses conséquences. Pour reprendre les trois obligations du don à savoir donner, recevoir et rendre, l'argent fourni par les proches pour les joueuses et joueurs complexifie l'équation puisque d'une part ceux-ci dernier attendent le gros gain hypothétique pour rendre et que, d'autre part, les enjeux de l'échange ne se jouent pas uniquement au niveau financier. Les proches s'estiment abusés en raison des mensonges répétés et de l'attitude générale de la personne qui joue, la plupart du temps insensibles à leur souffrance alors que les joueuses et joueurs voient dans le prêt une sorte de placement financier à court terme dont la manne retombera sur son entourage.

## **4.2. LES LOGIQUES DE L'ENDETTEMENT : LES QUATRE TENDANCES**

Dans cette partie, nous proposons une typologie des situations rencontrées dans le cas de l'endettement lié au jeu. Celle-ci repose sur les facteurs-clés identifiés dans la partie précédente : les ruptures biographiques, qui peuvent avoir une fonction de déclencheur ou d'accélérateur de la situation vécue comme problématique ; le profil socio-économique, qui permet, lorsque celui-ci est favorable, d'avoir une plus forte autonomie dans la recherche de sources financière; le réseau social et familial qui alimente la pratique de jeu.

Afin de réaliser cette typologie, nous nous sommes en partie appuyés sur les résultats de la revue de la littérature : celle-ci nous a permis de mettre en évidence les différents facteurs-clés dans le processus d'endettement, et d'observer qu'il existe des groupes présentant des sensibilités différentes à l'endettement. La phase de recueil de données nous a par la suite permis de dégager des tendances grâce aux données recueillies par les personnes interrogées. Enfin, nous avons confronté ces hypothèses au travail qualitatif, qui nous a permis de situer les différentes personnes dans les typologies élaborées suivantes : les invisibles, les autonomes, les tributaires, et les précaires.



#### 4.2.1. Les invisibles

Le groupe de ceux que nous avons appelés les « invisibles » est un groupe très difficile à atteindre pour les services d'aide : il s'agit des personnes qui disposent de fortes ressources mobilisables, souvent multiples (des parents, un.e conjoint.e, un héritage, etc.), et qui, parallèlement, disposent d'une autonomie assez élevée de part leurs propres revenus. Ce sont des personnes qui sont peu sensibles aux divers événements de vie, du moment où ceux-ci ne touchent pas la principale source mobilisable. Ces personnes peuvent rester dans une pratique de jeu excessif pendant de nombreuses années (souvent plus de 20 ans), même si l'entourage est au courant, car les ressources permettent de garder un mode de vie intégré, c'est à dire être en mesure de payer ses factures. L'endettement est donc en priorité un endettement « en communauté », l'endettement « en société » et « de citoyenneté » étant repoussés le plus longtemps possible.

Ainsi, trois personnes correspondent à ce profil dans l'échantillon de joueuses et joueurs entendus en entretien. La première, une femme (N 1) habitant le canton de Vaud, exerce un poste à haute responsabilité dans une banque privée et joue au casino en ligne exclusivement. Seul son conjoint est au courant de son activité de jeu, ses enfants et collègues l'ignorent. Son activité de jeu ne l'a jamais mise en situation d'endettement ou de perte de statut social, toutefois elle s'est retrouvée dans des difficultés conjugales liées au jeu et a dû jongler financièrement entre emprunts aux proches et découverts à la banque. Toutefois, inquiète pour sa santé, elle a consulté un psychologue et a donc fréquenté un service de soins. Mais même pour ce cas de figure, l'aspect financier est aussi source de stress :

Bien sûr j'avais une carte de crédit parce que j'ai vraiment un bon salaire, je suis moins lésée que quelqu'un qui a peu mais j'ai dilapidé tout ce que j'avais et fait une dette énorme à la carte de crédit. En tout je dois avoir perdu environ 50'000 francs...ensuite la panique parce que la carte de crédit demandait quelque chose comme 12-13% d'intérêt alors je suis allée dans ma famille et j'ai demandé de l'argent à mes sœurs pour rembourser la carte de crédit.

Un second joueur correspond à ce profil. Il est le mari d'une proche témoignant (P1). Il occupe un poste à responsabilités dans l'administration et peut compter sur son épouse pour éponger les dettes et payer les factures. Cette dernière, en situation de stress, est suivie par un centre de soutien psychologique mais son époux, en dépit d'une pratique de jeu sur le long terme (environ 20 ans), n'a jamais intégré de service d'aide.

Un troisième joueur (N3) est comptable dans une fiduciaire et a traversé une période très critique avant son mariage. Il y a laissé tout l'héritage familial, allant jusqu'à puiser dans la caisse de son employeur. Toutefois, il n'est jamais arrivé dans les structures d'aide ni en situation d'endettement extrême. Il a pu conserver son poste et a trouvé un arrangement de paiement avec son employeur. Actuellement son épouse gère l'argent et lui donne de l'argent de poche pour jouer.

On voit que même parmi ce groupe, les ressources ne sont pas inépuisables, et il arrive un moment où ces personnes n'ont plus d'autre choix que de s'endetter auprès des banques ou de l'Etat – chose qui peut leur être difficilement supportable et agir comme un déclencheur pour faire appel aux services d'aide.

#### 4.2.2. Les autonomes

Ce deuxième groupe se différencie du précédent car les personnes ne disposent pas d'un réseau social et/ou familial aussi important et fortuné sur lequel compter pour emprunter de l'argent ou se faire aider. Non pas qu'il n'existe pas, mais celui-ci peut soit se refuser d'éponger les dettes, ou alors ne pas avoir été mis au courant. On retrouve aussi parmi ce groupe plus souvent des célibataires qui ne peuvent compter que sur eux-mêmes ou alors des pères de famille dans une structure patriarcale où ils gèrent les finances et sont la principale source de revenus du ménage. Ces personnes ont généralement une bonne formation scolaire, et/ou un bon niveau de revenus. Cependant, elles ne sont pas à l'abri d'une forme d'instabilité professionnelle, qui leur fait connaître parfois des périodes de chômage. Par conséquent, leur endettement lié à leur pratique de jeu est fluctuant, elles arrivent certains mois à rembourser des dettes, pour en creuser de nouvelles le mois suivant – c'est pourquoi les personnes sont sur des temporalités de jeu assez longues ici aussi. Nous distinguons aussi ces personnes par leur capacité à mobiliser des stratégies variables afin d'obtenir de l'argent, qu'il s'agisse de stratégies formelles ou informelles. Souvent, elles obtiennent ces opportunités par leur réseau professionnel et arrivent à jongler entre différents types de dettes « de

citoyenneté ». En revanche, les dettes « en communauté » sont peu mobilisées dû au fait que l'entourage n'est pas au courant ou que celui-ci n'est pas en mesure de lui venir en aide.

C'est le cas d'un joueur de paris sportifs en ligne du Valais (N2) qui a amplement bénéficié de son activité professionnelle pour emprunter de l'argent ou encore jongler avec du cash. Sa femme n'a jamais été au courant de son activité de jeu. Il a fini par perdre son emploi en raison de ses nombreuses malversations et parallèlement, son mariage s'est soldé par un divorce. La perte effective de ses ressources mobilisables l'a fait passer de la catégorie d'autonome à celui de précaire puisqu'actuellement sans emploi, après plusieurs malversations, il dépend de l'aide sociale. D'un point de vue chronologique, ce joueur est resté durant 11 ans dans la catégorie des autonomes malgré une situation financière chaotique et est devenu précaire depuis 5 ans.

#### 4.2.3. Les tributaires

Ce troisième groupe est en opposition avec le précédent : ces personnes font essentiellement vivre leur pratique de jeu grâce aux ressources mobilisables autour d'eux (le plus souvent, une seule source, avec les conjoints et conjointes notamment), et présentent donc un endettement essentiellement communautaire, mais ne disposent elles-mêmes pas de ressources très élevées qui leur permettent d'avoir une autonomie dans leur pratique de jeu. Les profils socio-économiques ne sont donc pas très élevés, ou alors le sont uniquement chez le/la partenaire.

C'est le cas d'un joueur de casino de Fribourg (N7) en faillite personnelle mais qui a pu maintenir sa pratique de jeu grâce à son entourage familial, ses parents dans un premier temps, son épouse dans un second temps. En dépit de conflits familiaux, le joueur reste inséré dans un tissu social qui le soutient. Tant que son réseau familial le soutient, il reste dans la catégorie des tributaires, mais s'il venait à disparaître, il n'aurait plus de sources de financement pour son activité de jeu et basculerait dans la catégorie des précaires.

C'est aussi le cas de l'ex-conjoint d'une proche témoinnant (P2). Tant que le mariage a tenu, elle a tenu à bouts de bras la situation financière. Durant 5 ans ce joueur a donc été tributaire et son mode de vie intégré dépendait de sa compagne. La séparation l'a fait basculer dans la catégorie des précaires.

#### 4.2.4. Les précaires

Ce dernier groupe se compose de personnes en situation précaire : elles ne disposent ni de ressources personnelles importantes du fait de leur qualification sociale plutôt faible, et d'autre part, de peu de ressources mobilisables dans leur réseau social et/ou familial. Autrement dit, ce sont des personnes qui sont sensibles aux moindres événements de vie, et qui peuvent plonger dans un endettement assez rapidement. Les formes d'endettement peuvent être très variables en fonction des éléments contextuels qui leur permettent d'alimenter leur pratique de jeu.

Trois joueurs interrogés entrent dans cette catégorie. Le premier, joueur de PMU, venu d'Espagne (N6) pour subvenir aux besoins de sa famille a commencé à jouer dès son arrivée en Suisse. Divorcé, endetté, il est actuellement en attente d'une rente AI et vit de l'aide sociale.

Le second, frontalier, joueur de loterie électronique (N4), est en instance de séparation. Son épouse et ses deux enfants vivent en foyer, il dort dans les abris de la protection civile mais est stabilisé du point de vue de son activité de jeu

Le troisième, joueur de tickets à gratter (N5), bénéficie d'une rente Ai suite à un gros problème de santé. Lors de son divorce, il se lance dans l'activité de jeu avec intensité et s'endette assez vite. Actuellement, il ne joue plus et reste suivi par une assistante sociale.

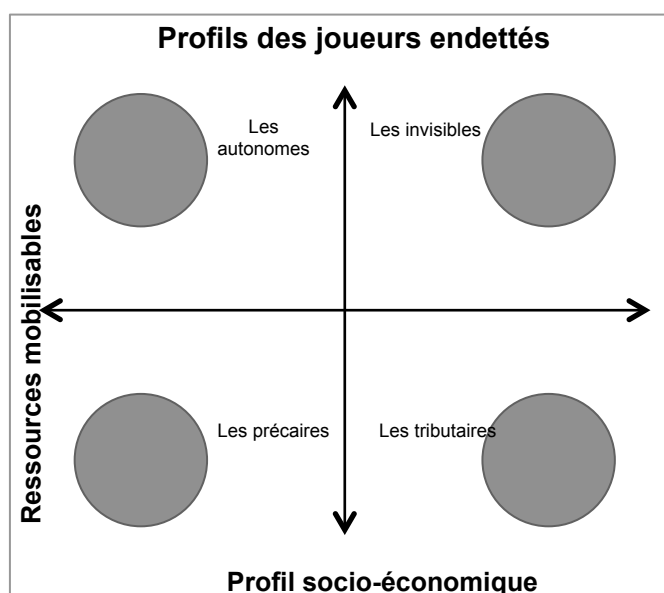
Nous souhaitons cependant nuancer notre typologie en introduisant le concept de « vulnérabilité » tel qu'il a été développé par Soulet (2005). Il serait possible d'envisager que, finalement, tous les types de personnes qui jouent présentent une vulnérabilité, en raison de la pratique intensive du jeu d'argent qui

fragilise à court ou long terme leur situation financière et personnelle. La vulnérabilité est une notion potentielle qui oblige à interroger d'une part les conditions de possibilité de cette potentialité (le risque d'être blessé) que les conditions de réalisation de celle-ci (le fait d'être blessé). Il s'agit par ailleurs d'une notion éminemment relationnelle qui dépend justement de la position de l'individu en société soit de ses ressources mobilisables et de son statut socio-économique comme l'indique le graphique en partie 4.3.

La vulnérabilité est à saisir dans la relation entre un individu ayant des caractéristiques particulières (notamment un déficit de protection pour se garder de la potentialité à être blessé) et un contexte sociétal qui valorise la capacité à agir à partir de soi (Soulet, 2005 : 25). Dès lors, il est évident que la vulnérabilité au jeu d'argent augmente grandement lorsque l'individu ne bénéficie d'aucun soutien familial ni d'une bonne situation socio-économique.

### 4.3. SYNTHÈSE

Ainsi, nous observons que nous pouvons distinguer des catégories de personnes selon leur sensibilité à l'endettement. Cette typologie peut être représentée dans le graphique ci-dessous :

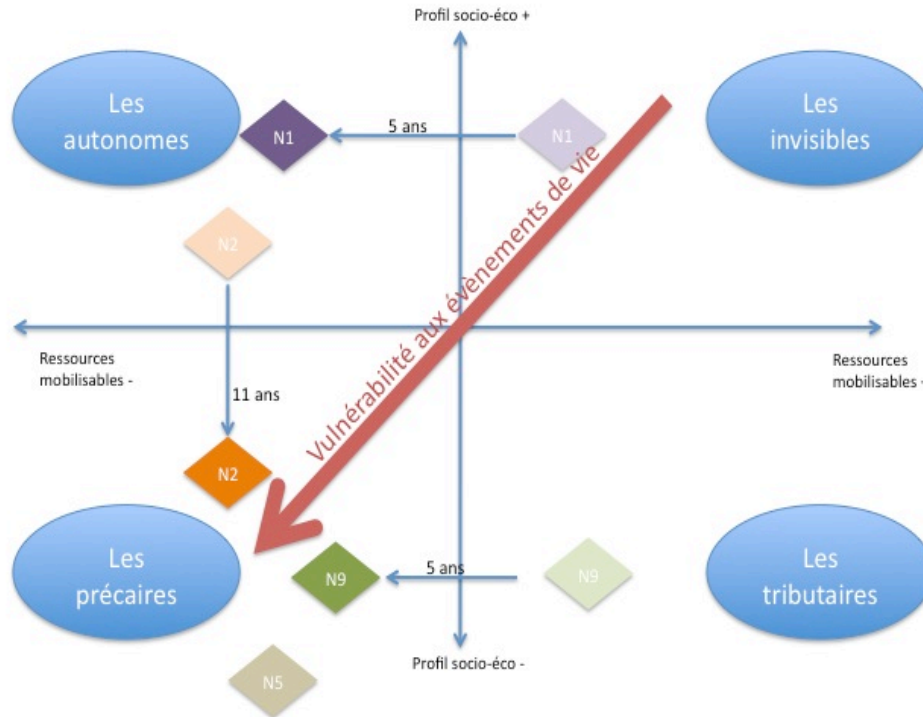


Il faut par ailleurs ajouter à ces facteurs une dimension temporelle. En effet, les groupes ne sont pas hermétiques : des individus peuvent se situer à l'intersection de deux groupes, ou peuvent même passer d'une catégorie à l'autre, au fur et mesure que s'intensifie leur pratique de jeu, modifiant au passage leurs réseaux relationnels et professionnels et chutant dans l'échelle sociale (perte d'emploi, endettement, etc.). Ainsi, ces catégories ne sont pas statiques : des invisibles qui perdraient leur soutien familial et social deviendraient des autonomes, et, de manière opposée, s'ils perdaient leur source de revenus principale, ils deviendraient des tributaires.

Ce passage d'une catégorie à l'autre doit évidemment être mis en lien avec la temporalité de la pratique de jeu et son incidence tant sur les ressources mobilisables que sur le profil socio-économique des personnes qui jouent. De manière schématique, plus le temps avance, plus la personne joue, plus elle perd, plus elle s'endette : ses ressources mobilisables diminuent, son statut socio-économique aussi.

Ainsi, les événements de vie intervenant dans la trajectoire des personnes marqueraient, la plupart du temps, le passage d'une catégorie à une autre. Plus la catégorie est favorisée (en termes de ressources mobilisables et de profil socio-économique), plus ce moment est repoussé. Les personnes précaires ont quant à elles une marge très faible avant la bascule et leur situation financière est plus vite insoutenable. Ainsi parmi les personnes interrogées, celles qui se trouvent déjà dans la catégorie des précaires se

maintiennent plus ou moins à flot durant 5 ans (contre une moyenne de 15 ans pour les autonomes ou invisibles) avant de basculer.



#### 4.4. DES PISTES POUR LA PRÉVENTION : LE POINT DE BASCULE

Nous pouvons alors poser pour hypothèse que les motivations à la recherche d'aide diffèrent en fonction des catégories.

Du côté des invisibles, on observe que les personnes disposent de stratégies variées de sources de financement, et qu'elles peuvent aussi bien compter sur leur profil socio-économique élevé que sur l'appui de leurs proches. Ces situations peuvent être vivables pendant de nombreuses années, ce qui engendre des périodes de latence très importantes. La survenue d'un événement (perte d'emploi, divorce, etc), peut les faire basculer dans une autre catégorie (tributaires ou autonomes). Cependant, leur situation reste encore soutenable car les personnes disposent encore d'une source plus ou moins stable. La recherche d'aide chez ces personnes peut prendre de très nombreuses années, ou alors s'effectuer du côté des médecins privés tant le recours à un soutien social extérieur pourrait être synonyme de déclassement.

Du côté des tributaires, nous avons vu que la source principale de financement se situe chez les proches. Dès lors, ces personnes peuvent être excessivement sensibles à un divorce, à la perte de parents aidants, à des ruptures amicales ou familiales, ou tout simplement la décision de la part des proches de mettre fin à leur participation pour financer la pratique de jeu de leur proche. Une fois que les personnes qui jouent ne peuvent plus compter sur l'aide de ceux-ci, la situation peut aller très vite en fonction de leur capacité à alimenter eux-mêmes leur pratique de jeu.

Les autonomes sont pour leur part à priori plus sensibles à la perte d'un emploi. Pouvant essentiellement compter sur eux-mêmes, la perte de leur emploi, que ce soit en raison du salaire qu'il procure ou des facilités d'accéder à du cash (cas des malversations), coupe rapidement l'accès à une source régulière de financement.

Enfin, en ce qui concerne les précaires, on observe les temps les plus courts entre un début de jeu intensif et une pratique qui devient excessive au regard de l'endettement pour les joueuses et joueurs. Dans certains cas, l'intensification de la pratique suffit à elle-même pour déclencher une recherche d'aide, la personne n'étant plus en mesure d'en assumer les frais. Dans cette situation, tout type d'événement de vie peut rapidement amener la personne à chercher de l'aide, et probablement aussi plus largement tout ce qui constitue les « étapes de la vie », c'est à dire la majorité, l'indépendance financière, l'accueil d'un enfant, et la retraite.

Sur le principe du phasage, représentatif du temps de latence, que nous avons vu dans la partie 3.1, nous pourrions proposer la synthèse suivante :

	<i>Phase d'initiation</i>	<i>Phase d'accélération</i>	<i>Phase critique</i>	<i>Point de rupture</i>	<i>Contextes de repérage</i>
<i>Invisibles</i>	Motif culturel (familial), circonstancié (gros gain, rencontre de joueurs), et contextuel (faire face à une difficulté)	Dettes communautaires ++ Dettes sociales ++ Dettes citoyennes +	Pas de réelle pression subie	Après de nombreuses années, un événement de vie, et plus probablement plusieurs menacent l'équilibre	Opérateurs, Médecins privés (médecin de famille)
<i>Autonomes</i>		Dettes communautaires + Dettes sociales ++ Dettes citoyennes +++	Pression exogène peut devenir forte, d'autant que les montants empruntés sont souvent plus élevés que chez les tributaires	Evènement, en particulier perte d'emploi	Entreprise
<i>Tributaires</i>		Dettes communautaires +++ Dettes sociales + Dettes citoyennes ++	Dettes plus invisibles et plus durables, peu de pression exogène	Evènement, en particulier divorce, découverte de la pratique de jeu par les proches	Famille et proches
<i>Précaires</i>		Dettes communautaires + Dettes sociales ++ Dettes citoyennes ++	Phase critique rapidement atteinte, la pression du remboursement rapidement insoutenable	Evènement, étapes de la vie, découverte de la pratique de jeu par les proches	Famille et proches

*Légende :*

*Dettes communautaires : dettes et aides relationnelles*

*Dettes sociales : emprunts contractuels auprès des organismes financiers*

*Dettes citoyennes : impayés*

*+ : faiblement sensible à cette forme de dette*

*++ : moyennement sensible à cette forme de dette*

*+++ : fortement sensible à cette forme de dette*

## 5. DISCUSSION

Nous souhaitons mettre en discussion ici la sortie d'endettement, qui demeure encore peu documentée. Élément que l'on retrouve dans le fait que de nombreuses recherches sont consacrées à la question de la dépendance au jeu et à sa prise en charge médicale, mais très peu concernent les conditions de sa prise en charge sociale. La littérature montre en effet que la sortie de la pratique du jeu ne s'effectue que très rarement dès la première tentative d'arrêt, mais qu'en est-il pour l'endettement ? Est-ce que celui-ci n'aurait pas un rôle à jouer dans l'abandon d'une pratique excessive ? On sait par exemple que bien que de nombreux joueurs et joueuses mettent en place des plans de remboursement avec les créanciers, beaucoup échouent à rembourser leurs dettes dans leur intégralité et finissent par rembourser via un emprunt auprès d'amis et / ou de la famille (Schwer et Nakamuro 2003: 59). On imagine alors que les ressources à dispositions sont déterminantes dans la manière d'appréhender le soin.

Un deuxième axe concerne les conclusions à tirer en termes de prévention : qu'est-ce que nos résultats nous apprennent sur le dispositif en place ? Nous observons qu'alors que les priorités ont jusqu'à présent été fortement portées sur « la bascule », notamment sur le rôle des proches, nous pourrions dire que cela ne ciblerait que deux groupes parmi les quatre que nous avons distingué (les précaires et les tributaires). En effet, il faudrait ajouter l'importance des ressources professionnelles, et donc la nécessité de cibler les lieux de travail d'une part, mais aussi, vraisemblablement, renforcer le repérage du côté des opérateurs et des médecins du privé qui sont probablement les seuls à être en contact avec le groupe des invisibles.

De même, l'héritage familial de la personne qui joue serait à prendre en compte et d'un point de vue préventif les enfants de personnes sujettes au jeu excessif seraient donc plus vulnérables en ce sens et devraient faire l'objet d'une prévention particulière.

L'aspect financier étant central dans la pratique du jeu excessif, il faudrait agir en amont de la bascule et donc être plus vigilant lorsque les pratiques financières deviennent incohérentes avec le mode de vie de l'individu (crédits excessifs, non-paiement des factures, arriérés d'impôts, découverts bancaires, avances sur salaire, etc.). Il s'agit d'autant de leviers de détection potentielle d'une problématique de jeu qui sont à prendre en compte dans une détection précoce du jeu excessif. En effet, étant donné la longue période de latence qui précède l'endettement problématique, agir en amont de la bascule permettrait d'endiguer le processus d'endettement et la problématique du jeu excessif. Toutefois cela reste difficile en raison de la confidentialité et du respect de la vie privée qui prédominent. Les personnes les plus aptes à détecter ce dysfonctionnement restent les proches ou encore le milieu professionnel, mais surtout les opérateurs.

## CONCLUSION

Le jeu excessif, souvent analysé sous le prisme de la pathologie, présente une dimension sociale qui s'impose comme un facteur explicatif fondamental. En effet, le profil des personnes, les événements de vie qu'elles rencontrent, ainsi que les ressources à disposition agissent de manière directe sur la vitesse et l'intensité de l'endettement.

Le travail réalisé permet d'identifier des situations d'endettement variables en fonction des parcours des personnes : il existe des logiques d'endettement qui se différencient en fonction de l'entourage social et des ressources socio-économique dont disposent les joueuses et joueurs. Ce processus se distingue par différentes phases dont, la période de latence, véritable point nodal de la problématique de l'endettement en tant que processus dynamique, caractériserait la vulnérabilité des personnes au regard de leur pratique mettant en exergue des facteurs de protection comme des facteurs de risques singuliers. S'appuyant sur une catégorisation des processus d'endettement liés à l'activité de jeu (typologie des personnes endettées), il est proposé d'améliorer la définition comme la mise en œuvre d'action de prévention aux différentes étapes possibles du processus, notamment concernant la période de latence et le point de bascule. La situation des personnes souffrant d'un endettement lié à leur pratique excessive de jeu est en effet une situation difficile à aborder pour les services de prévention et de soin. En effet, la stigmatisation liée à l'addiction vient se télescoper avec celle liée à l'endettement, et permettent d'identifier ces personnes comme porteuses d'un *double stigmata*. Consécutivement, le repérage par les services d'aide n'en est que plus difficile.

Nous observons que lorsque les programmes de prévention et de repérage ciblent l'entourage des personnes qui jouent, c'est avant tout sur les proches que ceux-ci se portent. Or, nos résultats montrent que seuls deux groupes s'appuient sur ces derniers, groupes parmi lesquels les invisibles, qui sont quant à eux en capacité de jongler avec diverses ressources. Il faudrait souligner l'importance des ressources professionnelles, et donc la nécessité de cibler les lieux de travail d'une part, mais aussi, vraisemblablement, renforcer le repérage du côté des opérateurs et des médecins du privé qui sont probablement les seuls à être en contact avec le groupe des invisibles. De même, l'héritage familial des personnes qui jouent serait à prendre en compte et d'un point de vue préventif les enfants de joueurs et joueuses excessifs seraient donc plus vulnérables en ce sens et devraient faire l'objet d'une prévention particulière.

De même, un mode de vie incohérent du point de vue financier (crédit excessifs, dettes multiples, avances sur salaire) reste l'un des premiers symptômes du jeu excessif. Afin d'agir en amont de la bascule, il faudrait être vigilant lorsque ce type de situation se met en place malgré une difficulté de repérage due au respect de la vie privée et au tabou qui entoure l'argent et sa gestion dans notre société occidentale.

En dehors des pistes qu'il est possible d'élaborer pour améliorer la prévention et le repérage des situations problématiques, ce travail plaide pour une meilleure prise en compte de l'apport des sciences sociales dans la compréhension de situations traditionnellement réservées au domaine médical.

## BIBLIOGRAPHIE

- Abbott, Andrew (2001). *Time matters. On theory and method*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Barnard, Matt et al. (2014). "Exploring the relationship between gambling, debt and financial management in Britain." *International Gambling Studies* 14(1): 82-95.
- Bensa, Alban et Eric Fassin (2002). "Les sciences sociales face à l'événement." *Terrain*(38): 5-20.
- Bernhard, Bo J. (2007). "Sociological Perspectives on the Pathological Gambling Entry in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders." *American Behavioral Scientist* 51(1): 8-32.
- Blaszczynski, Alex (2000). "Pathways to pathological gambling: Identifying typologies." *Journal of Gambling Issues*.
- Blaszczynski, Alex et Eimear Farrell (1998). "A case series of 44 completed gambling-related suicides." *Journal of gambling studies* 14(2): 93-109.
- Blundell, Richard, Peter Lunt et James Banks (2005). *Risk and household savings behaviour*. London: Institute of Fiscal Studies and the Department of Economics.
- Bucher, Christian (2009). "La dette? jusqu'à payer de sa personne." *Psychotropes* 15(3): 9.
- Chantraine, Gilles (2003). "Prison, désaffiliation, stigmates." *Déviance et société* 27(4): 363-387.
- Crofts, Penny (2003). "Problem gambling and property offences: An analysis of court files." *International Gambling Studies* 3(2): 183-197.
- Custer, Robert L. et H. Milt (1985). *When Luck Runs out*. New York: Facts on file publications.
- de Montlibert, Christian (2009). "Le surendettement." *Savoir/ Agir* 8(2): 57.
- Doley, Rebekah M. (2000). *Want to Make a Bet?: Gambling and Crime in Australasia : A Critical Issues in Policing Paper*. Australasian Centre for Policing Research.
- Downs, Carolyn et Ryan Woolrych (2009). *Gambling and Debt Pathfinder Study*. Manchester: Research Institute for Health and Social Change.
- Duhaime, Gérard (2001). "Le cycle du surendettement." *Recherches sociographiques* 42(3): 455-488.
- Edward, Sue (2003). *In too deep: CAB clients' experience of debt*. London: Citizens Advice.
- Evans, L. et P. H. Delfabbro (2005). "Motivators for change and barriers to help-seeking in Australian problem gamblers." *J Gambl Stud* 21(2): 133-55.
- Fabiansson, Charlotte (2010). *A Societal Perspective on Youth and Adult Gambling Pursuits*. Surrey: Ashgate Publishing Limited.
- Fulcher, G.T (1979). "Modern gambling mania and the psychological disease of compulsive gambling." *Police Product News* 3(11): 37-41.
- Gardaz, Michel (1997). *Le Surendettement des particuliers*. Paris: Anthropos.
- Graeber, David (2011). *Debt. The First 5000 Years*. New York: Melville House Publishing.
- Hodgins, D. C., S. Currie, N. el-Guebaly et N. Peden (2004). "Brief motivational treatment for problem gambling: a 24-month follow-up." *Psychol Addict Behav* 18(3): 293-6.
- Hodgins, David (2002). *Promoting self-recovery: Brief treatments for problem gamblers*: Transactions of the Royal Society of Canada.
- Hours, Bernard et Pépita Ould-Ahmed (2013). *Dette de qui, dette de quoi ? Une économie anthropologique de la dette*. Paris: L'Harmattan.
- Hughes, Everett C. (1996). "Carrières, cycles et tournants de l'existence." *Le regard sociologique*: 165-173.
- Inglin, Sophie, Gerhard Gmel et Marina Delgrande Jordan (2010). *Approche multidimensionnelle des jeux de hasard et d'argent*. Lausanne: Addiction Suisse. 52.
- Järvinen-Tassopoulos, Johanna (2010). "Les jeux d'argent : un nouvel enjeu social ?" *Pensée plurielle* 23(1): 65.
- Jeanrenaud, Claude, Teuta Buzoku et Olivier Simon (2015). *Conséquences financières du jeu excessif - Etat des lieux en Suisse et dans les cantons romands*. Neuchâtel: IRENE & Centre du jeu excessif.
- Kempson, Elaine (2002). *Over-indebtedness in Britain*. London: Department of Trade and Industry.
- Ladouceur, Robert (2004). "Gambling: the hidden addiction." *Canadian Journal of Psychiatry* 49(8): 501-503.
- Ledgerwood, David et Nancy Petry (2006). "Psychological experience of gambling and subtypes of pathological gamblers." *Psychiatry Research* 144(1): 17-27.
- Lesieur, Henry (1976). *The chase: Career of the compulsive gambler*. New York: Doubleday Anchor.
- Lesieur, Henry et Robert L. Custer (1984). "Pathological Gambling: Roots, Phases, and Treatment." *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 474: 146-156.
- Lesieur, Henry R. et Sheila B. Blume (1987). "The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A New instrument for the identification of pathological gamblers." *The American journal of psychiatry* 144(9): 1184-1188.



- MacDonald, Martha, John L. McMullan et David C. Perrier (2004). "Gambling households in Canada." *Journal of Gambling Studies* 20(3): 187-236.
- Mangel, Anne-Claire (2009). *Analyse de la construction sociale de la notion de "jeu pathologique" et de ses effets sur les représentations et pratiques des joueurs de la Française des Jeux*. Département de sciences sociales Paris: Université Paris Descartes.
- Martuccelli, Danilo (2006). *Forgé par l'épreuve: l'individu dans la France contemporaine*. Paris: Armand Colin.
- Neal, P, Delfabbro, P, O'Neill, M (2005). *Problem gambling and harm: towards a national definition*. Final report. Gambling Research Australia.
- Oei, Tian PS et Leon M Gordon (2008). "Psychosocial factors related to gambling abstinence and relapse in members of gamblers anonymous." *Journal of Gambling Studies* 24(1): 91-105.
- Ouellet, Frédéric (2012). "«All in or fold»: les hauts et les bas de la carrière des joueurs excessifs." *Criminologie* 45(1): 181-211.
- Perez-Roa, Lorena (2014). "Et si la dette privée était un problème de société? Analyse critique de deux thèses populaires sur la compréhension du phénomène du surendettement chez les jeunes dans le contexte de la «révolution néolibérale»." *Nouvelles pratiques sociales* 26(2): 219-233.
- Ragin, Charles (2013). *The Comparative Method. Moving Beyond Qualitative and Quantitative Strategies*. Berkeley: University of California Press.
- Raijas, Anu, Anna-Riitta Lehtinen et Johanna Leskinen (2010). "Over-indebtedness in the Finnish consumer society." *Journal of Consumer Policy* 33(3): 209-223.
- Reith, Gerda et Fiona Dobbie (2012). "Gambling careers : A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour." *Addiction Research and Theory* 21(5): 376-390.
- Reith, Gerda with the Scottish Centre for Social Research (ScotCen) (2006). *Research on the Social Impacts of Gambling: Final Report*. Edinburgh: The Scottish Executive.
- Richter, Frédéric et Jean-Félix Savary (2013). *La prévention des jeux d'argent face à l'inégalité des chances*. Lausanne: GREA.
- Rosenthal, Richard J. (1989). *Pathological gambling and problem gambling: Problems of definition and diagnosis: DSM-III*
- Rozon, Lyne (1987). *Les joueurs compulsifs et leurs moyens de financement*. École de criminologie. Montréal: Université de Montréal.
- Schwer, K et D Nakamuro (2003). *Beyond the Limits of Recreation: Social Costs of Gambling in Southern Nevada*. Far West and American Popular Culture Association meeting. Las Vegas.
- Social Exclusion Unit (2004). *Action on debt*. London: Office of the Deputy Prime Minister.
- Suissa, Amnon Jacob (2005). *Le jeu compulsif. Vérités et mensonges*. Québec: Éditions Fides.
- Suissa, Amnon Jacob (2008). "Addictions et pathologisation de l'existence : aspects psychosociaux." *Psychotropes* 14(2): 61.
- Taber, Julian, Richard McCormick et Luis F. Ramirez (1987). "The prevalence and impact of major life stressors among pathological gamblers." *Substance Use & Misuse* 22(1): 71-79.
- Teruya, Cheryl et Yih-Ing Hser (2010). "Turning points in the life course: current findings and future directions in drug use research." *Current drug abuse reviews* 3(3): 189.
- Thiveaud, Jean-Marie (1990). "Crédit universel et utopies financières: 1. Rêves d'acteurs au siècle des Lumières." *Revue d'économie financière* 14(2): 221-231.
- Tönnies, Ferdinand (1922). *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*. Paris: Retz-Centre d'Études et de Promotion de la Lecture.
- Tran, Diana (1999). *Asian gambling, family losses: a study of gambling related violence in the Vietnamese community*: Jesuit Social Services.
- Trépos, Jean-Yves (2005). "Conversation sociologique avec un joueur." *Psychotropes* 11(2): 31.
- Valentine, Gill et Kahryn Hughes (2008). *New Forms of Participation: Problem Internet Gambling and the Role of the Family*. University of Leeds.
- Valentine, Gill et Kahryn Hughes (2010). "Ripples in a pond: the disclosure to, and management of, problem Internet gambling with/in the family." *Community, Work & Family* 13(3): 273-290.
- Valleur, Marc et Christian Bucher (2006). *Le jeu pathologique*. Paris: Armand Colin.
- Valleur, Marc et Jean-Claude Matysiak (2004). *Les nouvelles formes d'addiction: l'amour, le sexe, les jeux vidéo*. Paris: Flammarion.
- Wardle, Heather et al. (2012). *Debt and problem gambling: Evidence from the Adult Psychiatric Morbidity Survey*: NatCen.
- Wegrzycka, Barbara (2007). "Le prix d'une passion : la carrière du joueur compulsif." *Criminologie* 40(1): 31-58.
- Wellford, Charles (2001). "When it's no longer a game : pathological gambling in the United States." *National Institute of Justice Journal*(Avril): 14-18.

## ANNEXE

### Membres du groupe de pilotage

Jean-Marie Coste (Fondation Neuchâtel Addictions)

Jean-Pierre Gervasoni (Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive)

Sarah Mariéthoz (Département de la Santé et de l'Action Sociale du Canton de Fribourg)

Sébastien Mercier (Dettes Conseils Suisse)

Frédérique Perler (Centre Social Protestant de Genève)

Rachel Stauffer Babel (Addiction Suisse)