



Livre

2017

Published version

Open Access

This is the published version of the publication, made available in accordance with the publisher's policy.

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

Philibert, Anne; Morel, Géraldine; Pignolo, Loic; Cattacin, Sandro

How to cite

PHILIBERT, Anne et al. Le processus d'endettement dans le jeu excessif. D'une revue de la littérature à l'élaboration d'un modèle. Genève : Université de Genève, 2017. (Sociograph, Sociological Research Studies)

This publication URL: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:99840>

© The author(s). This work is licensed under a Other Open Access license

<https://www.unige.ch/biblio/aou/fr/guide/info/references/licences/>

Sociograph n°33

Sociological research studies

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 et Sandro Cattacin



**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
et Sandro Cattacin**

Sociograph n°33

Citation conseillée: Philibert, Anne, Géraldine Morel, Loïc Pignolo et Sandro Cattacin (2017). *Les processus d'endettement dans le jeu excessif : d'une revue de la littérature à l'élaboration d'un modèle*. Genève: Université de Genève (Sociograph - Sociological Research Studies, 33)

ISBN: 978-2-940386-42-0

Publication sur Internet: www.unige.ch/sciences-societe/socio/sociograph

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	5
ACRONYMES	7
INTRODUCTION	9
1. CADRE MÉTHODOLOGIQUE	13
1.1. REVUE DE LITTÉRATURE	13
1.2. RECHERCHE DE DONNÉES EN SUISSE ROMANDE	14
1.3. ENTRETIENS AVEC DES JOUEURS ET AVEC DES PROCHES	15
2. L'ENDETTEMENT DANS LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT : UNE PROBLÉMATIQUE SOCIALE. <i>REVUE DE LA LITTÉRATURE</i>	19
2.1. DE LA « MALADIE MORALE » VERS LA PATHOLOGIE	19
2.2. L'ENDETTEMENT DANS UNE PERSPECTIVE MÉDICALE	21
2.3. L'ENDETTEMENT LIÉ AU JEU : UNE CAUSE INDIVIDUELLE ET SOCIALE	23
2.4. LES FACTEURS DE RISQUES	24
2.5. DES SOURCES D'APPROVISIONNEMENT VARIÉES	26
2.6. LE VÉCU DES DETTES LIÉES AU JEU : LE DOUBLE STIGMATE	29
2.7. LES DÉCLENCHEURS DE LA RECHERCHE D'AIDE	33
2.8. SYNTHÈSE	35
3. RÉSULTATS	37
3.1. GRILLE D'ANALYSE : LES LOGIQUES DE L'ENDETTEMENT	37
3.1.1. Temporalité du jeu et de la dette	37
3.1.2. Profils identifiés	41
3.2. SYMBOLIQUE DU JEU ET DE L'ARGENT	44
3.3. LES LOGIQUES DE L'ENDETTEMENT : LES QUATRE TENDANCES	47
3.3.1. Les invisibles	47
3.3.2. Les autonomes	49
3.3.3. Les tributaires	50
3.3.4. Les vulnérables	51

3.4. SYNTHÈSE	52
3.5. DES PISTES POUR LA PRÉVENTION : LE POINT DE BASCULE	54
4. DISCUSSION	57
BIBLIOGRAPHIE	59

AVANT-PROPOS

Le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ) 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 au laboratoire du Département de sociologie (l'Institut de recherches sociologiques) de l'Université de Genève la responsabilité de mener une revue de la littérature consacrée au processus d'endettement résultant du jeu excessif ainsi qu'une analyse quantitative à partir du recueil des données disponibles en Suisse romande.

ACRONYMES

CJE: Centre du jeu excessif

DSM : Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux

GREa: Groupement romand d'étude des addictions

OFS : Office fédéral de la statistique

PILDJ: Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu

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 et la recherche des données disponibles en Suisse romande, de l'autre une enquête de terrain (entretiens et observations) suivie de l'élaboration de pistes de réflexion pour une prévention de l'endettement lié au jeu excessif. La première partie fut confiée au laboratoire du Département de sociologie (aujourd'hui l'Institut de recherches sociologiques) de l'Université de Genève, la seconde au Groupement romand d'études des addictions (GREA). La coordination de la recherche a été confiée au GREA, qui a permis de développer et de favoriser un dialogue croisé quant aux données et résultats produits lors de la recherche.

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 endettés. En effet,

L'endettement concerne deux tiers des joueurs souffrant d'un problème de jeu (Jeanrenaud et al., 2015) : il est alors utile de comprendre qui sont les personnes qui s'endettent, celles qui ne s'endettent pas, et comment. D'autre part, nous avons cherché à mettre en évidence les spécificités de l'endettement faisant suite à la pratique du jeu chez les personnes, et voir ce qu'elles peuvent impliquer pour les services concernés. Enfin, nous proposons quelques pistes de réflexion pour améliorer la prise en charge de ces personnes. Autrement dit, l'objectif général est de sortir l'endettement d'une appréhension trop réduite comme simple conséquence d'un problème pathologique, parfois envisagée de manière un peu trop linéaire, pour voir comment les parcours des joueurs et leurs propriétés sociales déterminent aussi ce processus.

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 : on peut être amené à parler de surendettement, de dettes, de jeu pathologique, de jeu excessif, de jeu problématique.

Selon le rapport de Caritas (référence prise de position 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). 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 parlerons 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, 1923). En

effet, la nature de l'échange qui lie le débiteur et le créancier ne saurait se borner à son aspect monétaire. L'aspect moral et symbolique qui place le débiteur en position temporaire de faiblesse le rend redevable face à celui qui prête et déséquilibre temporairement la relation. Toutefois 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, le créancier s'estimant floué et le débiteur attendant un gain hypothétique pour honorer sa dette.

Le rapport 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 ; le chapitre 3 propose deux grilles de lectures des processus d'endettement issus des enquêtes de terrain des deux parties ; 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 MÉTHODOLOGIQUE

La recherche se constitue en trois volets. Une revue de littérature, une enquête quantitative auprès des organismes 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 joueurs.

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). La recherche 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. Au total, 53 articles ont été sélectionnés nous permettant de prendre en compte les développements de la recherche sur l'endettement lié au jeu.

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 34 professionnels identifiés comme ressources dans la question de l'endettement relatif aux jeux d'argent. Sous forme d'entretiens exploratoires, ces personnes ont été amenées à s'exprimer sur les deux questions suivantes : d'abord, qui sont les joueurs et joueuses qu'elles 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 certaines 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 du très fort stigmate 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 34 professionnels au contact de ces personnes par questionnaire. Nous avons demandé à chacun, issu du domaine social, médical, ou du désendettement, de détailler les profils de joueurs rencontrés (un à quatre maximum, pour un total de 57 profils détaillés). 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 joueurs, dans les dossiers. Nous avons alors opté pour une analyse qualitative du questionnaire, méthode peu employée, mais sur laquelle nous faisons pour autant reposer une démarche analytique. Pour ce faire, nous nous sommes appuyés sur

les tendances émergentes mises en avant dans la revue de littérature, et nous avons confronté ces données.

Malgré cela, nous souhaitons cependant attirer l'attention du lecteur sur le fait qu'au vu du nombre de personnes dont les profils ont été recensés (52), cette recherche n'a qu'une visée exploratoire.

Pour saisir au mieux la pluralité des situations des personnes endettées suite à des pratiques de jeu, nous avons opté pour une approche mobilisant la notion d'épreuve élaborée par Martuccelli (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 joueurs parviennent à mobiliser pour s'acquitter de leur situation financière particulière induite par leur pratique de jeu.

1.3. ENTRETIENS AVEC DES JOUEURS ET AVEC DES PROCHES

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 procédé à des entretiens semi-directifs auprès des joueurs. 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 les proches de joueurs.

Dès le départ, nous avons été confrontés à la difficulté de recueillir des témoignages et de trouver des joueurs 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 joueurs. Dans un second temps, nous avons lancé un appel à témoins via des flyers ou des affiches diffusés dans les salles d'attente des centres de traitement et des services de désendettement. Deux joueurs et deux proches nous ont contactés personnellement. Deux autres joueurs proviennent de réseaux informels.

Après un premier contact téléphonique, nous avons personnellement rencontré les joueurs 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”.

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 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).

Il est clair que cet échantillon réduit présente plusieurs biais :

Nous n'avons pas pu obtenir de témoignages de jeunes qui sont pourtant un secteur de la population fortement touché par cette problématique.

Nous n'avons qu'une seule femme dans notre échantillon de joueurs.

Tous les joueurs à l'exception d'un seul sont des joueurs en traitement et ont donc à ce titre déconstruit et raconté leur problématique à autrui. Ils témoignent pour la plupart d'une pratique passée sur laquelle ils posent un regard construit et réflexif.

Toutefois, en ce qui concerne les pratiques de jeu, l'échantillon est représentatif de l'offre disponible et la problématique varie peu entre les joueurs de casino, ceux de loterie électronique ou encore les joueurs en ligne. Les entretiens, en dépit de leur diversité, permettent d'extraire des données communes.

Nous avons procédé à un codage thématique (Flick, 2014) des retranscriptions en lien avec la problématique de recherche selon le découpage suivant :

1. Type de jeu
2. Argent, état de la dette
3. Émotions, rapport aux proches
4. Situation actuelle du joueur
5. Rapport au dispositif d'aide, processus

Cette démarche de récolte des données offre un espace de parole aux acteurs sociaux eux-mêmes et aborde la problématique en dehors des données épidémiologiques classiques. Le récit qui se construit 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 plan relationnel. Toutefois, afin d'affiner la compréhension du phénomène, il aurait fallu établir une relation privilégiée avec les interlocuteurs, ce qui nécessite plusieurs entretiens et une mise en confiance impossible à obtenir en une seule rencontre. 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. L'ENDETTEMENT DANS LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT : UNE PROBLÉMATIQUE SOCIALE.

REVUE DE LA LITTÉRATURE

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 d'étudier un rapide 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 » VERS LA PATHOLOGIE

Historiquement, le jeu a toujours été l'objet d'une forte réprobation en Occident (Järvinen-Tassopoulos, 2010), l'appât du gain sans effort étant généralement contraire aux préceptes religieux. Dans l'ensemble, jusqu'au XIX^{ème} siècle, les personnes s'adonnant au jeu étaient vues comme une menace à l'ordre moral, social et économique (Bernhard, 2007). Ce n'est qu'à partir du XIX^{ème} siècle qu'un déplacement s'opère. Le jugement moralisateur condamnant le « vice » du joueur se transforme, et les 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 et Barras, 2009). Les travaux réalisés au cours de la première moitié du XX^{ème} siècle consolident le tournant psychiatrique pris par ce qui est désormais dénommé *la manie du jeu* ou *l'impulsion du jeu* (Sollier et Danville, 1908). Les cadres d'analyses ont recours à la sexualité et à la substitution pour définir le jeu comme *déformation morbide* (Panese et Barras, 2009).

À 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. À cette même période, aux États-Unis, la création du groupe d'entraide *Gamblers Anonymous*, basé sur la reconnaissance du cadre pathologique, finit de définir la pratique du jeu excessif dans un cadre médical – permettant aux joueurs, par la même occasion, de passer du statut de « coupables d'un vice » à celui de « victimes d'une pathologie » (Inglin et al., 2010 ; Mangel, 2009). Les revues médicales s'emparent de la problématique, qui se développe d'abord aux États-Unis, puis en Europe, et relaient 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 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 mettre en évidence comment un transfert s'est progressivement opéré entre la condamnation morale de la pratique du jeu, de manière globale, qu'elle soit modérée ou non, et sa pathologisation : la pratique ludique est dès lors socialement acceptée : c'est uniquement celui ou celle qui court à sa perte de manière délibérée, malade, qui sera observé.

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 joueurs. 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 pathologique : il décrit un processus qui amène les 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 du joueur pathologique (Lesieur et Custer, 1984). Une première, qualifiée d'aventureuse ou de gagnante, où le joueur 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 du joueur. Lors de cette phase, le joueur 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 se diffusent dans toutes les dimensions de la vie des individus, notamment des problèmes financiers.

Dans ce processus, on voit que la dette est non seulement une conséquence pouvant entraîner le joueur vers une phase de jeu plus intensive, mais également une cause de cette même activité

de jeu¹. La situation d'endettement et de jeu interagit dans un processus graduel aggravant la situation financière du joueur. Ce processus graduel empêche les 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), si bien que, dans les situations les plus problématiques, le suicide, l'appel à l'aide et la fuite apparaissent aux yeux des joueurs comme les seules issues possibles (Suisse, 2005 ; Valleur et Bucher, 2006).

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.

●
¹ Un phénomène également relevé dans un bref document intitulé « Briefing Note on Gambling, Poverty and Over-indebtedness » et écrit par Stuart Stamp: « There is evidence from the literature on over-indebtedness that gambling can be both a cause and a consequence of debt problems. For example, people who are addicted to gambling can incur debt to fund their addiction; on the other hand, people already in debt can see gambling as a resolution or way out of these difficulties, thereby invariably plunging them into deeper problems »

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

Si le cycle *gambling-dependance*² 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 celle selon laquelle la criminalité s'inscrit dans un stade de « désespoir », comme dernier recours qui sert à pallier à l'épuisement des sources de financement licites (Blaszczynski, 2000 ; Custer et Milt, 1986 ; Doley, 2000 ; Fulcher, 1979 ; Lesieur et Blume, 1987 ; Rosenthal, 1989 ; Taber et al., 1987 ; Wegrzycka, 2007 ; Wellford, 2001). Ce schéma, quelque peu linéaire, ne semble pas rejoindre la réalité des joueurs rencontrés, qui serait plutôt une question d'opportunités liées à l'entourage des joueurs (Rozon, 1987).

Si l'on s'en tient aux travaux réalisés du côté de l'endettement, selon Gardaz (1997), l'endettement compulsif (donc 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 -, conjuguées à un discours valorisant la possession de biens, avec un nouveau conformisme dans l'accession à la propriété).

On peut alors extrapoler cette 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 l'individu est en mesure de faire face à l'endettement vers lequel il se dirige. Alors, sans sous-estimer les facteurs de nature psychologique dans les processus d'endettement, comment peut-on décrire de manière détaillée



² Traduit de l'anglais *Gambling-Offending Cycle* de Rebekah Doley (2000)

les facteurs de risques de l'endettement chez les joueurs, les ressources mobilisées pour y faire face, et les conséquences dans le vécu de ces personnes ?

2.4. LES FACTEURS DE RISQUES

Le passage en revue des articles et ouvrages scientifiques permet de dégager certaines caractéristiques sociales des 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 individus : 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 joueurs souffrent de difficultés financières, tous 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 joueurs.

Nous proposons dans cette partie une description des facteurs d'endettement communément admis dans la littérature relative au surendettement et au jeu excessif. 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 individus 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.

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 joueurs problématiques (Edward, 2003 ; Kempson, 2002). 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 du revenu total du ménage pour les produits de jeu que les autres groupes de revenus (MacDonald et al., 2004) 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 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 partenaire, les parents, la fratrie, ou toute autre personne, ces ressources permettent au joueur

de prolonger sa pratique malgré les difficultés financières rencontrées. 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 » (Duhaime, 2001) — ou le moment où l'endettement est ressenti comme quelque chose qui pose problème — est décrit alors par les joueurs endettés comme une situation particulière où ils 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 (Duhaime, 2001 ; Raijas et al., 2010). 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 joueurs, 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 dans « la carrière 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 joueur³ :

« 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 joueurs 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 tournent 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 et Woolrych, 2009).

Les proches (conjoint.e.s, parents) représentent une autre source courante de financement, qu’ils soient au courant ou non (Rozon, 1987). Ce sont aussi des sources privilégiées, puisque 65 % des joueurs 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 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 de crédit 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 joueurs qu’aux opportunités qu’ils rencontrent,

●
³ Extrait d’un entretien avec un joueur, Downs et Woolrych, *Gambling and Debt Pathfinder Study*, 2009, p. 31.

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 ; et finalement un joueur a été jusqu'à démissionner d'un emploi afin de toucher sa prime de départ (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 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 joueurs à une implication dans des activités délictueuses (Doley, 2000 ; Wellford, 2001), mais la part de joueurs impliqués 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 certains joueurs 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 souffrant de 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). Les dettes se répartissent alors selon les trois modes d'inscription de l'individu : l'individu en communauté, au sein de laquelle il appartient à différentes sphères relationnelles, et où les rapports de dettes sont personnalisés ; l'individu en société, où les relations sont anonymisées, et il tire profit des prêts qui lui sont octroyés; et enfin, l'individu citoyen, pour lequel l'Etat est à la fois un opérateur, mais plus souvent, un destinataire de dette. 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 *communautaire*, ou plutôt les dettes et aides relationnelles, sont à la fois les plus symboliques et les plus invisibles. La dette *sociale*, 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 *citoyennes*, c'est à dire les impayés, 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 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 joueurs 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, les joueurs essaient de se sortir seuls 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 du joueur.

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 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 » ? 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 ». Alors que sa variante « passive » est définie habituellement en tant que conséquence involontaire des aléas de la vie (le triptyque chômage, maladie, divorce), le surendetté passif représente ainsi le paradigme de « l'accidenté 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 déclassement 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, est vécue comme une atteinte profonde à l'autonomie personnelle et à l'image de soi. Ces situations sont très souvent vécues comme excessivement stigmatisantes. Nombreux sont ceux qui refusent d'être un « cas social ». Se mêlent 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 vécues comme très difficiles (de Montlibert, 2009 ; Trépos, 2005). Nombre d'endettés, 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, et sans doute aussi son apparence, reste la dernière ligne de défense. Cette dimension est par ailleurs décrite dans la thèse de Perez-Roa (2014) qui montre comment l'endettement, chez de jeunes Montréalais, est vécu comme problématique à partir du moment seulement où l'endetté se sent fautif. En effet, elle montre comment la dimension responsabilisante de l'individu est créatrice d'une détresse autculpabilisante.

Par ailleurs, la dette n'est pas uniquement financière, elle est aussi morale. Il existe un sentiment de dette, ce que relève Bucher (2009) chez 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'institutionnels la laissaient 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 joueurs endettés

se sentent perçus par les autres. Le problème de la dette de jeu se distingue par le fait qu'il est perçu comme infligé à soi-même, et qu'il fait suite à une imprudence de la part du joueur infligée sur lui-même, et sur les autres (puisque à partir du moment où il leur emprunte de l'argent, il leur fait courir un risque). Si les joueurs ont la « liberté de choix » (Suisse, 2005), 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 (BASS, 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 l'individu 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) qui analyse le processus de désaffiliation chez les usagers 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 toxicomane 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 stigmate, nous portant à proposer la notion de « double stigmate » dans les situations d'endettement lié au jeu. En effet, le stigmate économique et le stigmate de la 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 joueurs ont donc tendance à cacher leur pratique pendant longtemps. Selon l'enquête réalisée auprès des participants ayant des problèmes financiers actuels ou passés en raison du jeu (Downs et Woolrych, 2009), plus de 80% de ceux-ci dissimulent ou ont dissimulé leur pratique du jeu, que ce soit en cachant les bordereaux de paris, les billets de loterie et toute autre trace 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 joueurs 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 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 joueurs semblent donc plus enclins à chercher de l'aide quand ils connaissent une baisse de leurs revenus, ou qu'ils ont épuisé toutes les ressources disponibles. Il

est ainsi opportun de noter que ce serait donc le poids de l'endettement qui amènerait les joueurs 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 et al. (2004), 33% des 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 événements de vie qui ont conduit les joueurs 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 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, 2000). Ces crises constitueraient souvent un tournant dans la vie d'une personne où plusieurs demanderaient de l'aide (Blaszczynski et Farell, 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 son 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 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, ceci afin de sortir l'endettement lié au jeu du seul cadre pathologique qui lui est souvent attribué.

3. RÉSULTATS

3.1. GRILLE D'ANALYSE : LES LOGIQUES DE L'ENDETTEMENT

L'endettement est un problème que rencontrent deux tiers des joueurs (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 clés de lecture pour appréhender ces situations : la temporalité de la dette et les profils des personnes endettées.

3.1.1. TEMPORALITÉ DU JEU ET DE LA DETTE

L'endettement, comme son nom l'indique, fait référence à un processus qui 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 qu'il va en s'accélégrant, selon une temporalité différente entre les individus. Cette période d'endettement accéléré ne correspond pour autant pas au début du problème de jeu de l'individu. 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 du joueur (qu'il soit familial ou professionnel) est mis à contribution sans que la problématique soit clairement identifiée comme telle, tant par le joueur que par ses proches, qui permettent au joueur de se maintenir à flot sans pour autant identifier encore le comportement problématique. Cette phase de latence, selon les témoi-

gnages recueillis, peut durer plusieurs années, où la situation financière et personnelle du joueur 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 : le joueur n'est pris en charge par le dispositif socio-sanitaire que très tard dans son processus de jeu et d'endettement.

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 du joueur. Toutefois, selon ces personnes, la bascule dans le jeu excessif qui va aboutir à une prise en charge thérapeutique se situe entre 3 et 5 ans en amont de la récolte du témoignage, ce qui rejoint le constat suivant : la période de latence, faite de haut et de bas, est relativement longue bien que la situation de joueur et de son entourage soit déjà critique.

Cette période semble s'expliquer grâce au mode de vie que les joueurs maintiennent durant de nombreuses années, et leur permet de subvenir aux besoins du ménage. À 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 (Suisse, 2005). Ceci permet aux 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 joueurs 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. Ils déploient ainsi toutes sortes de stratégies pour cacher leurs pertes et

les absorber (Valentine et Hughes, 2008), qui peuvent se répartir selon les principaux moyens suivants :

- ❖ Utilisation totale du salaire
- ❖ Impayés de factures (impôts, loyer, téléphone, etc.)
- ❖ Emprunts auprès de proches, avances sur salaire, etc.
- ❖ Crédit à la consommation
- ❖ Malversations

Il semblerait que ces différentes stratégies soient celles qu'adoptent la plupart des joueurs de la période de latence jusqu'à la bascule. À noter que l'utilisation du salaire dépend de la situation familiale du joueur. En effet, si le joueur est en couple, c'est souvent le conjoint qui va prendre en charge ces frais et donc retarder le moment où le joueur se trouvera en poursuites. À ce titre, il est judicieux de questionner la définition même de l'endettement puisque le joueur peut continuer sa pratique au détriment des finances du ménage sans pour autant être endetté au sens propre du terme.

Ainsi, ce témoignage 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 francs (N7).

Les malversations pour leur part ne sont pas perçues sur le moment en tant que telles par le joueur qui les considère 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. Le joueur perd la vue d'ensemble de l'état de ses comptes. Il “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 n'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 (P2).

Ce témoignage montre bien le cumul des types de dettes : petit crédit, malversations, emprunt aux amis et compagne qui assume la quasi-totalité des frais du ménage.

Il semblerait que ces stratégies soient celles qu'adoptent la plupart des 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 est indépendante, non linéaire, et les joueurs n'y ont recours qu'en fonction de leurs ressources, de leur trajectoire, autrement dit de leur profil. En effet, par exemple, des joueurs célibataires sans famille proche ou des joueurs 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 une représentation de cette période de latence par phases, selon la typologie proposée par Duhaime (2001), loin d'être linéaire et uniforme pour tous les joueurs. Nous proposons dans la partie suivante de distinguer des

profils de joueurs afin d'observer comment cette période de latence est vécue de manière relativement différente selon les profils.

Période de latence

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 proche d'arrêter de participer financièrement qui amènent la personne à devoir prendre une décision

3.1 2. PROFILS IDENTIFIÉS

Dans la littérature, les profils des joueurs ont été amplement décrits, en fonction de leur âge, sexe, types de jeux. Nous ne décrivons cependant pas ces profils de joueurs dans cette partie. S'il existe plusieurs « profils-types » de joueurs excessifs, nous souhaitons mettre en évidence qu'il existe aussi plusieurs profils types de joueurs sujets 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 évènement 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 survenue 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 joueurs excessifs. Elle correspond à ce que Hugues (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). À ce titre, l'émergence d'une pratique addictive, peut, elle aussi, agir comme un véritable *turning point* chez les individus (Teruya et Hser, 2010). Ces moments de rupture peuvent développer chez les individus une vulnérabilité, susceptible d'entraîner la survenue d'autres événements. En effet, certains récits montrent comment les parcours biographiques des 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, et 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 instabilité familiale, présente une plus grande fragilité face aux imprévus. Nous distinguons parmi ces personnes deux cas de figure : celui où les

individus entament une pratique de jeu qui devient très rapidement problématique. 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 bouleversé 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 individus qui présentent une situation économique et culturelle plus favorable que ceux du groupe précédent. Reste qu'ils 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, ils 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 épouser 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 qu'en augmentant l'intensité de la pratique du jeu. Reith et Dobbie (2012) 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 problématique 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'intensité de l'endettement.

3.2. SYMBOLIQUE DU JEU ET DE L'ARGENT

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

À 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 un gagne souvent. Je me souviens que nous avons fait des vacances grâce à ses gains. Nous avions 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, le joueur 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. En dépit de l'aliénation ressentie, le jeu est y perçu comme l'espace du soi à part entière, de la non-contrainte, un champ des possibles infini. C'est aussi le cas pour d'autres joueurs, lors d'une séparation, d'un deuil mais c'est d'autant plus fort si cette pratique est ancrée dans un imaginaire lié à l'enfance car il fait alors partie d'une construction identitaire forte dans ce domaine.

Le temps du jeu se situe dans un espace-temps hors réalité tangible et annihile toutes les angoisses du quotidien et 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 le joueur, à la manière des mondes virtuels et des avatars que l'on y crée. Ainsi le joueur ou la joueuse 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) en dépit de la réalité objective et de ses difficultés.

L'argent et la symbolique qu'il véhicule dans nos sociétés et plus particulièrement pour le joueur sont essentiels dans une problématique de jeu excessif et d'endettement.

En effet, tour à tour argent facile, argent maudit ou encore argent tout-puissant, ce dernier obsède le joueur en tant que finalité et instrument du jeu. Il devient un protagoniste à part entière de

l'univers de sens du joueur. Son ambivalence réside sur sa double fonction de cause de tous les maux et de solution de tous les problèmes.

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 d'une part, alors que le désir qu'il entretient auprès du joueur l'inscrit dans une relation à l'individu qui se joue sur le registre du mythe (tabou, croyances, rituels, etc.). 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 du joueur.

Toutefois, en dépit de la prépondérance de l'argent dans les récits recueillis, la plupart des joueurs ne connaît pas l'état de sa situation financière, ni combien ils jouent, perdent ou gagnent. 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 coquette 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 m'a signé. Il s'est même servi de ma carte bancaire mais c'était de ma faute en fait (N7).

3.3. 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 financières ; les ressources mobilisables, c'est-à-dire avant tout le réseau social, familial (conjoint.e, parents), qui alimente la pratique de jeu.

Afin de réaliser cette typologie, nous nous sommes d'une part 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 sur les différentes personnes reçues par les spécialistes. Enfin, nous avons confronté ces hypothèses au travail qualitatif, qui nous a permis de situer les différentes personnes dans une typologie.

3.3.1. 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 par 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 problématique 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, comme par exemple être en mesure de payer ses factures. L'endettement est donc en priorité communautaire (auprès du réseau familial), l'endettement auprès du réseau social ou des institutions publiques étant repoussé le plus longtemps possible.

Ainsi, trois personnes correspondent à ce profil dans l'échantillon de 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 (N1).

Un second joueur correspond à ce profil. Il est le mari d'une proche témoinant (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.

3.3.2. 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 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, ils 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, ils 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. Souvent donc, ces personnes arrivent à jongler entre différents types de dettes citoyennes. En revanche, les dettes communautaires sont peu mobilisées en raison du fait que l’entourage n’est pas au courant ou que celui-ci n’est pas en mesure de 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 vulnérable 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 vulnérable depuis 5 ans.

3.3.3. 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’elles (le plus souvent, une seule source, avec les 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.

C'est aussi le cas de l'ex-conjoint d'une proche témoignant (P2). Tant que le mariage a tenu, elle a assuré 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 vulnérables.

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 vulnérables.

3.3.4. LES VULNÉRABLES

Ce dernier groupe se compose de personnes en situation précaire : elles ne disposent d'aucune ressource personnelle du fait de leur qualification sociale plutôt faible, et d'autre part, du peu de ressources mobilisables dans leur réseau social et/ou familial. Autrement dit, ce sont des personnes qui sont sensibles au moindre événement 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

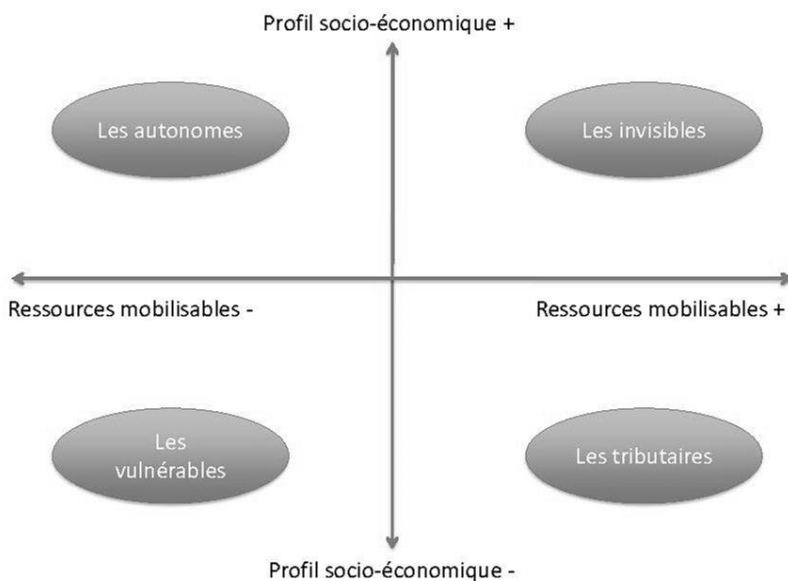
en foyer, il dort dans les abris de la protection civile mais est stabilisé du point de vue de son activité de jeu.

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.

3.4. SYNTHÈSE

Ainsi, nous pouvons distinguer des catégories de personnes selon leur vulnérabilité à l'endettement. Cette typologie peut être représentée dans les graphiques ci-dessous :

Figure 1 : Répartition des groupes en fonction de leur vulnérabilité à l'endettement

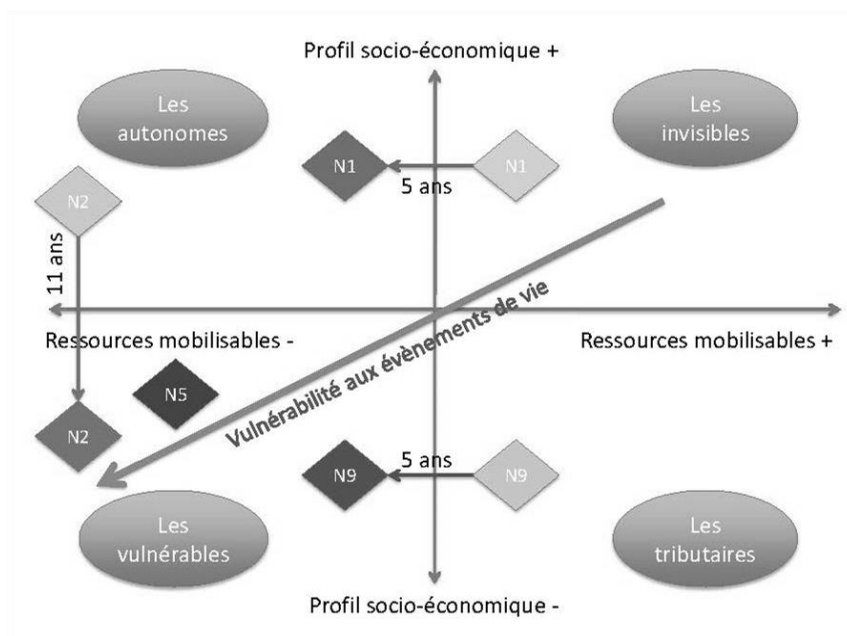


On peut par ailleurs ajouter à ces facteurs une dimension temporelle. En effet, les groupes ne sont pas hermétiques : des individus peuvent se situer à l'intersection de deux groupes, ou peuvent même passer d'une catégorie à l'autre, au fur et à mesure que s'intensifie leur pratique de jeu, perdant au passage leur entourage familial 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 principale de revenus, 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 du joueur. De manière schématique, plus le temps avance, plus le joueur joue, plus le joueur perd, plus il 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 joueurs vulnérables ont quant à eux une marge très faible avant la bascule et leur situation financière est plus vite insoutenable. Ainsi, parmi les joueurs interrogés, ceux qui se trouvent déjà dans la catégorie des vulnérables se maintiennent plus ou moins à flot durant 5 ans (contre une moyenne de 15 ans pour les autonomes ou invisibles) avant de basculer vers des problèmes plus lourds.

Figure 2 : Répartition des groupes en fonction de leur vulnérabilité à l'endettement en fonction des événements de vie



3.5. 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 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. Une hypothèse qu'il est possible de poser est par ailleurs qu'elle s'effectuerait du côté de la médecine privée tant le recours à une aide du réseau sociale 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 joueurs 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 vulnérables, on observe les temps les plus courts entre un début de jeu intensif et une pratique qui devient problématique au regard de l'endettement pour les 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'évènement 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 (Duhaime, 2001), illustrant du temps de latence, que nous avons vu dans la partie 3.1, nous proposons de proposer la synthèse suivante :

Tableau 1. De la période de latence jusqu'au point de rupture dans les différentes catégories.

	Phase d'initiation	Phase d'accélération	Phase critique	Point de rupture
Invisibles	Motif culturel (familial), circonstanciel (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, menace l'équilibre
Autonomes		Dettes communautaires + Dettes sociales ++ Dettes citoyennes +++	Pression exogène peut devenir forte, d'autant que les montants empruntés sont souvent élevés	Évènement, en particulier perte d'emploi
Tributaires		Dettes communautaires +++ Dettes sociales + Dettes citoyennes ++	Dettes peu repérables et durables, peu de pression exogène	Évènement, en particulier divorce, découverte de la pratique de jeu par les proches
Vulnérables		Dettes communautaires + Dettes sociales ++ Dettes citoyennes ++	Phase critique rapidement atteinte, la pression du remboursement rapidement insoutenable	Évènement, étapes de la vie, découverte de la pratique de jeu par les 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*

4. DISCUSSION

Nous proposons de mettre deux thèmes en discussion : d'une part, quid de la sortie d'endettement ? Si les étapes qui mènent à un endettement ont été décrites, ainsi que ce qui est communément appelé « le dévoilement », mais que nous préférons appeler « la bascule » qui mène à la recherche d'aide, en revanche, la sortie de l'endettement 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 ? Quel est son rôle dans l'abandon d'une pratique de jeu excessive ? On sait par exemple que bien que de nombreux joueurs 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). Les ressources à dispositions sont ainsi déterminantes dans la manière d'appréhender le soin.

L'étude montre par ailleurs que même si tous les joueurs sont en situation de vulnérabilité en raison de leur pratique de jeu excessive, tous n'y sont pas exposés selon la même intensité. En effet, comme le montre Soulet (2005), l'exposition à la vulnérabilité est commune à tous les individus, mais de façon inégale. Nous ne sommes vulnérables que dans un contexte donné, et en fonction des protections dont nous bénéficions. Ainsi, les ressources dont disposent les joueurs leur permettent de repousser la période de latence jusqu'à la bascule. Ainsi, les actions de sensibilisation et de repérage doivent porter attention non seulement à la situation

contextuelle des personnes, mais aussi aux ressources à disposition.

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 les personnes qui bénéficient le plus de facteurs de protection face à la situation d'endettement.

Tableau 2. Repérage des différents publics avant la bascule :

Public cible	Repérage précoce durant la période de latence en priorité auprès de :
Invisibles	Famille et proches
Autonomes	Travail
Tributaires	Médecins privés / médecins de famille
Vulnérables	Opérateurs

En termes de prévention, qu'est-ce que nos résultats nous apprennent sur le dispositif en place ? Nous observons qu'alors que l'emphase a jusqu'à présent été fortement portée sur « le dévoilement », autrement dit le rôle des proches, seuls deux groupes sur quatre seraient ainsi prioritairement visés (les vulnérables et les tributaires). Tandis que la littérature montre l'intérêt à orienter les actions de prévention vers l'entourage des joueurs, il est donc important de comprendre les profils des joueurs qui ne font pas appel à leur entourage pour subvenir à leurs besoins afin de mieux cibler les actions.

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.
- BASS (2009). *Coûts sociaux du jeu dans les casinos*. Berne: Mandat de la Commission fédérale des maisons de jeu.
- Becker, Howard (1985). *Outsiders : études de sociologie de la déviance*. Paris: Métailié.
- 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 et Harry Milt (1986). *When Luck Runs Out: Help for Compulsive Gamblers and Their Families*. New York: Warner Books Inc (Mm).
- de Montlibert, Christian (2009). "Le surendettement." *Savoir/Agir* 8(2): 57.
- Delbarre, Sophie et Gilles Perret (2001). *Or esclave et plastique noble*: catalogue de l'exposition La grande illusion: 95-118.
- 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*: 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 Scotland.
- 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). *Pathways to excessive gambling: A societal perspective on youth and adult gambling pursuits*. Burlington: Ashgate Publishing Company.
- Flick, Uwe (2014). *An Introduction to Qualitative Research*. London: Sage Publications.
- 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.
- Garfinkel, Harold (2007). *Recherches en ethnométhodologie*. Paris: Presses universitaires de France.
- 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.
- 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.
- Mauss, Marcel (1923). "Essai sur le don forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques." *L'Année sociologique (1896/1897-1924/1925)* 1: 30-186.
- 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.

Panese, Francesco et Vincent Barras (2009). "Ambivalences de la médicalisation: patients, maladies, clinique", dans Yaya, Hachimi Sanni et Bryan S. Turner (éd.). *Pouvoir médical et santé totalitaire : conséquences socio-anthropologiques et éthiques*. Laval: Les presses de l'Université Laval.

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.

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 (2006). *Research on the Social Impacts of Gambling: Final Report*. Edinburgh: The Scottish Executive.

Reith, Gerda et Fiona Dobbie (2012). "Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour." *Addiction Research & Theory* 21(5): 376-390.

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*.

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.

Sollier, P et G Danville (1908). "Passion du Jeu et manie du Jeu." *Revue Philosophique de la France et de l'Étranger* 65: 561-576.

Soulet, Marc-Henry (2005). "La vulnérabilité comme catégorie de l'action publique." *Pensée plurielle* 10(2): 49-59.

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.
- 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*. London: 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.

Dans la même collection

Sociograph n°1, 2007, *Monitoring misanthropy and rightwing extremist attitudes in Switzerland, An explorative study*, Sandro Cattacin, Brigitta Gerber, Massimo Sardi et Robert Wegener.

Sociograph n°2, 2007, *Marché du sexe et violences à Genève*, Àgi Földhàzi et Milena Chimienti.

Sociograph n°3, 2007, *Évaluation de la loi sur l'intégration des étrangers du Canton de Genève*, Sandro Cattacin, Milena Chimienti, Thomas Kessler, Minh-Son Nguyen et Isabelle Renschler.

Sociograph n°4, 2008, *La socio et après? Enquête sur les trajectoires professionnelles et de formation auprès des licencié-e-s en sociologie de l'Université de Genève entre 1995 et 2005*, Sous la direction de Stefano Losa et Mélanie Battistini. Avec Gaëlle Aeby, Miriam Odoni, Emilie Rosenstein, Sophie Touchais et Manon Wettstein.

Sociograph n°5a, 2009, *Marché du sexe en Suisse. Etat des connaissances, best practices et recommandations, Volet 1 – Revue de la littérature*, Géraldine Bugnon et Milena Chimienti avec la collaboration de Laure Chiquet.

Sociograph n°5b, 2009, *Der Sexmarket in der Schweiz: Kenntnisstand, Best Practices und Empfehlungen, Teil 1 – Literaturübersicht*, Géraldine Bugnon et Milena Chimienti unter Mitarbeit von Laure Chiquet.

Sociograph n°6a, 2009, *Marché du sexe en Suisse. Etat des connaissances, best practices et recommandations, Volet 2 – Cadre légal*, Géraldine Bugnon, Milena Chimienti et Laure Chiquet.

Sociograph n°6b, 2009, *Der Sexmarket in der Schweiz: Kenntnisstand, Best Practices und Empfehlungen, Teil 2 – Rechtsrahmen*, Géraldine Bugnon, Milena Chimienti et Laure Chiquet.

Sociograph n°7, 2009, *Marché du sexe en Suisse. Etat des connaissances, best practices et recommandations, Volet 3 – Mapping, contrôle et promotion de la santé dans le marché du sexe en Suisse*, Géraldine Bugnon, Milena Chimienti et Laure Chiquet avec la collaboration de Jakob Eberhard.

Sociograph n°8, 2009, «*Nous, on soigne rien sauf des machines*». *Le pouvoir insoupçonné des aides-soignants en Anesthésie*. Sous la direction de Mathilde Bourrier. Avec Aristoteles Aguilar, Mathilde Bourrier, Ekaterina Dimitrova, Solène Gouilhers, Marius Lachavanne, Mélinée Schindler et Marc Venturin.

Sociograph n°9, 2011, *The legacy of the theory of high reliability organizations: an ethnographic endeavor*. Mathilde Bourrier (Sociograph – Working Paper 6).

Sociograph n°10, 2011, *Unitarism, pluralism, radicalism ... and the rest ?* Conor Cradden (Sociograph – Working Paper 7).

Sociograph n°11, 2011, *Evaluation du projet-pilote Detention, Enjeux, instruments et impacts de l'intervention de la Croix-Rouge Suisse dans les centres de détention administrative*. Nathalie Kakpo, Laure Kaeser et Sandro Cattacin.

Sociograph n°12, 2011, *A nouveau la ville ? Un débat sur le retour de l'urbain*. Sous la direction de Sandro Cattacin et Agi Földhàzi.

Sociograph n°13, 2011, *Capital social et coparentage dans les familles recomposées et de première union*. Sous la direction de Eric Widmer et Nicolas Favez. Avec Gaëlle Aeby, Ivan De Carlo et Minh-Thuy Doan.

Sociograph n°14, 2012, *Les publics du Théâtre Forum Meyrin : Une étude à partir des données de billetterie*. Sami Coll, Luc Gauthier et André Ducret.

Sociograph n°15, 2013, *Migrations transnationales sénégalaises, intégration et développement. Le rôle des associations de la diaspora à Milan, Paris et Genève*. Jenny Maggi, Dame Sarr, Eva Green, Oriane Sarrasin et Anna Ferro.

Sociograph n°16, 2014, *Institutions, acteurs et enjeux de la protection de l'adulte dans le canton de Genève*. Sous la direction de Mathilde Bourrier. Avec Alexandre Pillonel, Clara Barrelet, Eline De Gaspari, Maxime Felder, Nuné Nikoghosyan et Isabela Vieira Bertho.

Sociograph n°17, 2015, *Recensions 1983-2013*, André Ducret. Avant-propos de Jacques Coenen-Huther.

Sociograph n°18, 2015, *Un lieu pour penser l'addiction. Evaluation de l'Académie des Dépendances*, Anne Philibert et Sandro Cattacin.

Sociograph n°19, 2015, *Connivences et antagonismes. Enquête sociologique dans six rues de Genève*. Edité par Maxime Felder, Sandro Cattacin, Loïc

Pignolo, Patricia Naegeli et Alessandro Monsutti. Avec Guillaume Chillier, Monica Devouassoud, Lilla Hadji Guer, Sinisa Hadziabdic, Félix Luginbuhl, Angela Montano, Sonia Perego, Loïc Pignolo, Loïc Riom, Florise Vaubien et Regula Zimmermann.

Sociograph n°20, 2015, *La catastrophe de Mattmark dans la presse. Analyse de la presse écrite*. Edité par Sandro Cattacin, Toni Ricciardi et Irina Radu. Avec Yasmine Ahamed, Lucie Cinardo, Caroline Deniel, Dan Orsholits, Steffanie Perez, Elena Rocco, Julien Ruey, Katleen Ryser, Cynthia Soares et Karen Viadest.

Sociograph n°21, 2015, *La catastrophe de Mattmark. Aspects sociologiques*. Edité par Sandro Cattacin, Toni Ricciardi et Irina Radu. Avec Yasmine Ahamed, Caroline Deniel, Dan Orsholits, Steffanie Perez, Elena Rocco, Julien Ruey, Katleen Ryser, Cynthia Soares et Karen Viadest.

Sociograph n°22 a, 2015, *Sind Drogen gefährlich? Gefährlichkeitsabschätzungen psychoaktiver Substanzen*. Domenig Dagmar und Sandro Cattacin.

Sociograph n°22 b, 2015, *Les drogues sont-elles dangereuses ? Estimations de la dangerosité des substances psychoactives*. Domenig Dagmar et Sandro Cattacin. Traduction de Erik Verkooyen.

Sociograph n°23, 2016, *Malleable Minds? Teasing Out the Causal Effect(s) of Union Membership on Job Attitudes and Political Outcomes*. Sinisa Hadziabdic.

Sociograph n°24, 2016, *Les familles de milieu populaire dans une commune genevoise. Intégration sociale et soutien à la parentalité*. Eric Widmer, Sabrina Roduit et Marie-Eve Zufferey.

Sociograph n°25, 2016, *Addictions et société : voyage au pays des ombres. Actes du colloque des 50 ans du GREA*. Edité par Anne Philibert, Géraldine Morel et Sandro Cattacin.

Sociograph n°26, 2017, *Complicity and Antagonism: Anthropological Views of Geneva*. Edited by Alessandro Monsutti, Françoise Grange Omokaro, Philippe Gazagne and Sandro Cattacin. With Savannah Dodd, Juliana Ghazi, Victoria Gronwald, Sarah Hayes, Aditya Kakati, Samira Marty, Linda Peterhans, Dagna Rams, Rosie Sims and drawings by Heather Suttor.

Sociograph n°27, 2016, *Begleitung von Menschen mit einer kognitiven Beeinträchtigung im Spital. Ambivalenzen und Pragmatismus von Schnittstellen.* Anna Weber.

Sociograph 28, 2016, *"We're from Switzerland, that's a Chocolate Island in Sweden!" Comprendre l'indie rock du point de vue de six groupes suisses.* Loïc Riom.

Sociograph 29, 2016, *Le devenir professionnel des diplômés en sciences sociales entre 2005 et 2015.* Julien Ruey, Emilie Rosenstein, Rita Gouveia et Eric Widmer.

Sociograph n°30, 2017, *Viellissement et espaces urbains.* Edité par Cornelia Hummel, Claudine Burton-Jeangros et Loïc Riom. Avec Alizée Lenggenhager, Heber Gomez Malave, Martina von Arx, Michael Deml et Ndeye Ndao.

Sociograph n°31, 2017, *Voting for the Populist Radical Right in Switzerland: A Panel Data Analysis.* Dan Orsholits

Sociograph n°32, 2017, *« C'est pas un boulot, c'est du business. » L'agir des dealers ouest-africains dans un quartier genevois.* Loïc Pignolo

Sociograph n°33, 2017, *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 et Sandro Cattacin

Toutes les publications se trouvent en ligne sous :
www.unige.ch/sciences-societe/socio/sociograph

Les jeux d'argent représentent un champ d'étude en développement depuis une vingtaine d'années, marquées par le dépassement en addictologie, dans les années 1990, de la notion de « dépendance avec substance » vers celle de dépendance dite « sans produits ». Au-delà des défis cliniques et de prises en charge largement investis par la littérature, la compréhension du processus social de l'endettement en lien avec la pratique de jeux d'argent apporte un éclairage utile pour saisir des trajectoires singulières chez les personnes rencontrées.

Issu d'une recherche soutenue par le Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ), cet ouvrage propose, à partir d'une revue de la littérature ainsi que d'une enquête auprès des joueurs et des services d'aide, une analyse des différentes logiques d'endettement. Loin d'être un processus qui touche les personnes de manière homogène, nous montrons qu'il est possible d'établir une typologie parmi les joueurs qui s'illustre notamment dans des trajectoires d'endettement variées, dans le temps et en intensité.

Anne Philibert est doctorante à l'Université de Genève et travaille sur les expériences alternatives de régulation du cannabis.

Géraldine Morel est docteure en anthropologie, chargée de projet au Groupe romand d'étude des addictions (GREA).

Loïc Pignolo est sociologue et travaille sur des questions urbaines, notamment liées aux dealers de rue.

Sandro Cattacin est professeur au Département de sociologie et directeur de l'Institut de recherches sociologiques de l'Université de Genève.

