



Commission des Jeux de Hasard



DOSSIER PEDAGOGIQUE



!INTRODUCTION DOSSIER PEDAGOGIQUE

Le film BLUFF est un outil pédagogique destiné aux jeunes de 14 et 18 ans. Ce dossier pédagogique l'accompagne et a été conçu à l'intention de toute personne en contact avec des jeunes, de l'éducateur au professeur d'école.

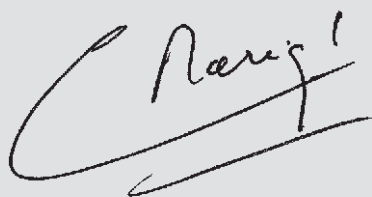
L'objectif de ce film et de ce dossier est de fournir aux jeunes les éléments qui leur permettront de comprendre les règles auxquelles sont soumis les jeux d'argent. Une compréhension erronée de leurs règles de fonctionnement et l'ignorance des pièges qu'ils renferment peuvent mettre en danger certains jeunes. En outre, il se peut que ceux-ci soient déjà confrontés à une situation problématique ou de dépendance aux jeux, notamment à travers leur famille ou connaissances.

Les jeux de hasard font l'objet d'une publicité effrénée, sur tous types de médias et surtout sur Internet. Les jeunes sont les premiers visés. En outre la mode du poker s'est déjà largement répandue. L'offre de jeux sur Internet contribue à l'apprentissage du jeu par les plus jeunes.

Le jeu existe depuis la nuit des temps. Il est avant toute chose une activité qui contribue au développement de la personne, mais aussi au divertissement. Mais de divertissement, le jeu peut, si mal maîtrisé ou mal appréhendé, dériver jusqu'à devenir pathologique. Cette pathologie touche indifféremment les gens, de toutes les nationalités, origines, religions et classes sociales.

Dans le cadre des assuétudes, les jeux de hasard prennent une place moindre que les dépendances aux substances psycho-actives. Pourtant ils peuvent occasionner des dégâts tout aussi importants. Il est généralement admis que de 1 à 2% de la population générale souffre des conséquences négatives d'une pratique de jeu excessive. Les problèmes de jeu n'épargnent pas les jeunes adultes. Les services d'aide enregistrent en effet de nombreuses consultations de la part de jeunes âgés de 18 à 24 ans. D'où la nécessité d'une bonne information du public jeune et un travail de prévention.

Nous vous souhaitons une bonne lecture !



Le film peut être visionné sur le site web qui lui est consacré www.bluffonline.be

Pour partager vos réflexions sur ce projet, envoyez-nous un mail à : ksc-cjh@just.fgov.be

Approche

Tout d'abord, une distinction doit être faite entre une pratique du jeu occasionnelle, régulière, excessive et la dépendance aux jeux. L'objet du présent film et dossier pédagogique n'est pas de dramatiser la pratique des jeux de hasard mais plutôt de sensibiliser les jeunes aux dérives d'une pratique excessive et aux risques de dépendance. Pour cela, il faut démystifier le jeu.

Le matériel pédagogique a pour objectif d'analyser la problématique de la dépendance aux jeux dans son ensemble. Les jeux de hasard répondent en effet tous aux mêmes règles, qui seront décortiquées par la suite. Une large place est accordée aux motivations qui poussent à jouer, aux croyances erronées que développent des joueurs accoutumés et aux stratégies (martingales, calculs de probabilité) développées par les joueurs pour décrocher le gros lot, en particulier dans le 4ème cahier qui propose différents jeux et activités.

Des pistes pour réduire les risques d'émergence d'une dépendance aux jeux seront aussi données.

Les stratégies commerciales des opérateurs de jeux seront abordées. L'accent est mis sur les jeux auxquels les jeunes sont le plus confrontés, tels que le poker, les jeux sur Internet et les billets à gratter.

Structure du dossier

Le dossier est divisé en quatre cahiers distincts. **Dans le premier cahier** seront abordés successivement, l'histoire des jeux de hasard, leur nature ou caractéristiques intrinsèques, les différents types de jeux de hasard que l'on trouve en Belgique, la législation belge en la matière, et enfin une courte réflexion à propos de la place du jeu dans la société.

La prévalence et l'émergence de la dépendance aux jeux sont abordés **dans le deuxième cahier**. La description de cette pathologie, les facteurs de risque liés à son développement éventuel et les croyances erronées qui émergent chez les joueurs dépendants seront mises en évidence. Des pistes pour réduire les risques de dépendance ultérieure et garder le jeu sous contrôle, notamment à l'intention de l'entourage, et des adresses d'aide utiles seront enfin données.

Le troisième cahier est destiné à approfondir le film. Le film a une durée totale de 37 minutes et est découpé en 5 parties, reflétant l'escalade vers la dépendance aux jeux avec tous ses corollaires. Des questions font écho à chacune des 5 parties et visent à mettre en lumière les différents éléments et informations qu'elles contiennent ainsi qu'à pousser les jeunes à la réflexion. Le film est réaliste et a été conçu pour qu'ils puissent s'identifier à ce qui est raconté. Le rythme accroche le spectateur.

Enfin, le dossier pédagogique est complété par une série d'activités. Un quiz, des jeux de calcul de probabilité, des fiches-débats permettront de prolonger la réflexion en groupe. Un jeu de société permettra au jeune d'appréhender les lois du hasard et d'identifier les différentes sensations, comme l'excitation, que le jeu procure.

Remerciements

Nous remercions les organismes et personnes suivantes pour leur soutien, aide et leurs précieux conseils:

- l'asbl Le Pélican, en particulier Valentine Teller, Laurence Genin, Juliette Vilet et Marc Cruypeninck ;
- Serge Minet, de la Clinique du jeu Dostoïevski du CHU Brugmann;
- Vereniging voor Alcohol en andere Drugproblemen, en particulier Mia De Bock ;
- Centra voor Alcohol en andere Drugproblemen (CAD) Limburg, en particulier Ronny Willemen et Katrien Kellens ;
- Jean-Christophe Choffray, du Casino de Spa ;
- Nos collègues et les personnes qu'elles ont mis à contribution, en particulier Barbara Masquelier, Marc Callu, Marjolein De Paepe, Stefaan Beerens, Jo Hayen, Sabine Rutten et Frédéric Dulière.

Utilisation

Le matériel est divisé en plusieurs parties :

- Le film
- Le dossier pédagogique (Cahier 1 : Qu'est-ce qu'un jeu de hasard ? - Cahier 2 : Qu'est-ce que l'accoutumance au jeu ? - Cahier 3 : BLUFF!, les questions - Cahier 4 : Jeux et activités - Autres ressources)
- Un jeu de cartes à jouer
- Un poster de prévention
- Le jeu « BLUFF! – Do you have a Poker Face ? »
- Un formulaire d'évaluation

Dans quel cadre le film peut-il être présenté ?

Le sujet est vaste et la disponibilité de temps peut varier. C'est pourquoi l'animateur a le choix du temps qu'il souhaite consacrer à cette problématique et des activités qui sont proposées.

Ce matériel pédagogique est conçu pour mener une action de prévention en groupe dans un cadre avant tout scolaire. Le film vise à susciter le débat sur la pratique des jeux de hasard, le partage d'opinions et d'expériences entre jeunes. Pour le titulaire de classe, le phénomène du jeu, permettra l'ouverture d'un débat au sein des groupes.

Le matériel pédagogique met en avant plusieurs facettes de la dépendance aux jeux, ce qui permet d'envisager son utilisation conjointe par des professeurs de disciplines différentes. Le matériel étant bilingue, ce sujet peut s'inscrire dans le cadre d'un cours de langue. Il est aussi axé sur les probabilités ce qui permet de l'intégrer dans un cours de mathématiques.

Enfin, il s'agit d'un thème économique et social qui s'inscrit dans une actualité brûlante : l'adoption de la nouvelle loi sur les jeux de hasard, les récents sondages réalisés auprès des jeunes sur leur consommation des jeux de hasard (CRIOC) et dont la presse s'est fait l'écho, la mode du poker, la cyber-dépendance. Il prend donc naturellement sa place dans les cours de sciences sociales ou de philosophie.

Enfin des animations par des services spécialisés dans la promotion de la santé et la prévention des assuétudes auprès des jeunes peuvent être envisagées. Le film et le dossier seront distribués à divers organismes et associations engagés dans ces secteurs comme les Centres Locaux de Promotion de la Santé (CLPS) ou les services de Promotion de la Santé à l'Ecole (PSE). Pour en savoir plus, vous pouvez contacter la Commission des jeux de hasard (www.gamingcommission.fgov.be, tél : 02/504 00 40) qui est l'éditeur responsable de ce matériel.

Table des matières

■ Cahier #1 : Qu'est-ce qu'un jeu de hasard ?	5
Un peu d'histoire	6
Le jeu	6
Le hasard	6
Les jeux de hasard	7
Les formes de jeux de hasard	10
Les caractéristiques des jeux de hasard	10
La définition de « jeux de hasard »	10
Les caractéristiques des jeux de hasard	11
Les jeux de hasard que l'on trouve en Belgique	12
Les loteries	13
Le bingo ou kienen non commercial	13
Le bingo ou one-ball	14
Les jeux de table traditionnels	14
Les appareils de jeux automatiques	17
Les paris	18
Les jeux médias/télévisés	18
Les jeux illégaux	18
Le cadre légal des jeux de hasard	19
La protection des joueurs	19
Dispositions légales	20
Conclusion	22
■ Cahier #2 : Qu'est-ce que la dépendance aux jeux ?	23
Du jeu récréatif à la dépendance aux jeux	24
Prévalence	24
Pourquoi joue-t-on ?	25
L'émergence de la dépendance	26
Conclusion	27
La dépendance aux jeux	28
Classification	28
Les facteurs de risque - derniers savoirs en la matière	29
Les facteurs de risque du jeu sur Internet (<i>Témoignage</i>)	34
Les fausses croyances	36
La réduction des risques	37
Détecter les problèmes de jeu	37
L'entourage du joueur	39
Quelques conseils pour réduire les risques de dépendance	39
Où trouver de l'aide ?	40
Coupures de journaux	42

>>

■ Cahier #3 : BLUFF!, les questions	45
Cinq épisodes	
1. Four of a kind - Le début (épisode 1)	46
2. Bono - l'enjeu (épisode 2)	46
3. The rise - Le gain (épisode 3)	48
4. The fall - la chasse (épisode 4)	48
5. Royal flush - Le désespoir (épisode 5)	49
Feuille de route	50
■ Cahier #4 : Jeux et activités	53
Quiz Vrai ou Faux 14-18 ans	54
Quiz Vrai ou Faux sur la cyber-dépendance 14-15 ans	56
Jeu de cartes 14-18 ans	58
Jeu de dés 14-18 ans	59
Jeux de calcul 14-18 ans	60
1- Le jeu de la martingale	60
2- La roulette	60
Fiches-débat	61
1- Citations	61
2- Avez-vous déjà participé à des jeux de hasard ?	61
3- Le jackpot ça fait rêver	62
4- La publicité vous touche-t-elle ?	62
5- Quand on ne contrôle plus son jeu	63
6- La loi sur les jeux de hasard	64
Jeux de rôle	65
Sujet 1 : Une famille presque comme toutes les autres	65
Sujet 2 : Le jeu à l'école	65
■ Autres ressources	66

Editeur responsable :

Commission des jeux de hasard

47 Cantersteen - 1000 Bruxelles

Tél : 02/504.00.40 – Fax : 02/504.00.66

Web : www.gamingcommission.fgov.beEmail : barbara.masquelier@just.fgov.be (fr)marjolein.depaepe@just.fgov.be (nd)

CAHIER #1

Qu'est-ce qu'un jeu de hasard ?



Un peu d'histoire

Le jeu

Le jeu est intrinsèquement lié à l'humanité. Le jeu envahit tous les domaines de la vie. L'être humain, bébé déjà, apprend et explore le monde à travers le jeu. Le jeune enfant construit sa personnalité en testant et en interagissant avec les autres et son environnement³. L'enfant apprend à se différencier et accède à des formes plus symboliques, à la fiction, ce qui lui permet de se représenter lui-même et le monde. Plus tard, le jeune adulte explorera les différentes facettes de la vie et s'initiera aux rites sociaux de la même manière. Le jeu et la vie, comme on le voit, sont intimement liés. En outre, comme l'explique Jean Piaget, psychologue suisse, le jeu conduit l'homme à la « *conscience intime du rapport au hasard et à la réalité* ». Le jeu doit donc être considéré comme une valeur positive, puisqu'il permet à l'être humain de se construire en rapport avec le monde, d'évoluer. Dans ce cas, il n'aliène nullement l'homme ni n'oppose d'obstacle à son bonheur.

Le jeu ne semble pas non plus étranger au monde animal. Une étude de l'Université de Duke de 2005 indique que des macaques préfèrent viser une cible plus risquée qui leur donne des quantités variables de jus qu'une cible plus sûre qui leur donne toujours la même quantité de jus.

Le hasard

Depuis la nuit des temps, l'homme est confronté chaque jour à l'inconnu, au hasard de survivre aux obstacles, aux divers dangers et aux bêtes sauvages. Depuis toujours, l'homme a fait appel au hasard pour prendre des décisions comme savoir qui aura droit au plus beau morceau de gibier, la direction pour s'assurer une chasse fructueuse, ou pour connaître les dispositions des dieux quant aux entreprises envisagées au moyen de pratiques divinatoires.

Les pratiques divinatoires existent dans toutes les civilisations. Divers types de signes pouvaient être interprétés pour pronostiquer, tels le vol des oiseaux (augures), les entrailles d'animaux (haruspices) ou le mouvement des flammes (pyromancie). La cléromancie tire quant à elle parti d'un mouvement déclenché par l'homme, dirigé par le hasard et censé traduire une volonté divine. Ainsi peut-on voir sur une coupe de Douris, en Grèce, des guerriers recourir, en présence de la déesse Athéna, à une « lithobolie », littéralement « jet de pierres » en guise de divination.

« *Le sort met fin aux querelles et décide entre les puissants.* »

Proverbes 18 :18

Enfin, en parcourant l'histoire, on observe que le hasard a parfois aussi permis d'éviter des jalousies et de garantir ainsi une certaine égalité entre les hommes lors de certaines prises de

décision. Aux temps bibliques par exemple, Josué tire au sort pour attribuer les parcelles de la terre de Canaan aux différentes tribus d'Israël. Le douzième apôtre, Matthias fut choisi au détriment de Joseph Barsabbas, par tirage au sort. Jules César statuait sur des litiges en recourant au sort. Son petit-neveu, devenu Auguste César avait recours au hasard pour distribuer des cadeaux de valeur inégale à ses proches². Les Romains en outre combinaient les charges élues à celles attribuées par tirage au sort. Enfin, en 1020, le roi Olaf de Norvège et le roi Olaf de Suède pour résoudre leur désaccord quant à l'attribution de la région isolée de Hissing, utilisèrent une paire de dés.

² Roll the Bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p27

³ L'apprentissage par essais-erreurs lui permettra d'avancer.

Origine du mot « hasard »

Le mot « hasard » date de la fin du XI^e siècle, du temps des croisades. Les principautés musulmanes sont assaillies par les chrétiens. En Syrie, un château résiste à l'envahisseur. Le siège s'éternisant, les soldats inventent un jeu de dés pour tuer le temps, auquel ils donnent le nom du château: El Azar. Voici comment naît le mot hasard qui signifie «le dé» en arabe.

Les jeux de hasard

Les jeux de hasard ne sont pas l'apanage d'une civilisation

Comme pour de nombreuses autres activités humaines, telles que la musique, la peinture ou la prière, il est difficile de dater l'apparition des jeux de hasard chez l'homme. La pratique des jeux de hasard n'est pas l'apanage d'une civilisation. Des traces en sont trouvées dans de nombreuses cultures antiques qui nous ont laissé des témoignages de la place importante qu'a, de tous temps, occupé la passion du jeu.

En Mésopotamie, où sont apparues les premières cités, les fouilles archéologiques ont mis en évidence quantité d'osselets qui témoignent de leur très répandu usage à d'autres fins que divinatoires. En Egypte, les rapports témoignent des sanctions qui étaient prononcées contre les joueurs et qui les condamnaient aux travaux forcés dans des carrières, sans doute en vue de l'édification des pyramides. Des dés «pipés» ont été découverts dans des sarcophages vieux de 2.000 ans. En Inde, le *Rig Veda*, le Livre des Hymnes dont les dernières écritures remontent au 12^{ème} siècle av. J-C, un hymne décrit la passion d'un joueur qui fini par tout perdre. Le *Mahabahrata* (15^{ème} siècle av. J-C) décrit un lieu somptueux dédié au jeu. Des combats de coqs étaient déjà organisés en Inde et en Chine il y a 3.000 av. J-C. Les Romains baignaient dans une atmosphère faite de mystères et de signes comme rapporté par Pline l'Ancien. Les «tavernes» étaient des endroits propices au jeu, où certains se ruinaient déjà. Il est attesté que des paris avaient lieu sur les jeux organisés à Rome, en particulier sur les courses de chars, le jeu favori des Romains, ce qui explique le déchaînement de tant de passions. Le lendemain de grands buffets étaient organisés, vraisemblablement pour soulager le sort de ceux qui avaient tout perdu. Les soldats romains dispersés aux quatre coins de l'Empire, se distraient grâce aux dés, contribuant ainsi sans doute à en diffuser la pratique. Comme le rapporte Tacite, les Germains étaient réputés pour être de grands joueurs, ce dont témoigne leur culte au dieu Mercure, dieu de la divination et leur pratique de la cléromancie. Ceux-ci pariaient jusqu'à leur liberté⁴. De l'autre côté de l'Atlantique, les Indiens natifs d'Amérique étaient aussi de fervents joueurs, tout comme les Mayas et les Aztèques.

Les hommes jouent à l'image de leurs dieux. Les Grecs croyaient en effet que l'Univers avait été partagé entre Zeus, Poséidon et Hadès par un tirage au sort. En Egypte, Thoth, qui avait gagné au jeu cinq jours supplémentaires qui complètent l'année, permit à Nut, punie par Ra, de donner naissance à cinq enfants, les ancêtres mêmes de l'humanité. En Inde, Shiva, sa femme Pravadi, et leurs deux enfants s'adonnaient régulièrement au jeu. Cet événement est commémoré lors de la fête de Diwali, le festival des lumières, considéré encore aujourd'hui en Inde comme un jour de chance au jeu⁵.

⁴ Roll the Bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p30

⁵ Roll the Bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p11et 13

La difficile réglementation des jeux de hasard

De tout temps leur pratique a été sujette à controverses, parce que provoquant rixes, ruines, et addiction. La littérature témoigne des effets de la passion dévorante du jeu chez l'homme (Boccace *Décameron*, Chaucer *Canterbury Tales*). Le jeu fut interdit ou réglementé à peu près partout mais ces mesures ne parvinrent jamais à l'éradiquer ni même à en courber l'attrait. C'est ainsi qu'à Rome, le jeu était officiellement interdit durant l'année et une dérogation était accordée durant les Saturnales, ceci afin de décourager la pratique régulière du jeu. Mais cette interdiction n'était pas respectée, à commencer par les empereurs eux-mêmes (Néron et Claude). Commode aurait transformé le Palais impérial en maison de jeux⁶.

Cette option d'autoriser le jeu durant les périodes de fêtes est observée à différentes époques et en différents lieux, comme en Italie au début de la Renaissance où les communes autorisaient le jeu en des endroits déterminés pendant la période de Noël, à Pâques, à la Pentecôte ou à l'occasion de certaines foires ou fêtes patronales. Les rabbins des communautés juives de cette époque permirent eux aussi de jouer durant les fêtes religieuses (Purim, Hannukah), voire les périodes de jeûne. En Angleterre sous Edouard IV et Henri VII, jouer était autorisé durant la période de Noël⁷. Sous Henry VIII, le jeu était une prérogative exclusivement royale et un «Groom porter», chargé d'organiser le jeu pour la Cour, fut désigné. Ce poste exista durant 250 ans. A la fin du 14^{ème} siècle, dans la ville de Nuremberg, les jeux de cartes, qui connaissaient un succès grandissant, au début interdits, furent aussi autorisés les jours de congé⁸. En se penchant sur l'histoire de nombreux pays, on observe une attitude ambivalente chez des législateurs qui, ne parvenant pas à faire respecter les interdictions, durent souvent se résoudre à autoriser le jeu, au moins dans certaines proportions. Des monarques tentèrent aussi d'interdire le jeu, activité oisive, qui empêchait le peuple de se préparer à la guerre, tel Henri VIII en Angleterre, dont les soldats préféraient le jeu aux entraînements au tir.

Au niveau religieux, seul l'Islam condamne formellement le jeu, le considérant comme une abomination, sans pour autant réussir à le faire disparaître totalement, les paris sur les courses d'animaux restant populaires⁹. Les autres religions monothéistes se sont souvent prononcées contre la pratique des jeux de hasard, surtout à l'égard du clergé, mais sans jamais condamner celle-ci formellement. Le Talmud refuse le témoignage de joueurs non-repentis.

Une passion non démentie

La passion du jeu n'épargne aucune classe sociale, des plus pauvres aux plus riches en passant par les classes bourgeoises. Les jeux de hasard se sont davantage développés durant des périodes où l'argent circulait en abondance, comme à Florence, sous le règne de Laurent le Magnifique, à Venise, au 17^{ème} siècle à la grande époque des «ridotti» et casinos, ou encore en France, sous le règne du Roi-Soleil, lorsque tout Versailles jouait. En Angleterre, lorsque la femme d'Henri VIII, Ann Boleyn et son frère furent jugés pour trahison et inceste, les chances étaient à 10 contre 1 en faveur de l'acquittement. Mais les périodes d'instabilité économique ne semblent pas avoir pu mettre un terme à cet engouement comme en France durant la révolution à la fin du 18^{ème} siècle.

L'exploitation du jeu à des fins commerciales

Jusqu'à l'apparition de l'exploitation du jeu à des fins commerciales, le jeu était principalement une activité sociale, qui se pratiquait entre « amis » ou pairs. Avec le développement de la science des proba-

⁶ Roll the Bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p28

⁷ Roll the Bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p61 et 63

⁸ Roll the bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p56

⁹ Roll the bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p35

bilités grâce à Cardano, puis Galilée, Blaise Pascal (avec le triangle de Pascal) et enfin Huygens qui publia le premier ouvrage sur les probabilités en 1657, le hasard fut petit à petit domestiqué. On comprit que l'on pouvait tirer avantage des probabilités et du paiement des gains. L'institutionnalisation de loteries « commerciales » avec paiement d'un enjeu au 16^{ème} et 17^{ème} siècle en est la première illustration. Les premières loteries semblent être apparues dans les Flandres au bénéfice des églises et des guildes. Plus tard, ces loteries furent interdites (comme à Bruges en 1561) et la prérogative revint aux municipalités. Une loterie fut organisée en 1444 par la ville de L'Ecluse en France pour restaurer ses remparts. En 1466 à Bruges, une loterie fut organisée par les habitants pour venir en aide aux déshérités. Les marchands italiens importèrent le concept chez eux, où les municipalités exigèrent qu'un contrôle soit effectué sur les loteries commerciales et une partie des revenus redistribuée à des œuvres charitables : ainsi naquit le concept de loteries autorisées par l'Etat¹⁰. L'exploitation des jeux de hasard, de cartes ou de dés par des joueurs professionnels, en est une autre illustration.

En Belgique

La Belgique occupe une place singulière dans l'univers du jeu. En effet la ville de Spa, renommée pour ses eaux dès le 16^{ème} siècle, attire des curistes de l'Europe entière. La tradition du jeu remonte à cette époque, et le casino de Spa, qui date de 1763, est considéré par certains comme le plus vieux casino légal du monde. Mais cette information est contredite par l'existence de casinos à Venise dès le 16^{ème} siècle, le premier « ridotto » ayant été ouvert dans le Palazzo San Moisè en 1638. Les premières courses de chevaux d'Europe continentale auraient également eu lieu à Spa durant la première moitié du 19^{ème} siècle.

Avant l'adoption de la *loi pénale du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard*, l'exploitation des casinos de Spa, Dinant, Chaudfontaine, Namur, Middelkerke, Blankenberge, Knokke et Ostende était interdite par la *loi du 24 octobre 1902 sur les jeux*, mais était de fait tolérée par les Parquets Généraux pour des raisons « fiscales et historiques », ce qui permit au fisc de prélever sa « dîme » sur les recettes des jeux. Quant aux slots, présents à l'époque dans les cafés, ceux-ci étaient considérés comme des jeux d'amusement et échappaient donc à un contrôle efficace. Les paris mutuels sportifs furent régularisés par la loi du 26 juin 1963 et les paris à cote et sur les courses de chevaux par la loi fiscale (CTA) du 23 novembre 1965.

Aujourd'hui

Subversifs dès les origines, les jeux d'argent sont depuis longtemps interdits ou alors strictement réglementés. Rares sont les pays où aucune forme de jeu n'est autorisée. En Chine, il fait partie intégrante de la vie sociale et les paris sur les combats d'animaux tels que les coqs, mais aussi les grillons ou les poissons (oui, oui !) sont très prisés. Dans les années 90 avec le développement du World Wide Web, les jeux de hasard ont fait leur apparition sur la Toile. Le contrôle de ces jeux est plus ardu à cause de leur caractère trans-frontalier et virtuel. Des sites de jeux basés dans des juridictions offshore offrent leurs produits sans devoir payer de taxe et sans qu'un contrôle des actionnaires et des jeux efficace puisse avoir lieu. En Chine, les parieurs peuvent miser sur des matches de football se déroulant en Europe. Ces jeux attirent des groupes mafieux comme l'a démontré l'affaire Yé, scandale qui a éclaboussé le football belge fin 2006. En outre les sites de jeux illégaux peuvent facilement changer d'adresse IP. Aujourd'hui, des jeux de hasard sont aussi proposés via les GSMs et la télévision digitale.

¹⁰ Roll the bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p84

Les formes de jeux de hasard

Les jeux de hasard, avant l'apparition des cartes, consistaient principalement en le lancement d'objets, dont des noyaux ou des coquillages, le tirage au sort et les paris. Le premier jeu de hasard, utilisé aussi à des fins divinatoires, est le jeu de « pile ou face ». Les astragales, os extraits des chevilles de moutons, sont les ancêtres des dés en ivoire, os, bois ou pierre. Ces dés ou osselets étaient utilisés par les Egyptiens pour jouer à des jeux de plateau¹¹, dont un jeu qui pourrait être considéré comme l'ancêtre du backgammon. Des peuplades natives d'Amérique du Nord privilégiaient les jeux de devinette et les jeux de dés et les Aztèques un jeu de balle ressemblant à la belote sur lequel ils pariaient¹².

Les cartes à jouer ne sont quant à elles apparues qu'au XIV^{ème} siècle et se sont répandues à travers toute l'Europe grâce aux Italiens. On pense que les cartes viennent de Chine, certains disent d'Inde, ont été importées en Perse et se sont diffusées dans le monde islamique. C'est au contact des Arabes que les Italiens les auraient découvertes. Les motifs des cartes « italiennes » sont en effet similaires à ceux des cartes à jouer utilisées par les Mamelouk. Le jeu de 52 cartes et quatre couleurs, comprenant 10 chiffres et trois figures date de cette époque et s'est très rapidement répandu à travers toute l'Europe, revêtant différentes formes, jusqu'à l'apparition du Tarot vers 1425. Nombreuses sont les variantes géographiques des jeux de cartes. La roulette actuelle provient du jeu de roly-poly joué en Angleterre auquel les Français apportèrent quelques modifications.

Enfin, à la fin du 19^{ème} siècle sont apparus aux Etats-Unis, les appareils de jeux automatiques, connus aussi sous le nom de « bandit-manchot ». C'est l'Américain Charles August Fey qui créa la première machine à sous à rouleaux, la Card Bell en 1898, puis la perfectionna en 1899 pour créer le modèle Liberty Bell, plus compacte et en métal. Peu à peu les rouleaux mécaniques des « bandit-manchots » furent remplacés par des écrans à rouleaux vidéos, et les leviers par les boutons tactiles.

Les premiers sites de jeux de hasard et de paris ont été exploités à partir d'Antigua & Barbuda dans les Caraïbes à partir de la deuxième moitié des années 90. Le design de ces sites a beaucoup évolué depuis ces années et des jeux sont désormais proposés en trois dimensions, certains sites proposant des croupiers de chair et d'os pour distribuer les cartes. Il est à présent aussi possible de jouer à des jeux de hasard en direct à partir de son GSM grâce au système Wifi. Enfin, les jeux de hasard ont fait leur apparition sur le petit écran, notamment via la télévision interactive.

Les caractéristiques des jeux de hasard

La définition de « jeux de hasard »

Le jeu est une activité à laquelle l'homme s'adonne **librement**. C'est une activité **délimitée** dans le temps et dans l'espace, soumise à des **règles ou conventions propres**. En outre, elle est **fictive**, c'est à dire qu'elle se déroule dans une réalité seconde, en deuxième plan. **L'issue du jeu ne peut être connue d'avance et est irréversible**. Dans le jeu de hasard, le vainqueur est désigné par le coup du sort. Le jeu est aussi une activité **improductive** qui ne donne pas lieu à la création de richesses, raison pour laquelle on la considère comme inutile à la société.

¹¹ Roll the Bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p10-11

¹² Roll the Bones, David G. Schwartz, Gotham books, Octobre 2006, p19-20

Le jeu de hasard s'oppose au jeu d'adresse. Certains jeux mêlent adresse et hasard à des degrés différents ce qui peut donner lieu à des discussions quant à leur qualification. La législation belge a adopté une position claire à ce sujet et définit le jeu de hasard de la manière suivante :

«*Tout jeu ou pari pour lequel un enjeu de nature quelconque est engagé, ayant pour conséquence soit la perte de l'enjeu par au moins un des joueurs ou des parieurs, soit le gain de quelque nature qu'il soit, au profit d'au moins un des joueurs, parieurs ou organisateurs du jeu ou du pari et pour lequel le hasard est un élément, même accessoire, pour le déroulement du jeu, la détermination du vainqueur ou la fixation du gain.*».

Cette définition est donnée par l'article 2.1. de la loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard.

Trois éléments doivent donc être présents pour identifier un jeu comme un jeu de hasard :

- un enjeu;
- une possibilité de gain ou de perte;
- et la présence, même accessoire, du hasard.

Dès le moment où le hasard intervient, même de manière accessoire, le jeu doit être considéré comme un jeu de hasard. Dans le secteur sportif ou des courses, même si les qualités sportives peuvent entrer en ligne de compte, il n'est pas possible de prévoir le résultat avec certitude.

Les caractéristiques des jeux de hasard

Tous les jeux de hasard n'obéissent pas aux mêmes règles mais certaines caractéristiques, qui garantissent leur honnêteté, leur sont communes. Voici quelques caractéristiques révélatrices de la nature des jeux de hasard.

■ **Le générateur de chance aléatoire** Dans les jeux de hasard, un *générateur de chance aléatoire* doit être présent qui garantit **leur caractère aléatoire**. Le fait de mélanger les cartes, de tirer au sort ou de jeter des dés, constitue un générateur de chance. Une distinction doit être faite entre **jeu d'adresse** et jeu de hasard. Certains jeux laissent planer un doute quant à cette distinction, comme le poker ou le bridge. En Belgique, la question est tranchée de la manière suivante par le législateur : dès qu'il y a intervention, même minime, du hasard, le jeu doit être considéré comme un jeu de hasard. Dans les **jeux-concours**, un effort intellectuel et/ou physique est requis.

■ **L'indépendance des tours** Le hasard ne permet pas de prédire quand le tour ou la main gagnante arrivera. En guise d'illustration, à chaque lancer d'une pièce de monnaie, la chance pour que la pièce tombe sur pile ou face reste la même, soit de une sur deux, indépendamment des résultats précédemment obtenus. Les lancers précédents ne permettent pas de prédire quel sera le résultat du nouveau lancer. Il en est de même pour les jeux automatiques, il n'est pas possible de prédire quand tombera le jackpot. Malgré cela, les joueurs ont tendance à croire qu'ils doivent gagner après plusieurs jeux perdants. En outre, la publication par les casinos des chiffres les plus souvent sortis renforce la croyance d'obtenir certains chiffres plutôt que d'autres.

■ **Le taux de redistribution** Les jeux de hasard sont conçus de manière à procurer un bénéfice à celui qui les exploite. Il s'agit d'un pourcentage des mises que l'exploitant s'octroie. Pour les jeux communautaires où la banque est absente, comme le poker, il s'agira par exemple d'un prélèvement sur le pot ou

d'un droit de table. Les jeux sont donc paramétrés pour reverser aux joueurs une certaine proportion de l'argent effectivement misé et jamais la totalité.

Ce pourcentage dépend du type de jeu et peut varier. Pour les produits de la Loterie nationale, le taux de redistribution oscille entre 50 et 64 % pour certains jeux de grattage. A la roulette française et américaine, l'avantage de l'exploitant, aussi appelée espérance de gains, est respectivement de 2,7% et de 5,26%. Au Blackjack, il est estimé entre 2 et 7%. Pour les machines de jeux automatiques, la loi fixe à 84% le taux minimum de redistribution. En réalité, ces taux sont plus élevés de sorte à maintenir l'attractivité de ces jeux.

■ **Les tables de paiement** Les jeux de hasard sont préconfigurés de manière à octroyer des gains d'ordre différents. C'est ainsi qu'au Lotto, il existe plusieurs rangs de gagnants. Il en est de même pour les billets à gratter ou pour le tiercé ou le quinté. Il s'agit d'un élément décidé et paramétré à l'avance. Les machines sont paramétrées sur la base d'algorithmes complexes et sur un nombre important de parties de sorte qu'il est difficile d'évaluer le moment de l'octroi d'un gain, qui peut se produire parfois sur l'espace de plusieurs mois. Elles pourraient en outre être réglées de manière à procurer de nombreux petits gains régulièrement ou de gros gains à intervalles plus espacés. C'est ainsi que certaines machines n'octroieraient pas de gains importants pendant une très longue période, malgré l'octroi de petits jackpots.

« *Le seul moyen de gagner au casino c'est d'en avoir un* »

Partouche

■ **L'espérance de gain négative** Dans tout jeu et dès le moment où il y a plus d'un participant au jeu, il y a un gagnant et un perdant. L'organisateur de jeu ou la banque peuvent ainsi être considérés comme des participants à part entière au jeu. Le joueur joue contre eux. C'est le principe même du jeu commercial, opposé au jeu social. Les cas du poker ou du backgammon sont différents, puisque ces jeux ne se jouent pas contre la banque. Cependant, un prélèvement intervient sur les mises, ce qui permet à l'exploitant de couvrir ses frais d'exploitation.

Le contrôle des jeux de hasard

Le respect des règles des jeux de hasard est assuré par un cadre légal. Pour les machines de jeux automatiques par exemple, le caractère aléatoire du jeu est contrôlé par le Service de Métrologie dépendant du Service Public Fédéral Economie avant toute mise en exploitation et de manière régulière durant l'exploitation.

Les jeux de hasard que l'on trouve en Belgique

Les jeux de hasard autorisés en Belgique, y compris des jeux développés par la Loterie nationale, sont arrêtés par arrêté royal et soumis au contrôle de différentes autorités (voir le chap. *Le cadre légal des jeux de hasard*, p19).

En Belgique, les jeux suivants sont autorisés et disponibles :

● Les loteries

Parmi les loteries, on trouve des jeux de tirage, mais aussi des jeux de grattage. Les jeux de loteries peuvent aussi être offerts sous forme électronique. C'est ainsi que certains produits de la Loterie nationale sont offerts en ligne. La Belgique ne connaît pas de machines offrant des tirages à intervalles réguliers ni les vidéo-loteries qui font des ravages dans certains pays, comme la France, la Suisse ou le Canada. Deux sortes de loteries peuvent être offertes en Belgique. D'une part il y a les produits de la Loterie nationale, d'autre part les loteries destinées à des actes de piété ou de bienfaisance, à l'encouragement de l'industrie ou des arts, ou à tout autre but d'utilité publique qui peuvent être proposées moyennant autorisation préalable. En dehors de ces deux catégories, l'organisation de loteries, par exemple à titre commercial, est interdite en Belgique.

Attention ! Une distinction doit être faite entre jeux de hasard et **jeux-concours**. Les jeux-concours se distinguent par le fait qu'un effort physique et/ou intellectuel doit être demandé au participant. Entrent dans cette catégorie les concours de dessin, d'écriture ou d'invention où un jury désigne le gagnant. Sont considérées comme des loteries déguisées certains jeux de devinette, comme trouver le nombre de personnes qui auront répondu au concours, ou des questions d'actualité ou de culture générale dont la réponse est facile à trouver.

Attention aux arnaques !

Qui n'a jamais reçu un email lui annonçant être l'heureux gagnant d'une loterie étrangère ? C'est ce qu'on appelle les loteries « espagnoles » ou « nigérianes ». En général, l'auteur prétend que le gain est récupérable moyennant versement d'une somme. Ces messages sont des escroqueries.

Le jeu de Bonneteau et les jeux de pyramide sont aussi des escroqueries auxquelles se laissent prendre de nombreuses personnes. Au jeu de Bonneteau le maître du jeu manipule trois gobelets et demande au joueur de miser et de découvrir la boule qui se cache sous un des gobelets. Le maître escroc est souvent accompagné de complices. Si celui-ci réussit, il reçoit le double de sa mise. Dans le cas contraire, il a perdu sa mise.

Les jeux de pyramide promettent un gain d'argent facile et rapide. Le principe est celui de la chaîne où de nouvelles personnes sont recrutées et paient pour entrer dans la chaîne. Le problème est qu'à un moment donné on ne parvient plus à recruter assez de nouveaux participants pour alimenter le système. Les initiateurs de la chaîne pyramidale sont en fait les seuls vrais gagnants de cette escroquerie.

● Le bingo ou kienen non commercial

Ce jeu se joue à l'aide de « cartons » uniques distribués aux participants. Ces cartons comportent une grille qui doit être complétée au fur et à mesure de l'extraction des numéros de l'appareil d'extraction des nombres. Le but est de réaliser des configurations de chiffres ou un motif avant que tous les chiffres n'aient été tirés.

Ce jeu de loterie est surtout organisé au niveau communal. Il est particulièrement apprécié en Flandre. Une autorisation doit être spécialement octroyée par le Collège des Bourgmestres et Echevins.

● Le bingo ou one-ball

Il s'agit des billards électroniques présents dans les cafés. Le principe de ce jeu est de loger plusieurs boules ou billes dans des trous présents sur le plan horizontal de jeu afin d'illuminer sur le plan vertical de jeu, plusieurs chiffres ou signes et de former des lignes horizontales, verticales ou diagonales. Le bingo comprend 5 billes, plus une bille extra. Le one-ball, 1 bille plus une bille extra. Des jeux bonus sont aussi proposés. Les mises minimales et maximales sont respectivement de 0,25 € et de 6,25 €, et le gain maximal de 500 € (ce montant est une moyenne).

Ces jeux présentent des risques accrus de dépendance, comme en témoigne le nombre important de joueurs de bingo participant aux groupes de parole des Joueurs Anonymes. Ce jeu est en outre facilement accessible. Des lecteurs de carte d'identité permettant de vérifier l'âge légal d'accès à ces jeux devront être installés progressivement sur tous les nouveaux bingos mis sur le marché.

● Les jeux de table traditionnels

Ces jeux sont offerts dans les casinos. Il s'agit de la roulette, du blackjack, des différentes variantes de poker, du baccara et de ses variantes (le chemin de fer, le mini, midi et maxi punto banco), du craps, du sic bo, du bingo (commercial), ou plus rarement du big wheel.

› La Roulette :

En Belgique, trois formes de roulettes sont autorisées :

- la roulette française, qui comporte à 37 chiffres du 0 au 36;
- la roulette anglaise, identique à la roulette française mais plus rapide, il n'y a qu'un employé à table (contre trois pour la roulette française) et les joueurs peuvent participer avec des jetons de couleur qui leur sont propres;
- et la roulette américaine qui possède 38 chiffres répartis dans un autre ordre, dont un « 0 » et un double « 00 ».

Plusieurs chances sont possibles. On peut miser sur un chiffre unique « un plein », sur deux numéros « un cheval », sur quatre numéros « un carré » ou encore sur de nombreuses autres combinaisons (transversale, sixain, une couleur, sur pair ou impair, sur manque (numéros de 1 à 18) ou passe (numéros de 19 à 36)).

› Le Blackjack :

Le but du jeu est de s'approcher le plus près possible de 21 points sans les dépasser. L'as vaut 1 ou 11 points au choix, les figures 10 points chacune, les cartes de 2 à 10 valent leur valeur nominale. Les joueurs qui dépassent 21 points sont éliminés. Le joueur joue contre la banque. Le croupier distribue 5 cartes à chaque joueur face cachée, y compris à lui-même, sauf la cinquième carte du croupier qui est visible.

Une fois que tout le monde a deux cartes, chaque participant a la possibilité de s'arrêter ou de tirer une ou plusieurs cartes supplémentaires. Il existe aussi quelques actions spéciales comme :

- doubler sa mise qui entraîne automatiquement le tirage d'une carte supplémentaire puis stoppe le jeu;
- le split où le joueur choisit de séparer une main composée de deux cartes identiques (par exemple deux 8) en deux mains différentes chacune composée d'un 8 plus une autre carte tirée du sabot;
- le surrender où le joueur abandonne la partie au vu de ces deux premières cartes et récupère la moitié de sa mise;

- ou l'assurance où le joueur peut parier sur un Blackjack de la banque (21 en deux cartes) uniquement si la carte visible de la banque est un as.

La banque tire toujours des cartes si son score est inférieur ou égal à 16; elle stoppe toujours lorsqu'elle atteint 17 ou plus.

L'avantage du casino au Blackjack dépend de la qualité des joueurs à la table. Il varie entre 2% et 7%.

› Le Poker :

Il faut faire une distinction entre deux sortes de poker :

- Le poker qui se joue contre la banque : il en existe de nombreuses variantes comme le Stud Poker de son vrai nom Caribbean Stud Poker, le Pai Gow Poker, le Three Card Poker. On en trouve plus de 20 variantes différentes à Las Vegas. Aujourd'hui en Belgique seul le Stud Poker est exploité.
- Le poker qui se joue entre les joueurs, le casino se contentant d'arbitrer la partie et de prendre un pourcentage des gains des joueurs. Il en existe aussi de nombreuses variantes comme le Texas Hold'em, le Omaha, le Seven Card Stud, le Draw Poker. Il en existe plus d'une centaine de formes différentes à travers le monde. En Belgique seul le Texas Hold'em et le Omaha sont pratiqués dans les casinos.

Le Stud Poker était le jeu de poker le plus répandu dans les casinos avant l'arrivée du Texas Hold'em Poker. Les joueurs jouent contre la « banque ». Le croupier distribue 5 cartes à chaque joueur face cachée sauf la cinquième qui lui revient. Le jeu se déroule en deux parties, chaque joueur place une première mise appelée « ante » : il reçoit alors cinq cartes. Il a alors deux possibilités : abandonner son jeu et sa mise ou relancer ce qui signifie qu'il doit miser le double de son ante en plus de celle-ci (une ante de 5 € veut donc dire que le joueur devra en tout miser 15 € pour jouer le jeu jusqu'au bout). Une fois que tous les joueurs ont misé le double de leur ante ou abandonné, on regarde les cartes de la banque :

- si la banque a une combinaison minimum de as/roi ou plus (paire, deux paires, brelan, ...) elle est qualifiée. Dans ce cas on comparera les cartes des joueurs aux cartes de la banque et les joueurs qui ont une combinaison supérieure à celle de la banque seront payés en fonction de la combinaison qu'ils ont (paire 1 fois la mise, double paire 2 fois la mise, ...royale flush 100 fois la mise) - si la banque n'est pas qualifiée chaque joueur récupère sa mise et le double de son ante et la partie s'arrête. L'avantage du casino au Stud Poker est de l'ordre de 10%.

Le Poker entre joueurs est la forme de poker la plus répandue actuellement, y compris parmi les jeunes, et celle qui est utilisée lors des tournois ou championnats de poker. Cette forme de jeu est depuis 2008 proposée dans les casinos et prend trois formes : celle d'un tournoi annuel, celle de minis tournois aussi appelés Sit&Go, et celle de cash games. Le casino prélève un droit de table, soit en fonction de l'importance du pot, soit à intervalles réguliers (toutes les heures).

1- Tournoi annuel et minis tournois : les casinos ne sont en effet autorisés à organiser qu'un seul tournoi par an. A côté de cela des minis tournois, aussi appelés Sit&Go, peuvent avoir lieu en cours d'année lesquels compte un maximum de 40 participants. Il existe différents types de tournois ou Sit&Go :

1. freezout : chaque joueur qui n'a plus de jetons est éliminé
2. avec 1 ou plusieurs rebuy : les joueurs sont autorisés à racheter une fois ou plusieurs fois des jetons au cours de la première partie du jeu, en fonction du règlement.

Même si ces jeux ne sont pas accessibles aux personnes de moins de 21 ans, les jeunes sont bien informés de leurs règles et les appliquent dans leurs jeux.

2- Les cash games : à la différence des Sit&Go, les joueurs peuvent commencer à jouer ou quitter la table en cours de partie quand cela leur agrée. Ils peuvent aussi jouer les sommes qu'ils désirent, dans les limites imposées par le casino (par ex une table 2-2 avec un minimum de 50 € et un maximum de 200 €).

Le type de poker le plus répandu en général et parmi les jeunes, est le **Texas Hold'em Poker**. Il s'agit d'une forme de Community poker ce terme signifiant que plusieurs cartes sont communes à tous les joueurs. Voici la valeur des différentes mains par ordre d'importance : carte la plus haute, paire, double paire, brelan, quinte (suite), flush (couleur), full house, carré, quinte flush, royal flush. Chaque joueur reçoit deux cartes, puis cinq cartes communautaires sont placées petit à petit au centre de la table. Le but du jeu est d'obtenir la meilleure main possible en utilisant une combinaison de cinq cartes parmi les sept à disposition. Le jeu se déroule comme suit : il y a deux mises obligatoires la petite et la grosse « blinde » que chaque joueur doit payer à tour de rôle autour de la table. Le croupier distribue les deux cartes de chaque joueur : un premier tour d'enchères est effectué où les joueurs doivent se mettre d'accord sur un prix pour passer à l'étape suivante qui est le dévoilement du « flop » (les trois premières cartes communautaires) : soit les joueurs payent la somme, ils sont d'accord et suivent : « call », soit ils abandonnent la main et tous les jetons déjà investis dans la partie et se couchent « fold », soit ils ne trouvent pas la mise assez chère et l'augmentent « raise ». Une fois le flop sur la table, un deuxième tour d'enchères entre les joueurs restant pour voir le « turn » (la quatrième carte communautaire), puis un troisième tour d'enchères pour voir la « rivière » (cinquième et dernière carte communautaire), et enfin le quatrième tour d'enchères pour voir le jeu de son adversaire ont lieu.

Comme nous l'avons dit, il existe d'autres types de poker comme le **Omaha** : le principe est identique mais chaque joueur reçoit quatre cartes au lieu de deux et doit former une combinaison de cinq cartes en utilisant toujours deux cartes à lui et trois cartes communautaires. Au **Draw Poker** chaque joueur reçoit cinq cartes distribuées face cachée. Il y a deux tours de mises. Les joueurs qui restent en jeu sur le premier tour ont la chance de pouvoir changer ou améliorer leur main de cinq cartes en remplaçant ou pas les cartes qu'ils souhaitent. Après avoir reçu les nouvelles cartes, il y a un second tour de mises, suivi d'un « showdown » (comparaison des jeux). Le meilleur jeu l'emporte.

La place du bluff est importante au poker. Il arrive très souvent que les mains se terminent sans que les finalistes n'aient montré leurs cartes.

› Le Craps :

Le Craps se joue avec deux dés. Le lancer est important et doit respecter des règles précises. Le jeu se déroule en deux étapes :

1. Si le lanceur fait un 7 ou un 11, la mise est gagnée. S'il fait un 2, 3 ou 12 la mise est perdue. S'il fait 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, le joueur établit le point et le croupier pose un palet sur la table pour indiquer la valeur du point sorti aux dés.
2. Une fois le point établi, le joueur relance les dés jusqu'à refaire le point ou à tirer 7. S'il refait le point établi, il gagne sa mise. S'il fait 7 avant d'avoir refait le point, il perd sa mise.

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle. Les joueurs peuvent aussi parier sur le résultat des dés avec un certain nombre d'options : double 1 et double 6 valable un seul lancer, lesquels payent 30 fois la mise; la valeur totale 11 ou 3 valable un seul lancer, lesquels payent 15 fois la mise; double 2, double 3,

double 4, double 5 valable jusque quand la valeur (4, 6, 8, 10) sort : s'il s'agit d'un double : cela paye 7 ou 9 fois la mise. Si ce n'est pas un double la mise est alors perdue. Parier sur la valeur des deux dés (4, 5, 6, 8, 9, 10) paye environ 1 fois la mise et reste valable jusqu'à la fin de la partie.

Quand le lanceur fait un 7, la partie s'arrête et toutes les mises sont perdues. Si le lanceur refait le point, la partie s'arrête et toutes les mises sont rendues aux joueurs.

› Le Sic Bo :

Ce jeu est originaire de Chine. Il se joue à l'aide de trois dés. Le but est de réaliser le meilleur pari sur les lancers. Les gains dépendent de la cote de chaque combinaison, les paris allant de 1 contre 1 jusqu'à 150 contre 1. Ces paris doivent être effectués sur différentes combinaisons possibles avant que le croupier ne lance les dés. Par exemple si le joueur parie sur un triple 1, il peut gagner jusqu'à 150 fois sa mise. S'il parie sur n'importe quel triple, il peut gagner jusqu'à 24 fois sa mise. Les autres mises possibles portent sur : les doubles, le total des points obtenus, deux numéros distincts au choix, un nombre entre 1 et 6, etc...

› Le Mini/Midi et Maxi Punto Banco :

Les différentes appellations de ce même jeu se réfèrent au nombre de places assises autour de la table. Il s'agit d'une version simplifiée du Baccara originaire d'Amérique du Sud. Le but est de parier sur qui du « ponté » ou de la « banque » se rapprochera le plus de 9 points avec un maximum de trois cartes. Les figures et le dix valent 0, toutes les autres cartes leur valeur nominale. Il n'est pas tenu compte du chiffre des dizaines, ce qui signifie que si le joueur obtient un 9 et un 7, le total ne sera pas 16 mais 6. S'il obtient un 3 et un 8, le total n'est pas 11 mais 1. Le joueur doit positionner sa mise soit sur « banco », ce qui signifie qu'il pense que la banque va gagner, soit sur « punto » contre la banque, soit sur « égalité », ce qui signifie qu'il parie que la banque et le ponté seront à égalité. Ce sont les joueurs qui tirent les cartes, le croupier se contente de ramasser les mises perdues et de payer les éventuels gains.

› Le Baccara et/ou Chemin de fer :

Les règles sont similaires à celles du Punto Banco, dont il est le parent. Le Baccara était encore très en vogue il n'y a pas si longtemps. Il s'agit d'un jeu auquel des personnes fortunées jouaient. En effet, ce jeu nécessite de disposer d'importantes sommes d'argent. Il a disparu avec la popularisation des casinos, mais aussi à cause d'un taux de taxation trop élevé sur les bénéfices des casinos.

● Les appareils de jeux automatiques

Aux bandit-manchots que l'on actionnait grâce à un levier, ont succédé dans les années 60s les appareils de jeux automatiques à écrans tactiles, aussi appelés « vidéo slots » où la pression d'un bouton suffit pour lancer le jeu. Les appareils de jeux automatiques se trouvaient dans les arrière-salles des cafés avant l'adoption de la loi sur les jeux de hasard en 1999. Ces jeux ont maintenant été confinés dans des lieux fermés, dont l'accès est strictement réglementé, soit dans les casinos et les salles de jeux. La liste et les paramètres de ces jeux sont clairement définis par la loi en fonction du type d'établissement. On trouve des jeux de dés, de courses, de blackjack, de roulette et de poker, dans les casinos et salles de jeux, avec les jeux à rouleaux de type reel slot, roue de la fortune, keno en plus pour les casinos. Les multi-jeux sur lesquels il est possible de choisir entre plusieurs jeux différents, et les multi-players, où plusieurs joueurs peuvent jouer au même jeu simultanément, sont les appareils qui rencontrent le plus

de succès. Ces jeux reposent sur des logiciels contrôlés par le service de Métrologie.

● Les paris

Sont offerts en Belgique principalement deux sortes de paris : *les paris sportifs* et *les paris sur les courses de chevaux* ou *d'animaux*, comme les lévriers et les pigeons. L'adoption de la nouvelle loi en décembre 2009 permet l'organisation de *paris sur* différents types d'événements, tels que l'identité du prochain gagnant de l'Eurovision, du prochain Premier Ministre ou s'il y aura de la neige ou non à Noël.

Il existe deux types de paris, les paris mutuels et les paris à cote. Pour les *paris mutuels*, les joueurs jouent entre eux, l'organisateur prend alors un pourcentage des mises engagées. Le risque pour l'organisateur est ici moindre. Pour les *paris à cote*, les joueurs jouent contre le bookmaker qui attribue une « cote » à la probabilité qu'un événement survienne ou non. On peut parier sur un tas d'événements : l'heure d'un but, le nombre de buts, les cartons rouges distribués, etc...

● Les jeux médias/télévisés

« There's no free lunch »

Dicton boursier qui peut illustrer le calcul que doit faire le joueur entre le risque qu'il doit courir et le profit qu'il peut espérer en retour.

Les invitations à participer parviennent par toute une série de canaux : les journaux, la radio, Internet, parfois même de manière non-sollicitée, comme par sms. Parmi les jeux média, on trouve aussi les jeux télévisés.

En 2006 puis en 2009, un arrêté royal a été adopté visant à encadrer les jeux télévisés faisant l'objet d'un programme complet de jeu. Les jeux proposés dans le cadre d'autres émissions n'étaient donc pas pris en compte. Il s'agit des jeux qui passent en début d'après midi ou en deuxième partie de soirée sur certaines chaînes. Ces jeux, sous l'apparence parfois de jeux d'observation, de devinette, de culture générale ou d'actualité, sont de véritables jeux de hasard. En effet, les participants qui passent à l'antenne sont tirés au sort parmi les appelants. Ce type de jeu attire surtout les personnes retraitées ou sans emploi, mais des jeunes peuvent aussi se laisser séduire. Ces jeux sont aujourd'hui soumis à la loi du 7 mai 1999.

● Les jeux illégaux

Ces jeux sont en général organisés par des gens peu scrupuleux, en dehors de tout contrôle. Ils comportent donc de nombreux risques et rien ni personne ne peut garantir leur honnêteté. Parmi les plus communément joués de manière illégale, il y a le poker évidemment ou le rami-poker mais aussi la passe anglaise aussi appelée barbouth, un jeu dont les règles sont à peu près les mêmes que pour le craps. D'autres jeux de hasard se jouent dans certaines communautés, comme le Pai Gow dans la communauté chinoise. Les organisateurs de jeu sont rémunérés en général par le prélèvement d'un droit de table à intervalles de temps réguliers. Des prêteurs sont parfois présents, dont les

9960

Combien d'enfants le prince Philippe et la princesse Mathilde ont-ils ?
A) 3 B) 4 ou C) 5.
Envoyez A, B ou C par SMS au 9960 (2 euro/SMS – Stop SMS ? Envoyez « stop »).

pratiques peuvent être violentes. On ne sait jamais contre qui on joue.

Les combats de coqs, qui étaient forts prisés dans les Flandres françaises et flamandes au 19^{ème} siècle et jusqu'à la fin des années 60, sont à présent interdits en Belgique. Ils subsistent cependant dans le Nord de la France où ils sont toujours autorisés. Parallèlement à ces combats était souvent organisé le jeu « banken ». Les participants devaient miser de l'argent sur un panneau reproduisant 52 cases identiques aux 52 cartes du jeu de cartes. Les cartes étaient ensuite tirées. Le premier gagnait jusqu'à 7 fois sa mise, les chances diminuant par la suite. Des paris sur les combats de chiens ont également lieu.

Le cadre légal des jeux de hasard

Etant donné les risques sociaux, de santé et de criminalité (blanchiment d'argent) liés à la pratique des jeux de hasard, l'Etat a légiféré afin que leur exploitation soit encadrée et réponde à certaines exigences, notamment de protection des joueurs.

La protection des joueurs

Le législateur a mis en place certaines mesures pour limiter les risques de jeu problématique : le nombre d'établissements (9 casinos et 180 salles de jeux), l'offre de jeux et l'accès à ces établissements sont strictement réglementés. L'âge minimum pour pouvoir jouer dans les casinos et salles de jeux est limité à 21 ans, pour les loteries, paris et cafés, à 18 ans. Les établissements de jeux de hasard ne peuvent se trouver à proximité de lieux fréquentés par des jeunes ou des personnes vulnérables, c-à-d à proximité d'écoles, d'hôpitaux, de lieux de culte et de prisons. Le crédit, la publicité incitative (distribution de jetons ou de crédits de jeux gratuits) ou pour des jeux non autorisés, sont interdits. L'offre de cadeaux est aussi strictement limitée.

En outre, une perte-horaire a été déterminée pour tous les appareils de jeux automatiques. La perte-horaire détermine les gains maximums qu'une machine peut engloutir sur une période de temps donnée. Cette moyenne, même si exprimée en heures, est en réalité calculée sur un nombre important de parties (20.000 pour les bingos, 1 million pour les machines à sous des casinos), ce qui explique qu'il est difficile d'évaluer les pertes réelles d'un joueur sur une journée ou même une semaine ou plusieurs mois.

Le désir d'une certaine cohérence a poussé le législateur à introduire un projet de loi qui soumet les différents types de jeux de hasard à un même cadre et à un contrôle équivalent effectué par une autorité indépendante. Ce projet a été adopté en date du 4 décembre 2009. La prolifération des paris illégaux et des jeux sur Internet requérait une prise de position. L'adoption des différentes lois qui ont prévalu jusqu'à ce jour a répondu aux exigences du moment. C'est la première fois qu'une approche d'ensemble visant à canaliser l'offre globale est concrétisée en la matière.

Dispositions légales

La nouvelle Loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection du joueur a été votée en seconde lecture le **4 décembre 2009** par la Chambre. Dans un souci de cohérence, le nouveau texte vise à soumettre :

- le secteur des paris, anciennement soumis à une loi fiscale;
- les jeux médias, c-à-d les jeux offerts par les journaux, radios, les chaînes de télévisions ou sur Internet;
- les jeux de hasard offerts au moyen des instruments de la société de l'information, tels que l'Internet ou la téléphonie mobile;

aux conditions énoncées dans la loi pénale du 7 mai 1999 *sur les jeux de hasard, les établissements de jeux de hasard et la protection du joueur* et qui concernaient principalement les jeux de type casino et les bingos ou one-balls dans les cafés.

Selon la nouvelle loi, les jeux de hasard sont en principe interdits, mais la loi atténue cette interdiction en permettant l'octroi de diverses licences d'exploitation. Outre à l'octroi de

- 9 licences de classe A pour les casinos;
- 180 licences de classe B pour les salles de jeux;
- un nombre non défini de licences de classe C pour les cafés qui exploitent un maximum de 2 bingos ou one-balls;
- licences de classe D pour le personnel travaillant dans les casinos, salles de jeux et maintenant dans les agences de paris;
- licences de classe E pour les fournisseurs, fabricants et réparateurs de jeux de hasard;

la nouvelle loi prévoit l'octroi de :

- un nombre défini de licences de classe F1, pour les organisateurs de paris;
- un nombre défini de licences de classe F2, pour la prise de paris pour le compte des organisateurs de paris;
- licences de classe G, pour les jeux médias.

En ce qui concerne les **jeux sur Internet**, seuls les organisateurs possédant une licence belge de classe A, B ou F1 pour l'exploitation de jeux réels pourront, grâce à l'octroi d'une licence complémentaire A+, B+ et F1+, offrir ces mêmes services sur Internet.

Certaines dispositions feront l'objet d'arrêtés royaux.

L'ensemble des jeux de hasard est donc soumis à des conditions d'exploitation similaires. Cette loi permettra de mettre un terme à la prolifération des paris et autres jeux illégaux, en assurant la transparence des jeux et des exploitants. L'Etat verra ses compétences, ses prérogatives de contrôle et de sanction élargies.

Les paris sur événements, qui étaient interdits, seront autorisés. Grande nouveauté, le **joueur sera passible de poursuites** s'il prend part à des jeux de hasard illégaux en connaissance de cause, alors que seul l'organisateur l'était selon l'ancienne loi.

La loi sur les jeux de hasard est une loi pénale et l'organisation de jeux de hasard en dehors du cadre strict de la loi expose à des sanctions pénales. La loi exclut de son champ d'application les loteries, lesquels sont réglementés par d'autres dispositions légales détaillées ci-après. Sont également exclus les jeux suivants :

1. les jeux offrant au joueur ou au parieur comme seul enjeu le droit de **poursuivre le jeu gratuitement** et ce, **cinq fois au maximum**;
2. **les jeux de cartes ou de société** pratiqués en dehors des établissements de jeux de hasard de classe I et II, les **jeux exploités dans des parcs d'attractions ou par des industriels forains** à l'occasions de kermesses, de foires commerciales ou autres;
3. les **jeux organisés** occasionnellement et **tout au plus quatre fois par an** par une association locale à l'occasion d'un événement particulier, par une association de fait à but social ou philanthropique ou par une asbl au bénéfice d'une œuvre sociale ou philanthropique

ces trois catégories de jeu ne nécessitant qu'un enjeu très limité et qui ne peuvent procurer, au joueur ou au parieur, qu'un avantage matériel de faible valeur.

Remarque : Par enjeu très limité on entend un enjeu de 0,22 € et par avantage matériel de faible valeur, un gain inférieur à 6,20 €. Ces montants ont été fixés par une circulaire du Collège des Procureurs-Général de 2004. Mais cette disposition pourrait bien changer suite à l'adoption de la nouvelle loi.

Ces jeux ne sont donc pas soumis à cette loi même si des arrêtés royaux en préciseront les conditions d'exploitation.

Le **poker** en tant que jeu de hasard, qu'il soit offert sous la forme d'un tournoi ou de cash games, ne pouvait (avant l'adoption de la nouvelle loi) être organisé qu'au sein des 9 casinos de Belgique. Un tournoi de poker qui requerrait un enjeu supérieur à 0,20 € ou offrait un prix supérieur à une valeur de 6,20 € était donc considéré comme un **jeu de hasard illégal**. Les exceptions prévues dans la nouvelle loi offrent la possibilité d'organiser des tournois de poker sous certaines conditions.

Quant aux **loteries**, il en existe de deux sortes en Belgique. La Loterie nationale est soumise à la *Loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale*. Toutes les autres loteries relèvent, aujourd'hui encore de la *Loi du 31 décembre 1851 sur les loteries*. Elles ne peuvent être autorisées que si elles sont exclusivement destinées à des actes de piété ou de bienfaisance, à l'encouragement de l'industrie ou des arts, ou à tout autre but d'utilité publique. A cette fin, une autorisation doit être accordée par l'autorité compétente en fonction du territoire, à savoir :

- le Collège des Bourgmestres et Echevins lorsque la loterie n'est organisée que sur le territoire d'une seule commune;
- la Députation Permanente de la Province si elle est organisée dans plusieurs communes d'une même Province;
- le Gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale, si elle est organisée dans plusieurs communes de l'arrondissement administratif de Bruxelles-Capitale;
- le SPF Intérieur, si elle est organisée dans plus d'une province (autorisation nationale).

Les loteries commerciales ne sont donc PAS autorisées. Les loteries offertes par les sociétés privées à des fins commerciales doivent donc avoir été préalablement autorisées selon les règles énoncées ci-dessus. En outre, seules certaines institutions répondant aux critères fixés par le SPF Intérieur, sont autorisées à organiser ces loteries.

Conclusion

Les jeux de hasard, par la passion qu'ils suscitent, ont depuis toujours fait l'objet de mesures juridiques, leur pratique a souvent été limitée, voire interdite mais sans succès, le jeu passant alors dans la clandestinité. La prohibition pure et simple est donc une utopie, car le jeu fait et fera toujours partie de l'expérience humaine. L'Etat a donc préféré contrôler l'exploitation du jeu. Un encadrement strict permet de mettre fin à la prolifération des jeux de hasard et d'imposer des règles d'exploitation qui protègent aussi le joueur.

Les opérateurs de jeux de hasard ont de beaux jours devant eux et leurs arguments de vente jouent sur la fibre sensible de l'émotion et du rêve. La société de consommation, encourageant le plaisir et le divertissement, incite aussi à emprunter les chemins rapides de la satisfaction des désirs. Le fait qu'aujourd'hui, la richesse s'affiche avec autant de désinvolture sur les écrans, le culte de l'argent-roi et la possibilité de l'argent facile, comme l'illustrent les champions de poker médiatisés, le sentiment d'un mal-être dans la société qui connaît des crises, ne tempèrent pas ces espoirs ni ces appétits.

Bien entendu tous les joueurs ne jouent pas de manière excessive et la plupart savent maîtriser leur jeu. Mais les avantages et les inconvénients que le jeu comporte, doivent être mis en balance et il ne faut pas oublier que pour certains joueurs, les jeux d'argent peuvent devenir une véritable drogue, qui peut mener à la ruine. Le jeu excessif entraîne des coûts importants en termes de décrochage scolaire, de chômage, de surendettement voire de faillites, ou de criminalité, mais aussi en termes de soins de santé, de souffrance personnelle ou familiale. D'où la nécessité aussi **d'une action préventive**.

Les jeux de hasard ont cette faculté de séduire certaines personnes, parfois à des moments de plus grande fragilité. Le jeu commence toujours innocemment par quelques pièces mais le joueur, si non attentif ou mal informé, peut se laisser entraîner, jusqu'à ne plus pouvoir maîtriser son comportement de jeu.

CAHIER #2

Qu'est-ce que la dépendance aux jeux ?



Du jeu récréatif à la dépendance aux jeux¹³

Prévalence

Dans la population générale Les études menées dans plusieurs pays européens montrent que 1 à 2% de la population générale serait concernée par des problèmes de dépendance aux jeux. Parmi les gens qui jouent de manière régulière, ce pourcentage monte à 14%, et 42% sont des joueurs à risque (*Etude Rodin, 2004*). En Belgique, au total, 100.000 personnes rencontreraient divers problèmes liés au jeu. Parmi elles, 20.000 personnes peuvent être considérées comme souffrant de troubles sérieux de dépendance aux jeux. Il faut en outre tenir compte des répercussions de ces problèmes sur l'entourage du joueur.

Au niveau des profils de risques, on observe que le syndrome du jeu excessif touche davantage les hommes, célibataires et âgés de 26 à 45 ans. En général, ils ont été exposés tôt au jeu, notamment au travers de membres de leur famille. Le niveau d'éducation importe peu. Tous les milieux sont concernés, mais les études laissent à penser que les couches socio-professionnelles défavorisées (notamment les personnes sans emploi) sont plus touchées.

Chez les jeunes Diverses études et enquêtes ont montré que les jeunes ne sont pas à l'abri d'être touchés par des problèmes de jeu. C'est notamment le cas de l'étude menée par la *Fondation Rodin* en 2004. Selon l'étude menée en France par l'*INSERM* au mois de juillet 2008 et portant sur plus de 200 études de prévalence menées à travers le monde, le taux de prévalence chez les adolescents et jeunes adultes est plus élevé que chez les adultes. Toujours en France, le *Centre National de Référence sur le Jeu Excessif (CNRJE)* souligne que les tranches d'âge les plus exposées sont les 20-25 ans et les 45-55 ans.

En Belgique, la pyramide des âges des personnes ayant volontairement demandé de se faire exclure d'entrée de casinos et de salles de jeux montre de nets pics de demandes pour les personnes nées de 1990 à 1976, une population donc relativement jeune. Les personnes nées de 1976 à 1980 (2.127 personnes) est le groupe le plus représenté, suivi des personnes nées de 1981 à 1985 (2.076 personnes) et de celles nées de 1990 à 1985 (1.696 personnes), soit respectivement 22%, 21,5% et 15% du total des demandes d'interdiction volontaires (chiffres tirés de la base de données Excluded Persons Information System pour 2009).

Une étude du CRIOC menée au mois de décembre 2009 auprès des jeunes de 10 à 17 ans a montré que les jeunes commencent à jouer à l'âge de 13 ans en moyenne. Les jeunes y consacrent en moyenne 38 € par mois (cette moyenne cache cependant de grandes différences parmi les jeunes). 3 jeunes joueurs sur 5 ont déjà acheté des billets à gratter sans difficulté, alors que la vente de ces billets est interdite aux mineurs par la loi, ce jeu étant le préféré des jeunes. Plus d'un tiers des jeunes joue au poker pour de l'argent. En moyenne, jouer au poker se fait plus de 4 fois par semaine !!! La même proportion de jeunes joue à d'autres jeux de carte pour de l'argent également. Près de 1 jeune sur 4 joue à des jeux de hasard en ligne souvent gratuits, lesquels peuvent cependant inciter à jouer pour de l'argent. Les jeunes y passent plus de temps que sur d'autres types de jeux et y jouent plus de deux fois par semaine. En outre, les jeunes jouent au Lotto et aux billets à gratter en moyenne plus d'une fois par semaine. Les jeux-concours par sms ou

¹³ www.hopital-marmottan.fr/articles/jeupatho.php

téléphone à la télévision sont aussi prisés (10% des jeunes). Des différences existent entre Communautés, types d'enseignement, groupes d'âge et sexes. Ainsi les filles préfèrent-elles les jeux concours par sms ou téléphone et moins le poker. Pour accéder à l'étude complète : www.crioc.be/.

Pourquoi joue-t-on ?

Outre l'**espoir du gain** qui est une des premières motivations des joueurs, pour certains, jouer c'est d'abord **un moyen de se détendre**, de **se distraire**, de passer un moment convivial dans une ambiance feutrée et agréable seul ou **en groupe**.

Pour d'autres, il s'agira plutôt de **soulager des émotions négatives**, de fuir des situations personnelles douloureuses ou difficiles, un état dépressif, de **palier l'ennui**.

Certains sont davantage à la **recherche d'émotions**, de sensations fortes, stimulantes et/ou excitantes que le jeu peut leur procurer. C'est le rush d'adrénaline qu'ils recherchent. Ces personnes sont attirées par la prise de risque. Au contraire, des personnes cherchent à réduire leur état d'éveil ou d'anxiété grâce à l'**effet sédatif** du jeu.

Pour d'autres, le jeu permettra de se sentir reconnu, d'améliorer l'**estime d'eux-mêmes**.

Le jeu comble aussi la curiosité de celui qui s'y adonne en faisant appel à ses facultés d'analyse qui lui permettent de saisir les règles du jeu et du hasard, de résoudre des problèmes parfois complexes.

Les raisons qui poussent au jeu ne sont pas les mêmes pour tous.

- l'espoir de gagner de l'argent facilement et rapidement, le désir de s'offrir un luxe;
- le plaisir, s'amuser, se distraire, se détendre;
- palier l'ennui;
- passer un moment convivial seul ou en groupe;
- fuir des émotions désagréables et pénibles, une situation difficile, un état dépressif;
- rechercher des sensations fortes, la prise de risque et l'excitation qu'elle procure;
- réduire un état d'anxiété ou d'éveil élevé;
- palier une faible estime de soi ou se retrouver seul;
- le désir de comprendre ou de battre « le système ».

Il ne faut pas non plus sous-estimer le caractère culturel du jeu, qui se transmet entre membres d'une même famille.

« Ce qu'il y a de plus difficile à supporter pour un joueur, ce n'est pas d'avoir perdu, mais de cesser de jouer. »

Mme de Staël

Le jeu est pour certaines personnes une passion. Cette passion, comme toute passion, s'accompagne d'une foule de sentiments et d'émotions qui placent le joueur **dans l'instant** et l'empêchent d'envisager concrètement l'avenir. Comme le dit si bien Mme de Staël dans son essai *De l'influence des passions sur le bonheur des individus*, les passions «sont l'élan de l'homme vers une autre destinée». Mais cela se fait rarement sans dommages ou pertes. Le joueur entrevoit un autre destin, lequel tourne entre le moment où la chance est lancée et le moment où elle se fixe. On parle souvent de ce moment de **tension** ou du



frisson, appelé en anglais «thrill» ou «arousal», qui précède la révélation du résultat du jeu, ce moment où la vie de quelqu'un peut basculer. Les battements du cœur s'accroissent, la pression artérielle augmente, l'état d'éveil s'aiguise, les mains deviennent moites. Le joueur est pris dans l'ivresse du jeu. La passion du jeu peut alors prendre place et la dépendance s'installer sournoisement.

L'émergence de la dépendance

Une distinction doit d'abord être faite entre le joueur occasionnel, le joueur régulier, le joueur excessif et le joueur dépendant. En réalité il y a plusieurs manières de jouer, qui mises bout à bout illustrent l'escalade vers la dépendance :

- il y a le jeu ludique, où le jeu est une activité agréable, qui facilite les contacts sociaux et comble la curiosité. Ce jeu est sans danger;
- l'abus de jeu ou jeu excessif. Ici le jeu est une activité régulière à laquelle le joueur s'adonne malgré ses pertes. Pour récupérer l'argent investi le joueur continue à jouer;
- la dépendance aux jeux : ici la personne joue car elle ne peut plus s'en passer. Cette situation peut pousser les personnes à des extrémités.

« *Il n'y a de joueurs repentants que parmi les perdants.* »

Bouvard Philippe

Le jeu commence souvent de manière anodine, en jouant aux cartes entre amis, en misant quelques smarties, en insérant quelques pièces dans un bingo. Mais le jeu peut aussi dérapier insidieusement vers une perte de contrôle, où le joueur subit son comportement plus qu'il ne le décide ou ne le contrôle. Il est difficile de retracer le cheminement d'un joueur excessif ou dépendant. Il n'y a en effet **pas de parcours type**. Plusieurs facteurs (de risque) entrent en ligne de compte, mais ce point est abordé plus loin.

Les trois phases de l'émergence de la dépendance aux jeux

Le film se base sur la montée en puissance de la passion du jeu et ses conséquences. Nous commencerons par donner un bref aperçu des différentes étapes par lesquels les joueurs passent avant l'apparition de la dépendance. Ces phases sont au nombre de trois :

1. la phase de gain : c'est la phase où tout va bien;
*Au début l'activité de jeu est sous certains regards innocente. Les sensations que le jeu apporte comblent ou soulagent celui qui s'y adonne. Progressivement, le joueur augmente les **sommes jouées** pour assouvir le besoin de sensations. Il faut mentionner ici que le bénéficiaire pour le joueur d'un **gain important** en début de carrière augmente considérablement les risques de développer ultérieurement une dépendance aux jeux de hasard, car il se sent alors «bénédicté des dieux», «chanceux».*
2. la phase de perte : c'est la phase où l'on tente de se refaire, de regagner les sommes perdues;
*Le **temps consacré au jeu** croît et empiète sur les autres activités ou loisirs, les amis, la famille, les études, le travail. Le joueur **s'isole**. Il est irrésistiblement attiré par le jeu et ne peut réfréner ses pulsions. Toutes ses pensées vont vers le jeu, qui devient une réelle **obsession**. L'argent normalement destiné aux besoins basiques comme le logement, la nourriture, les soins de santé, est **dilapidé dans le jeu**. Le joueur se met à emprunter. Le joueur doit mentir à son entourage pour occulter ses pertes. Il se crée alors **une double***

vie. Dans cette phase, le joueur tente de regagner l'argent englouti par le jeu. Parfois, il gagne bien une petite somme, mais cela ne suffit pas.

3. la phase de désespoir : c'est la phase où les difficultés s'accumulent, où le joueur fait face à des problèmes de surendettement, familiaux, professionnels.

*Le jeu n'est plus un plaisir, mais il devient **une nécessité, un besoin**. Le joueur pour assouvir sa passion tente de **se procurer l'argent** nécessaire par tous les moyens. Ce besoin impérieux, peut se solder par des actes délictueux (vol, chantage, escroquerie, détournement, meurtre). **L'espoir du gain** devient **déraisonnable**. Le joueur joue sans compter. Il connaît d'importants problèmes financiers. Il pense encore que jouer pourra l'aider à les résoudre. Chaque jour le joueur accro s'en remet à la chance, au jeu, aux signes qu'il aperçoit. Lorsqu'avec le temps, le joueur se rend compte que dame « Fortune » ne semble pas lui sourire, avec un fond d'espoir, il continue à jouer, machinalement, par automatisme. Le jeu peut alors parfois se poursuivre **dans le dégoût**. La santé physique et psychique du joueur est mise en péril.*

« *Je vous parie 100 balles que je peux m'arrêter de parier quand je veux.* » Régis Hauser

Cette trajectoire peut être parcourue en plus ou moins de temps en fonction des personnes. On peut estimer ce laps de temps de quelques mois à plusieurs années. Des facteurs déclencheurs, comme des événements ou situations difficiles à gérer (divorce, perte de travail, mort d'un proche, échec ...), peuvent entrer en ligne de compte. La plupart du temps le joueur ne se rend pas compte de la tournure que prend sa passion, tout absorbé qu'il est par le jeu.

Tout au long de l'entrée dans cette spirale de la passion du jeu, se développent des croyances, des superstitions chez le joueur, qui l'empêchent d'analyser ses réelles chances de gain, de saisir le caractère aléatoire du jeu et de comprendre que finalement c'est toujours la banque qui gagne. Il habite un monde parallèle, fait de signes, de symboles, de foi et de fausses croyances. Ce point sera abordé plus loin.

Conclusion

Les joueurs ne sont pas assez informés des dangers que le jeu comporte. Comme pour d'autres dépendances, le joueur n' imagine pas qu'il risque de finir par perdre le contrôle du jeu et devenir dépendant. Le jeu envahit sa vie, au détriment de tous les autres aspects et loisirs. Il perd de vue ses réelles possibilités de gain. En outre le joueur devient un expert en manipulation pour se procurer de l'argent ou occulter ses pertes.

Le jeu pathologique est une maladie silencieuse car non visible, et taboue du fait qu'elle touche à l'argent. Le jeu devrait rester une activité récréative passagère. L'appât du gain ou la recherche de sensations fortes ne devraient pas l'emporter.



La dépendance aux jeux

Classification

Le jeu pathologique a aussi été reconnu comme une maladie mentale en 1982 par l'*Organisation Mondiale de la Santé*. Le «jeu pathologique» est intégré au *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder IV* (DSM IV) depuis 1980. L'*Association Américaine de Psychiatrie* le considère comme une maladie mentale, de la catégorie du **contrôle des impulsions**. Ce trouble est caractérisé par le fait que : *«Le joueur a le désir ou est tenté de jouer malgré les conséquences négatives que le jeu implique pour lui et pour les autres, un inconfort émotionnel progressif ou une tension avant de passer à l'acte, des sentiments gratifiants pendant l'acte et parfois un sentiment de culpabilité et de remord ou de honte après l'acte. Le joueur ne peut s'empêcher de passer à l'acte.»*

Les experts établissent des parallèles avec d'autres formes de troubles mentaux. On observe par exemple une occurrence élevée d'états dépressifs chez les joueurs dépendants (jusqu'à 76%¹⁴) ce qui explique que certains classent cette pathologie dans la catégorie des **troubles de l'humeur**. Les joueurs qui éprouvent ce genre de difficultés jouent pour fuir des états d'humeur négatifs. Le taux élevé de suicides ou tentatives de suicide chez les joueurs dépendants appuie ce point de vue. D'autres, en raison des symptômes anxieux observés chez les joueurs, situent cette maladie dans la catégorie des **troubles obsessionnels compulsifs**, à la seule différence que le joueur éprouve du plaisir à penser au jeu contrairement aux autres troubles de cette catégorie. Enfin, de nombreuses similitudes existent entre le jeu pathologique et les autres types de **dépendances**, notamment aux **substances psycho-actives**. Pour combler son besoin de sensations, le joueur mise de plus en plus : c'est ce qu'on appelle la *tolérance*. La dépendance aux jeux nécessite bien souvent aussi un *sevrage*. Les joueurs sont nombreux à demander à se faire hospitaliser afin d'arrêter. Certains joueurs restent abstinents toute leur vie. La *Commission des jeux de hasard* quant à elle permet aux joueurs qui le demandent de se faire interdire d'accès aux salles de jeux. Il faut préciser que cette maladie est le plus souvent prise en charge par des structures actives dans le traitement des dépendances aux drogues.

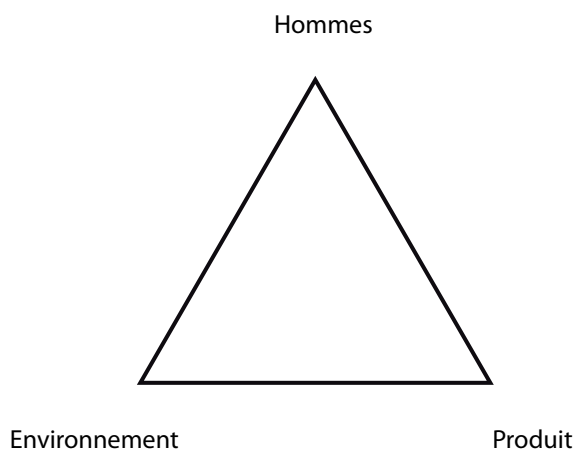
Au niveau de l'**approche psychanalytique**, Edmund Bergler, psychanalyste autrichien, émet l'hypothèse selon laquelle le joueur serait en fait animé par un désir inconscient de perdre plutôt que l'appât du gain. Le fait que le joueur est persuadé de manière illogique de gagner reflète le sentiment de toute-puissance qu'éprouve l'enfant, par lequel tous ses désirs sont satisfaits. Mais plus tard l'enfant, confronté à la réalité, devra apprendre le renoncement. Le jeu ravive le fantasme de toute-puissance et forme un acte de transgression envers les limites qu'ont imposées les parents ou la société et contre lesquelles il se rebelle. La perte est dès lors la punition de cette transgression que le joueur s'inflige et qui rétablit son équilibre psychique.

Une autre hypothèse intéressante mise en avant est celle du comportement «**ordalique**» par lequel le joueur met sa propre vie à l'épreuve, afin de tester le fait qu'il la mérite (attitude sacrificielle). Le joueur dépendant voudrait dans cette hypothèse vérifier qu'il bénéficie de la faveur de «Dieu». Le hasard est ce Dieu. Le terme « ordalie » désigne le jugement de Dieu et se réfère à une pratique ancienne où il était fait appel à des forces supérieures pour établir la culpabilité ou non d'un suspect en le soumettant à des épreuves par des éléments naturels. Cette explication est avancée pour d'autres conduites dépendantes.

¹⁴ Sullivan et al 1994

Les facteurs de risque - derniers savoirs en la matière

Le développement d'une dépendance aux jeux n'a pas de cause unique et dépend d'une personne à l'autre. Il est un mélange de plusieurs facteurs : de la personne et de ses prédispositions physiologiques ou psychologiques, de l'environnement du joueur, son contexte de vie, son histoire personnelle et du jeu lui-même. C'est ce qu'explique le **triangle d'Olievenstein**. Ce triangle est utilisé pour analyser n'importe quelle situation de consommation. Il faut tenir compte de ces trois pôles pour évaluer si une consommation est problématique ou pas.



Voici quelques facteurs de risque qui peuvent intervenir dans le développement de la dépendance aux jeux:

■ La co-morbidité avec les autres troubles psychiatriques:

La co-morbidité exprime la co-existence de plusieurs pathologies chez un même sujet. Des études ont démontré que les joueurs dépendants souffraient en moyenne davantage de certains troubles mentaux que des personnes sans dépendance aux jeux :

- l'**hyperactivité** (20% des joueurs dépendants souffriraient de ce trouble)¹⁵;
- les **troubles de la personnalité de type antisociale** : (15 à 40% des joueurs dépendants contre 1 à 3% dans la population générale) Les personnes souffrant de ce trouble sont caractérisées par une forte impulsivité, sont à la recherche de sensations fortes et éprouvent des difficultés à se conformer aux normes sociales;
- les **troubles de l'humeur ou anxieux** comme la dépression (52% des joueurs dépendants éprouveraient des troubles dépressifs de manière récurrente. D'autres études montrent que 24% des joueurs dépendants souffrent de troubles bipolaires et 38% d'hypomanie¹⁶);
- la **dépendance à des substances psycho-actives** (10 à 52% des personnes dépendantes au jeu présentent aussi une dépendance ou un abus d'usage d'alcool ou de drogues. Ce taux monte à 85% lorsqu'il s'agit de la cigarette);
- l'**alexithymie** (trois fois plus que la population générale) : ce terme désigne la difficulté pour certaines personnes d'exprimer oralement leurs sentiments ou émotions et par conséquent d'engager une psychothérapie.

Les résultats sont variables selon les études. Dans le cas présent, les chiffres sont tirés du livre de Petry, *Pathological Gambling, Etiology, Comorbidity and Treatment*, de 2004 et de l'étude de la Fondation Rodin (2004).

¹⁵ Specker et al (1995)

¹⁶ Linden et al (1986)

Le rôle du cerveau :

Certaines théories suggèrent un **syndrome du déficit de récompense** chez les joueurs pathologiques à l'instar d'autres dépendances¹⁷. Ce circuit encourage l'homme à répéter les expériences gratifiantes, se trouve au cœur de son activité mentale et oriente tous ses comportements. Ce système complexe fait intervenir un neurotransmetteur, la dopamine, qui jouerait ainsi un rôle dans l'apprentissage des comportements.

D'autres neurotransmetteurs, comme la noradrénaline ou la sérotonine seraient aussi impliqués dans l'émergence de la dépendance aux jeux. Pour plus d'informations sur le fonctionnement du cerveau : www.lecerveau.mcgill.ca/.

■ Les facteurs environnementaux (publicité):

L'**accessibilité** des jeux de hasard est un facteur influent. Plus l'offre et donc l'accès aux jeux de hasard sont importants, plus la prévalence de joueurs dépendants au sein d'une population sera élevée. La disponibilité des produits de loterie et des sites de jeux sur Internet illustre bien ce propos. On remarquera aussi que certains produits sont conçus de manière à répondre aux goûts du moment (comme le billet à gratter « Poker »). La publicité, notamment incitative, ne doit pas être sous-estimée.

En ce qui concerne les facteurs sociaux, le fait d'avoir été exposé aux jeux de hasard à un **jeune âge** augmente les chances de développer une dépendance aux jeux plus tard. La présence d'un **problème de dépendance aux jeux chez les parents** ou dans la famille augmente les risques de développer cette pathologie, les jeunes ayant tendance à reproduire les comportements auxquels ils sont confrontés. Comme dit précédemment, il est généralement admis que le fait d'avoir **gagné une somme importante en début de parcours** est un facteur de risque accru dans l'apparition d'une dépendance aux jeux.

Publicité et jeu :

Les médias et les nouvelles technologies de l'information, comme la **télévision**, les **téléphones portables**, mais surtout **Internet**, sont autant de moyens de toucher un public jeune. La publicité surtout fleurit sur Internet, sur les **réseaux sociaux** tels que Facebook, sur les terrains sportifs, ou à la télévision avec la retransmission des World Series of Poker, à grand renfort de stars. Les occasions de proposer du jeu sont légion.

Souvent, il s'agit de publicité insidieuse, incitative, où il est question d'**apprentissage et d'initiation au jeu**, en particulier sur Internet. En effet, très souvent, les opérateurs de jeux en ligne afin d'attirer des clients potentiels, proposent tout d'abord des jeux gratuits. Des crédits de jeu à hauteur de 10 € ou plus sont souvent offerts. Les taux de redistribution de ces **jeux factices** sont souvent totalement truqués et ne répondent à aucune réalité commerciale. Ils sont la plupart du temps réglés sur des taux de 150%, qui laissent croire que l'on gagne facilement et souvent.

La société de consommation où l'argent et l'image sont rois, ne tempère pas les appétits suscités par l'industrie des jeux de hasard. L'adolescence n'est pas une période évidente. Face à certaines situations, les jeunes pourront être tentés de fuir leurs problèmes en s'octroyant un moment de rêve, en s'offrant l'excitation de la possibilité d'un gain.

¹⁷ Blum et al (1996)

La loi interdit la pratique des jeux de hasard aux mineurs de 18 ans mais force est de constater que les jeunes, loin d'être épargnés par la publicité, sont tentés d'essayer. L'exemple de personnes ayant décroché la timbale grâce à une somme modique est galvaudée. Il en est de même pour les sites de jeux d'argent, de paris ou de poker en ligne, où la réussite financière de quelques-uns occulte les nombreuses pertes ou défaites des autres.

Et les opérateurs se sont fait forts de développer un attirail marketing sans précédent. Des prix secondaires sont proposés, tels que des GSMs, des téléviseurs, voire même des voitures de luxe (Porsche), afin de fidéliser les joueurs. Il ne faut pas oublier que les sites de jeux d'argent sont pour la plupart situés dans des paradis fiscaux où ils ne doivent s'acquitter d'aucune taxe vis-à-vis de la collectivité. Les frais opérationnels aussi étant moindres (moins de personnel, absence de bâtiments pour accueillir les joueurs, etc.), des sommes colossales peuvent être investies dans la politique commerciale. (voir *Les facteurs de risque du jeu sur Internet* p34).

■ Les facteurs liés aux jeux de hasard :

Certaines caractéristiques ou certains paramètres des jeux d'argent augmentent les risques d'accoutumance au jeu chez ceux qui y prennent part.

● La simplicité des règles de jeu

La simplicité des règles de jeu augmente également l'attrait pour le jeu. Le joueur en maîtrisant les règles a l'impression qu'il est facile de gagner. Les concepteurs de jeux tiennent généralement compte de cette donnée. C'est ainsi que les appareils de jeux automatiques proposent en général au joueur la meilleure solution possible pour la poursuite du jeu. C'est le cas d'un jeu de dés où lors d'une partie, le joueur doit placer plusieurs dominos de trois dés dans un des trois écrans présentés afin de réaliser une

« *Le poker permet de tout oublier y compris qu'on a pas les moyens d'y jouer.* »

Philippe Bouvard

ligne de symboles complète. Le logiciel propose automatiquement la meilleure solution pour former une ligne gagnante. Autre exemple, pour la roulette, les chiffres qui sont le plus sortis sont affichés.

● Le renforcement de l'illusion de contrôle

Les joueurs ont l'illusion qu'ils ont une influence sur le résultat du jeu, malgré que celui-ci repose entièrement sur le hasard. Ils pensent par exemple qu'en jouant beaucoup ils maîtrisent mieux le jeu et ont donc plus de chances de gagner. Certains jeux renforcent cette croyance en laissant la possibilité au joueur de poser un acte, d'appuyer sur un bouton, ou d'actionner un levier. Ils présentent davantage de risques. Le fait de pouvoir choisir de miser sur certaines chances de gain en est un autre exemple.



● La durée ou la fréquence de jeu

Il s'agit d'un des facteurs de risque les plus importants. Au plus vite les parties se succèdent, le plus facilement l'état d'humeur du joueur sera modifié et il se sentira diverti ou excité. En outre, plus la durée des parties est courte, plus importante est la quantité d'argent engloutie par la machine. L'exploitant a donc toujours avantage à souhaiter un jeu rapide pour augmenter sa marge bénéficiaire. Ceci vaut pour tous les jeux, automatiques mais aussi traditionnels (jeux de table). Pour réduire la fréquence des mises et permettre une meilleure prise de conscience de ses dépenses chez le joueur, le législateur belge a interdit le mode « auto-jeu ». Ceci signifie que le jeu ne peut se faire tout seul et que chaque « tour » nécessite une pression volontaire du joueur sur le bouton.

En Belgique, la loi établit **une durée minimale** pour chaque jeu selon le type d'établissements, c-à-d selon l'accessibilité des jeux de hasard proposés. Pour les bingos, cette durée est établie à 15 secondes au moins, pour les appareils de jeux des salles de jeux et des casinos à 3 secondes au moins. La loi belge a aussi opté pour soumettre les jeux à une perte-horaire moyenne, aussi déterminée par type d'établissement soit de respectivement 12,5 €, 25 € et 70 €. Cette perte-horaire détermine le gain maximum (soit le total des mises diminué des gains) que pourra enregistrer la machine sur une heure.

● La mise minimum et maximum

Les jeux requièrent un enjeu minimum de participation. Ces montants peuvent varier et donc faciliter ou non l'accès aux jeux. Le législateur, afin de protéger le joueur, a fixé des montants maximums. Ces montants dépendent de la catégorie d'appareil de jeu. En effet, le joueur peut aussi choisir de miser sur plusieurs combinaisons gagnantes, des montants variables, ce qui augmentera ou diminuera la mise totale d'une main (c'est ce qu'on appelle les lignes de paiement). Ainsi, il est parfois possible de miser 10 € sur un jeu unique.

● Short et long odds

Cette notion se réfère au laps de temps qui s'écoule entre le moment où la mise est placée et l'obtention du résultat. Des études ont montré que plus la durée entre la mise et l'obtention du résultat est courte, plus le jeu comporte de risques de provoquer une accoutumance. Le lotto ou certaines formes de paris peuvent à ce titre être considérés comme des jeux « long odd » étant donné qu'il faut parfois attendre plusieurs jours avant de connaître le résultat. Les billets à gratter, les machines à sous ou les bingos entrent dans la catégorie des jeux « short odd ». Le résultat est parfois connu quelques secondes à peine après le dépôt de la mise.

● Les presque-gains

Les jeux de hasard sont souvent conçus de manière à attiser l'espoir de gain chez les joueurs. C'est ce qui se passe lorsque la machine ou le billet de loterie indique au joueur qu'il est tombé sur une combinaison « presque » gagnante, qu'à un chiffre, une carte ou à un symbole près, il aurait pu décrocher le jackpot. C'est ce qu'on appelle le « presque-gain ». Ce cas de figure encourage le joueur à rejouer, ce dont tiennent compte les concepteurs de jeu. Ceci renforce aussi le sentiment d'« *illusion de contrôle* » du joueur qui pense pouvoir triompher du jeu (voir plus haut). Cette configuration est aussi présente au poker. Inversement, le joueur qui a évité la banqueroute, se sentira chanceux et poursuivra son jeu.

● L'importance du gain

L'importance des gains contribue à l'attrait du jeu : plus la cagnotte est importante, plus on sera tenté de jouer et l'on se donnera de chances de la remporter. Sur les machines à sous, les constructeurs prévoient à côté du gain principal, des jackpots accessoires supplémentaires moins importants, ce qui donne des espoirs supplémentaires de gain aux joueurs. Le législateur a pris l'option d'interdire les « mystery jackpots » en Belgique, ces cagnottes alimentées par plusieurs machines à la fois, et parfois situées dans des établissements de jeux différents, et pouvant donc atteindre des montants très importants. La France autorise ce type de jackpot.

Remarque : Plus l'écart entre le montant de la mise et le montant du gain susceptible d'être gagné est important, plus le jeu de hasard est attractif.

● L'argent virtuel

Le fait d'utiliser de l'argent qui n'est pas liquide mais virtuel comme, les cartes de crédit ou des crédits jeux n'aide pas le joueur à se former une idée claire de l'importance de l'argent dépensé. Les jeux sur Internet comportent ce type de risque supplémentaire.

« On hasarde de perdre en voulant trop gagner. »

Jean de La Fontaine

● Le renforcement du comportement

Le jeu est conçu de manière à renforcer les comportements compulsifs des joueurs de sorte que le jeu excessif peut être considéré comme une réponse à des stimuli renforçant puissants, aussi appelés « *schémas de renforcement intermittent* ». Intermittent se réfère au fait que le sujet renforcé ne sait pas prévoir au bout de combien de réponses positives de sa part il sera renforcé ou récompensé par l'octroi d'un gain, ce délai étant variable. Ce type de conditionnement est beaucoup plus lent mais beaucoup plus efficace et profond que les schémas de renforcement dit « continu ».

● Le contexte d'offre des jeux

Enfin, l'atmosphère des salles de jeux n'est pas étrangère à l'attrait que le jeu opère. L'accueil des clients, le sourire du portier, l'univers clos, feutré, l'absence de référence au temps (absence d'horloge), le choix des couleurs et les sons des machines, sont autant de facteurs qui maintiennent le joueur dans cet environnement. Pour les machines automatiques de jeu, des études ont démontré qu'en l'absence de lumières et de sons, les joueurs joueraient plus lentement. Le rouge aussi stimulerait davantage les joueurs.



Les facteurs de risque du jeu sur Internet

- Internet est accessible 24h/24, 7j/7 de chez soi. Il n'est plus nécessaire de se déplacer. En outre, les sites de jeux ont développé des forums où les joueurs peuvent se rencontrer et échanger, ce qui renforce la convivialité.
- les arnaques n'épargnent par Internet. Le fait que certains joueurs puissent disposer de plus d'informations que d'autres porte un coup à l'honnêteté des jeux. Au poker, on entend souvent parler de super-comptes, grâce auxquels quelques « initiés » parviennent à voir les mains des autres joueurs. Ceci n'est pas qu'une fable. Des cas d'arnaques ont été mises à jour à Kanawake par exemple, réserve indienne jouissant d'une indépendance administrative et située au Québec.
- l'inscription est en général assez aisée. Il suffit d'entrer son nom, son prénom, sa date de naissance et les coordonnées de sa carte bancaire, et la magie peut opérer. Par contre la dés-inscription et la récupération des sommes non dépensées ressemble d'avantage à un parcours du combattant, ce qui peut pousser le jeune à jouer son argent jusqu'au dernier cent. Enfin, les jeunes savent-ils que certains sites peu scrupuleux autorisent les mineurs à jouer mais ne leur permettent pas de récupérer leurs gains éventuels ?
- la bonne utilisation des coordonnées bancaires par des opérateurs non réglementés pose aussi question. Le joueur qui crée un compte et y verse de l'argent pour jouer n'a aucune garantie de l'utilisation qui pourra être faite des informations bancaires qu'il aura transmises. En outre, les coordonnées personnelles pourront être facilement ré-utilisées à des fins de relance, voire être transmises à d'autres opérateurs à des fins commerciales.
- le caractère virtuel des jeux de hasard constitue un facteur de risque d'accoutumance supplémentaire. Le jeune joue avec de l'argent virtuel, et a donc moins conscience des sommes en jeu. En outre, Internet affecte la notion du temps. En classe, les professeurs peuvent être confrontés à la somnolence d'élèves qui passent des nuits entières derrière leurs écrans ou entre amis à jouer.

Témoignage

Seul moyen d'échapper à l'enfer

Benoît s'est fait interdire de jeux en ligne

BRUXELLES A 25 ans, Benoît n'est pas à proprement parler un joueur de longue date. Pourtant, les jeux en ligne ont bien failli l'entraîner dans une spirale infernale. Il a toutefois réagi relativement rapidement et a demandé à BetOnMe de l'interdire de jeux pour six mois.

« J'ai très rarement joué au Lotto et n'ai jamais mis les pieds dans un casino ou une salle de jeux. Par contre, début 2008, je suis allé sur un site de paris sportifs en ligne. Par curiosité, un jour, j'ai cliqué sur l'onglet proposant le casino online. Etait-ce la chance du débutant ? Toujours est-il que j'avais le sentiment d'avoir trouvé une faille dans le système et je gagnais assez régulièrement. Au début, je plaçais de petites sommes (20 €) mais vu mes gains, j'en suis vite venu à placer 500 €. »

FORCEMENT, IL LUI est arrivé de perdre. *« Mais je regagnais assez rapidement. Cependant, il m'est arrivé de faire deux ou trois placements de 500 € en quinze jours. J'ai reçu dans la foulée un email de BetOnMe m'invitant à faire preuve de prudence et à leur fournir une copie de ma carte d'identité et un extrait bancaire afin de vérifier, je suppose, que je ne tentais pas de blanchir de l'argent sale. »*

Puis vint encore une période de perte. *« Je jouais pour tenter de me renflouer. Je me sentais vraiment très mal. Forcément plus je jouais, plus je perdais. Je vis encore chez mes parents, et mon père est tombé sur mon relevé de carte de crédit et m'a mis en garde contre les montants importants que je dépensais. Cela m'a également ouvert les yeux. J'ai préféré mettre fin à la catastrophe et ai demandé à BetOnMe de m'interdire d'accès. Cette société propose deux solutions : l'une à court terme et l'autre à un terme de six mois. J'ai opté pour cette solution. Je ne peux plus effectuer de versements ou ouvrir un nouveau compte. Je ne sais même plus entrer sur le site pour effectuer un pari en ligne. Cette sécurité mise en place par BetonMe est vraiment un point très positif. Je ne compte en tous cas plus visiter ce genre de site et suis content de m'en être sorti sans trop de casse... »*

Remarque: Le nom de l'opérateur de jeu a été remplacé par un nom inventé. Le site dont il était question est illégal. La protection du joueur ne peut donc être garantie.

Source : La Dernière Heure 02.11.2009, p3



Les fausses croyances

Le joueur dépendant, se laissant envahir par le jeu, en finit par oublier ce qu'est le hasard. En effet, les joueurs excessifs sont souvent persuadés que leur heure arrivera, qu'ils récupéreront leurs mises. Ils en viennent à croire que leur connaissance et maîtrise du jeu ne peuvent que les faire gagner. Ils mettent en place des stratégies, développent des martingales. Ils deviennent superstitieux et interprètent les signes, les événements. Les règles des jeux de hasard les plus évidentes finissent par leur échapper, et ils en oublient qu'au final c'est toujours la banque qui gagne.

Le joueur développe ainsi plusieurs idées erronées qui le rendent prisonnier du jeu. En guise de prévention nous allons mettre ces « fausses » croyances en évidence :

● Une mémoire sélective

Le joueur a tendance à ne se souvenir que de ses « gains » et non de ses « pertes ». Ceci le conforte dans l'idée qu'il est un « gagnant », qu'il est « chanceux ». Les pertes sont reléguées au second plan, même si elles sont plus importantes que les gains engrangés. En outre « le joueur ne perd jamais, la plupart du temps il a « presque gagné »¹⁸.

● La mauvaise compréhension de la notion d'espérance de gain négative

Les joueurs dépendants sont en général persuadés qu'ils « doivent gagner » et finissent par oublier que finalement c'est toujours la « banque » qui gagne. Tout jeu de hasard commercial comporte une espérance de gain négative pour le joueur. L'avantage de l'exploitant est toujours pris en compte, à travers le taux de retour, un prélèvement ou l'avantage de la banque (comme le zéro à la roulette). On peut facilement en déduire que plus les mises sont importantes, plus le bénéfice pour l'exploitant est important et donc les pertes importantes pour le joueur. En outre, le joueur ne récupère jamais la totalité de ses mises et rejoue l'argent qu'il a gagné. L'argent qu'il mise s'épuise ainsi petit à petit dans le jeu¹⁹. Or les joueurs interprètent souvent le taux de redistribution comme la chance qu'ils ont de gagner et jamais comme l'argent qui sera retenu sur l'ensemble de leurs mises.

● La mauvaise compréhension de la notion d'indépendance des tours

Quant à la notion d'indépendance des tours, elle signifie que des événements passés ne permettent pas de prédire les événements à venir. C-à-d que si une pièce de monnaie tombe dix fois de suite sur pile, la chance qu'elle tombe sur pile ou face au onzième lance, reste inchangée : elle est de 50%. Bien sûr, les occurrences devraient s'équilibrer, mais la chance reste toujours la même. Les choses deviennent encore plus évidentes lorsqu'il s'agit de rouleaux possédant chacun plusieurs symboles. Cette règle est valable aussi pour les appareils de jeux automatiques, aux dés et même aux cartes, où le comptage est devenu quasi impossible depuis que la plupart des jeux de tables se jouent maintenant avec plusieurs jeux de cartes.

● L'illusion de contrôle

Les joueurs croient qu'ils sont en mesure d'influencer le résultat du jeu. C'est ainsi qu'ils pensent qu'en jouant beaucoup ils maîtrisent mieux le jeu et ont donc plus de chances de gagner. Certains joueurs associent par exemple le gain à leur adresse ou à leur connaissance du jeu, et les pertes à un manque de chance. Des observations mettent en évidence le fait que pour obtenir un petit chiffre aux dés, le joueur

¹⁸ Marc Griffiths

¹⁹ Si le joueur mise 100€ dans une machine dont le taux de retour est fixé à 90%, il récupérera 90€. S'il rejoue ses 90€, la machine ne lui en rendra que 81€, etc...

lance les dés doucement alors que pour obtenir un chiffre important, le lancer sera plus énergique. Les joueurs mettent aussi en place des martingales ou stratégies destinées à leur assurer la victoire (voir *le jeu de la martingale* dans le cahier 4).

● Les pensées irrationnelles

On observe chez les joueurs dépendants la présence d'une **pensée magique** qui s'accompagne d'un **sentiment de toute-puissance**. Certains joueurs perçoivent des signes qui leur indiquent par exemple qu'aujourd'hui c'est leur « jour de chance » ou qui leur permettent de « prédire » les chiffres ou les tours gagnants. Ils deviennent **superstitieux**. Des joueurs penseront que des gains sont survenus ou ne sont pas survenus en pensant d'une certaine manière ou à une idée particulière. Certains font des prières. D'autres mettent en place des rituels, ont recours à des porte-bonheur, portent certains vêtements ou certaines couleurs, ou misent sur des chiffres spécifiques reflétant des dates importantes. Au lotto, une

*«Tout joueur hasarde avec certitude
pour gagner avec incertitude.»*

Pascal

dame choisissait les chiffres des plaques d'immatriculation qu'elle croisait en chemin. Certains joueurs pensent que certains jours de la semaine ou certaines machines leur sont plus favorables que d'autres. Les joueurs peuvent aussi croire qu'une série d'échecs augmente leur chance ultérieures de gagner.

« Nul vainqueur ne croit au hasard. »

Friedrich Nietzsche (extrait de *Le Gai savoir*)

● L'espoir de se refaire

Les joueurs dépendants entretiennent tous la conviction qu'ils vont gagner. C'est ce qui les pousse à investir toujours davantage d'argent dans le jeu. Il faut leur rappeler qu'il n'y a qu'un seul gagnant au jeu, c'est l'exploitant et que le nombre de gagnants est minime par rapport au nombre de perdants.

La réduction des risques

Comme pour les autres drogues, le joueur n'imagine pas qu'il puisse un jour souffrir de dépendance aux jeux. C'est pourquoi une **pratique «responsable»** et informée du jeu doit être promue dès les premières occasions de jeu et tout au long de la pratique des jeux de hasard.

Détecter les problèmes de jeu

Voici les critères diagnostiques du jeu pathologique tels que mentionnés dans la version 4 du *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* (DSM- IV), ouvrage de référence au niveau international pour les psychologues et psychiatres.



Critères diagnostiques du jeu pathologique

- 1 Préoccupation par le jeu : par exemple, par la remémoration d'expériences de jeu passées, par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour aller jouer;
- 2 Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré;
- 3 Efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu;
- 4 Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu;
- 5 Joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique, par exemple des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression;
- 6 Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes, pour «se refaire»;
- 7 Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu;
- 8 Commet des actes illégaux, tels que falsifications, fraudes, vols ou détournements d'argent pour financer la pratique du jeu;
- 9 Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu;
- 10 Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu.

La dépendance aux jeux se traduit par une envie irrépressible de jouer que le joueur ne peut réfréner. Le joueur garde souvent trop longtemps l'espoir d'un gain qui lui permettra de se refaire. Pour jouer et gagner, le joueur est prêt à miser chaque sou qu'il possède. Il emprunte à ses proches ou à ses amis. Certains dilapident un patrimoine, un héritage. Lorsqu'il ne sait plus comment faire pour se procurer de l'argent, il peut commettre des actes délictueux. Le besoin impérieux de jouer ou la déception de pertes successives, peuvent rendre certaines personnes menaçantes ou agressives. Les conséquences du jeu peuvent être à la base de pensées suicidaires.

La dépendance aux jeux est une pathologie invisible et difficile à détecter. En outre, les joueurs dépendants sont souvent d'abord dans **le déni de leur problème** de jeu. On peut vivre à côté d'un joueur dépendant sans s'en rendre compte jusqu'à ce qu'il perde la maîtrise de la situation. Des indices peuvent cependant mettre les proches sur la piste de problèmes de jeu :

- un stress important, de l'anxiété, la dépression, des problèmes de sommeil;
- les problèmes de jeu se révèlent aussi de manière somatique au niveau du corps : il se peut que le joueur souffre de troubles gastro-intestinaux, d'alcoolisme, de toxicomanie ou d'idées suicidaires;
- des retards à l'école ou au travail, de longues absences injustifiées;
- des prestations à la baisse à l'école ou au travail;
- du désintérêt pour les cours ou les autres loisirs;
- des problèmes de gestion de l'argent, y compris de l'argent de poche (emprunts);
- les relations sociales et familiales sont souvent affectées;
- se vanter d'avoir gagné au jeu;

- l'agressivité;
- l'isolement.

La détection de ces signaux est importante afin de réagir rapidement et limiter les dommages causés par le jeu.

L'entourage du joueur

La famille est souvent démunie face à un joueur qui ne veut ou ne peut pas s'arrêter de jouer. Il est souvent difficile de faire entendre raison à un joueur, d'autant plus qu'il entretient des idées erronées sur le jeu.

Voici quelques pistes pour aider une personne qui souffre de dépendance aux jeux :

- montrer de l'intérêt, l'écouter sans la juger ou la stigmatiser;
- lui expliquer que jouer ne s'apprend pas, que le jeu dépend entièrement du hasard;
- la remettre face à la réalité en la renseignant sur ses espérances réelles de gains;
- lui expliquer qu'elle ne récupérera pas l'argent perdu et que jouer ne l'aidera pas à résoudre ses problèmes financiers, au contraire, cela les aggravera;
- la motiver à occuper son temps à d'autres activités distrayantes;
- mettre en évidence les difficultés qu'elle rencontre mais aussi celles éprouvées par son entourage;
- l'aider à identifier ses motivations profondes à arrêter de jouer au-delà de la volonté de son entourage;
- la soumettre à un mini-test de dépistage (il y en a sur Internet) et la convaincre de chercher de l'aide.

Plusieurs tentatives peuvent être nécessaires, mais les efforts devraient être récompensés.

La famille se sent souvent coupable de ne pas savoir réagir comme il le faudrait mais il est difficile pour elle d'affronter seule de tels problèmes. C'est pourquoi, les psychologues et assistants sociaux entendent également les membres de la famille.

Il faut souligner que les problèmes de jeu sont parfois complexes et la passion du jeu peut servir d'exutoire à d'autres difficultés, personnelles, relationnelles, parfois familiales sous-jacentes.

Une fois la thérapie entamée, le joueur dépendant aura besoin du soutien de sa famille. Beaucoup de nouvelles choses seront à réapprendre dont la confiance, la gestion d'un budget.

Quelques conseils pour réduire les risques de dépendance

Il est important de jouer en étant informé et de détecter quand le jeu commence à occuper une part trop importante dans la vie de quelqu'un.



Pour ceux qui choisissent de jouer, certaines règles peuvent être gardées en mémoire de manière à garder le jeu sous contrôle, à réduire les risques que le jeu comporte. Il faut savoir se mettre des limites.

- **Jouer n'est pas un moyen pour gagner de l'argent** : la vérité c'est que les opérateurs de jeux, qu'ils soient en ligne ou réels, légaux ou illégaux, sont réglés de façon à engranger des gains. Ceci signifie que le temps passant, vous perdrez plus d'argent que vous n'en gagnerez. Les jeux de hasard sont ainsi conçus : une petite minorité gagne de gros lots sur le dos de la grande majorité. En réalité tous les joueurs nourrissent la même croyance, celle qu'ils gagneront.
- **Ne jouer que l'argent que vous pouvez vous permettre de perdre** : ne dépensez au jeu que l'argent mis de côté pour vos loisirs, comme aller au cinéma ou boire un verre. N'utilisez jamais de l'argent destiné à des postes importants, comme les courses, les loisirs, les transports, vos syllabus, vos abonnements ou frais divers, etc...
- **Fixer une limite à vos dépenses** : avant de commencer à jouer, fixez la somme d'argent que vous pouvez vous permettre de jouer/perdre. Lorsque cet argent est perdu, arrêtez de jouer. Si vous avez gagné, profitez-en, mais rappelez-vous que cela n'arrivera pas la plupart du temps.
- **Fixer une limite de temps** : décidez pendant combien de temps vous pouvez vous permettre de jouer. Lorsque vous avez atteint cette limite arrêtez de jouer.
- **Ne pas essayer de récupérer l'argent que vous avez perdu** : si vous perdez n'essayez pas de récupérer l'argent perdu en misant plus que ce que vous vous étiez fixé au départ. Ceci conduit en général à des pertes plus importantes encore.
- **Ne jouer pas lorsque vous vous sentez déprimé ou fâché** : il est difficile de rester lucide au jeu lorsqu'on ne se sent pas en forme.
- **Equilibrer le jeu avec d'autres activités** : il est important d'apprécier d'autres activités afin que le jeu ne prennent pas une place trop importante dans votre vie. Le jeu ne doit rester qu'un divertissement parmi d'autres!

Ces recommandations sont basées sur celles du *Conseil du jeu responsable* de l'Ontario au Canada.

Où trouver de l'aide ?

Lorsque le jeu devient incontrôlable et que les aspects négatifs l'emportent sur les aspects positifs, il est peut-être temps pour le joueur de remettre en question son rapport au jeu. Des **sites web** ont été développés pour aider les joueurs à reprendre la maîtrise de leur comportement de jeu :

- - www.cliniquedujeu.be
- - www.blogtonjeu.be

Des forums existent aussi où les joueurs peuvent partager leurs expériences comme celui des joueurs anonymes : www.users.skynet.be/joueurs/, ou poser des questions, y compris d'ordre juridique, comme sur : www.forumjeu.be.

Mais il se peut, lorsque les diverses tentatives de mettre un terme au jeu ont toutes échoué ou que les problèmes de jeu sont trop importants, que ces outils d'« auto-aide » et d'information ne suffisent pas. Il peut alors être utile pour le joueur ou ses proches de faire appel à une aide extérieure. Des **psychologues et assistants sociaux spécialisés** dans la dépendance aux jeux peuvent entendre les joueurs et leurs familles.

L'efficacité de la thérapie dépendra de la motivation du joueur. Si le joueur est forcé à consulter, il se peut qu'une première consultation ne débouche pas de suite sur une prise en charge. Mais des **pistes** auront déjà pu être données et une **prise de conscience** amorcée chez le joueur. Ce sera l'occasion pour lui non pas d'être jugé mais d'entendre ce que son comportement implique pour son entourage et où ce comportement peut le conduire. Peut-être un premier entretien motivera-t-il le joueur à un changement de comportement où permettra-t-il de le diriger vers une aide adéquate. Des entretiens d'information ont été mis en place notamment à la Clinique du jeu Dostoïévski.

En ce qui concerne la guérison, certains chercheurs parlent de guérisons « spontanées ». A l'autre extrémité certains, pour mettre un terme à ce comportement, demandent à intégrer une structure hospitalière afin d'y subir un sevrage. Il faut souligner que certaines personnes peuvent connaître des problèmes de jeu intermittents, c'est-à-dire avec des périodes de « pause » puis de jeu plus soutenu.

La dépendance constitue un réel danger même si elle ne se manifeste pas immédiatement mais est l'aboutissement d'une évolution, dépendante de **l'histoire personnelle** du joueur. L'accoutumance peut être favorisée par des situations de plus grande fragilité.

Voici les principaux centres d'aide spécialisés dans le traitement de la dépendance aux jeux :

Clinique du jeu Dostoïévski- CHU Brugmann

Place Van Gehuchten 4 - 1020 Bruxelles - Tél : 02/477.37.70

E-mail : serge.minet@chu-brugmann.be

Site Web : www.cliniquedujeu.be

Le Pélican asbl

Boulevard E. Bockstael 230 - 1020 Bruxelles - Tél : 02/502.08.61

E-mail : contact@lepelican-asbl.be

Site Web : www.lepelican-asbl.be - Forum : www.forumjeu.be

Maison du Social de la Province de Liège

Boulevard d'Avroy, 28-30 - 4000 Liège - Tél : 04/237.27.40

Les différents groupes des joueurs anonymes

Voir le site de la Commission des jeux de hasard, rubrique « Protection des joueurs »

Ces coordonnées et d'autres figurent toutes sur le site web de la Commission des jeux de hasard: www.gamingcommission.fgov.be



Coupures de journaux

Pour illustrer combien la passion du jeu peut être dévastatrice et destructrice, voici un témoignage de Henri de Baets tiré du petit journal « Les infos du Pélican » de juin 2000. Les montants exprimés dans la version originale en francs belges ont été adaptés en euros. D'autres coupures de journaux mettent en évidence jusqu'où peuvent aller des personnes acculées par le jeu.

Jeux d'argent... Argent du jeu Henri a joué ... Il a tout perdu

Une journée... à Spa !

C'est en 1981 qu'Henri prend le train pour passer une journée à Spa. Spa, c'est son parc, ses cures thermales... et son casino. Le plus beau d'Europe, dit la publicité. Henri a alors 29 ans. Il mène une vie apparemment sans problèmes. Marié, il a un fils et un travail. Il se rend au casino et là, on lui offre 500 francs (12,5 €) de jetons pour jouer à la roulette. Henri est fasciné par le décor somptueux et l'ambiance feutrée, chaleureuse. Il mise ses jetons et ne gagne rien. A une table voisine un joueur vient de gagner deux fois de suite 800.000 francs (20.000 €)! Dans sa participation à un groupe, Henri nous dit : « En quittant le casino, je n'avais qu'une envie : y revenir le plus vite possible. Ce n'était pas tant pour jouer que pour me replonger dans ce cadre luxueux et cette ambiance ouatée. » Il retourne donc à Spa la semaine suivante. La mise est alors de 2000 francs (50 €). Il perd. Il ne se méfie pas. C'est pourtant vrai que son grand-père avait perdu l'équivalent de plusieurs immeubles dans les années 1910 en pariant sur des chevaux. Son père a toujours été pour lui un père absent. « Adulte, je crois que j'ai essayé de combler le vide affectif de ma jeunesse en m'adonnant au jeu. A moins que les chromosomes... »

Faites vos jeux, rien ne va plus !

Rien ne va plus ! Henri va de plus en plus au casino. La quantité d'argent par mise augmente également... les pertes continuent. Cela le mène finalement à perdre des sommes considérables mais comme il nous le dit « J'ai perdu la maîtrise de ma vie ». C'est ainsi qu'Henri se rend dans d'autres casinos : Ostende, Middelkerke, Blankenberge, Namur. Sa femme sait qu'il joue. Mais elle ignore l'ampleur du désastre. « Je lui mentais et lui disais uniquement que je gagnais ». Bien sûr, des gains sont présents. Une fois, il empoche 600.000 francs (15.000 €) en une nuit. C'est un réel moment de stress mais c'est surtout une immense excitation. « Cette excitation morbide et les pertes conjointes, inévitablement présentes, me donnaient le souci permanent de me refaire. J'étais devenu l'esclave du jeu. Dans l'euphorie d'un gros gain, il m'est arrivé de donner une plaquette de 10.000 francs (250 €) pour payer un verre de 200 francs (5 €)! Je ne contrôlais plus rien ! »

Henri a fait quelques gains mais ceux-ci n'étaient pas assez importants pour combler ses pertes et le gouffre qu'il creuse : il dilapide des sommes importantes, par exemple 200.000 francs (5.000 €) en une soirée au casino d'Ostende. « Pour suivre, j'ai dû emprunter à des banques, à des prêteurs du milieu.

Pour arriver à mes fins, j'ai raconté des bobards, j'ai signé des chèques sans provision. » C'est ainsi qu'un jour le surendettement est là. Et là, les huissiers ont frappé à sa porte et toute une vie a été détruite. « J'ai perdu mes biens, mon argent, mes amis, ma femme, mon fils, mon travail, ma santé, une partie de mes capacités intellectuelles » confie-t-il aujourd'hui.

« Si je continuais, la mort était au bout... du jeu ! »

Agé de 47 ans aujourd'hui, Henri vit dans un garni avec une pension mensuelle de 30.000 francs (750 €). « Je rembourse, chaque mois, 3.500 francs (87,5 €), soit 500 francs (12,5 €) à chacun des sept créanciers. Trois ou quatre vies ne suffiraient pas à acquitter mes dettes ». En 1991, Henri s'est fait interdire de casino. La dépendance était si profonde que quand sa femme l'a quitté, en 1994, il a repris le jeu dans les luna-parks. Pour lui cela ne faisait pas de doute, la mort était au bout du jeu. « Moi-même, j'ai failli me suicider à trois reprises ». Il en était fort conscient. En effet, quand il était chef de gare, il avait vu un jeune homme de 25 ans déchiqueté par un train sous lequel il s'était jeté, tenant un billet de jeu en main... Une psychothérapie et la fréquentation du Pélican sont venus à bout de ses démons du jeu. « On ne peut s'en sortir que si on veut s'arrêter pour soi et non pour quelqu'un d'autre et si on met en place une « stratégie », soit des centres d'intérêts pour remplir tout le vide que l'on a créé en ne se préoccupant plus que du jeu. Il faut également tourner la page et donc faire le deuil de ce qu'on a perdu, sinon, il n'y a plus qu'à se flinguer ! »

« Le bon choix »

Actuellement, Henri est à plus de douze cents jours d'abstinence. C'est le bon choix pour lui. « Rien n'est possible en continuant à toucher aux jeux de hasard car pour le jeu, c'est comme avec l'alcool pour un alcoolique, il faut arrêter. La partie n'est cependant jamais vraiment terminée. En effet j'ai fait une rechute en 1996 : une grille de Lotto à 100 francs (2,5 €) pour noyer une peine de cœur et le surlendemain, une autre grille à 1.700 francs (17,5 €)... Il ne faut pas réveiller l'excitation » dit Henri. « Dorénavant, je ne joue plus à rien, même pas aux cartes pour m'amuser car elles sont un stimulus. C'est le prix à payer pour se dire qu'aujourd'hui est le premier jour du reste de ma vie ».

Les infos du Pélican, juin 2000

EXTORSION

Un rein pour une dette de jeu

Des prêteurs sur gage ont tenté de forcer un habitant de Shanghai de vendre l'un de ses reins pour rembourser une dette de jeux de ... 2.900 euros. Les deux hommes ont enlevé Lu Ronfeng – un joueur patenté- et exigé des médecins d'un hôpital de la ville qu'ils lui retirent son organe.

La Dernière Heure 09.07.04 p17

INDIGNITÉ

Il vend sa fille pour payer ses dettes de jeux

Un homme a vendu sa fille cinq dollars (environ 225 francs) au Bangladesh, pour payer ses dettes de jeu. Le père âgé de 38 ans a vendu sa fille peu après sa naissance à un couple sans enfants.

La Dernière Heure 06.11.00

PÈRE INDIGNE

Il mise sa fille au jeu et perd

NEW DELHI un joueur indien a donné sa fille de 18 ans à un autre joueur après avoir perdu à un jeu de cartes. Des habitants de ce village du Benghale occidental ont indiqué que cet homme identifié uniquement comme Ismail, a misé sa fille après avoir perdu tout son argent. Il a perdu à nouveau et son vainqueur, Mustapha est parti avec la fille qui protestait. Le conseil de village a informé la police qui a lancé une enquête pour retrouver l'adolescente.

La Dernière Heure 21.09.09

MIEUX JOUER AU LOTTO

La logique des nombres amène une augmentation de l'efficacité pour jouer au Lotto

Lisez le magazine paranormal

PARA – ASTRO

En vente chez votre librairie

Le Soir 06.11.00

Le(s) présent (s) article(s) est (sont) reproduit(s) avec l'autorisation de l'Editeur, tous droits réservés.

Toute utilisation ultérieure doit faire l'objet d'une autorisation spécifique de la société de gestion

Copiepresse info@copiepresse.be

CAHIER #3
BLUFF!, les questions



Cinq épisodes

Vous trouverez ci-dessous une description de chacun des épisodes qui constitue le film.

1. Four of a kind - le debut (épisode 1)

Présentation des personnages

Cinq jeunes de la même classe se retrouvent par hasard dans le même journal du week-end, chacun pour une raison différente (photos).

Vincent et Alex sont frères. Alex est l'aîné. Il a dû redoubler par deux fois une année tandis que Vincent a pu sauter une classe. Leur mère exploite un magasin de journaux. Vincent est le narrateur.

Les deux frères sont amoureux de Sasha, dont la mère est accro au jeu. Sasha doit s'occuper de sa jeune sœur Suzy.

Yoko est aussi dans leur classe. Elle fait de la musique pendant ses loisirs. Elle vit avec son père depuis qu'elle a perdu sa mère dans un accident de la route.

Thomas, son petit ami, est le fils d'un diplomate. Son père a été pris en flagrant délit d'adultère à son bureau, au Laos. Cela lui vaut d'être muté et de devoir rentrer en Belgique avec sa famille.

Pour tuer l'ennui, les cinq amis jouent aux cartes pendant les récréations. Quand une excursion scolaire est annoncée et que Sasha a donc besoin d'argent.

Lorsque Sasha a gagné suffisamment d'argent au jeu, les cinq amis sont censés arrêter mais ils ont pris goût au jeu – et surtout au gain. Pourtant, une fois le stade de la chance du débutant passé, continuer à gagner à un jeu de hasard semble être une utopie.

Dans cet épisode, on constate que le jeu débute toujours de manière anodine, innocente et que le milieu d'origine des jeunes n'a pas d'importance en ce qui concerne l'attrait qu'exerce le jeu.

Jeux de hasard qui apparaissent dans cet épisode :

Jeu de carte (dans la cour, dans la cave de l'école), le strip poker en classe.

2. Bono - l'enjeu (épisode 2)

Introduction et vocabulaire du jeu

Plusieurs jeux de hasard sont évoqués dans le film. La plupart sont facilement accessibles au groupe cible même si d'un point de vue légal, il est interdit aux mineurs d'approcher les machines. Nos personnages utilisent parfois des termes spéciaux liés au domaine du jeu :

● Droit de table

Les exploitants de jeux de hasard des milieux clandestins demandent généralement un certain montant pour l'organisation de ces jeux. Les montants à payer peuvent aller de 5 à 15 euros par quart d'heure par personne. Les joueurs qui ne veulent pas s'acquitter du droit de table ne peuvent pas prendre part au jeu.

● **Martingale**

Dans un calcul de probabilités, une martingale modélise l'évolution dans le temps d'un ordre de probabilité. Le terme martingale (qui désigne aussi une bride) vient du monde du jeu. Il y désigne un certain type de stratégie de jeu qui permettrait d'augmenter les chances de gain aux jeux de hasard. La stratégie la plus connue, celle de Hawks, est appliquée à la roulette : après chaque perte, le joueur augmente sa mise de telle sorte qu'au premier gain, il récupère toutes les pertes précédentes. Comme stratégie de jeu, une martingale ne garantit en aucun cas de gagner. Tout au plus elle permet de limiter les pertes tout en nécessitant de grosses sommes d'argent.

● « **Se refaire** »

Dans le monde du jeu, le terme « se refaire » désigne les tentatives répétées de regagner les montants perdus en misant à nouveau de l'argent. Un joueur pense chaque fois qu'il décrochera le gros lot au jeu suivant et récupérera ainsi toutes ses pertes. De cette manière, le joueur continue à jouer et peut accumuler des pertes importantes.

● **Usurier**

Un usurier est une personne qui prête de l'argent à une autre et demande en échange un taux d'intérêt anormalement élevé, le taux usuraire. Souvent, les personnes qui empruntent aux usuriers se trouvent dans une situation de détresse financière et ont rapidement besoin d'argent. Pour les usuriers, le monde des jeux de hasard est donc l'endroit idéal où trouver des clients potentiels. Les usuriers comptent un taux (beaucoup) plus élevé sur les prêts que le taux normal du marché allant jusqu'à 20%. Ils interviennent souvent dans des situations où le destinataire du prêt n'a pas le choix ou ne mesure pas bien l'importance du taux à prendre vraiment en compte. Les usuriers en profitent en faisant signer à ces personnes un contrat qui prévoit le remboursement à un taux élevé. Un taux élevé peut se justifier lorsqu'il y a de fortes chances que l'emprunteur ne soit pas capable de rembourser. Lorsque cela arrive effectivement, l'usurier peut dans certains cas demander à l'emprunteur d'exécuter une mission pour rembourser sa dette, par exemple passer de la drogue en fraude ou aider au trafic d'êtres humains. De cette manière, parce qu'elle a naïvement emprunté de l'argent, la personne est mêlée aux milieux criminels.

C'est Sasha qui met le feu aux poudres et propose de jouer pour de l'argent. Lorsque Sasha a gagné suffisamment d'argent pour se payer les sports d'hivers, les cinq amis sont censés arrêter mais ils ont pris goût au jeu – et surtout au gain. Pourtant, une fois le stade de la chance du débutant passé, continuer à gagner à un jeu de hasard semble être une utopie.

Dans cet épisode, on observe l'influence que peut exercer le groupe. On observe aussi que les jeux de hasard sont somme toute facilement accessibles. Les jeunes entrent en contact avec des personnes malhonnêtes. Emprunter n'est pas difficile mais quand arrive l'heure de rembourser la situation peut se compliquer (dealer de la drogue pour le compte du prêteur, etc...).

Jeux de hasard qui apparaissent dans cet épisode :

Le bingo au café (mère de Sasha), le poker (les cinq amis), les jeux télévisés (Suzy), le poker sur Internet.

3. The rise - le gain (épisode 3)

Le jeu pathologique est une maladie psychique qui est considérée comme un trouble du contrôle des impulsions. Celui qui souffre de cette maladie ne peut pas résister à l'envie de jouer. Les joueurs dépendants dissimulent souvent leur comportement pour éviter des problèmes avec leur entourage. La dépendance aux jeux touche principalement les hommes. On distingue généralement trois phases de jeu pathologique : la phase de gain, la phase de perte et la phase de désespoir.

1^e phase du jeu pathologique : la phase de gain

La première phase est celle du gain; on l'appelle aussi souvent la « chance du débutant ». Jouer est captivant et semble rapporter de coquettes sommes. Les joueurs ne voient pas les côtés négatifs et se mettent petit à petit à augmenter leur mise pour faire grimper leurs gains. Cet état d'euphorie a l'effet d'une drogue. Le jeu est encore source de plaisir. Le joueur ne voit toutefois pas l'aspect aléatoire de ses gains qu'il considère comme une performance. Les pertes sont un coup de malchance auquel on peut remédier.

Dans le 3^e épisode, la chance sourit aux cinq amis. La petite bande brosse les cours et s'amuse dans la rue. Vincent et Sasha sont amoureux et sur un petit nuage. Yoko et Thomas décrochent un spectacle à l'Ancienne Belgique. La vie leur sourit. Vincent gagne au jeu contre des victimes faciles. La passion du jeu s'empare des cinq amis.

Jeux de hasard qui apparaissent dans cet épisode :

Le zanzi (un jeu de dés), le bingo (Thomas et la mère de Sasha), le poker sur Internet, les loteries (billets à gratter offerts à Sasha et le Lotto dans la librairie des parents d'Alex et Vincent, Yoko).

4. The fall - la chasse (épisode 4)

2^e phase du jeu pathologique : la phase de perte

La deuxième phase dans l'évolution d'un joueur problématique est la phase de perte, au cours de laquelle le joueur court après le gain. Ce phénomène est aussi désigné par l'expression « se refaire ». Le gain alterne de plus en plus souvent avec des pertes. Il faut récupérer les montants perdus et le joueur va donc jouer de plus en plus fréquemment dans la supposition que le jeu suivant lui rapportera le jackpot et le gain espéré. Si cela n'arrive pas, le joueur continue à miser en se disant que la chance finira forcément par être à nouveau de son côté. Le comportement de jeu vise à récupérer la perte. La vie sociale du joueur lui importe moins, seul le jeu compte encore. Le joueur accumule petit à petit une montagne de dettes. Le plaisir passe au second plan.

Dans l'épisode 4, on voit comment Alex perd aux paris sur le football. Il rend la mafia du jeu responsable de ses pertes. Il ne tire toutefois aucune leçon de l'incident. Il emprunte naïvement de l'argent à Bono pour miser gros à la passe anglaise, à laquelle il joue contre une bande d'Albanais et met au point une martingale.

Thomas perd au bingo. D'énervement, il frappe sur la machine. Pour pouvoir jouer encore plus, il vole un faux passeport et de l'argent dans un carton de déménagement de son père diplomate. Fasciné par le jeu, il commet un faux en écriture. Muni de sa fausse identité, il s'introduit dans une salle de jeux automatiques, où l'âge minimal est de 21 ans.

Les jeunes perdent le sens de la réalité. Ils voient dans le jeu un moyen facile de se faire de l'argent. Ils cherchent à récupérer leurs pertes. La fréquentation et les résultats scolaires en pâtissent.

Jeux de hasard qui apparaissent dans cet épisode :

Les paris sportifs (dans la librairie des parents d'Alex et Vincent, Yoko), la passe anglaise (genre de jeu de Craps joué par Alex et Vincent), le bingo (Thomas et la mère de Sasha), les appareils de jeux automatiques/slots (Thomas).

5. Royal flush - le désespoir (épisode 5)

3^e phase du jeu pathologique : la phase de désespoir

Quand un joueur arrive dans la phase de désespoir, il est totalement absorbé par le jeu, s'isole socialement et peut commencer à présenter un comportement criminel. Même si le joueur dépendant n'utilise pas de substances qui créent une accoutumance, son comportement est très comparable à celui des drogués. La dépendance revêt des aspects tant physiques que psychiques. Le joueur doit jouer régulièrement et augmenter régulièrement la fréquence ou la mise pour atteindre l'effet souhaité. Quand il s'arrête, il présente un état de manque. Souvent, le joueur ne prend conscience de son problème que lorsque les problèmes avec son entourage deviennent trop importants.

Au cours de cette dernière et dramatique phase, les cinq amis se retrouvent plongés dans les ennuis. Muni d'un faux passeport, Thomas s'est introduit dans une salle de jeux automatiques où l'âge minimal est de 21 ans. Il est tellement obsédé par le jeu qu'il s'en prend violemment à une machine et est reconduit brutalement vers la sortie, ce qui déclenche une bagarre. A un moment, Alex ne peut plus rembourser l'argent emprunté à l'usurier Bono. Pour cette raison, il appelle à l'aide son frère Vincent, qui n'a pas non plus l'argent nécessaire. Comme solution désespérée, Vincent propose à Bono d'« utiliser » sa petite amie, Sasha, naturellement sans que celle-ci soit au courant. Vincent invite Sasha sous un faux prétexte dans le café de Bono. Les conséquences se laissent aisément deviner. Comme par jeu, la belle amitié qui unissait les **cinq** jeunes a été totalement gâchée.

On aperçoit le folder de la Commission des jeux de hasard. On comprend où peut conduire le jeu excessif, à des situations de non retour et d'espoirs gâchés.

Jeux de hasard qui apparaissent dans cet épisode :

La roulette électronique et les appareils de jeux automatiques (Thomas), les jeux télévisés (Suzy), la passe anglaise (Alex).

Feuille de route

Voici quelques questions et réflexions susceptibles d'être posées aux jeunes.

Partie 1

- › Qu'avons-nous vu au cours de cet épisode ?
- › Quels jeux de hasard ont été évoqués ?
- › D'où connais-tu ces jeux de hasard ?
- › As-tu déjà participé à un ou plusieurs de ces jeux de hasard ? Pourquoi (pas) ?

a. Un début innocent

- › Pour quelle raison les jeunes se mettent-ils à jouer aux jeux de hasard dans le film ?
- › Quel est l'enjeu des jeux de hasard ? Qu'en penses-tu ?
- › Avez-vous déjà participé à des jeux de hasard avec une mise identique ?
- › Pour quelle sorte de mise avez-vous déjà participé à des jeux de hasard ?
- › Que faites-vous quand vous vous ennuyez ?

b. Pas seulement dans des familles à problèmes

- › Cite les différentes situations familiales des cinq amis.
- › Selon toi, quelle situation est la plus susceptible d'entraîner la participation à des jeux de hasard ? Pourquoi ?
- › Quelles sont les situations (familiales) qui entraînent les jeunes à s'adonner au jeu dans le film ? De quelle manière ?
- › La situation familiale est-elle une cause pour commencer à jouer à des jeux de hasard ? De quelle manière ?
- › Les jeunes se mettraient-ils aussi à jouer à des jeux de hasard s'ils se trouvaient dans une autre situation familiale ? Pourquoi (pas) ?
- › Qu'est-ce qui vous inciterait à vous mettre à jouer à des jeux de hasard ?
- › Qu'est-ce qui peut entraîner des problèmes avec les jeux de hasard ?

c. Comportement d'imitation

- › Lequel des personnages introduit les jeux de hasard dans le groupe ?
- › Comment se fait-il que presque tout le groupe d'amis se mette à jouer à des jeux de hasard ?
- › Connaissez-vous des gens qui jouent/participent parfois à des jeux de hasard ?
- › Avez-vous déjà été conviés à participer à un jeu de hasard ?

Partie 2

- › Qu'avons-nous vu au cours de cet épisode ?
- › Quels jeux de hasard ont été évoqués ?
- › D'où connais-tu ces jeux de hasard ?
- › As-tu déjà participé à un ou plusieurs de ces jeux de hasard ? Pourquoi (pas) ?

a. Brosser les cours

- › A quels moments les jeunes du film participent-ils à des jeux de hasard ?

- › A quels moments ou à quelle occasion as-tu déjà participé à un jeu de hasard ?
- › Voudrais-tu participer plus souvent à des jeux de hasard ? Pourquoi (pas) ?
- › Connais-tu quelqu'un qui brosse les cours ? Pourquoi cette personne le fait-elle ?
- › As-tu déjà envisagé de brosse les cours ? Pourquoi (pas) ?
- › Est-ce que tu comprends pourquoi les gens brossent ? De quelle manière ?
- › Dans ton école, quelle conséquence le fait de brosse les cours entraîne-t-il ? Qu'en penses-tu ?

b. Introduction de personnages malhonnêtes

c. Droit de table

- › Qu'est-ce que le « droit de table » ?
- › Que se passe-t-il si tu ne peux pas payer le droit de table ?
- › Que penses-tu du droit de table ?
- › Trouves-tu le droit de table justifié ? Pourquoi ?
- › Paierais-tu un droit de table ? Pourquoi (pas) ?

Partie 3

- › Qu'avons-nous vu au cours de cet épisode ?
- › Quels jeux de hasard ont été évoqués ?
- › D'où connais-tu ces jeux de hasard ?
- › As-tu déjà participé à un ou plusieurs de ces jeux de hasard ? Pourquoi (pas) ?

a. Signal de l'enseignant

- › A qui les jeunes du film peuvent-ils s'adresser pour obtenir de l'aide ?
- › Que pensez-vous de la réaction de Peggy, l'enseignante, face aux événements ?
- › En tant qu'enseignant, comment réagiriez-vous si des élèves participaient à des jeux de hasard ? De quelle manière ?
- › Avez-vous une bonne relation avec un ou plusieurs enseignants ?
- › Savez-vous à qui vous pouvez vous adresser pour obtenir de l'aide (par ex. si l'un de vos amis avait un problème de jeu)
 - Dans l'école ?
 - Hors de l'école ?

b. Vouloir toujours plus

- › Recevez-vous de l'argent de poche ?
- › Trouvez-vous que c'est assez ?
- › Avez-vous une autre source de revenus ? Laquelle ? Pourquoi ?
- › Vous en sortez-vous avec votre budget ?
- › Pour quelle raison pourriez-vous vouloir rapidement de l'argent ?
- › Comment vous y prendriez-vous pour obtenir rapidement de l'argent ?

c. Dépendance

- › Parmi les jeunes du film, qui développe un problème de jeu ? Qu'est-ce qui vous le fait penser ?
- › Quelles sortes de dépendances connaissez-vous ?
- › Où se situe la limite entre jouer pour le plaisir et un problème avec les jeux de hasard ?
- › Dans le jeu, qu'est-ce qui entraîne une dépendance ?

Partie 4

- › Qu'avons-nous vu au cours de cet épisode ?
- › Quels jeux de hasard ont été évoqués ?
- › D'où connais-tu ces jeux de hasard ?
- › As-tu déjà participé à un ou plusieurs de ces jeux de hasard ? Pourquoi (pas) ?

a. Moins innocent

- › Classe tous les jeux de hasard évoqués dans le film, de ceux auxquels on a peu de chances de perdre à ceux auxquels on a beaucoup de chances de perdre. Explique ton classement.
- › Comment se déroule le passage d'un jeu de hasard à un autre ?
Retrouve-t-on un certain schéma ?
- › Si vous pouviez choisir un jeu de hasard, auquel joueriez-vous ? Pourquoi ?

b. Voler, chercher des fonds, faire des faux en écriture

c. Calcul de probabilités

- › Quels chiffres choisirais-tu pour le Lotto (formulaire fictif) ? Pourquoi ?
- › Aurais-tu plutôt tendance à miser sur les super cagnottes (par ex. vendredi 13) ou sur les cagnottes ordinaires ? Pourquoi ?
- › Dans un jeu de cartes, si tu tires 10x d'affilée une carte rouge, de quelle couleur sera la carte suivante ? Pourquoi ?

d. Les résultats scolaires régressent

- › Quelles sont les conséquences de la participation des jeunes du film à des jeux de hasard ?
- › Les conséquences sont-elles plutôt positives ou négatives ? De quelle manière ?

e. « Se refaire »

- › Que signifie l'expression « se refaire » ?
- › Comprenez-vous ce phénomène ? Expliquez-le !

Partie 5

- › Qu'avons-nous vu au cours de cet épisode ?
- › Quels jeux de hasard ont été évoqués ?
- › D'où connais-tu ces jeux de hasard ?
- › As-tu déjà participé à un ou plusieurs de ces jeux de hasard ? Pourquoi (pas) ?

a. Tu es toujours perdant

- › Participeriez-vous à des jeux de hasard à l'avenir ? Auxquels ? Pourquoi (pas) ?
- › Quel est le jeu de hasard qui permet de gagner le plus d'argent ? Pourquoi ?
- › Connais-tu encore d'autres jeux de hasard que ceux évoqués dans le film ?
D'où connais-tu ces jeux ? Y as-tu déjà participé ? De quelle manière ?
As-tu gagné ou perdu ?

CAHIER #4

Jeux et activités



Quiz Vrai ou Faux

14-18 ANS

Ce quiz a été élaboré par le professeur Serge Minet de la Clinique du Jeu Dostoïevski du CHU Brugmann à Bruxelles, et est utilisé notamment lors de formations données au personnel de salles de jeux et de casinos lequel peut être amené à devoir faire face à des personnes montrant des signes de stress face au jeu.

Durée : 30 minutes (10 minutes pour que les élèves répondent et 20 minutes pour répondre correctement aux affirmations)

Matériel : Questionnaire 14/18 ans sur format papier A4.

Objectif : Ce Quiz est conçu de manière à placer l'étudiant face à ses propres réflexions sur les risques associés aux jeux de hasard et à ses croyances sur les jeux de hasard, notamment l'illusion de contrôle et les chances réelles de gain.

Déroulement : L'animateur distribue le questionnaire à chaque étudiant. Il laisse 5 à 10 minutes afin qu'ils y répondent. Des réponses correctes indiquent que la personne maîtrise bien les règles de fonctionnement des jeux de hasard et a donc moins de chances de développer une dépendance aux jeux.

Réponses :

1. *Faux. Les joueurs peuvent avoir l'impression de maîtriser un moment leur jeu, mais une pratique excessive du jeu nécessite bien souvent une réelle remise en question et réflexion.*
2. *Faux. Il faut faire une distinction entre jeu de hasard et jeu d'adresse. Le joueur ne pourra jamais soumettre la loi du hasard à sa propre volonté. Le joueur ne peut pas influencer le résultat du jeu.*
3. *Vrai. Voir réponse 2.*
4. *Faux. Le résultat de chaque nouvelle partie est totalement indépendant du résultat du jeu précédent: c'est le principe d'indépendance des tours. Il ne peut être exclu que les mêmes chiffres ressortent au prochain tour.*
5. *Faux. Le fait de miser juste à côté ne donne aucune indication sur le résultat des jeux suivants.*
6. *Faux. Le joueur, une fois pris dans la passion, ne pense plus qu'au jeu. Tout le reste passe au second plan, y compris ses amis, sa famille, vis-à-vis de laquelle il minimise souvent l'ampleur de ses problèmes.*
7. *Vrai.*
8. *Vrai. Ce principe a été mis en évidence par des études scientifiques.*
9. *Faux. La dépendance aux jeux est une pathologie complexe et de nombreux facteurs entrent en ligne de compte. L'aide d'un professionnel permettra une prise de conscience des problèmes éprouvés.*
10. *Vrai. Le jeu doit rester un divertissement.*

Quiz Vrai ou Faux

14-18 ANS

1. **Un joueur « accro » peut apprendre à contrôler son jeu par la pratique du jeu responsable.**
 Vrai Faux
2. **Plus je joue à mon jeu préféré, plus je deviens meilleur joueur, et plus j'ai des chances à l'avenir de gagner.**
 Vrai Faux
3. **Plus je joue à mon jeu préféré, pour autant, je ne deviendrai pas meilleur joueur.**
 Vrai Faux
4. **Pour bien jouer, je dois jouer des chiffres qui ne sont pas encore sortis.**
 Vrai Faux
5. **A la roulette, j'ai joué le 5, mais c'est le 7 qui est sorti, j'ai failli de gagner, donc je peux rejouer.**
 Vrai Faux
6. **Des conséquences négatives qui se répercutent sur la vie d'un joueur « Accro » ou de son entourage vont le faire immédiatement arrêter de jouer.**
 Vrai Faux
7. **Si vous avez perdu, il n'y a aucune raison de gagner.**
 Vrai Faux
8. **Si, dans un jeu de hasard, plus le temps entre le jeu et l'annonce du résultat est court, plus ce jeu peut-être considéré comme un « jeu à risque » de provoquer un comportement dépendant.**
 Vrai Faux
9. **Le jeu pathologique est un vice, il suffit d'avoir un peu de volonté pour s'en sortir et ne plus jouer.**
 Vrai Faux
10. **On peut passer beaucoup (trop) de temps au jeu.**
 Vrai Faux

Ce questionnaire a été élaboré par le professeur Serge Minet du CHU Brugmann.

Quiz Vrai ou Faux sur la cyber-dépendance

14-15 ANS

Durée : 30 minutes (10 minutes pour que les élèves répondent et 20 minutes pour répondre correctement aux affirmations)

Matériel : Questionnaire 14/15 ans sur format papier A4.

Objectif : Le but est de prendre conscience de ce que le jeu apporte au jeune. Ce test lui permettra d'identifier ce qui se passe lorsqu'il joue sur son ordinateur, du temps qu'il consacre au jeu plutôt qu'à d'autres activités ou loisirs et des dérives qui peuvent en découler. La réflexion pourra s'ouvrir sur le temps passé seul et les activités partagées avec d'autres. Le danger des jeux provient du fait que le jeu devient abusif ou une véritable obsession, le seul véritable point d'intérêt. Le jeune se réfugie alors dans le jeu pour fuir la réalité. Le jeune est pris dans l'instant présent et délaisse l'avenir.

Quiz Vrai ou Faux sur la cyber-dépendance

14-15 ANS

1. Je joue pour gagner !

 Vrai Faux

2. Je joue pour ressentir de l'excitation !

 Vrai Faux

3. Si je joue 1 à 2 heures aux jeux vidéo 3X la semaine, c'est normal.

 Vrai Faux

4. Quand mes parents m'appellent, j'ai du mal à arrêter de jouer !

 Vrai Faux

5. Je joue aussi sur Internet avec ma Nintendo DS, cela me permet d'affronter mes amis on-line !

 Vrai Faux

6. J'ai un ordinateur dans ma chambre.

 Vrai Faux

7. En jouant sur Internet, je peux me faire des amis !

 Vrai Faux

8. Quand je rentre de l'école, je vais sur MSN pour discuter en ligne avec mes amis.

 Vrai Faux

9. J'ai déjà joué pour des smarties !

 Vrai Faux

10. Il m'arrive de m'énerver sur mes jeux vidéos, surtout le soir quand je n'arrive pas à passer un niveau malgré mes nombreuses tentatives.

 Vrai Faux

Jeux de cartes

14-18 ANS

Durée : 15 minutes

Matériel : - Un jeu de 52 cartes
- Des allumettes ou smarties ou tout autre objet pouvant servir de jetons

Objectifs : L'objectif est de montrer comment les casinos ou les autres endroits légaux ou illégaux où des jeux de hasard sont proposés gagnent toujours de l'argent et qu'à la longue le joueur est toujours perdant. En un deuxième temps, le plaisir d'avoir gagné et l'envie de recommencer à jouer des perdants pour essayer de gagner, seront mises en avant.

Déroulement : Ce jeu se joue par groupes de cinq personnes. Chacun reçoit cinq jetons (allumettes, smarties ou autres). Chacun des participants place un jeton au centre. On distribue une carte à chacun et celui qui a la carte la plus haute ou la plus basse est le gagnant. Le gagnant gagne les jetons moins deux jetons que le casino conserve. Après la première partie mettre en avant le plaisir d'avoir gagné du vainqueur et l'envie de recommencer des perdants.

On recommence la partie cinq fois.

A la fin, on remarque qu'il y aura peut être un gagnant, certainement des perdants, mais qu'il y a un tas dans un coin avec dix jetons : c'est la part du casino.

On remet en commun les jetons qui restent aux joueurs et on les repartage entre eux.

On s'aperçoit qu'il en reste trois à chacun.

C'est exactement le principe du poker comme les jeunes le connaissent. Au plus il y a d'argent en circulation, au plus l'organisateur s'enrichit. Mais c'est aussi le principe de tous les autres jeux (loteries, paris, jeux télévisés, etc...).

La banque ne joue pas : elle ne prend donc aucun risque et surtout elle est toujours certaine de gagner. Dans le monde du jeu, le pourcentage que l'organisateur conserve varie d'un endroit à l'autre. Là où le jeu est légal cela varie entre 2% et 10% selon les jeux, mais dans les endroits où l'on peut jouer de manière illégale, le pourcentage est beaucoup plus élevé, comme dans notre exemple.

Remarque : Chez les 14-15 ans on insistera sur le fait que ce principe vaut aussi pour les jeux offerts dans les lunaparks. Une partie de l'argent investi ira irrémédiablement dans les poches de l'exploitant.

Jeu de dés

14-18 ANS

Durée : 15 minutes

Matériel : 2 dés à 6 faces

Objectif : L'objectif du jeu est de montrer que le jeu excite le sentiment de gagner, d'être le plus fort d'un groupe. En un second temps, les étudiants effectueront quelques calculs de probabilités.

Déroulement : Un des jeux les plus populaire aux Etats-Unis est le jeu de Craps. Pour ne prendre qu'une version simplifiée du jeu, le but est de ne pas faire 7 en lançant deux dés. On divise la classe en deux groupes. Chacun à son tour dans chaque groupe lance les deux dés. Dès qu'on a fait 7, le joueur est éliminé, les gagnants de chaque groupe se retrouvent ensemble pour savoir qui sera le meilleur de la classe.

Interroger le gagnant sur son sentiment, avait-il une tactique pour gagner ? Demander sous forme de défi qui pense pouvoir le battre ? Et mettre en avant le principe d'accoutumance.

Lui demander combien de fois au total il a lancé les dés sans faire 7 puis calculer la probabilité de faire 7 avec deux dés et la probabilité de ne pas faire 7 autant de fois que le gagnant. Ce dernier calcul permettra au joueur de calculer sa probabilité de ne pas faire comme le gagnant.

Réponse : Pour faire 7, il y a six combinaisons possibles (1+6, 2+5, 3+4, 4+3, 5+2, et 6+1) sur trente-six possibilités en tout, soit : $6/36 = 1/6$

La chance de ne pas faire 7 autant de fois se calcule de la manière suivante : si le gagnant a lancé les dés douze fois avant de faire 7, il a $5/6$ douze fois de ne pas faire 7 = $5/6^{12} = 0,112156$, soit 11,2156%.

Jeux de calcul

14-18 ANS

1- Le jeu de la martingale

Durée : 15 minutes

Matériel : 1 pièce de monnaie

Objectif : Expliquer le principe de la martingale et montrer que, avec ce genre de « truc » on n'a pas vraiment plus de chance de gagner.

Le principe de la martingale est relativement simple : l'objectif est de trouver un calcul mathématique qui permette au joueur de gagner. Dans la réalité, la seule chose qu'une martingale peut faire est diminuer les chances de perdre mais en diminuant du même coup le montant du gain. En outre, il faut avoir assez d'argent de réserve pour pouvoir mettre en application une telle stratégie. Enfin, vous verrez que le seul gain possible est de récupérer la mise initiale. La martingale la plus connue est de jouer une couleur et tant qu'elle ne sort pas, jouer le double à chaque fois sur la même couleur. Il faut noter que les casinos surveillent de près et mettent des limites à ces pratiques.

Déroulement : 1^{er} calcul : Cet exercice se fera par groupe de cinq personnes. Prenons une pièce et jouons à pile ou face. Sans avoir recours à une martingale : imaginons que j'ai 7€. Je joue sur pile : j'ai une chance sur deux de perdre 7€ et donc une chance sur deux de gagner 7€. Si j'utilise une martingale : je joue 1€, puis 2€, puis 4€ donc un total de 7€. Quelle chance ai-je de perdre la totalité de mes 7€ ?

Réponse : Il faut que je perde trois fois d'affilée pour perdre définitivement mes 7€. J'ai donc une chance sur deux fois trois de perdre, c-à-d $1/2^3 = 0,125 = 12,5\%$.

2^{ème} calcul : Toujours par groupe de 5, lancer une pièce et compter combien de fois maximum elle fera pile ou face d'affilée. Garder le record de la classe et calculer la probabilité que cela avait d'arriver.

Réponse : Imaginons que cela soit cinq fois : $1/2^5 = 0,03125 = 3,125\%$.

2- La roulette

Durée : 10 minutes

Matériel : aucun

Objectif : Calculer les probabilités et les gains du casino à la roulette.

Déroulement :

1^{er} calcul : La roulette française ou anglaise a des chiffres allant de 0 à 36. Lorsque l'on gagne, le gagnant gagne trente-cinq fois sa mise et conserve cette dernière, quel est l'avantage du casino ?

Réponse : $36/37 = 0,97297$ l'avantage du casino est de $1 - 0,972972 = 0,027$ donc 2,7%

2^{ème} calcul : Autre question, la roulette américaine a le même fonctionnement mais a en plus une case 00. Quel est l'avantage du casino ?

Réponse : $36/38 = 0,9473$ l'avantage du casino est de $1 - 0,9473 = 0,052$ donc 5,2%

Fiches-débat

1- Citations

Choisissez une des citations ci-dessous et expliquez pourquoi elle vous interpelle.

- 1 - « *Hasard est le nom que prend Dieu quand il ne veut pas qu'on le reconnaisse.* »
A. Einstein
- 2 - « *Le hasard ne conçoit pas, n'ajuste pas, n'organise pas. Le hasard ne fait que de la bouillie.* »
René Barjavel
- 3 - « *La chance appartient à tout le monde, il suffit d'y croire. Peut-être qu'elle daignera un jour vous sourire.* »
Jacques Caron
- 4 - « *La chance d'avoir du talent ne suffit pas; il faut encore le talent d'avoir de la chance.* »
Hector Berlioz
- 5 - « *Tout dépend du hasard et la vie est un jeu.* »
Jean de Rotrou
- 6 - « *On hasarde de perdre en voulant trop gagner.* »
Jean de La Fontaine

Remarque : *Le hasard fait partie de l'expérience humaine, il est intéressant de voir de quelle manière chacun perçoit le contrôle qu'il a sur sa propre vie. Certaines personnes pensent qu'elles ont les moyens de choisir leur destin, d'autres au contraire que celui-ci dépend d'influences extérieures difficilement contrôlables. Plusieurs études ont démontré que les joueurs dépendants ont davantage tendance à penser qu'ils maîtrisent leur destinée.*

2- Avez-vous déjà participé à des jeux de hasard ?

Avez-vous déjà participé aux jeux de hasard ? Et à des jeux-concours tels que ceux diffusés à la radio ou à la télévision ? Si oui, à quels jeux et comment (par téléphone, Internet) ? Pour quelle raison (pour vous distraire, pour accompagner un ami, etc...) ? Qu'avez-vous ressenti en jouant (les réponses peuvent être diverses : de l'excitation, de la décontraction) et à quel moment ? Quelqu'un a-t-il déjà gagné ? La publicité vous a-t-elle influencé à jouer ? Si oui, laquelle et comment ? Qu'en est-il de la publicité sur Internet ? Trouvez-vous que les jeux de hasard sont trop facilement accessibles ? Expliquez.

Remarque : *Le débat peut aussi déborder sur des jeux-arnaque par sms.*

3- Le jackpot ça fait rêver

Les opérateurs de jeux pour rendre leurs jeux le plus attractifs possible, offrent des gains importants (Euromillions). Au plus le montant est élevé, au plus il fait rêver. Parfois les opérateurs proposent aussi d'autres avantages, comme des GSMs, des places à des tournois, des voyages, voire des voitures. La promesse d'un gain d'argent facile est un des principaux leitmotivs des opérateurs de jeux. Il est vrai que pour certaines personnes qui connaissent des soucis financiers, gagner au jeu permettrait d'améliorer le quotidien. Et les jeunes, ne rêvent-ils pas de pouvoir s'offrir la dernière console de jeu, un GSM plus performant, de voyager ? Mais quels risques est-on prêt à prendre pour décrocher la timbale ?

Qu'évoque pour vous le fait de décrocher le jackpot (ne plus devoir travailler, voyager) ? Que feriez-vous précisément si vous gagniez une grosse somme d'argent au jeu ? Pensez-vous pouvoir devenir riche grâce au jeu ? Pourquoi tant de gens tentent-ils leur chance au jeu (à la loterie, sur Internet), quel espoir caressent-ils secrètement (gagner de l'argent plus facilement, élever son niveau de vie, arrondir les fins de mois) ? Quels risques pensez-vous qu'il faille prendre pour gagner au jeu (gestion du budget, du temps) ? Pensez-vous que beaucoup de gens ont gagné au jeu ? Que pensez-vous de l'expression « *L'argent ne fait pas le bonheur* » ? Qu'est-ce que pour vous la « réussite » ? « Réussir » est-ce gagner de l'argent rapidement sans trop d'efforts ? Comment pensez-vous pouvoir réussir votre vie ? Quelle est la part du hasard et de la volonté ?

Remarque : *Il sera utile de préciser que le nombre de perdants est infiniment plus élevé que le nombre de gagnants et ceci à tous les jeux, y compris au poker. Il faut savoir que derrière la médiatisation des gagnants au poker, il y a aussi beaucoup de perdants, sans oublier les pertes des gagnants eux-mêmes, qui en général ont pris beaucoup de risques et donc parfois beaucoup perdu avant d'enfin gagner. Souligner aussi que c'est toujours l'organisateur qui gagne.*

4- La publicité vous touche-t-elle ?

La publicité pour les jeux est omniprésente, dans les journaux, à la radio, à la télévision, durant les retransmissions sportives, aux arrêts de bus, et surtout sur Internet. Les opérateurs de jeux, légaux et illégaux (comme les sites de jeux en ligne), ont compris son efficacité, en particulier auprès des jeunes, friands des nouvelles technologies de communication.

Avez-vous déjà été confrontés à de la publicité pour des jeux d'argent ou sollicités par des opérateurs de jeu ? Si oui, à quel moment, comment cela, par qui ? Vous êtes-vous fait prendre, avez-vous joué ? (les concours à la radio, les jeux de pyramide, les loteries nigérianes peuvent aussi être abordés) Que pensez-vous de la publicité faite pour les jeux de hasard, est-elle efficace, est-elle mensongère ? Quels sont les arguments utilisés par les opérateurs de jeux dans leurs slogans publicitaires (gagner beaucoup d'argent, ne plus devoir travailler, se détendre, passer un bon moment entre amis) ? La publicité pour les jeux de hasard devrait-elle être réglementée ?

5- Quand on ne contrôle plus son jeu

Les élèves peuvent partir de leurs expériences propres de jeu.

- À partir de quand peut-on dire que le jeu devient excessif ?

Se référer aux symptômes de la dépendance aux jeux. Lorsque le jeu devient une obsession, qu'on ne peut plus résister à l'envie de jouer, que l'on joue plus longtemps ou des sommes plus importantes que prévu, etc...

- À quels types de problèmes personnels le jeu excessif peut-il conduire ?

L'isolement, la perte d'intérêt pour d'autres activités, le mensonge, des problèmes familiaux et financiers (des dettes), la dépression, des actes délictueux.

- Selon vous quelles pensées amènent le joueur à vouloir sans cesse retenter sa chance ?

Si ça marche une fois pourquoi pas deux ? Il faut que je récupère ce que j'ai perdu. Ma chance devra bien arriver un jour.

- Selon vous quelles sont les erreurs de pensée qui font que le joueur dépendant persiste à jouer malgré ses pertes ?

Il pense pouvoir avoir une influence sur son jeu, il oublie les sommes qu'il a perdues et ne retient que les fois où il a gagné, il croit que son heure arrivera, qu'il sera un « gagnant ».

- Quelles sont les solutions pour prévenir un comportement de jeu excessif ?

Au niveau individuel : ne jamais jouer plus que ce que vous pouvez vous permettre de perdre, se fixer un budget, ne pas penser que l'on peut s'enrichir grâce au jeu, en parler à ses amis/proches, se faire interdire d'accès aux salles de jeux et casinos.

Des mesures peuvent aussi être prises par le législateur, comme de limiter les mises et les gains possibles, permette au joueur de maîtriser son temps de jeu et ses dépenses.

- Quelles sont les solutions quand on se rend compte qu'on joue au-delà du raisonnable ?

Demander de l'aide à son médecin ou consulter un psychologue, chercher de l'aide sur Internet, consulter des forums qui parlent de la dépendance aux jeux, téléphoner au numéro d'appel d'aide gratuit SOS JEUX 0800 37 555, se faire interdire d'entrée aux salles de jeux et casinos.

- Pour vous à quoi sert le temps libre ? Avez-vous des loisirs durant votre temps libre, lesquels ?

Remarque : *Le débat peut déborder sur les loisirs et ce qu'ils apportent : enrichissement personnel, rencontres, découvertes et ouverture, détente, amélioration de l'estime de soi (découverte de nouvelles compétences, dons). La gestion du temps peut aussi être abordée : le besoin de se détendre, de se distraire, de se défouler (sport) pour pouvoir être plus efficace après. Le rapport à la consommation peut aussi être abordé.*

6- La loi sur les jeux de hasard

- Selon vous, pourquoi les jeux de hasard sont-ils en principe interdits par la loi (cette interdiction est atténuée par la possibilité d'octroyer un certain nombre de licences d'exploitation) ? Expliquez.

A cause de la passion que le jeu entraîne, les risques de dépendance, de triche, de fraude, de blanchiment d'argent, de violence.

- Selon vous les jeux de hasard doivent-ils être contrôlés et de quelle manière ?

L'honnêteté des jeux et des exploitants devrait être surveillée. Des taxes doivent être prélevées et servir au contrôle, à la protection et la prise en charge des joueurs dépendants (ce que ne font pas les sites de jeu offshore).

- Savez-vous qu'il est interdit aux mineurs de moins de 18 ans de prendre part aux diverses formes de loteries (y compris les billets à gratter), de jouer au bingo ou de parier et aux moins de 21 ans d'entrer dans les salles de jeux ou un casino pour jouer ? Etes-vous d'accord ? Justifiez.

Il faut savoir que l'exposition précoce aux jeux de hasard augmente la probabilité de développer une dépendance aux jeux. En outre, les jeunes doivent apprendre à gérer leur budget. Les jeux d'argent, ne facilitent pas cet apprentissage. A cet âge peu de personnes sont indépendantes financièrement.

- Le jeu est-il un produit de consommation comme un autre ? Pourquoi ?

- Quelles sont les dérives d'une pratique excessive des jeux de hasard ?

Remarque : *l'instauration d'une Commission des jeux de hasard par la loi du 7 mai 1999 a pour but de permettre un contrôle indépendant et professionnel des jeux de hasard et de lutter contre les jeux de hasard illégaux. Les missions de la Commission sont les suivantes :*

- donner des avis au Gouvernement et au Parlement;
- décider de l'octroi, de la suspension ou du retrait des licences d'exploitation;
- contrôler le respect de la loi sur les jeux de hasard et prononcer des sanctions à l'égard des contrevenants
- protéger les joueurs.

*La loi du 7 mai 1999 a été adoptée dans le but de **canaliser** l'offre de jeux et de lutter contre la fraude et le blanchiment d'argent. La nouvelle loi permettra de tenir compte aussi des jeux en ligne.*

Jeux de rôle

Sujet 1 : Une famille presque comme les autres

Personnages : 4

Elisabeth, la mère. Brian, le fils de 14 ans. Charlie, la fille de 17 ans. Annie, l'amie d'Elisabeth.

Situation : Elisabeth élève seule ses deux enfants et travaille dans une superette du village voisin. Brian, qui a 14 ans, est le plus turbulent. Il estime être maître de sa vie. Il est donc dédaigneux avec son entourage. Après souper, Brian remonte souvent dans sa chambre pour surfer sur Internet.

Charlotte, sa sœur de 17 ans que l'on surnomme Charlie, est plus calme. Elle vaque à ses occupations. Elle n'essaye plus de guider son jeune frère. Elle est toujours au téléphone et sort pratiquement chaque soir retrouver ses amis, soit dehors, soit dans sa chambre, parfois jusque tard. Elisabeth rentre en général vers 18h30 et doit encore préparer le souper, faire la lessive, repasser si nécessaire, ranger la maison, sortir le chien, avant de s'octroyer une petite heure de décontraction pour elle. Elle est en fait dépassée, les points des bulletins de ses enfants chutent, elle ne parvient pas à dialoguer avec eux, mais doit-elle se plaindre ? Aucun de ses enfants n'abuse, c'est un mauvais moment à passer, cela va s'arranger !

Un soir, une amie de la mère qui séjourne là plusieurs jours, se rend compte qu'en fait Brian joue en ligne sur Internet et Charlotte aux cartes avec ses amis. Elle en parle à Elisabeth.

Jeu : imaginez la scène un soir au retour du travail de la mère. Abordez les symptômes liés à une dépendance aux jeux. Envisagez des solutions pour que la situation ne s'aggrave pas. Improvisez.

Sujet 2 : Le jeu à l'école

Personnages : 14

5 jeunes, 3 figurants, le prof et le directeur, la police (2), les parents d'Arthur (2).

Situation : Arthur, Maggy, Alex, Simon et Fanny forment un groupe de 5 jeunes très soudés. Ils sont en 5^{ème}. Ils ne sont pas violents en actes mais sont réputés pour être les propriétaires d'une salle dans la cave de l'école où ils jouent au poker. Ils invitent parfois des camarades de classe à les rejoindre afin de participer à des minis tournois de poker où les mises sont de l'argent.

Il leur arrive de la louer à d'autres groupes d'étudiants moyennant un droit de table qu'ils prélèvent sur le pot à chaque partie. Ils s'y connaissent : le taux est de 2 %, dans les établissements légaux, eux c'est 8 voire 10%.

Mais petit à petit le petit business prend des proportions inquiétantes, car même si les sommes sont modiques, la banque appartient aux 5 étudiants et quand Maggy prend le risque de jouer au bingo le montant de leur cagnotte, Arthur est déchaîné. Menaces, coups, vol, violence en classe... Le directeur, avec l'aide d'un professeur, est obligé d'intervenir. Ils avaient fermé les yeux tant que ce n'était pas méchant. Pourquoi la situation a-t-elle dégénéré ? Que s'est-il passé ? Pourquoi cette violence ?

Jeu : Faites monter la pression avec l'intervention de différents acteurs, du prof, de la police, des parents d'Arthur.

Autres ressources disponibles

Distribution :

Le présent dossier sera envoyé à toutes les écoles du cycle secondaire belge. Il sera également envoyé à plusieurs associations ou services actifs dans le domaine de la promotion de la santé et la prévention des assuétudes tels que :

- les Centres Locaux de Promotion de la Santé (CLPS) ;
- les services de Promotion de la Santé à l'École (PSE) ;
- les Centres d'Action Laïque (CAL) ;
- des asbls comme Prospective Jeunesse, Nadja, etc...
- des centres de santé mentale tels que : Le Pélican.

Des possibilités de demandes d'animations par des services spécialisés sont donc envisageables.

Pour connaître les organismes et associations actifs dans les domaines de la promotion de la santé ou de la prévention des assuétudes auxquels ce film et dossier pédagogiques ont été distribués, veuillez vous adresser à la Commission des jeux de hasard (site web : www.gamingcommission.fgov.be, tél : 02/504 00 40).

Des témoignages de vie sont également possibles.

Pour en savoir plus à ce sujet, veuillez vous adresser à la Commission des jeux de hasard.

Bibliographie :

La loi du 7 mai 1999 sur les jeux de hasard, les paris, les établissements de jeux de hasard et la protection des joueurs

Andries K., Carette N., Hoekx N., *Les jeux et paris. Analyse critique des éléments constitutifs de la définition légale*, Larcier, Groupe De Boeck, 2008.

De Smet J. et Callu M., *Kansspelwetgeving, De Wet van 7 mei 1999 op kansspelen, de kansspelinrichtingen en de bescherming van de spelers en haar uitvoeringsbesluiten*, Story publishers.

Minet S., Mejias S., C. Druine, *Le jeu dans tous ses états, Un état des lieux en matière de jeux en Belgique*, Fondation Rodin, 2004.

Minet S., Mejias S., C. Druine, *Du plaisir du jeu à la souffrance. Une enquête que le jeu et la dépendance aux jeux*, Fondation Rodin, 2004.

Hendrickx S. & Vandercammen M., *Rapport : Jeunes et jeux de hasard*, CRIOC, 3 décembre 2009

Willemens R., *Gokken*, Vereniging voor Alcohol- en andere Drugproblemen vzw en Centra voor Alcohol- en andere Drugproblemen - Limburg, 2007

Schwartz D., *The History of Gambling. Roll the Bones*, Gotham books, 2006.

Grant J., Potenza M., *Pathological gambling, A Clinical Guide to Treatment*, American Psychiatric Publishing, Inc, 2004.

Petry N., *Pathological gambling, Etiology, Comorbidity, and treatment*, American Psychological Association, 2005.

Barnich S., *Le Joueur pathologique, esquisse d'un portrait dynamique*, Mémoire pour la Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation de l'Université de Liège, 2005-2006.

Hij speelde op de bingo, www.klasse.be/leraren/eerstelij.php?id=7747, 08/01/2010

Ressources en ligne :

En français :

www.cliniquedujeu.be

www.forumjeu.be

www.problemgambling.ca/fr/pages/default.aspx

www.ccsa.ca/Fra/Priorities/Gambling/SEIG/Pages/default.aspx

En anglais :

www.gambleaware.co.uk