

**Prévention du jeu excessif et de l'hyperconnectivité
auprès des publics en situation de vulnérabilité :
Une nouvelle approche de la prévention dans le
canton de Fribourg**

Romain Bach et Géraldine Morel

Lausanne, juillet 2017

GRE
Rue St Pierre 3
1002 Lausanne
www.grea.ch



Table des matières

Résumé.....	2
1. Remarques introductives.....	5
1.1. Bref historique du mandat.....	5
1.2. Présentation des problématiques.....	6
2. Le concept de vulnérabilité et son articulation dans les politiques publiques.....	7
2.1. Définition relationnelle de la vulnérabilité.....	7
2.2. Fragilité et inégalités.....	7
2.3. Vers une meilleure prise en compte de la vulnérabilité.....	8
3. Jeu excessif et hyperconnectivité.....	9
3.1. Les spécificités du jeu excessif.....	10
3.1.1. La centralité de l'argent.....	12
3.1.2. Modèle multidimensionnel de la problématique.....	12
3.2. Les spécificités de l'hyperconnectivité.....	13
4. Méthodologie de la recherche.....	15
4.1. Éléments centraux des entretiens.....	16
5. Les groupes en situation de vulnérabilité.....	17
5.1. Les personnes en difficultés socioéconomiques.....	17
5.2. Les migrant-e-s.....	20
5.3. Les jeunes.....	23
5.4. Les personnes retraitées.....	24
6. Panorama de la situation actuelle.....	25
7. Faire de la prévention autrement.....	27
7.1. Diffusion des messages auprès des groupes cibles.....	28
7.2. Périodes de vie et vulnérabilité.....	29
7.3. Prise en compte des proches.....	30
7.4. Espaces sociaux de prévention alternatifs.....	30
7.5. Remarques concernant la catégorie des migrant-e-s.....	31
7.5.1. Canaux de transmission vers les migrant-e-s.....	32
7.5.2. Mode de coopération avec les migrant-e-s.....	32
7.5.3. Réseaux informels et aspects culturels chez les migrant-e-s.....	34
7.6. La prévention du jeu auprès des personnes retraitées.....	36
8. Recommandations.....	36
9. Conclusion.....	43
Annexe I - Bonnes pratiques.....	44
Annexe II – Liste des personnes interviewées.....	47
Annexe III – Panorama des organes étatiques et paraétatiques fribourgeois.....	48
Bibliographie.....	51

Résumé

Résultant d'un mandat lancé par la Commission cantonale de prévention et de lutte contre le jeu excessif, le présent rapport porte sur la « Prévention du jeu excessif et de l'hyperconnectivité auprès des publics en situation de vulnérabilité ». La recherche comporte deux volets, mobilisés conjointement le long du document : une revue non exhaustive de littérature sur les sujets abordés et une enquête qualitative basée sur une série d'entretiens de partenaires issus du domaine social tant institutionnel qu'associatif.

La notion de vulnérabilité est relationnelle : elle survient potentiellement, lorsque certaines conditions sont remplies. Il s'agit concrètement d'une situation de risque ou de danger causé par une précarité propre à une personne ou liée à des facteurs environnementaux. Non seulement certains moments de vie sont emprunts d'une fragilité particulière, mais, de plus, les inégalités sociales accentuent la vulnérabilité alors que, en l'absence de protection sociale adéquate, les personnes sont renvoyées à leur responsabilité individuelle. L'approche sous l'angle de la vulnérabilité doit viser à recréer des espaces sociaux pour soutenir l'individu et faire fonctionner une forme de solidarité plus forte.

Le jeu excessif entraîne des conséquences négatives pouvant se répercuter sur de nombreux aspects de la vie, en particulier en ce qui concerne la santé, les relations avec ses proches et la situation financière de la joueuse ou du joueur. Il s'agit du seul trouble addictif non relié à une substance, disposant de critères diagnostiques dans le manuel psychiatrique de référence *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) et ce, dès sa quatrième révision en 1994. Néanmoins, le jeu problématique est rarement repéré par les professionnel·le·s de première ligne et n'est découvert que tardivement dans les lieux où les problèmes de budget sont abordés, une fois le niveau d'endettement déjà élevé.

L'hyperconnectivité est un terme regroupant les problématiques liées à l'usage des écrans connectés sans prendre position pour une identification diagnostique de troubles mentaux ou d'usages problématiques. Aucun consensus n'existe en effet à ce jour et conserver une distance évitant la stigmatisation ou les erreurs est important. Néanmoins, un phénomène émerge et pose certaines questions en ce qui concerne l'usage potentiellement négatif des médias électroniques, notamment par les jeunes. En outre, il faut prendre en compte un écart générationnel important dans les comportements en ligne et les connaissances d'Internet.

Il ressort des entretiens le fait que le jeu excessif et l'hyperconnectivité restent peu connus, notamment en comparaison à d'autres conduites addictives, comme la consommation problématique d'alcool. Comme le laissait présager la littérature, le jeu excessif est abordé lorsque des problèmes de budget importants surviennent, soit très tardivement. De plus, la problématique est souvent considérée comme secondaire.

Nous avons identifié plusieurs groupes en situation de vulnérabilité : les personnes en difficultés socioéconomiques, les migrant·e·s, les jeunes et les retraité·e·s. **La catégorie des personnes en difficultés socioéconomiques** est transversale à toutes les autres. Elle s'applique donc à plusieurs catégories de groupes en situation de vulnérabilité, accentuant des facteurs de marginalisation. En somme, c'est la combinaison de dimensions socioéconomiques et psychologiques qui influence le comportement économique des personnes. Les chiffres montrent que les ménages aux revenus les plus faibles dépensent plus en proportion de leur budget total pour la pratique des jeux d'argent et de hasard, une problématique dans laquelle les questions financières sont centrales. **Les migrant·e·s** sont surreprésentés dans la catégorie des joueuses et joueurs excessifs. Plusieurs explications peuvent justifier cette situation : d'un côté une trajectoire particulière de rupture, souvent facteur de marginalisation, et de l'autre des valeurs issues de cultures où le jeu est perçu différemment. Ensuite, **les jeunes** constituent une catégorie dont les facteurs de risque sont élevés en ce qui concerne le jeu excessif et la problématique de l'hyperconnectivité. Ceci peut avoir des conséquences immédiates, par exemple sur les performances scolaires, mais aussi à plus long terme, en instaurant des comportements se complexifiant avec l'avancée du temps. **Les retraité·e·s** sont la dernière catégorie que nous avons identifiée, car l'isolement qui peut résulter de la sortie de la vie active constitue un facteur de vulnérabilité et de marginalisation important, en particulier en ce qui concerne le jeu excessif.

Notre étude liste dans sa section 6 les organes étatiques et paraétatiques fribourgeois actifs dans le domaine des jeux d'argent et de l'hyperconnectivité. Des associations, services étatiques ou institutions privées se partagent des mesures disparates.

De nouvelles approches de prévention adaptées aux groupes en situation de vulnérabilité identifiés et leurs proches doivent proposer une vision *bottom-up*. Ainsi, les messages de prévention peuvent utiliser des canaux de diffusions alternatifs plus efficaces. Certaines périodes de vie, identifiées comme ruptures biographiques, sont des moments de vulnérabilité particuliers à prendre en compte où interviennent déjà de nombreux acteurs institutionnels pour des motifs différents. Mais d'autres espaces sociaux de prévention, jusque-là négligés, peuvent également être investis, comme l'entreprise, les clubs sportifs, les associations de migrant·e·s ou encore d'ainé·e·s. La catégorie des migrant·e·s nécessite de plus l'utilisation de canaux alternatifs de transmission et de modes de coopération spécifiques, car ces populations se définissent notamment par leur grande hétérogénéité. Les retraité·e·s peuvent être sensibilisé·e·s à travers les réseaux sociosanitaires, où il semble qu'actuellement les professionnel·le·s sont peu conscientes de la problématique du jeu excessif.

Après avoir discuté ces mesures entre théorie et pratique, nous proposons **neuf recommandations** concrètes, offrant de premières pistes d'action :

- a. *Réserver une place aux représentant-e-s des publics en situation de vulnérabilité au sein de la Commission cantonale de prévention et de lutte contre le jeu excessif et le surendettement*
- b. *Sensibiliser les professionnel-le-s de première ligne au repérage précoce de la problématique des jeux d'argent et de l'hyperconnectivité*
- c. *Organiser des ateliers de sensibilisation sur les thèmes des jeux d'argent et de l'hyperconnectivité à destination de nouveaux espaces associatifs*
- d. *Intégrer les organisations représentatives des publics en situation de vulnérabilité à la conception et la mise en œuvre des programmes de prévention et de formation*
- e. *Vérifier la possibilité de développer une prévention par les pairs*
- f. *Développer les ateliers de sensibilisation au sein des entreprises fribourgeoises*
- g. *Utiliser les espaces spécialisés comme les forums en ligne ou certains réseaux sociaux pour aller à la rencontre des joueuses et des joueurs et mieux les connaître*
- h. *Travailler avec le casino de Fribourg, la LoRo et tout opérateur de jeux en ligne pour un modèle d'analyse solide qui valorise les données qu'ils récoltent*
- i. *Intervenir dans les bars et restaurants offrant des possibilités de jouer*

Cette réflexion autour des publics en situation de vulnérabilité doit rester prudente, afin d'éviter le potentiel stigmatisant d'une telle approche comme un étiquetage systématique. Néanmoins, les outils mis en avant peuvent être repris pour affronter d'autres problématiques que le jeu excessif et l'hyperconnectivité. La littérature rappelle cependant que les mesures structurelles sont les plus efficaces, même si elles sont moins ciblées et parfois délicates sur le plan politique. Les deux approches devraient être utilisées conjointement.

1. Remarques introductives

Dans le cadre de ce rapport, nous nous pencherons sur deux thématiques qui préoccupent les pouvoirs publics : l'hyperconnectivité et le jeu excessif. Elles ont été abordées sous l'angle des personnes en situation de vulnérabilité de façon à intervenir efficacement auprès de ces populations pour finalement d'envisager de nouveaux espaces de prévention.

1.1. Bref historique du mandat

La présente recherche est issue d'une impulsion de la Commission cantonale de prévention et de lutte contre le jeu excessif et le surendettement du canton de Fribourg qui souhaitait développer un projet d'information et de formation des adultes. Le projet visait plus précisément les parents et les enseignant·e·s et se concentrait sur les problématiques du jeu d'argent et de hasard et sur de l'usage des médias électroniques. Le rapport préparait un cadre pour la mise en place d'actions concrètes sur le territoire cantonal.

Cette préoccupation est née du constat du manque d'outils pour comprendre, accompagner ou faire face à l'utilisation des médias électroniques¹ par les jeunes et plus généralement de l'usage d'Internet. L'élaboration du projet a été confiée au délégué cantonal fribourgeois aux questions liées aux addictions. Les groupes à atteindre ne sont plus restreint aux parents et aux enseignant·e·s mais s'étendent à l'ensemble du réseau fribourgeois et publics cibles concernés. Plusieurs objectifs étaient visés. Premièrement, faire un état des lieux sur les groupes cibles à atteindre, recenser les actions mises en œuvre actuellement et finalement analyser les modèles et ressources issus de la littérature et de la pratique. Le second objectif était celui de l'élaboration d'une stratégie pour toucher les groupes cibles. Le GREA a été approché pour sa qualité de centre de compétences en particulier pour accomplir le premier objectif.

Ce rapport est construit à partir de l'offre du GREA et adapte certains objectifs. Si la première version du mandat prévoyait des entretiens avec des bénéficiaires, il a finalement été décidé de rencontrer les professionnel·le·s en contact avec le terrain. Le GREA a proposé de commencer dans un premier temps par un état des lieux basé sur les expériences existantes et une revue de la littérature privilégiant les pistes d'intervention auprès des publics en situation de vulnérabilité.

¹ Tout au long du document, nous utiliserons le terme « médias électroniques » selon la définition élaborée par le GREA. Ils regroupent premièrement les supports électroniques comme la télévision, la radio, l'ordinateur, le téléphone portable, la tablette mais aussi les notions d'écran ou de connexion Internet. Deuxièmement, ils comprennent également les contenus comme les jeux vidéo, les réseaux sociaux, ainsi que toutes les activités pratiquées à partir d'un support électronique.

1.2. Présentation des problématiques

Ce rapport est parti du constat que parents, enseignant·e·s et intervenant·e·s travaillant avec des jeunes doivent être mieux informé·e·s sur les risques et les opportunités que représentent le fait d'être constamment confrontés à des médias électroniques. Les jeunes (12 à 25 ans) semblent particulièrement concernés par ce phénomène, que nous nommons hyperconnectivité. Bien que l'usage problématique reste peu fréquent en Suisse selon le Monitoring suisse des addictions (Marmet, 2015), l'utilisation répétée d'appareils connectés par les jeunes, tant dans l'espace public que privé, représente une réelle source d'inquiétude, justifiée ou non, tant du côté des parents que des enseignant·e·s.

Parallèlement, les risques liés aux jeux de hasard et d'argent paraissent particulièrement importants pour cette catégorie de population alors qu'au même moment, l'offre de jeux en ligne est en pleine expansion. Face aux risques potentiels de l'hyperconnectivité, mais aussi des jeux d'argent chez les jeunes, il semble opportun de réfléchir à renforcer les facteurs de protection. Cela peut être fait par exemple à travers l'école et les parents, mais également grâce à l'accès à d'autres lieux de socialisation comme les associations, les centres de loisirs ou le cabinet médical. Nous verrons dans le rapport que les pistes sont nombreuses.

Toutefois, les jeunes représentent une catégorie déjà ciblée en particulier par les programmes préventifs et il est pertinent de se poser la question de leur efficacité. Dans un contexte où l'information en tout genre est omniprésente, l'intervention fait face au défi de trouver les stratégies qui permettent de diffuser des messages ciblés efficaces. L'école est déjà amplement sollicitée, notamment par les domaines de l'éducation et de la santé, alors que les ressources, comme le temps à disposition, sont limitées. Quant à des séances programmées après les cours et à destination des parents, leur succès et portée sont réduits, car les parents qui participent sont ceux qui ont généralement les moyens nécessaires pour encadrer leurs enfants. La question épineuse que tente de résoudre le présent rapport est donc : comment faire de la prévention efficace auprès de publics difficilement atteignables et en situation de vulnérabilité ?

Outre les jeunes, nous avons défini en parallèle d'autres groupes cibles pour la prévention du jeu excessif en nous basant sur certaines évidences scientifiques et des constats issus de l'expérience du terrain. De manière plus large, nous avons mené une réflexion sur l'expérience migratoire, son lien avec le concept de vulnérabilité et ses facteurs de risque relatifs au jeu excessif et à l'hyperconnectivité. Ainsi, nous nous sommes penchés sur les formes de sociabilité différentes que l'on peut trouver dans des espaces sociaux occupés par des communautés migrantes. Ces ressources spécifiques devraient être activées pour proposer une prévention qui soit au plus proche des besoins des principaux concernés. Ce type d'approche *bottom-up* présente un intérêt évident, mais demande une mise en place qui sort des sentiers battus habituellement fréquentés par les institutions

du milieu sociosanitaire et par les pouvoirs publics. En effet, ces mesures sont parfois difficiles à évaluer tant au niveau de l'investissement consenti, comme de leur impact et efficacité. Nous sommes toutefois persuadés qu'il s'agit là de méthodes (*empowerment* des publics cibles, prévention par les pairs, etc.) qui vont être de plus en plus prises en compte à l'avenir. Elles nous forcent à revoir certains *a priori* tant sur les publics dits vulnérables que sur la manière de faire de la réduction des risques.

Ce document vise à fournir des pistes pour les pouvoirs publics au moment de la mise en place de programmes d'intervention. Bon nombre des réflexions du présent rapport peuvent être élargies à d'autres problématiques.

2. Le concept de vulnérabilité et son articulation dans les politiques publiques

Actuellement, la vulnérabilité est une notion amplement mobilisée en sciences sociales et par extension dans la mise en place des politiques publiques. Souvent, elle est utilisée comme synonyme de précarité alors qu'en réalité la distinction est plus subtile. En effet, la précarité est un état avéré quand la vulnérabilité est une potentialité qui se manifeste selon les contextes.

2.1. Définition relationnelle de la vulnérabilité

La vulnérabilité est une notion éminemment relationnelle. Il s'agit d'une potentialité due à divers facteurs structurels comme la situation sociale, économique ou encore familiale. Les réponses adéquates à la vulnérabilité devraient prendre effet sur la relation au sein de laquelle elle se manifeste, plutôt que de se concentrer sur l'individu isolé. Comme le relève Soulet (2005: 24): « *la vulnérabilité se présente comme une notion potentielle (étymologiquement, "qui peut être blessé") qui oblige à interroger tant les conditions de possibilité de potentialité (le risque structurel d'être blessé) que les conditions de réalisation de celle-ci (le fait d'être effectivement blessé).* » Il s'agira donc d'explorer les ressources que cette potentialité peut mobiliser.

La vulnérabilité est définie par essence comme une situation de risque ou de danger, causée par une précarité économique, matérielle, physique, psychique, sociale et familiale propre à la personne ou liée à des facteurs environnementaux. De plus, elle présente deux axes à prendre en compte : ceux de la fragilité et des inégalités (Conseil départemental de l'Aveyron, 2014).

2.2. Fragilité et inégalités

D'une part, un parcours biographique est constitué en soi de nombreux moments de vulnérabilité. En ce sens, celle-ci renvoie plutôt à la fragilité, en relation à la façon dont chaque individu gère sa vie et exerce sa liberté de choix. Ce n'est

donc pas tant cet axe-là qui va nous intéresser dans le cadre de cette recherche, bien qu'il existe un aspect foncièrement individuel lié à la manière dont chacun affronte les aléas de l'existence. En dépit de la singularité de chaque parcours de vie, nous aborderons au sein de ce rapport les fragilités dans leur dimension structurelle (par exemple, le divorce ou le chômage).

D'autre part, et c'est cet aspect qui va particulièrement nous intéresser, les inégalités sociales génèrent une vulnérabilité, qu'elles se situent au niveau de la santé, de la pauvreté ou encore du capital socioculturel. Toutefois, l'action publique, prenant la forme de la mise en place d'un filet social, s'inscrit souvent seulement en seconde ligne. En l'absence de protection sociale étatique, les personnes sont renvoyées à leur responsabilité individuelle. Il faut ainsi saisir la vulnérabilité dans la relation entre un groupe ou un individu avec des caractéristiques particulières et un contexte sociétal qui valorise la capacité à agir à partir de soi, l'autonomie et l'esprit d'initiative (Soulet, 2005).

2.3. Vers une meilleure prise en compte de la vulnérabilité

La considération des besoins des publics en situation de vulnérabilité doit interroger la tendance générale à traiter des situations individuelles en incluant d'abord la place et la responsabilité de la famille puis seulement de les aborder sous l'angle de la subsidiarité publique. La collectivité n'est mobilisée que lorsque la prise en charge familiale est inexistante ou insuffisante. Cette dernière peut être défaillante et placer tant l'individu que sa structure familiale dans un groupe de population vulnérable. Les proches vont dans un premier temps soutenir l'individu et sa problématique, parfois en usant considérablement leurs propres ressources et au détriment de leur bien-être au sens large du terme. Lorsque les proches se retirent ou sont absents, l'État demeure le dernier soutien.

En fin de compte, personne n'est vulnérable par essence et en soi, mais bel et bien en fonction de certaines conditions variables selon les groupes et les personnes. Le contexte général sociétal tend à survaloriser la prise en charge de l'individu par lui-même. C'est pourquoi l'approche sous l'angle des vulnérabilités doit inclure des espaces sociaux où du collectif se recrée pour soutenir l'individu et où fonctionne une forme de solidarité sociale par rapport à des personnes en difficultés.

Cette tension entre d'un côté l'individu et son réseau personnel et de l'autre la structure étatique ou la collectivité peut notamment s'illustrer par le profil des joueuses et joueurs excessifs. Ce dernier se définit par rapport à deux axes, les ressources mobilisables (famille et ami·e·s) d'abord et la situation socioéconomique (profession, fortune) ensuite. La position de chacun·e sur ces deux dimensions va fragiliser en conséquence la joueuse et le joueur et lui permettre de continuer sa pratique plus ou moins longtemps. Ainsi, une personne au revenu élevé

et dont le ou la conjoint·e exerce un poste bien rémunéré pourra jouer de nombreuses années avant de souffrir l'endettement (Philibert, Morel et Pignolo, 2015).

3. Jeu excessif et hyperconnectivité

Les deux thématiques qui concernent notre enquête sont le jeu excessif et l'hyperconnectivité². Comme pour la recherche menée par Biscontin (2009), la question principale abordée dans les entretiens qui ont constitué notre terrain (cf. chapitre 4 Méthodologie de la recherche), a été les jeux d'argent et de hasard. Néanmoins, l'hyperconnectivité a aussi été discutée, mais elle est apparue comme moins présente lors des entretiens. En effet, bien que les limites soient claires au niveau législatif, la frontière qui distingue ces deux types d'activités est plus floue en termes de prévention et de traitement. Ainsi, certains aspects de l'hyperconnectivité, notamment en lien avec le jeu vidéo, présentent des similarités avec les jeux d'argent. La stratégie de marketing et les mécanismes des jeux d'argent reprennent certains outils des jeux vidéo (*gamification*). Inversement, les jeux vidéo récents peuvent introduire des mécanismes d'argent, de paris et de hasard (Thorens, Weber, 2015).

Le terme « addiction » ne s'applique pas uniquement aux substances, mais aussi aux addictions comportementales, tel que le jeu excessif. « Hyperconnectivité » est un terme large, n'impliquant pas forcément une addiction et s'opposant donc en partie à des appellations « cyberaddiction », « addiction à Internet » ou encore « cyberdépendance ». Nous reviendrons plus en détail sur ce point dans la section 3.2 sur l'hyperconnectivité.

Fondamentalement, la différence principale entre ces deux problématiques, lorsque l'accent est mis sur la prévention, se trouve dans les groupes en situation de vulnérabilités abordés et mobilisés. En ce qui concerne l'hyperconnectivité, les jeunes et leurs parents constituent les groupes les plus ciblés. Par rapport au jeu excessif, le spectre des personnes concernées est plus large : il s'agit de jeunes, d'adultes, voire des personnes retraitées. Les proches touché·e·s sont surtout les conjoint·e·s et les enfants. Cette complexité implique des canaux d'accès différents et une réflexion complémentaire.

D'autres aspects de l'hyperconnectivité n'ont été que marginalement évoqués par les personnes que nous avons interviewées. C'est notamment le cas des aspects en lien avec la navigation sur Internet, l'omniprésence des écrans interactifs,

² Nous utiliserons dans ce document le terme d'« hyperconnectivité » pour parler de l'usage excessif d'internet. La définition de la cyberaddiction n'a, en effet, pas été validée par la communauté scientifique, dès lors le terme d'« hyperconnectivité » qui enveloppe l'ensemble du phénomène de l'usage d'internet nous paraît plus approprié, notamment si l'on aborde la question de la prévention. Pour en savoir plus : www.grea.ch/hyperconnectivité, consulté le 5 juillet 2017.

l'usage des réseaux sociaux, la recherche d'un refuge et le retrait social ou encore la gestion de ses données personnelles.

3.1. Les spécificités du jeu excessif

On parle de jeu excessif ou de son synonyme, le jeu problématique, lorsque le comportement de jeu dépasse certaines limites il entraîne des conséquences négatives et cesse ainsi d'être un passe-temps anodin. Ces problèmes peuvent être d'ordre financier, familial, professionnel, social ou lié à la santé physique ou mentale. Ces éléments sont avant tout des symptômes d'un trouble plus profond associé à de fausses croyances, telle que la possibilité de gagner facilement de l'argent. Le jeu problématique est notamment caractérisé par une difficulté à limiter le temps ou l'argent consacré à la pratique du jeu par les joueurs et les joueuses, entraînant des conséquences négatives pour elle et eux comme pour leur entourage et pour la communauté. L'aggravation de cet état correspond à ce que l'on appelle le jeu pathologique (Neal, Delfabbro et O'Neill, 2005).

Selon les données de la dernière enquête suisse sur la santé (ESS, 2012), le taux de joueuses et de joueurs pathologiques dans la population de plus de 15 ans est de 0,4 %, alors que celui des joueuses et joueurs problématiques, soit celles et ceux qui présentent le risque de devenir dépendants, se situe autour de 0.7 %. Les personnes souffrant de jeu excessif, catégorie regroupant le jeu pathologique et le jeu problématique, correspondent donc à 1,1 % de la population suisse âgée de plus de 15 ans, soit 75'882 individus (Eischenberger, Rihs-Middel, 2014)³.

Le jeu excessif est la seule addiction comportementale sans substance recensée par le *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) depuis sa quatrième révision, parue en 1994⁴. Aujourd'hui, le DSM-5 (*American Psychiatric Association*, 2013) propose neuf critères diagnostiques. Le nombre de critères observés détermine la sévérité du trouble, avec un seuil diagnostique minimum fixé à quatre occurrences⁵. La Classification internationale des maladies (CIM) de l'Organisation mondiale de la santé (OMS) adopte également sa définition du trouble. Dans le cadre d'approches psychiatriques, il s'agit donc d'un trouble

³ Sont cités ici les chiffres les plus récents concernant le jeu excessif. Il est cependant à noter que ces données sont très prudentes et selon les spécialistes, doivent être considérées comme un minima en l'absence d'une recherche épidémiologique suisse sur les jeux d'argent plus importante.

⁴ Le DSM regroupe les addictions dans un chapitre « Troubles reliés à une substance et troubles addictifs ». La revue de littérature préparatoire concernant les critères diagnostiques du jeu pathologique a été publiée par Lesieur et Rosenthal (1991).

⁵ Pour plus de détails concernant le DSM-5 et son évolution par rapport à la version précédente, consulter par exemple Rennert et al. (2014).

mental diagnosticable et spécifiquement identifié⁶. Williams, West et Simpson (2012 : 5) relèvent que le jeu excessif peut créer des problèmes liés à la santé mentale comme un sentiment de culpabilité, une dépression ou de l'anxiété. Les joueuses et joueurs problématiques présentent un risque sensiblement plus élevé de faire des tentatives de suicide ou de se suicider (Williams, Rehm et Stevens, 2011)⁷. Par rapport à la santé physique, le stress engendré par le jeu peut avoir des conséquences sur la pression artérielle ou créer des perturbations gastriques dans un faible nombre de cas. Finalement, le jeu pathologique est fortement corrélé à des comorbidités comme les troubles liés aux substances, à l'humeur, à l'anxiété et à la personnalité (Petry, Stinson et Grant, 2005).

Le jeu excessif mène souvent à des conflits, pouvant à leur tour générer des problèmes relationnels, par exemple avec le ou la partenaire, les enfants ou les ami-e-s. Ainsi, conflits conjugaux et familiaux, mensonges, violence verbale et physique, négligence, séparation ou divorce sont des situations fréquemment rencontrées dans le cadre du jeu excessif (Kalischuk et al., 2006). Ces conséquences se répercutent alors ensuite sur la santé des proches impliqué-e-s. Enfin le problème du jeu excessif peut se transmettre entre les générations. En effet, les enfants qui ont un ou des parents ayant des problèmes de jeu ont de plus grands risques d'en développer à leur tour (Shaw et al., 2007).

L'institut de recherche économique de l'Université de Neuchâtel (IRENE) estime que le jeu excessif coûte chaque année entre 551 et 648 millions de francs suisses à la collectivité, sous forme de dépenses de santé additionnelles, de pertes de productivité et de qualité de vie liée à la santé. Le coût social par joueuse ou joueur pathologique et par année est compris entre 15'000 et 17'000 francs suisses (Jeanrenaud et al., 2012). Environ 17 % de ces personnes se sont mises en faillite personnelle (BASS, 2004). Parmi elles, 90 % sont endettées (Arnaud, Fueglistaler et al., 2012).

De plus, le lien entre crime et jeu pathologique est analysé depuis longtemps (Blaszczynski, McConaghy et Frankova, 1989) et une étude américaine montre que 33 % des détenu-e-s connaissent des problématiques de jeu excessif (William, Royston et Hagen, 2005). En Suisse, 15 % des joueuses et joueurs qui consultent font l'objet d'une procédure pénale pour abus de confiance, détournement de fonds, escroquerie ou vol d'argent avec effraction (Künzi, Fritschi et Egger, 2004). Parmi elles, une personne sur trois reconnaît avoir commis des actes dé-

⁶ Le traitement étant alors pris en charge par l'assurance maladie obligatoire suisse.

⁷ Il est notable que Las Vegas est l'une des villes où le taux de suicide est le plus élevé des États-Unis. Le *Nevada Council on Problem Gambling* parle d'un taux de 50 % de joueuses et joueurs excessifs traité-e-s ayant des idées suicidaires et 17 % auraient tenté un passage à l'acte. Information disponible en ligne : <http://www.nevadacouncil.org/understanding-problem-gambling/impact-consequences/suicide/>, consulté le 12 juillet 2017.

lictueux pour jouer (Jeanrenaud, 2015). Les premières études sur cette thématique menée au sein des prisons mettent en avant la présence importante de jeux d'argent et de hasard (McEvoy et Spirgen, 2011 ; Beauregard, 2012).

3.1.1. La centralité de l'argent

La place de l'argent est centrale dans nos sociétés. Elle est essentielle dans une problématique de jeu excessif et dans la manière dont la prévention doit être menée. Sans grande surprise, les lieux où la détection se trouve facilitée sont ceux où les notions de « budget » et d'« argent » sont discutées, comme les services sociaux. En effet, les incohérences budgétaires sont l'un des symptômes premiers d'une pratique de jeu excessif.

L'importance de l'argent se reflète en premier lieu dans le budget des ménages. Cette position centrale au sein du couple définit aussi les rapports de pouvoir et le rôle de chacun·e. Cet équilibre se trouve malmené par la pratique intensive du jeu et ses conséquences⁸. Marcel Mauss (1924) concevait trois obligations du don, à savoir donner, recevoir et rendre. L'argent fourni par les proches pour les joueuses et joueurs complexifie cette équation puisque qu'un hypothétique « gros gain » est attendu pour rembourser le montant. D'autre part, les enjeux de l'échange ne se situent pas uniquement sur le plan financier et impliquent parfois une souffrance émotionnelle. Ainsi, pour illustrer avec un exemple concret, les proches s'estiment souvent abusés en raison des mensonges répétés ou de l'attitude générale de la personne qui mise.

Par rapport à un aspect politique, il est aussi important de reconnaître qu'une prévention efficace du jeu excessif a forcément des conséquences sur le revenu de l'ensemble des joueuses et joueurs (Williams, West et Simpson, 2012 : 86) et par conséquent des taxes prélevées par l'État. Ainsi, les joueuses et joueurs problématiques contribuent d'une façon disproportionnellement élevée à la somme du « jackpot » et la diminution de leur nombre aura un effet mécanique de réduction de la somme en jeu.

3.1.2. Modèle multidimensionnel de la problématique

Si l'on schématise les dégâts causés par le jeu excessif, l'on constate que plusieurs aspects du quotidien de l'individu, mais aussi de sa réalité socio-économique, sont affectés. Une récente étude menée en Australie (Browne et al., 2016), l'une des plus complètes à ce jour, a analysé en détail les conséquences liées au jeu excessif et les a représentés graphiquement. La figure 1 divise les méfaits en sept

⁸ Qu'il s'agisse de prêts d'argent en espèces, de crédits sollicités à la place d'un·e conjoint·e en faillite ou encore du fait d'assumer tous les frais du ménage, le ou la partenaire du joueur ou de la joueuse est aux avant-postes pour prendre connaissance des difficultés financières et en assumer bien souvent de fait les conséquences.

catégories et insiste sur le fait que les proches et la communauté souffrent également de ces derniers. Trois degrés de risques sont différenciés selon leur importance. Finalement, les risques intergénérationnels sont mis en évidence, notamment lorsque les problèmes de jeu touchent des parents.

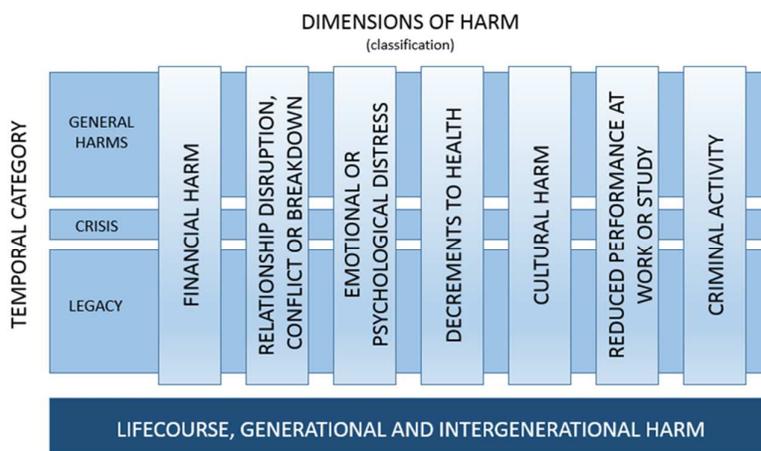


Figure 1 : Modèle multidimensionnel des méfaits du jeu excessif (Browne et al., 2016 : 40)

3.2. Les spécificités de l'hyperconnectivité

En ce qui concerne l'hyperconnectivité, ce concept regroupe des comportements aux enjeux et risques liés à des contenus différents. Jeux de hasard en ligne (également composants de la problématique du jeu excessif), jeux vidéo en ligne, réseaux sociaux, représentation de la violence ou cybersexe sont autant de facettes de cette problématique. Les conséquences potentielles d'une utilisation abusive sont multiples. Ainsi, elles peuvent être par exemple un facteur de surpoids, provoquer des troubles du sommeil, de l'attention et de la concentration ou encore une forme de passivité face au monde (Bach et al., 2013 : 47-48).

Cependant, la question de savoir s'il existe une addiction, avec notamment des critères diagnostics précis, n'a pas été tranchée par la communauté scientifique. Elle se révèle particulièrement épineuse au vu du caractère même d'Internet. Ainsi, plusieurs conceptions de l'usage problématique ou inadéquat d'Internet coexistent aujourd'hui et compliquent la situation lorsqu'il s'agit s'accorder sur une définition de travail. Le DSM ou le CIM n'ont pour l'instant pas proposé de critères diagnostics. Gmel, Notari et Schneider (2017) sont revenus en particulier sur la confusion qui règne autour des termes utilisés par les chercheurs⁹

⁹ Ils relèvent l'usage en anglais de termes aussi variés que « "Internet addiction", "Internet dependency", "hyperconnectivity", "cyberaddiction", "virtual addiction", or "compulsive", "problematic", "excessive" and "pathological" Internet use » (Gmel, Notari et Schneider, 2017).

dans le but d'identifier les différentes conceptions au sein de la littérature. Pour résumer ce débat complexe, il n'y a pas de consensus sur le diagnostic d'un trouble clinique indépendant. Si certain·e·s pensent qu'il existe un trouble mental clairement identifié, d'autres estiment que seule existe une utilisation problématique des médias électroniques subordonnée à d'autres comportements, notamment addictifs. Par exemple, une personne ayant un trouble de jeu excessif peut utiliser les médias électroniques comme modalité de jeu sans qu'ils soient essentiels à l'origine du trouble. En d'autres termes, on pourrait parler soit de troubles liés directement « aux médias électroniques » en tant que tels, soit d'usage·s problématique·s « sur les médias électroniques » servant à des pratiques découlant de troubles.

Notre conception du terme hyperconnectivité vise à prendre en compte une potentielle problématique sans pour autant entrer dans une définition clinique formelle et se positionner dans ce débat. Ce terme fait référence à un usage important des médias électroniques¹⁰, mais garde une posture neutre par rapport au sens des pratiques. Le GREA demeure spécialement attentif aux problèmes de stigmatisation, qui peuvent survenir lors d'une pathologisation excessive de comportements « différents ». Le terme d'addiction, notamment, recouvre une réalité complexe, qui s'appuie sur une souffrance profonde et avérée des personnes et doit être utilisé d'une façon nuancée et réfléchie, sans laquelle le risque de stigmatisation est grand.

Cela dit, plusieurs facteurs peuvent être pris en compte chez les jeunes quand on veut mesurer un usage problématique (Bach et al., 2013 : 20-51). Tout d'abord, le temps passé face à l'écran, doit être examiné de façon relative au type d'usage et selon les différences culturelles. Certain·e·s peuvent être particulièrement élevés sans pour autant être problématiques. Par exemple, certaines professions impliquent une utilisation importante des médias électroniques. L'âge ensuite, car la crise d'adolescence est une étape transitoire où les impulsions sont difficiles à contrôler. Il s'agit d'une phase temporaire : de nombreux problèmes peuvent se résorber d'eux-mêmes avec le temps, en particulier par rapport au jeu vidéo. Le genre est le troisième facteur important : les recherches ont montré aujourd'hui que la problématique est plus fréquente chez les garçons. De plus, qualitativement, les comportements et usages sont statistiquement différents. Finalement, l'existence de facteurs de comorbidité, soit de pathologies sous-jacentes, est décisive en ce qui concerne l'émergence de comportements problématiques et excessifs.

Toutefois, il est important de garder à l'esprit que les connaissances des jeunes de l'outil informatique sont souvent bien plus étendues que celles des aîné·e·s.

¹⁰ Voir la note de bas de page numéro 1, page 5, pour plus d'information sur ce terme.

Certains parlent de mutation psychosociétale (Gaillard, 2009) pour souligner l'ampleur de l'écart existant entre les utilisations et les connaissances des nouvelles générations et des anciennes. Cela signifie que l'effort nécessaire pour comprendre un comportement inconnu est important et peut expliquer une part de la peur induite par ce dernier. Or, les principaux proches concernés par l'hyperconnectivité sont les parents qui assistent bien souvent avec un sentiment d'impuissance à l'usage que leurs enfants font des médias électroniques. On parle par exemple, notamment pour pallier ce problème et éviter un mauvais diagnostic, de faire de la promotion des compétences relatives aux nouveaux médias en utilisant la méthode d'intervention par les pairs. C'est-à-dire par les jeunes eux-mêmes, comme le proposait récemment la Confédération (Späni et Petrus, 2016).

Le phénomène de l'hyperconnectivité est nouveau et, outre les questions sensibles concernant la définition de l'addiction, nous disposons encore de très peu de données statistiques. La dernière enquête réalisée en Suisse parle de 1 % de la population suisse âgée d'au moins 15 ans qui présente une utilisation problématique d'Internet, ce qui correspond à près de 70'000 personnes en Suisse. Les catégories d'âge les plus jeunes sont les plus touchées. Néanmoins, le nombre d'usagères et d'usagers présentant des symptômes problématiques se monterait lui à 4,3 %. Parmi les personnes âgées de 35 ans ou plus, il n'y a presque plus aucun cas d'utilisation problématique d'Internet (Marmet et al., 2015). Les chiffres issus d'organes suisses spécialisés dans le traitement de l'hyperconnectivité font ressortir que la majorité des requêtes provient de problèmes liés aux jeux en ligne, principalement les jeux de rôle massivement multijoueurs¹¹.

Toutefois, l'omniprésence des médias électroniques dans notre quotidien, et le temps que tout un chacun y consacre, montre à quel point la prévention dans ce domaine est complexe. Ensuite, s'interroger sur la parentalité équivaut à rentrer dans l'intimité des familles, ce qui est très difficile et stigmatisant sous l'angle de la vulnérabilité. En effet, ainsi que le relevait l'un des interlocuteurs de notre recherche, « il serait déplacé, voire intrusif, de mettre en doute le contrôle parental. Cela braquerait les parents et les pousserait même à mentir ».

4. Méthodologie de la recherche

La recherche comporte deux volets : d'une part, une revue non exhaustive de littérature sur les différents sujets abordés et d'autre part, une enquête qualitative auprès de divers partenaires issus du domaine social et associatif et des instances cantonales fribourgeoises.

¹¹ Voir les chiffres relevés par les professeurs Thorens, Khazaal et Zullino, disponibles en ligne : http://www.grea.ch/sites/default/files/base_dv_facture_intervenant.pdf, consulté le 25 juin 2015.

En ce qui concerne la littérature, nous avons choisi de la mobiliser tout au long de ce document et non d'en faire un chapitre isolé. Nous avons établi un questionnaire pour des entretiens semi-directifs et procédé à la sélection des interlocutrices et interlocuteurs selon une logique en entonnoir. En conséquence, nous avons d'abord à la rencontre de professionnels intégrés au dispositif dans sa généralité, mais n'ayant pas de contacts avec les joueurs ou joueuses, afin d'avoir une vision globale du cadre institutionnel. Nous nous sommes ensuite entretenus avec des agents publics susceptibles d'être confrontés à la problématique à travers le lien avec leurs bénéficiaires. Finalement, nous avons rencontré des personnes du réseau associatif dont le rapport éventuel avec des joueurs ou des joueuses se déroule dans un cadre souvent informel. Ce dernier contexte nous a intéressé particulièrement. Au contraire, la notion d'hyperconnectivité n'étant que peu prise en charge par des mesures spécifiques, aucun interlocuteur spécialiste de cette question n'a été identifié.

Finalement, nous avons réalisé 16 entretiens, certains *in situ*, d'autres par téléphone. La liste des personnes interviewées est disponible dans l'annexe II.

4.1. Éléments centraux des entretiens

Dans un premier temps, une partie des entretiens que nous avons menés a contribué à évoquer le jeu excessif et informer l'interlocutrice ou l'interlocuteur du réseau existant, mais aussi de certaines particularités de cette addiction. L'hyperconnectivité n'a que très peu été citée.

Toutefois, contrairement à d'autres conduites addictives, comme la consommation d'alcool, qui ont été plus amplement thématisées et ont fait l'objet de campagnes de santé publique à grande échelle, le jeu excessif reste mal connu des agents publics. En effet, suivant l'institution dans laquelle la ou le bénéficiaire est en interaction avec le ou la professionnel·le, cela serait jugé comme une intrusion inappropriée dans l'intimité puisque cela touche à l'argent et à sa gestion. Si l'on fait un parallèle, l'alcool altère l'état de conscience et a des conséquences directes sur la santé ; le jeu excessif, lui, fait partie des addictions sans substance et, dans l'imaginaire de la plupart des personnes, relève donc plutôt d'un travers fâcheux que d'une réelle pathologie qui nécessite des mesures d'accompagnement. Il semblerait surtout que le jeu excessif soit détecté lorsque des problèmes financiers se présentent ou encore que des incohérences inexplicables de budget se manifestent. En matière de prévention, cela induit qu'actuellement, seules certaines institutions sont attentives à la question. Il s'agit surtout d'offres où la thématique de l'argent et de sa gestion est abordée (par exemple les services sociaux). Pourtant, d'autres espaces, comme ceux dédiés à la relation de couple tel que l'Office familial, sont susceptibles de voir émerger la question du jeu excessif.

Il est apparu que lorsqu'il s'agissait de personnes assurant les prestations étatiques, la problématique était connue sans pour autant être facile à aborder pour

l'intervenant-e social-e. Dans les espaces associatifs où l'aspect financier n'est pas immédiatement mobilisé, si le sujet peut être également mentionné, il n'en est toutefois pas plus souvent discuté. De manière générale, la problématique du jeu d'argent peut apparaître au cours d'un entretien, mais est rarement évoquée comme telle par l'intervenant-e, soit par méconnaissance, soit par tabouisation de la thématique de l'argent. D'un côté, la prise de conscience de la gravité du jeu excessif et de ses conséquences pour l'individu, son entourage proche, mais aussi sur la société en général est importante dans les pratiques professionnelles. Néanmoins, de l'autre côté, le thème reste d'une façon contradictoire très peu abordé par les professionnel-le-s du domaine sociosanitaire.

Un élément qui est aussi ressorti de certains entretiens porte sur l'aspect périphérique de cette question dans les populations concernées qui rencontrent toutes sortes de difficultés apparaissant comme bien plus urgentes dans l'ordre des priorités. En effet, dans certains espaces associatifs où prédomine la précarité, le jeu reste très secondaire comme thématique d'intervention. Il en va de même, par exemple, pour le public cible d'Appartenances, les migrant-e-s, qui, pour la plupart ont été victimes de torture et de traumatismes de guerre. L'ampleur de la problématique qui les concerne laisse peu de place à d'autres approches.

5. Les groupes en situation de vulnérabilité

En partant du constat qui affirme qu'« [il] semblerait que la marginalisation et la faible position socioéconomique semblent être des facteurs qui favorisent l'émergence d'une pratique de jeu excessif » (Abbott et al., 2013), nous avons identifié les groupes sur lesquels il est plus difficile d'intervenir. Nous avons décidé de séparer les « personnes en situation de vulnérabilité » en construisant les groupes cibles suivants : les personnes en difficultés socioéconomiques, les migrant-e-s, les jeunes et les personnes retraitées.

5.1. Les personnes en difficultés socioéconomiques

Il convient de considérer que la première catégorie, relative aux difficultés socioéconomiques, est généralement transversale à toutes les autres, selon la logique de l'intersectionnalité. En effet, cette dernière examine les formes de domination et de discrimination non pas séparément, mais dans les liens qui se nouent entre elles. Elle part du principe que les rapports de domination entre catégories sociales ne peuvent pas être entièrement expliqués s'ils sont étudiés séparément les uns des autres (Crenshaw, 1991). Par exemple, au Canada, des recherches ont souligné que les populations de jeunes, des femmes, d'autochtones et des aînés seraient les groupes sociaux les plus touchés par la participation aux jeux de hasard (Mandal et Vander Doelen, 1999 ; National Council of Welfare, 1996 ; Marshall, 2003). Parallèlement, une analyse des facteurs de risque du jeu pathologique sur un échantillon représentatif de la population aux États-Unis (Welte

et al., 2003) a relevé que les minorités et les personnes de faible statut socioéconomique ont de plus hauts degrés de jeu pathologique que d'autres groupes. Il est aussi établi qu'une marginalisation par rapport à la population en général ou la présence de caractéristiques culturelles propres à un groupe justifie l'étude des spécificités relatives à ses attitudes et comportements de jeu (Papineau et al, 2005)¹².

Le facteur de marginalisation est certainement prépondérant dans l'activation de la vulnérabilité face aux difficultés de l'existence. En effet, l'isolement social va placer la personne, non seulement hors des circuits institutionnels, mais aussi de toute sociabilité et de soutien, quels qu'ils soient. Les principaux ressorts de la vulnérabilité ne pourront ainsi pas entrer en action et les conséquences seront directes.

De nombreuses études se sont déjà penchées sur les facteurs facilitant l'émergence d'une pratique excessive chez les personnes : ils sont de nature structurelle (types de jeux), situationnelle (par exemple, proximité avec des lieux de jeu), ou individuels (âge, genre, situation migratoire ou sociale, etc.). Loin de composer le portrait d'un groupe social homogène, il est possible de montrer comment certains facteurs favorisent l'apparition d'une pratique excessive du jeu puis, consécutivement, d'un endettement. Ces deux éléments sont liés et quasi indissociables d'une pratique excessive.

Selon une recherche sur le profil des joueurs et l'endettement (Philibert, Morel et Pignolo, 2015), les facteurs d'endettement communément admis dans la littérature relative au surendettement d'une part, et au jeu excessif d'autre part sont de trois ordres :

- le profil socio-économique ;
- le réseau social et familial ;
- les ruptures biographiques.

Ces trois aspects doivent être pris en compte, car les lieux d'action où les mesures préventives vont pouvoir se déployer varient en fonction du profil des joueuses ou joueurs.

Nous allons résumer dans les trois paragraphes suivants certains éléments élaborés par Philibert, Morel et Pignolo (2015 : 13-15) qui décrivaient d'une façon précise les différents facteurs d'endettement.

¹² Toutefois les recherches menées en Amérique du Nord ou encore au Canada doivent être adaptées à notre tissu social, moins segmenté que la société américaine par exemple où les minorités ethniques ont une sociabilité presque exclusivement tournée sur elles-mêmes et des réalités socioéconomiques différentes de la société suisse en général.

La combinaison de dimensions socioéconomiques et psychologiques influence les personnes dans leur comportement financier risqué. Les niveaux de connaissances des sources de conseils ou les interprétations de la publicité relative au crédit restent déterminants (Banks et al., 2005) alors que les jeux d'argent se présentent de façon attractive, par exemple en suggérant une vraisemblable et soudaine ascension sociale. Des études menées au Royaume-Uni montrent une tendance générale où les personnes ayant un revenu modeste et un faible niveau de qualification ont plus peur de s'endetter que la moyenne (Kempson, 2002 ; Edward, 2003 ; Social Exclusion Unit, 2004) ; cependant, si elles sont amenées à rencontrer un moment de crise dans leur parcours, elles seront attirées par le recours aux crédits facilement disponibles, contractant ainsi des dettes.

En outre, les ménages à faibles revenus dépensent une proportion plus importante que la moyenne dans le jeu (MacDonald et al., 2004 :231), confirmant en ce sens que les coûts de jeu sont plus importants chez les personnes ayant une plus grande vulnérabilité économique. En toute logique, il s'agit du groupe pour lequel l'endettement est le plus rapidement installé (Downs et Woolrych, 2009). *A contrario*, la capacité de mobiliser des ressources auprès de son cercle de connaissances retarde la prise de conscience vis-à-vis du problème de jeu (Ouellet, 2012). En effet, les proches vont puiser dans leurs propres ressources pour alimenter la pratique du jeu, mais aussi pour subvenir aux besoins fondamentaux de la joueuse ou du joueur.

Les moments de ruptures biographiques sont des points de vulnérabilités particulières. Ils peuvent concerner une baisse de revenus, une expérience de chômage, une séparation ou une maladie, ou encore une combinaison de ces éléments. Le « point de rupture » (Duhaim, 2001) —le moment où l'endettement est ressenti comme quelque chose qui pose problème— est décrit comme une situation particulière où les personnes ne sont plus capables de respecter leurs engagements financiers.

Cette constellation d'éléments rejoint ce que la plupart des recherches anglo-saxonnes caractérisent comme les facteurs constitutifs du processus d'endettement problématique (Raijas et al. 2010 ; Anderloni et Vandone, 2010 ; Duhaim 2001 ; 2003). D'une manière générale, nous pouvons dire qu'il s'agit d'une situation ponctuelle, qui n'a pas été considérée ni prévue au moment où les dettes ont été souscrites et dont ses effets sont proportionnels à la capacité de l'individu de rétablir son équilibre financier.

Plus loin Philibert, Morel et Pignolo (2015 : 17-18) reviennent sur l'importance de l'argent dans le processus :

« L'argent [...] est ainsi souvent le déclencheur qui permet aux joueuses et joueurs de se rendre compte qu'il y a un problème [...]. Cette perception du problème peut aussi intervenir dans les cas où il y a une réduction des revenus,

comme un changement de travail qui en retour met en évidence l'importance des dépenses réalisées pour le jeu, et l'impossibilité de maintenir ce niveau (Reith, 2006). Les personnes qui jouent semblent donc plus enclines à chercher de l'aide quand elles connaissent une baisse de leurs revenus, ou qu'elles ont épuisé toutes les ressources disponibles. Ce serait donc le poids de l'endettement qui les amènerait dans les services d'aide, autrement dit, les circonstances de vie plutôt que leurs caractéristiques individuelles (sexe, âge, impulsivité, etc.).

Ainsi, dans l'étude réalisée par Hodgins et al. (2002), [...] dans 41 % des cas, ce sont bien les évènements de vie qui [...] ont conduits [les joueurs] à se diriger eux-mêmes vers des services d'aide. De la même manière qu'au moment de la phase d'endettement, une étude québécoise (Ladouceur, 2004) réalisée auprès des joueuses et joueurs en traitement rapporte que les évènements de vie tels que la rupture amoureuse, la perte d'un emploi ou encore la perte de biens matériels, et tout particulièrement les crises financières, agissent comme des déclencheurs dans la décision de demander de l'aide (Blaszczynski et Farrell, 1998). [...] De fait, la majorité des demandes d'aide semblent motivées par les crises plutôt que par la reconnaissance graduelle d'un comportement problématique (Evans et Delfabbro, 2005).»

Il convient dès lors de s'interroger sur les espaces où ces crises qui vont finalement mener au dévoilement de la pratique de jeu excessif en raison d'un endettement accéléré et de l'impossibilité d'honorer ses engagements financiers vont se manifester.

5.2. Les migrant·e·s

Selon une recherche menée par la Haute École en travail social de Lucerne (Häfeli et al., 2012) sur les personnes interdites de casino dans les cantons Zoug, Schaffhouse et Saint-Gall, il est apparu sur 4'353 personnes interdites de casino au 1er janvier 2012, 2'497 étaient d'origine étrangère. Parmi ce nombre, les nationalités les plus représentées étaient : 41,8 % originaires de l'ex-Yougoslavie, 16 % de la Turquie, 10,9 % de l'Italie et 5,5 % de l'Asie du Sud-Est. Il faut noter qu'il n'existe pas d'étude de ce type en Suisse romande.

Le fait que les migrant·e·s soient surreprésentés dans cette catégorie n'est pas à attribuer en premier lieu à leur nationalité. Il serait dû principalement à des facteurs de risque aggravant le jeu excessif et qui concernent bon nombre de migrant·e·s, à savoir une faible connaissance du système institutionnel local, une inégalité des chances dans l'accès à l'emploi et la formation, etc. Ainsi que le relevait un interlocuteur en lien avec des populations migrantes: « la solitude pousse les gens à jouer plus et favorise une pratique excessive ».

Des études existent sur la surreprésentation des communautés migrantes dans la population de joueurs pathologiques (Papineau et al., 2005). Deux déterminants

sont mobilisés majoritairement en guise d'explication et de justification : la trajectoire et le positionnement social d'une part, les valeurs issues de la culture d'origine d'autre part (The Wager, 1997).

En effet, la trajectoire de rupture, d'arrivée et d'insertion dans une nouvelle société, ferait du migrant·e·s une personne dans une situation plus vulnérable par rapport aux excès de jeu, dans l'optique de pallier la perte de statut (Leung, 2002). Les jeux de hasard et d'argent sont perçus comme la seule alternative pour parvenir à la position économique et sociale souhaitée pendant l'élaboration du projet migratoire. De même, le lieu de jeu peut subvenir à un besoin de socialisation, d'autant plus qu'il est investi d'une aura de prestige, par exemple le casino, ou alors qu'il permet de rencontrer des compatriotes dans certains cafés disposant de possibilités de jouer.

Si la personne vient d'un pays où le jeu est interdit, l'accessibilité au jeu légal peut déstabiliser les comportements (Gabb, 2001). De même, les conventions sociales et familiales vont influencer ce que l'on considère ou non comme « jeu pathologique ».

Ainsi un médiateur nous confie :

« Être migrant, c'est être précaire. Le jeu d'argent existe, car c'est un milieu qui rêve de pouvoir s'en sortir avec un grand coup d'éclat, et nous sommes financés par la LORO, on incite même au jeu. Internet, les parents s'en plaignent beaucoup, car ils perdent le contrôle de leur propre enfant, c'est une parentalisation de l'enfant qui maîtrise la langue et le système suisse, ils sont démunis ».

Cette peur de perdre la face dans un système social que l'on maîtrise mal mais où l'on doit faire ses preuves est à considérer pour mieux comprendre les mécanismes de prise en charge des comportements problématiques au sein des populations migrantes. En effet, pour la majorité de ces dernières, l'addiction est particulièrement taboue et, dans la plupart des cas, perçue principalement comme liée à des substances et non à des comportements. Il existe de fait une méfiance par rapport au dispositif de prise en charge que le barrage de la langue complexifie encore.

Les fonctions et sens du jeu varient considérablement d'un groupe culturel à l'autre (Abbott, Binde, Hodgins et al., 2005). Pour certain·e·s, il s'agit d'une activité soit individuelle, pour d'autres sociale. Parfois, c'est une échappatoire aux problèmes quotidiens. Pour d'autres, c'est un hobby qui demande de l'habileté, une manière de tester sa propre chance, de se faire de l'argent rapidement ou encore une pratique honteuse qu'il faudra dissimuler à tout prix. Il convient donc de bien connaître les communautés auprès desquelles de la prévention devra être faite pour ne pas commettre d'impairs.

De nombreuses études indiquent que le genre et la culture sont fondamentaux dans la problématique de jeu excessif (Hraba et Le, 1996 ; Potenza et al., 2001 ; Raylu et Oei, 2002 ; 2004 ; Johansson et al., 2009). La construction de la masculinité se base parfois sur la capacité à prendre des risques et à la mettre en scène devant ses pairs. Le jeu y est perçu comme une activité valorisante et ludique. En effet, dans la majorité des cultures, le jeu est principalement masculin et a donc une fonction dans l'affirmation des rôles sexuels et sociaux (Papineau et al, 2005). Ainsi, certaines personnes interviewées soulignent cet aspect. Selon une déléguée migrante, le fait de jouer est parfois une fierté, les montants remportés sont souvent affichés en photo sur Facebook et procéderait d'une certaine construction de la masculinité basée sur la prise de risque et les gains matériels.

Un facteur de risque identifié dans l'accélération de la pratique de jeu est lié à une pression financière que ressent l'individu qui va voir dans le jeu une source de revenus annexes. Ce facteur n'est d'ailleurs pas spécifique aux populations migrantes, mais peut être étendu à d'autres groupes sociaux. Il est surtout lié à une condition socioéconomique défavorable. Les facteurs de risque ne sont en aucun cas l'apanage des communautés migrantes, mais peuvent être accentués par le déracinement culturel et la structure du pays d'accueil.

L'expérience migratoire donne à certain-e-s l'impression d'être déclassés socialement, de ne plus remplir leurs rôles familiaux, d'être victimes de discriminations. Ainsi le jeu peut être un moyen de se relaxer, de transcender les difficultés, d'endosser le temps d'une partie un statut différent, celui de la gagnante ou du gagnant. Ce fantasme, projection d'une autre vie, est très présent dans l'imaginaire de la joueuse ou du joueur. Il ne se base pas sur des données rationnelles, mais relève bien du mythe et d'un univers de croyances liées à cette pratique. À ce titre, ce fantasme de l'identité de gagnant-e maîtresse ou maître de son destin est le propre de tout joueur excessif et non pas simplement des migrant-e-s.

Il est établi que les familles ont un rôle clé soit en contribuant au jeu excessif, soit en le prévenant. Ainsi, les joueuses et joueurs problématiques, dans de nombreuses études, relatent une pratique élevée parmi les membres de leur famille (Cosic et Ziety, 2001). Continuer cette dernière contribue à maintenir un certain héritage, parfois malmené par l'expérience migratoire. Si tel est le cas, le jeu fait partie d'un imaginaire fort, car il est lié à la construction de l'identité. Jouer permet ainsi de perpétuer une certaine forme de mémoire et de s'ancrer dans une tradition familiale.

S'il est difficile de reconnaître une pratique de jeu excessif, cela est encore accentué lorsque la personne est migrante, toujours selon la logique de l'intersectionnalité chère à Crenshaw. En effet, par exemple, une étude menée parmi les communautés asiatiques en Australie (Raylu et Oei, 2004) montre qu'accepter un problème et faire appel à une institution de prise en charge et de conseil provoque

chez l'individu trois types d'émotions complexifiant l'intervention : premièrement, la peur de perdre la face ; deuxièmement, l'impression de trahir des secrets de famille et ; troisièmement admettre son manque de connaissances sur la fonction d'un réseau de prise en charge. Ces caractéristiques complexifient l'intervention en raison de la méfiance par rapport aux institutions officielles, du sentiment d'être jugé·e, mais incompris·e, de la crainte des conséquences de toute demande d'aide ou encore de l'indisponibilité des personnes concernées.

5.3. Les jeunes

Les jeunes constituent une autre catégorie dont les facteurs de risque sont élevés, tant en ce qui concerne le jeu excessif que l'hyperconnectivité. Des liens familiaux fragilisés, un faible contrôle parental, des conflits récurrents et un mauvais soutien social sont des dimensions de la problématique.

Le jeu d'argent est souvent associé sans grande surprise au décrochage scolaire et à l'absentéisme. Les joueurs ou joueuses sont d'ailleurs plus nombreux parmi les jeunes possédant un bas niveau de formation (Suris et al., 2015). Les jeunes joueuses et joueurs mineur·e·s sont particulièrement sensibles à ce phénomène (Fong, 2005). La prévalence est importante ; les usages s'étendent à de multiples types de jeu et l'illégalité de la pratique du jeu pour les mineur·e·s n'est pas perçue comme un problème de la même manière qu'en ce qui concerne les substances. Toutefois, les jeunes prennent rapidement conscience des problèmes. En effet, au vu de leurs moyens limités, une dette modeste deviendra insoutenable en peu de temps. Toutefois, comme de nombreux comportements liés à l'impulsivité, une partie importante des cas se résorbe avec la transition à l'âge adulte et apparaît donc comme provisoire et épisodique (Slutske et al., 2003). Néanmoins, les problématiques les plus fortes concernent le plus souvent des joueuses et joueurs ayant commencé leur pratique à un jeune âge.

Dans ce contexte, les parents sont une cible de choix pour les messages préventifs (Schalbetter, 2015). En effet, l'adolescence se caractérise par une multiplication des influences extérieures, mais les parents demeurent des acteurs essentiels dans la vie des jeunes. Toutefois, considérer les parents comme une catégorie homogène est une erreur stratégique en matière de mise en place de mesures préventives. Il existe de grandes disparités d'accès au dispositif d'aide parmi les parents. Cette réflexion peut être menée aussi bien dans le domaine de l'hyperconnectivité que du jeu excessif.

Malgré certaines vulnérabilités socioéconomiques, il s'agit de mobiliser les ressources des parents et non de pointer leurs manques. Plusieurs intervenant·e·s sollicités dans le cadre de cette enquête ont relevé que l'hyperconnectivité était un souci, mais que d'avouer avoir des problèmes à gérer ses enfants est particulièrement tabou, tant au sein de communautés migrantes que dans la population locale. De plus, le fait de posséder des appareils électroniques à la pointe de la

technologie et de pouvoir les offrir à sa progéniture est considéré par certaines personnes comme une avancée sociale et nullement comme un danger, selon un délégué migrant. La perception de l'usage des médias électroniques est donc hétérogène. Cette diversité doit être intégrée par toute approche d'intervention. Finalement, il convient ne pas diaboliser le support, mais plutôt d'en proposer un usage contrôlé.

Dans une perspective d'intervention précoce, il conviendrait aussi de s'intéresser de près aux familles des joueuses et joueurs en traitement et des personnes interdites de casino, afin de prévenir des comportements addictifs chez leurs enfants. En effet, selon Suissa (2011), le niveau de pauvreté et d'ennui, ainsi que la pratique du *gambling* chez les parents, influencent fortement la façon de jouer de l'individu. De même, il est avéré que plus l'initiation est précoce et est accompagnée d'une certaine culture familiale du jeu, plus la joueuse ou le joueur est susceptible de développer un problème sérieux (Browne et Brown, 1994 ; Daghestani, Elenz et Crayton 1996 ; Gupta et Derensky, 1997). Une étude italienne récente (Canale et al., 2017) montre que les jeunes immigrants de première génération ont des problématiques de jeu excessif deux fois supérieures aux jeunes italiens. Les auteurs ajoutent que la structure familiale, et notamment le fait de ne pas grandir avec ses deux parents, est un facteur augmentant la probabilité d'avoir des problèmes sévères.

5.4. Les personnes retraitées

En ce qui concerne la catégorie des personnes retraitées, il est connu que la sortie de la vie active présente de nombreux risques addictifs. Des facteurs de vulnérabilité identifiés sont une retraite non préparée, du temps libre à gérer, une identité bouleversée, un réseau social diminué, un revenu et un mode de vie modifié et des pertes physiques. Une fois de plus, la problématique de genre est à prendre en compte. En effet, les motivations qui poussent à jouer sont différentes pour les hommes et les femmes, de même que la tranche d'âge critique¹³. Toutefois, certaines études internationales soulignent la prévalence plus élevée que dans la population générale (Bazargan, Bazargan et Akanda, 2001). D'autres mettent en avant l'importance des facteurs qui poussent les aîné-e-s à jouer plus souvent après la retraite : l'envie de relaxation et de passer le temps, l'ennui ou le désir d'échapper au quotidien (McNeilly et Burke, 2000). Une étude américaine menée à travers un échantillon de 1410 personnes âgées de plus de 60 ans vivant dans un milieu urbain montre que la prévalence de jeu problématique est de 10,4 %, voire de 18 % parmi celles qui fréquentent les casinos (Zaraneck et Lichtenberg, 2008).

¹³ Hormis ceux ou celles qui étaient déjà joueuses ou joueurs avant leur retraite, mais que la diminution de revenu et l'augmentation du temps libre vont précariser.

Le jeu chez les personnes retraitées est motivé principalement par des raisons intrinsèques (amusement, plaisir, affirmation d'une liberté individuelle, etc.) mais aussi extrinsèques, comme la recherche d'un gain financier (Fayatta, Lichtenberg et Templin, 2011). Toutefois, une pratique de jeu intensive va rapidement entraîner une personne à la retraite dans des difficultés budgétaires puisqu'une augmentation des revenus n'est guère possible et que de nouveaux apports de ressources semblent compliqués à envisager. Cette distorsion engendre souvent une problématique accrue pour ce groupe (Nixon, Solowoniuk, Hagen et Williams 2005 ; Levens et al., 2005).

L'isolement social dont souffre une bonne partie des aînés favorise non seulement une pratique de jeu excessive, mais rend aussi plus difficile la détection du problème. Selon les dires d'un intervenant contacté, peu de cas sont identifiés et cette question ne semble pas centrale pour les professionnel·le·s en contact avec cette population. Cependant, il suffit de constater la moyenne d'âge à l'ouverture des casinos pour savoir que les personnes retraitées y sont surreprésentées.

6. Panorama de la situation actuelle

Dans le canton de Fribourg, l'un des principaux acteurs de la prévention du jeu excessif est l'association REPER. Son public cible le plus important est les jeunes. Elle a instauré la plateforme « Rond-Point » qui s'inscrit dans le cadre de la détection et de l'intervention précoce des comportements problématiques en lien avec l'alcool et le cannabis ou le jeu chez les jeunes de 13 à 18 ans. Elle s'adresse aussi aux parents¹⁴.

Les prestations pour les jeunes consistent en des interventions épisodiques et brèves en groupes réduits : échange d'informations, réflexion sur ses propres comportements, recherche de solutions. Des séances d'information collectives sont organisées à l'attention des parents, complétées par une offre d'entretiens individuels et de conseils personnalisés.

De plus, REPER est souvent sollicitée par des entreprises ou des écoles sur la question de l'hyperconnectivité, notamment à travers l'écriture de chartes en lien avec l'usage des médias électroniques. L'association effectue à la demande des ateliers ou des *lunchs* de sensibilisation à la gestion des médias électroniques à l'intention des parents ou au sein des entreprises.

Finalement, REPER est active auprès des professionnels à travers l'écriture d'une lettre d'information sur les jeux de hasard et d'argent, ainsi que par la coordina-

¹⁴ Pour une intervenante sollicitée dans le cadre de cette enquête, une des principales causes de vulnérabilité est le fait de « ne pas être entouré·e par sa famille ». Ce qui renvoie une fois de plus au constat que la solitude et l'isolement sont des facteurs de risque très importants pour n'importe quelle problématique.

tion de journées au sein du Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (PILDJ). REPER communique au grand public grâce à certaines actions de sensibilisation.

Le Centre Cantonal d'Addictologie (CCA) propose la prise en charge de la problématique du jeu excessif et le secteur enfants et adolescents du Réseau Fribourgeois de Santé Mentale (RFSM) met à disposition une offre pour les mineurs.

Par ailleurs, les joueuses ou joueurs se retrouvent dans divers secteurs du système sociosanitaire (services sociaux, ORP) sans que la problématique de jeu soit forcément identifiée.

Caritas Fribourg est en lien avec des joueuses ou des joueurs via son service de désendettement. Cependant, au moment où les bénéficiaires entrent en contact avec l'institution, la pratique de jeu dure systématiquement depuis de nombreuses années et le niveau d'endettement est important. Ce service exige que la problématique du jeu excessif soit résolue avant d'entamer un plan de désendettement. Selon les témoignages des responsables, la plupart des joueuses ou des joueurs ne vont pas au bout du processus lorsqu'ils se rendent compte qu'elles ou ils n'y obtiendront aucun prêt.

Caritas fait également de la prévention pour la gestion du budget dans les écoles professionnelles et les collèges. Dans ce cadre, le jeu d'argent y est abordé par le biais d'une vidéo de quelques minutes qui démystifie les fausses croyances. Au besoin, selon la réactivité du public, l'intervenant-e peut développer plus avant cette thématique.

Plus généralement, la population a également accès gratuitement à des prestations d'aide à la gestion de budget réalisées par Caritas Fribourg, la Fédération Romande des Consommateurs (FRC) et Impuls district du Lac où des joueuses ou des joueurs se rendent notamment. Il s'agit de lieux où le repérage n'est pas systématiquement mené, mais où la thématique est abordée.

Il existe aussi les mesures sociales du casino, mais ces dernières ne vont toucher que la joueuse ou le joueur qui fréquente ce lieu.

Par rapport aux écoles, l'accent a été mis sur le cyberharcèlement qui permet d'aborder un usage excessif des médias électroniques entre autres. Il s'agit de l'intervention de la Brigade des Mineurs (BMI) au sein d'un programme de santé à l'école mené par la DSAS, mais également du programme d'intervention ACTE de l'association REPER.

Certains espaces font de la prévention systématique, mais succincte, par exemple le guichet social Fribourg pour tous ou l'entreprise *ORS service AG* qui encadre les requérants d'asile et les réfugiés. En entrant en contact avec ces structures, les personnes sont informées des possibilités d'aide qu'offre le canton de Fribourg.

Il en va de même pour les cours de français organisés pour les membres de certaines communautés avec l'appui du bureau de l'intégration (IMR). Il s'agit de courtes possibilités où la prévention peut prendre place malgré le temps restreint et le fait que ni le jeu excessif ni l'hyperconnectivité n'en constituent la thématique principale.

Au sein du système de justice pénale, la question du jeu excessif est prise en compte uniquement lorsqu'elle est évoquée en lien avec le crime ou le délit et retenue par la ou le juge, en vertu de l'article 60 du code pénal suisse. Dans le système pénitentiaire, aucune mesure n'existe concernant le jeu excessif, bien que les paris et jeux entre détenu·e·s fassent partie du quotidien.

Une entité comme le Service social en entreprise est aussi amenée à intervenir au besoin sur des situations de jeu excessif signalées par les patron·ne·s ou d'autres membres de l'entreprise. Elle est donc sensibilisée à cette thématique, mais peut être démunie dans certains cas, comme le soulignait lors d'un entretien une assistante sociale.

Le tableau 3 à l'annexe III, page 48, reprend le panorama des acteurs actifs dans la prévention du jeu excessif en mettant en avant le·s public·s cible·s, les mesures entreprises et les défis relevés par notre analyse.

7. Faire de la prévention autrement

Dans cette section, nous allons revenir sur quelques concepts de base théoriques qui nous permettront de construire nos recommandations sur de solides fondations pratiques. De nombreux facteurs sont à prendre en compte et nous les aborderons consécutivement.

La coordination de multiples interventions, issues d'un large panel d'acteurs assure une synergie efficace (Williams, West et Simpson, 2012 : 89). Ainsi, la juxtaposition de mesures a des effets complémentaires et renforce le message préventif (Nation et al., 2003 ; Stockwell et al., 2005). On favorise normalement une mise en œuvre simultanée de plusieurs actions plutôt qu'un agenda séquentiel, que cela soit par rapport à la prévention (Durlak & Wells, 1997) ou le traitement (Miller, Wilbourne et Hettema, 2003). Le message central doit rester clair et constant, quels que soient les canaux qui le véhiculent. Des mesures structurelles doivent ainsi compléter l'intervention.

Ce modèle de prévention intégrée s'adapte particulièrement à la sollicitation de nombreuses organisations plus ou moins formelles. L'idée est de mobiliser certaines communautés dans une approche *bottom-up* sans qu'un agenda strict soit fixé. Cette approche permet de recueillir des retours critiques par de multiples acteurs issus du terrain, qui peuvent également proposer des mesures distinctes dont l'adéquation est due à leur proximité avec les groupes cibles. Le dialogue doit s'instaurer et nourrir la politique publique préventive. L'analyse en sciences

sociales permet également de prévoir à l'avance quelles pourraient être les mesures les plus efficaces sur la base de recherches internationales aujourd'hui émergentes.

7.1. Diffusion des messages auprès des groupes cibles

La réflexion entourant les publics cibles visés par cette recherche s'est concentrée sur les destinataires des messages de prévention que les canaux de diffusion classiques n'atteignent pas. Le rôle des proches dans les problématiques d'addiction est primordial. Ils ont souvent pris conscience du problème, mais, par honte ou se sentant démunis, ne savent pas à qui s'adresser pour une prise en charge.

Dès lors, le point de départ a été de penser des espaces où ces personnes sont susceptibles d'évoquer leurs difficultés, puis de trouver du soutien et des ressources pour y faire face. Le cadre existant n'est pas remis en question dans cette recherche, nous nous concentrons sur la façon d'entrer en contact avec les publics cibles.

Seul un nombre infime de personnes souffrant de jeu excessif est suivi et intègre le dispositif cantonal. La plupart du temps, leur situation financière est déjà critique et les dettes bien installées au moment où les professionnel·le·s sociosanitaires interviennent. En outre, il est établi que l'activité de jeu se poursuit durant des années avant d'en arriver au fameux point de bascule où le dévoilement est proche en raison notamment d'un surendettement ingérable (Philibert et al., 2015). Bien que la situation financière fluctue, les joueuses ou joueurs maintiennent un mode de vie « intégré » pendant des années, qui consiste à faire face aux dépenses du quotidien (payer ses factures, son loyer, voir ses ami·e·s, etc.). Bien souvent, cela est rendu possible grâce aux proches qui comblent dans un premier temps le manque à gagner engendré.

Les années qui précèdent cette rupture pourraient être mieux investies par la prévention, surtout si l'on tient compte de l'objet du jeu excessif, à savoir l'argent et donc les incohérences de budget. Le présent document, en fonction des connaissances actuelles, va proposer des lieux d'intervention en fonction des publics visés.

Dans une même logique, il s'agit de réfléchir à des canaux de diffusion et des manières d'atteindre les parents autour de la question de l'hyperconnectivité. Si les enfants ou les jeunes sont livrés à eux-mêmes, c'est bien souvent au sein de familles monoparentales où le temps manque souvent en raison des obligations professionnelles. Ces personnes sont par la force des choses peu libres pour des activités ou des soirées organisées qui surchargeraient un planning déjà bien rempli. Le cumul des tâches, les difficultés financières, voire l'isolement social, mettent en situation de vulnérabilité ces catégories de population qui ont peu de marge pour affronter des problèmes supplémentaires. Par exemple, la plupart du

temps, dans le cadre scolaire, lorsque des soirées sont organisées en sus du temps d'école, les parents qui y assistent sont rarement ceux qui sont directement concernés par la thématique évoquée. Dès lors, il faut investir d'autres espaces pour l'intervention. L'usage de la prévention par les pairs, soit par les jeunes eux-mêmes, peut être une prise de contact à bas seuil. La Confédération propose un guide pour la mise en place de telles mesures sur des thématiques similaires (Späni et Petru, 2016).

Ces espaces sont centraux dans une réflexion sur la vulnérabilité dans son ensemble et ressortent très nettement des entretiens qui ont été menés dans le cadre de cette recherche. L'isolement social est considéré par plusieurs intervenant·e·s comme la source première de vulnérabilité et complexifie toute approche puisque cela implique d'aborder chacun individuellement et non de recourir à des formes de liens déjà établies.

Les questions qu'il convient de se poser est de savoir dans quels espaces ces personnes se retrouvent et échangent ? Quels sont les lieux où elles sont susceptibles de développer un lien de confiance et d'évoquer leurs problèmes ?

7.2. Périodes de vie et vulnérabilité

Selon la recherche menée par Philibert et al. (2015 : 13), l'un des facteurs de bascule et de risque pour les problématiques qui nous intéressent sont les ruptures biographiques qui fragilise l'individu à des périodes charnières de son existence. Ainsi, le tableau 2 définit les moments de vulnérabilité suivants comme particulièrement susceptibles de déclencher une pratique de jeu excessif ou d'accélérer la perte de contrôle, mais revient en outre sur les acteurs institutionnels alors mobilisés.

Moment de vulnérabilité particulière	Acteurs institutionnels mobilisés
L'entrée dans la vie active	Ecole, écoles professionnelles, banques, organismes de crédits, employeur
Le chômage	ORP, caisse de chômage, institutions sociales, éventuellement sites de recherche d'emploi et agences de placement, médecins de famille, psychologues, CPS
Le divorce	Système de justice, office familial, médecins de famille, psychologues, CPS
Le deuil	Médecins de famille, psychologues, CPS
Le passage à la retraite	Service social en entreprise, <i>Pro Senectute</i>

–Acteurs transversaux : Services des tutelles de curatelles, clubs de sport, associations de gymnastique, entreprises, Offices AI

Tableau 1 Moments de vulnérabilité et acteurs concernés

Le service des tutelles et curatelles ainsi que les services sociaux sont transversaux à toutes ces étapes de vie. Évidemment, d'autres espaces associatifs peuvent être envisagés par exemple les clubs de sport pour les jeunes ou encore les associations de gymnastique pour retraités.

7.3. Prise en compte des proches

Aborder le jeu excessif et l'hyperconnectivité du point de vue des publics en situation de vulnérabilité et de leur accès à la prévention revient à diversifier les destinataires du message au-delà même des publics cibles définis. En effet, notre revue de littérature a mis en évidence le fait que les proches les plus affectés par la pratique du jeu d'argent sont les conjoint-e-s. La plupart du temps, ils ou elles se retrouvent à éponger la dette ou à être précarisés en raison des problèmes d'argent récurrents induits. Dans le cas des retraité-e-s, les proches peuvent être la ou le conjoint-e, mais aussi les enfants, alors souvent adultes. En ce qui concerne les personnes touchées par une forme d'hyperconnectivité, les parents sont les proches concernés. Les acteurs institutionnels en contact avec les populations en situation de vulnérabilité doivent donc être informés de l'impact sur les proches des problématiques qui nous intéressent au long de ce rapport.

<i>Publics cibles</i>	<i>Usagers types</i>	<i>Proches</i>
<i>Hyperconnectivité</i>	Jeunes	Parents
<i>Jeu excessif</i>	Hommes	Conjoint-e-s

Tableau 2 Publics cibles principaux et les proches qui s'y rapportent

7.4. Espaces sociaux de prévention alternatifs

Le constat initial qui donne l'impulsion à cette recherche est le fait que la prévention traditionnelle ne subvient pas aux besoins de certains publics. Ainsi, « *les avancées faites dans le domaine de la prévention paraissent avoir plus profité aux catégories sociales les plus favorisées et les démarches préventives peinent à atteindre les populations qui en ont le plus besoin* » (Sass et al., 2011).

Nous avons identifié les espaces sociaux dans lesquels les populations identifiées comme étant en situation de vulnérabilité étaient susceptibles d'être atteintes par le message préventif et où il est possible d'évoquer cette problématique auprès de personnes de confiance. Comme Biscontin (2010) l'a relevé, les entreprises sont

des espaces importants pour l'intervention. La personne y passe non seulement une bonne partie de son temps, mais il s'agit également de la principale source des revenus investis dans le jeu. Étonnamment, les collègues connaissent parfois mieux certains travers que la propre famille des joueurs. Il est assez courant que la joueuse ou le joueur perçoive régulièrement des avances sur salaire ou fasse preuve d'un absentéisme suspect qui met la puce à l'oreille des responsables de l'entreprise. Dans un deuxième temps, les proches et plus précisément le ou la conjoint·e de la personne qui joue se rendent compte des incohérences de budget. Ces mêmes personnes se retrouvent souvent en grosses difficultés et ont recours aux services de désendettement après séparation, ayant parfois soutenu la personne jusqu'à contracter des crédits à son nom.

Les milieux identifiés comme « champ de sociabilité », à savoir l'école, le champ professionnel, la famille deviennent des lieux potentiels de prévention permettant d'être plus à même au moment où les ruptures biographiques surviennent. D'autres champs de sociabilité à étudier sont représentés par des institutions mais aussi des associations moins formelles. On y retrouve des institutions étatiques comme les services sociaux, des clubs de sport, des associations de migrants, ou encore des prestataires de services divers (par exemple Fri-santé ou Passerelles, Espace Femmes).

7.5. Remarques concernant la catégorie des migrant·e·s

En ce qui concerne la catégorie des migrant·e·s, plusieurs constats s'imposent (Moret et Dahinden, 2009). Tout d'abord, les associations de migrants, quelles soient régionales, nationales ou religieuses, sont un type de réseau érigé en partenaire privilégié du point de vue de l'État. Toutefois, d'autres types de réseaux existent et il faut tenir compte en ce qui concerne la mise en place des politiques publiques. En effet, les migrant·e·s ne socialisent pas uniquement selon cet aspect identitaire. On retrouve ces personnes dans d'autres réseaux, formels ou informels d'ailleurs, dans des clubs de sport ou encore par exemple dans des associations culturelles. Ainsi, convient de rester conscient qu'une association de migrants bien représentée ne comprend qu'une partie de la population totale de groupe originaire de la communauté. Il faudra donc envisager d'aborder les gens par des biais différents et de mener une réflexion sur les espaces privilégiés d'échanges. Espace Femmes, qui réunit principalement des femmes migrantes dont le point commun n'est pas l'ethnicité, mais l'expérience migratoire, constitue un exemple intéressant.

En termes de stratégie générale de communication, les migrant·e·s, les intervenant·e·s, les responsables de programmes et les interprètes socioculturel·le·s s'accordent à dire qu'une approche institutionnelle *top-down* est insuffisante. Elle nécessite d'être complétée par une approche communautaire *bottom-up* venant du terrain, au contact de la population migrante et s'appuyant sur des personnes

de référence bien intégrées dans leur communauté respective (Cordey et al., 2012). C'est typiquement le cas des délégué·e·s migrants que nous avons rencontrés dans le cadre de cette enquête.

7.5.1. Canaux de transmission vers les migrant·e·s

Il est reconnu que les voies d'accès aux populations migrantes doivent être multipliées et diversifiées. En effet, ces populations sont par définition hautement hétérogènes par rapport à leur position dans la société, à leurs caractéristiques socioéconomiques ou leur niveau d'éducation. Ce constat justifie le recours aux théories du marketing social qui postulent qu'il est nécessaire de comprendre les fonctionnements et représentations des personnes que l'on souhaite atteindre plutôt que de leur imposer une manière de faire déjà existante. (Moret et Dahinden, 2009 : 30).

Cette réflexion est essentielle, mais souvent difficile à mettre en place. En effet, ce n'est pas un processus linéaire qui peut être qualifié et évalué dans le temps. Il s'agit de subtilités et d'un véritable travail de fond qui demandent du temps, de la patience et l'activation de tout un réseau de relations.

De même, afin de diffuser l'information auprès de ces populations, des canaux de transmission (Moret et Dahinden, 2009) ont été identifiés :

1. Les associations classiques
2. Les regroupements thématiques de migrant·e·s
3. Les personnes clés
4. Les personnes migrantes employées dans les institutions locales
5. Certain·e·s professionnel·e·s : médecins de famille, avocat·e·s, etc.
6. Le réseau personnel proche : famille et ami·e·s
7. Les médias et internet

7.5.2. Mode de coopération avec les migrant·e·s

Généralement, ainsi, cinq modes de coopération avec les réseaux de migrations ont été identifiée (Moret et Dahinden, 2009). Ils sont autant d'outils utiles à une meilleure intégration des besoins de ces groupes et peuvent être étudiés dans le cas fribourgeois. Reprenant les principaux canaux de transmissions, ils offrent une manière de les exploiter.

Si cette réflexion est réalisée ici sous l'optique du public en situation de vulnérabilité « migrant·e·s », elle peut être étendue à d'autres groupes que nous abordons à travers cette recherche et offre une vision de l'intégration d'actrices et d'acteurs de la société civile au sein du système de prévention cantonal. Cette grille d'analyse est principalement utile aux groupes sociaux relativement cohérents et des méthodes alternatives doivent être employées pour atteindre des publics cibles basés sur des profils démographiques ou des relations familiales.

1. **La qualification et la professionnalisation des organisations de migrant-es**, soit l'acquisition et le renforcement de compétences, consisteraient à former des personnes-clés à la détection et prévention du jeu excessif ainsi que de l'hyperconnectivité.
2. **La création d'organes consultatifs représentatifs** soit une fédération d'associations locales, soit des groupes à caractère clairement politique réunissant des représentant-e-s migrant-e-s. On pourrait ainsi imaginer réunir des personnes-clés dans une commission sur le jeu en lien avec les partenaires du terrain ou intégrer certain-e-s représentant-e-s des communautés dans des groupes de travail précis.
3. **L'intégration des réseaux migrants dans les structures publiques**. Des représentant-es des principales communautés travailleraient ainsi au sein du dispositif déjà existant et seraient sélectionnés pour cette même raison en tant qu'intervenant-e-s de terrain ou à un niveau plus stratégique de décision.
4. **Un réseau de compétences** qu'il s'agirait de construire avec des personnes ou associations s'intéressant à la thématique et se réuniraient, entre elles et avec des expert-e-s. Cela permettrait d'entrer dans les communautés et y faire de la prévention selon les normes culturelles adéquates.
5. **Des personnes clés** identifiées et sensibilisées à la thématique et entretenant des liens privilégiés avec les instances étatiques et les associations de migrant-e-s. C'est typiquement le cas des délégué-e-s migrant-e-s que nous avons interrogé-e-s dans le cadre de cette recherche.

À Fribourg, des exemples concrets de coopération sont en préparation ou en phase de conception. Le Service de la Santé publique va établir des partenariats sur certaines thématiques avec des associations, des centres de loisir, des communes ou des pédiatres selon les besoins du moment. Cela devrait aussi être envisagé sur la problématique qui nous intéresse et permettre ainsi une meilleure mise en œuvre des politiques de prévention.

La notion de confiance (Coleman, 1994 ; Putnam 2000) est centrale pour entrer en collaboration avec certains réseaux, d'autant plus lorsque l'on aborde des comportements de dépendance, des questions d'argent ou encore un déficit de parentalité. L'importance de cette confiance, relevée par la plupart de nos interlocuteurs, est un élément qui se construit sur le long terme et requiert une excellente connaissance des réseaux ainsi que des codes culturels en vigueur. Cette approche *bottom-up* demande une compréhension fine des enjeux et des réalités des personnes que l'on cherche à atteindre. Dans l'idéal, cette démarche devrait être conduite au sein de chaque communauté visée.

7.5.3. Réseaux informels et aspects culturels chez les migrant-e-s

Les relations fortes d'amitié sont très importantes et souvent valorisées au même titre que la famille. Les réseaux identifiés comme offrant un véritable potentiel en matière de prévention sont en premier lieu le cercle familial puis le cercle d'amis, les personnes de référence et enfin les organisations représentant la population migrante. (Cordey et al., 2012). Toutefois, ce constat est loin de pouvoir être repris uniformément, certaines personnes préférant l'anonymat d'une offre étatique plutôt que d'avouer leur problématique au sein de leur propre communauté et d'y être finalement stigmatisées.

Selon une déléguée migrante contactée, les situations difficiles se règlent en général au sein de la famille nucléaire puis élargie. Toutefois, si la demande est très précise on peut choisir des personnes plus neutres et moins impliquées pour ne pas perdre la face dans sa propre communauté. Il faut tenir compte de ce paramètre quand on réfléchit à l'intervention : en effet, le ou la professionnel-le doit maintenir une certaine distance alors que l'approche de publics en situation de vulnérabilité nécessite une grande confiance et une proximité. Cette injonction paradoxale est difficile à mettre en place concrètement.

L'aspect social et les nombreuses dimensions qui le complètent (formation, situation professionnelle, revenu) sont au moins aussi importants que l'origine, la nationalité ou la « culture » pour comprendre les comportements individuels en matière de santé et autres (Cordey et al., 2012). C'est pourquoi nous garderons comme élément transversal à toute catégorie définie dans cette recherche, le facteur des difficultés socioéconomiques, qui nous semble fondamental comme facteur de vulnérabilité première.

Le côté informel de certains réseaux liés aux migrants peut être déroutant pour des structures étatiques et rendre complexe l'établissement d'une stratégie à long terme, car le sujet que l'on cherche à toucher est « fuyant » et nécessite un réajustement constant. Pour les autorités qui souhaitent atteindre ces populations, il s'agit alors de prendre en considération le caractère informel spécifique et de créer des partenariats adaptés. Car, en réalité, ce sont les petites associations peu structurées qui constituent la forme la plus répandue d'organisations de migrant-e-s en dehors des regroupements familiaux.

Un autre facteur essentiel est la langue, car elle assure l'accessibilité de certaines informations. Il convient de faire traduire les brochures, adapter le matériel déjà existant au public cible et avoir recours à l'interprétariat (Cordey et al., 2012).

Toutefois, la disponibilité d'une bonne traduction n'assure ni la réception du message ni sa compréhension au-delà d'une interprétation erronée. C'est là qu'intervient une connaissance plus fine de la manière de formuler certaines annonces pour certain-e-s destinataires. Selon Domenig (2007), des mesures transculturelles doivent être appliquées à trois domaines: la gestion-système, avec une

personne de référence sur les questions de migration au sein d'une institution ; la gestion-marketing, la formation des collaborateurs et collaboratrices aux compétences interculturelles et ; la gestion des ressources soit la promotion des personnes d'origine migrante et la création d'un service de traduction.

En effet, en ce qui concerne le domaine des addictions, il est la plupart du temps compliqué d'en parler en raison du tabou qui l'entoure. Plusieurs délégué·e·s migrant·e·s interrogé·e·s ont mentionné qu'il était difficilement envisageable d'essayer d'organiser des actions publiques autour de ces thématiques à destination de certaines collectivités. Cela serait perçu comme une intrusion dans la vie privée et donnerait à penser que cette problématique stigmatise cette communauté.

Ainsi, un délégué migrant nous confirme faire de la prévention dans le cadre des cours de français dispensés aux nouvelles et nouveaux arrivant·e·s (SIDA, tabagisme) « mais les gens sont discrets et n'aiment pas que l'on se mêle de leur vie privée, la prévention doit être discrète via des flyers, mais donner des leçons de manière intrusive serait très mal perçu. »

Un autre aspect non négligeable, mais à la mise en place plus ambitieuse serait l'exploitation des ressources transnationales mobilisées par les réseaux migrants et de les utiliser pour relayer des informations propres à la santé ainsi qu'à la prévention. Les médias étrangers que la population migrante lit ou consulte en Suisse devraient être contactés à cette fin (Pfluger et al., 2009 : 59). Il est ainsi possible de transmettre le message dans la langue maternelle de personnes beaucoup plus difficiles à atteindre à travers des canaux officiels. De plus, l'usage de ces ressources permettra une prise en compte des aspects culturels de la communication, aussi vitale à la réception de l'information. Il est ainsi important de trouver des contacts dans ces médias afin de les sensibiliser et les intégrer aux réflexions sur la problématique.

Le concept d'addiction ne varie pas fondamentalement d'une personne à une autre, son appréciation dépend en revanche du cadre socioculturel dans lequel elle s'inscrit. Les experts s'accordent ainsi sur le fait que c'est moins la représentation du risque lié à une consommation que l'effet d'un contexte social particulier qui pose problème (Cordey et al., 2012). C'est la réflexion qui entoure le triangle d'Olivenstein (1983), base du modèle biopsychosocial dont les pointes sont : la substance, la personne et le contexte sociétal. Selon les cultures, les raisons sont diverses : désir de s'enrichir, de se détendre, de socialiser, de s'échapper d'un quotidien oppressant. Mais le recours au jeu dépend avant tout de l'acceptabilité d'une telle pratique, de sa légitimité et de l'utilité perçues. Dans de nombreux cas, ces dimensions sont liées soit aux préceptes religieux, soit au contexte sociopolitique (Papineau et al., 2005). Plus la légitimité sera grande, moins il y aura d'obstacles à la participation aux jeux. La construction de la légitimité se

base sur les attitudes et comportements du milieu familial, professionnel et scolaire. L'utilité fait référence au désir de gagner de l'argent, de socialiser ou encore la recherche de sensations. Au niveau de la prévention, il est essentiel de déconstruire cette légitimité en agissant sur les trois milieux concernés : famille, école et professionnel.

7.6. La prévention du jeu auprès des personnes retraitées

Par rapport aux retraités, ce sont les réseaux sociosanitaires, dont *Pro Senectute*, qui devront être sensibilisés. La difficulté de débusquer les pratiques sur lesquelles nous nous penchons est aussi due à l'isolement de cette catégorie de population. Il existe très peu de cas identifiés chez les aînés via les institutions.

Le problème semble néanmoins peu préoccuper les professionnel·le·s en charge de cette catégorie de population qui vont traiter en priorité d'autres vulnérabilités plus flagrantes et « urgentes ». Une première amélioration pourrait être faite avec la qualification des organisations en contact avec les aîné·e·s. Ainsi, les personnes y travaillant seraient mieux à même de prendre en main cette problématique et surtout de la détecter le cas échéant.

Une autre mesure plus innovante pourrait être la sensibilisation au repérage lors de l'un des points de contact réguliers pour les aînés comme l'examen médical auprès de médecins de famille ou la ou le gériatre (McNeil et Burke, 2002). Cette mesure à l'avantage de toucher une grande partie de la population, mais risque de se retrouver face au même écueil : le côté subsidiaire du problème.

La conception d'activité, d'espace ou d'évènement ciblant les retraités permet d'avoir un effet positif sur certaines causes qui poussent les joueuses et joueurs aîné·e·s : l'ennui ou la difficulté de remplir son emploi du temps. L'espace créé pourrait alors être investi par la prévention et être utilisé comme canal de communication.

Finalement, une dernière mesure pourrait être faite au sein des organes luttant contre le surendettement en les formant à prendre en charge spécifiquement les personnes âgées.

8. Recommandations

Grâce aux considérations de la section précédente, des nouvelles propositions de mesures de prévention ont pu être définies. Les paragraphes suivants sont autant de premières pistes pour améliorer le dispositif fribourgeois. Nous avons pour chacune d'entre elles sommairement identifié les enjeux prioritaires.

- a. Réserver une place aux représentant·e·s des publics en situation de vulnérabilité au sein de la Commission cantonale de prévention et de lutte contre le jeu excessif et le surendettement**

La mise en place de relations structurelles entre organisations du secteur de la prévention et associations proches de groupes en situation de vulnérabilité permettra de s'assurer d'une meilleure représentation de leur sensibilité. Cette ouverture permanente de la Commission à une ou plusieurs personnes des groupes concernés devra s'accompagner d'un travail minutieux de repérage et de sélection des acteurs¹⁵. Une fois cet objectif atteint, les discussions de la Commission pourront prendre en compte des aspects jusque-là inconnus. Les groupes en situation de vulnérabilité organisés devraient également être sensibilisés à travers la participation de certains de leurs membres. Cela favorise ainsi le potentiel d'émergence de projets au sein même des communautés. Les nouveaux participants pourraient de plus recevoir une formation pratique et complète. L'*empowerment* de personnes clés est essentiel pour la suppression des barrières structurelles qui rendent difficile la prévention. C'est une condition évidente de la réussite des mesures en faveur de la santé des groupes cibles¹⁶. En somme, le fait d'enrôler un acteur proche du terrain offre un accès direct à toute une série de codes difficiles à appréhender, mais assurant une meilleure réception du message.

Enjeux :

- Définition des groupes à intégrer en priorité
 - Existence de structures représentatives des groupes concernés
 - Disponibilité en temps des groupes concernés
 - Formation, connaissances et adhésion des personnes ressources
 - Mise en place de mandats clairs afin d'éviter l'épuisement potentiel des personnes ressources
- b. Sensibiliser les professionnel-le-s de première ligne au repérage précoce de la problématique des jeux d'argent et de l'hyperconnectivité**

Le repérage joue un rôle central lors de l'intervention précoce¹⁷ et s'adresse à l'ensemble des institutions en contact direct avec les publics en situation de vulnérabilité comme les ORP, les services sociaux ou le système judiciaire. Un acteur connaissant les concepts de l'intervention précoce est capable de participer à l'encadrement des personnes en situation de vulnérabilité et d'orienter celles qui en ont besoin vers une évaluation plus poussée. Le repérage comprend certains ins-

¹⁵ Il s'agit de réfléchir concrètement aux acteurs dont l'implication peut être la plus enrichissante, d'établir un panorama des groupes en situation de vulnérabilité et des moyens d'y accéder, d'examiner les contacts clés déjà établis et de réfléchir aux possibilités d'en établir d'autres. La question des proches doit également être prise en compte.

¹⁶ Le cas des migrant-e-s est notamment étudié en détail par Moret et Dahinden (2009), dans un document riche en informations.

¹⁷ Plus d'informations disponibles en ligne <http://www.interventionprecoce.ch>, consulté le 25 juin 2017.

truments précis et nécessite une formation adéquate. Les modalités de cette dernière devraient être définies par les spécialistes de la prévention dans les cantons et le PILDJ. Elles peuvent être de plusieurs ordres en fonction des ressources ou des acteurs ciblés.

Le repérage précoce nécessite la mise en place d'une stratégie interprofessionnelle de prévention du jeu excessif entre les professionnel·le·s de première ligne¹⁸ et des spécialistes des addictions. La sensibilisation pourrait porter sur deux thématique : d'une part, sur la problématique du jeu excessif et de l'hyperconnectivité ; d'autre part sur la vulnérabilité des groupes cibles définis¹⁹ de l'autre. Ainsi, de nombreux publics en situation de vulnérabilité sont en contact avec des espaces officiels et peuvent être atteints de cette façon. Les opportunités de prise de contact avec le réseau fribourgeois des agents publics seront potentiellement améliorées. Les proches, qu'ils soient parents ou conjoints, sont les plus à même de pouvoir être touchés par les espaces transversaux. Les professionnels de première ligne doivent pouvoir repérer parmi leurs contacts habituels les joueurs potentiellement excessifs puis les rediriger vers les intervenants sociosanitaires formés à cet effet. Des tests rapides peuvent être utilisés en soutien, par exemple sur le modèle de questionnaire comme ceux présentés par SOS-Jeu²⁰, Addiction Valais²¹ ou encore jeu-contrôle²². Ces outils servent à aider les agents publics à détecter les cas problématiques sans peser sur leurs tâches quotidiennes.

Enjeux :

- Collaboration des services de l'État, des communes et des associations professionnelles
- Ressources cantonales adéquates pour dispenser des formations
- Disponibilité des acteurs

¹⁸ De nombreux acteurs du service public peuvent être concernés comme les écoles, les médecins de famille, les pharmaciens, l'ORP, les services sociaux, Fribourg pour tous, etc.

¹⁹ Ainsi, en ce qui concerne l'hyperconnectivité, la personne représentante de la DICS constate que cette problématique a lieu hors de l'école, les conséquences sont visibles dans le cercle scolaire, mais ce n'est pas le lieu de pratique. Il est primordial de garder le lien avec ces enfants.

²⁰ Deux tests sont présentés, dont le *lie-bet*, qui est composé de deux questions seulement et est l'un des tests les plus simples et efficaces existant. Götestam et al. (2004) démontrent que les performances de ce test sont similaires à celles des critères du DSM-IV pour prédire la probabilité de jeu excessif. Plus d'informations en ligne : <http://www.sos-jeu.ch/fr/auto-test>, consulté le 13 juillet 2017.

²¹ Un test de 8 questions a été mis en place. Disponible en ligne <http://www.addiction-valais.ch/?page=Test?>, consulté le 30 juin 2017.

²² Disponible en ligne : <http://www.jeu-contrôle.ch/webform/caract%C3%A9ristiques-pour-le-jeu-probl%C3%A9matique>, consulté le 10 juillet 2017

- Découplage de toute action de repérage avec d'éventuelles sanctions prises par les services en vertu du respect de la protection des données
- c. Organiser des ateliers de sensibilisation sur les thèmes des jeux d'argent et de l'hyperconnectivité à destination de nouveaux espaces associatifs**

Les associations en relation avec les groupes en situation de vulnérabilité ou encore des espaces de paroles susceptibles de détecter des comportements à risque²³ peuvent être ciblés par des mesures attrayantes. Ces ateliers devraient être courts, interactifs et adaptés aux destinataires. Comme l'approche de ces thématiques reste mal maîtrisée, il est pertinent d'insister sur les informations les plus fondamentales. Une aide à l'organisation peut permettre une meilleure efficacité de ces lieux pour qu'ils perdurent. Les ateliers de sensibilisations de REPER pourraient ici être adaptés afin d'être offerts plus systématiquement.

Enjeux :

- Disponibilité des acteurs
 - Forme attrayante pour les bénéficiaires d'ateliers de sensibilisation
 - Disponibilité des ressources pour les espaces associatifs
 - Appropriation de la logique de prévention par les associations
- d. Intégrer les organisations représentatives des publics en situation de vulnérabilité à la conception et la mise en œuvre des programmes de prévention et de formation**

Ces organisations doivent être consultées notamment sur le canal de transmission de l'information, le type de message pouvant être accepté ou les actions concrètes sur le terrain. Cela peut se faire en partie à l'aide de la Commission mentionnée dans la première recommandation, mais doit être étendu dans le processus consultatif et ouvert à d'autres acteurs. Cette consultation peut s'inspirer du processus fédéral existant et fonctionnant sur une base de listes d'associations sur des enjeux précis. Il est néanmoins souhaitable d'utiliser d'autres canaux que la voie écrite, comme les rencontres ou les séances de discussions pour permettre à des acteurs de s'exprimer avec moins de contraintes.

Enjeux :

- Différence de cultures de travail
 - Alourdissement des processus
 - Représentativité des acteurs impliqués
- e. Vérifier la possibilité de développer une prévention par les pairs**

²³ Espace Femmes par exemple, mais aussi Passerelles peuvent être des exemples de tels lieux.

L'approche de la prévention par les pairs, bien qu'encore peu développée, se doit d'être examinée au vu de son potentiel²⁴. Il s'agirait d'une approche relativement nouvelle, mais pouvant présenter des avantages pour l'accès aux publics en situation de vulnérabilité. Néanmoins, les conditions-cadres spécifiques du monde des jeux d'argent rendent difficile la formulation de programmes de prévention par les pairs. En ce qui concerne l'hyperconnectivité, le programme de la Confédération « Jeunes et média » concerne principalement la question des nouveaux médias²⁵. Infodrog, pour sa part, a édité une brochure revenant en détail sur le sujet avec un esprit pratique (Bernhardt Keller, Trémeaud et Bachmann, 2014)²⁶. Concernant l'hyperconnectivité le *Swiss gamers network*²⁷ est un exemple de communauté dans le domaine du jeu vidéo visant au regroupement dans un esprit de pratique responsable tout en les dédiant aux yeux du grand public.

Enjeux :

- Identification des relais possibles
- Développement de compétences pour monter des projets par les pairs
- Construction d'un rapport de confiance entre l'État et des partenaires issus des groupes cibles

f. Développer les ateliers de sensibilisation au sein des entreprises fribois

Cela peut permettre aux collègues ou aux responsables, catégorie de proches souvent négligée, de pouvoir servir de porte d'entrée vers un repérage de la problématique voire d'une prise en charge. Les entreprises sont l'un des principaux lieux de vie et les relations que tissent les collègues sont importantes, tant par leur qualité que par le temps conséquent passé en commun. Il s'agit donc d'un moyen de toucher une grande part de personnes en situation de vulnérabilité à travers un autre type de liens sociaux. Pour les entreprises, ces interventions se montrent intéressantes, car, outre des problèmes importants de productivité, le

²⁴ De nombreux projets de ce type ont démontré leur efficacité, comme le souligne *Advocate for Youth* : <http://www.advocatesforyouth.org/publications/publications-a-z/1856-peer-programs-looking-at-the-evidence-of-effectiveness-a-literature-review>, consulté le 3 juillet 2017.

²⁵ Plus d'informations en ligne sur le site Internet <http://www.jeunesetmedias.ch/fr/accueil.html> (consulté le 28 juin 2017) et dans le document de Späni et Petrus (2015). Cette brochure revient sur l'usage des médias par les adolescents, pour ensuite détailler le concept d'engagement parmi les pairs. Elle décrit dans un troisième temps des projets concrets faisant usage des pairs avant d'extraire les caractéristiques d'un projet réussi afin d'aider celles et ceux qui veulent lancer des projets.

²⁶ Le document est disponible en ligne : http://www.infodrog.ch/materiels.html?page=2&file=tl_files/templates/InfoDrog/user_upload/materialien_fr/Recommandations_Travail-avec-les-pairs.pdf, consulté le 18 juin 2017.

²⁷ Site officiel, <http://swissgamers.net/>, consulté le 29 juin 2017.

jeu excessif peut avoir pour conséquence des vols lorsque le besoin d'argent se fait pressant. Ainsi, des présentations ou des ateliers pourraient être organisés et offerts aux acteurs économiques fribourgeois, en étayant le programme existant de REPER ou par exemple en collaboration avec le Centre du Jeu Excessif (CJE) du CHUV qui ont déjà de l'expérience dans ce type de projets²⁸.

Enjeux :

- Collaboration et soutien du centre patronal fribourgeois
 - Adaptation des programmes au monde des entreprises
 - Approche convenant à tous types d'entreprises, notamment les PME
- g. Utiliser les espaces spécialisés comme les forums en ligne ou certains réseaux sociaux pour aller à la rencontre des joueuses et joueurs et mieux les connaître**

L'approche par la réduction des risques, qui vise à aller à la rencontre des usagers sans induire forcément la nécessité de changement de comportements, doit être favorisée. Sans une prise en compte des besoins, il est très difficile d'agir sur certaines personnes, souvent les plus à risque. Cela permet la transmission de message à bas seuil²⁹. Ciao.ch est un acteur qui a une compréhension de ces enjeux et pourrait être impliqué dans cette approche, tout comme le projet safezone.ch. Jeu Contrôle³⁰, qui offre un suivi informatisé de son utilisation des jeux d'argent, pourrait être exploité dans ce cadre. Pour une approche active, à la rencontre des groupes cibles, il pourrait être intéressant d'étudier la possibilité de profiter les outils de publicité en ligne permettant de toucher ceux qui recherchent un certain type de contenu (campagne *AdWord*, etc.).

Enjeux :

- Identification et sélection des espaces
- Les acteurs comme les parents devront être ciblés par des types de messages spécifiques, répondant à d'autres besoins
- Difficulté d'adapter le message au média

²⁸ Le projet du CJE est répertorié par SOS-jeu : http://sos-jeu.ch/fr/projets_de_prevention?action=detail&idpr=21, il est mis en œuvre dans certaines entreprises vaudoises : <http://www.chuv.ch/jeu-excessif/cje-bobst>, consultés le 17 juin 2017.

²⁹ Le contenu doit également ne jamais être stigmatisant et être communiqué dans un langage clair et précis. Par exemple, en ce qui concerne l'hyperconnectivité chez les jeunes, il faut que le message soit émis par un acteur ayant une compréhension de l'intérêt porté par le sujet par les jeunes touché-e-s. Une revue de littérature scientifique (Akl et al. 2011) démontre de plus que les messages positifs sont plus efficaces que les négatifs.

³⁰ Disponible en ligne : <http://www.jeu-contrrole.ch/>, consulté le 3 juillet 2017.

h. Travailler avec le casino de Fribourg, la LoRo et tout opérateur de jeux en ligne pour un modèle d'analyse solide qui valorise les données qu'ils récoltent

Aujourd'hui, les systèmes informatiques permettent de détecter les joueurs problématiques³¹. Ainsi, on pourrait également avoir recours aux données des casinos comme la liste des personnes exclues de casinos pour entrer en contact avec certaines. Aujourd'hui, de nombreux opérateurs en ligne stockent leurs données de façon automatique et sécurisée afin d'assurer l'intégrité du jeu et éviter le blanchiment d'argent. Ces données pourraient être utilisées pour repérer les joueurs problématiques. Cela serait en particulier le cas concernant l'ouverture légale du marché des jeux d'argent en ligne prévue prochainement. Des mesures automatiques de ce type ont déjà été utilisées au Canada et un projet existe en France (Luquiens, 2017 ; Luquiens et al., 2016). Il serait possible de mettre en place un programme similaire, éventuellement avec l'apport d'autres cantons, mais les conditions juridiques et techniques de l'usage des données doivent être examinées avec attention.

Enjeux :

- Collaboration avec les opérateurs de jeux
- Collaboration les commissions de surveillance compétentes
- Disposition à collaborer avec les centres universitaires romands
- Possibilités réduites par certaines contraintes juridiques

i. Intervenir dans les bars et restaurants offrant des possibilités de jouer

Un lien avec Gastrofribourg pourrait être l'occasion d'une sensibilisation globale à la gestion des risques dans un établissement public. Les thèmes de la consommation d'alcool, de la violence en relation avec le jeu excessif représentent des pistes ciblées intéressantes. Les gérants devraient être sensibilisés à la façon de transmettre le message en l'adaptant à leur clientèle spécifique. Cette mesure doit être abordée en soulignant l'intérêt des professionnel·le·s de l'hôtellerie et de la restauration à la santé de leurs client·e·s. En effet, les tenancières et tenanciers peuvent voir les dispositifs de jeu électronique, principalement les tactilos, comme un attrait pour leurs établissements.

Enjeux :

- Collaboration avec Gastrofribourg
- Disponibilité des responsables d'établissements
- Repérage des lieux disposants de loteries électroniques

³¹ Häfeli, Lischer et Villiger (2012) et Lischer, Auerbach et Schwarz (2016) ont mis en avant les possibilités d'analyse existantes par rapport à l'usage des données des casinos, notamment en ce qui concerne les joueuses et joueurs ayant été exclus.

9. Conclusion

La question des publics en situation de vulnérabilité est devenue une préoccupation centrale de la gestion des politiques publiques au cours des dernières années. Il convient cependant d'être prudent avec la catégorisation de certaines classes de populations ou avec un étiquetage systématique. Le principal danger consiste à considérer ces groupes comme homogènes et de leur attribuer certaines caractéristiques « naturelles » qui nous ramèneraient aux dérives stigmatisantes d'un certain atavisme. La vulnérabilité n'est en effet pas un état en soi, mais une potentialité qui s'active en fonction des circonstances dans lesquelles les personnes se trouvent. Nous proposons d'exploiter les réseaux où se concentrent certaines formes de vulnérabilité plutôt que d'y pointer les manques et de tenter d'y introduire une manière de faire « ethnocentrée » et parfois trop bureaucratique et figée.

Une approche non stigmatisante doit être maintenue dans l'ensemble de l'action publique et la personne à qui l'on destine l'information, la prise en charge ou la mesure de réduction des risques doit être approchée de manière adéquate. Une approche stigmatisante empêcherait la transmission du message et entraverait toute communication. Ainsi, elle marginaliserait et isolerait plus encore des publics déjà en situation de vulnérabilité à la base.

La réflexion posée dans ce rapport porte sur deux types d'addiction, soit le jeu excessif et l'hyperconnectivité, mais elle pourrait être appliquée à d'autres problématiques sociales dans sa partie structurelle. Toutefois, la mise en place d'un tel dispositif — si tant est qu'il s'agisse du terme exact — est compliquée à opérationnaliser en l'absence de moyens financiers. Puisque la base semble être les liens de confiance et les relations fortes, les personnes responsables des programmes de prévention vont devoir, soit prendre du temps pour établir elles-mêmes ce lien, soit se reposer sur des personnes recrutées au sein de réseaux informels. Accepter l'expertise de ces dernières sera un enjeu pour certains acteurs établis.

Tous ces procédés demandent une capacité à décentrer son regard et à faire « autrement », non pas « pour », mais « avec » les principales personnes concernées.

Outre l'importance de l'information et de la réduction des risques au sens large, qui doivent toucher l'ensemble des groupes en situation de vulnérabilité, l'efficacité des mesures structurelles ne doit pas être négligée. Ces dernières sont certes plus difficiles à mettre en œuvre politiquement, mais permettent de soutenir le public renseigné dans la modification de ses comportements. La réduction des comportements à risque, principalement si elle est durable, est finalement l'indicateur le plus efficace d'une politique d'intervention solide.

De manière à avoir une vision d'ensemble des mesures et bonnes pratiques en ce qui concerne la prévention des jeux d'argent, nous reprenons dans l'annexe I le travail synthétique conséquent de Williams, West et Simpson (2012).

Annexe I - Bonnes pratiques

En matière de prévention du jeu excessif, certaines bonnes pratiques ont été identifiées. Ainsi, selon le rapport de Williams, West et Simpson « *Prevention of Problem Gambling : a comprehensive review of the evidence* » (2012), en ce qui concerne la prévention du jeu excessif, il existe deux types de mesures efficaces soit les mesures éducatives qui permettent de changer les attitudes, croyances, compétences de la personne face au jeu et donc à détourner un individu du jeu excessif, et les mesures politiques qui visent à prévenir le jeu excessif à travers des mesures structurelles tel un contrôle sur l'accessibilité de l'offre de jeu entre autres. Il s'agit souvent de la conjonction de plusieurs mesures tant éducatives que structurelles qui garantissent une meilleure efficacité de la prévention.

Cette réflexion peut servir de base à tout programme de type préventif et permet de se fonder sur des évidences scientifiques pour le mettre en place.

Les mesures éducatives sont:

1. **L'intervention précoce** : en partant du principe qu'un environnement social sain (famille, ami-e-s) réduit les risques de comportements problématiques de la part des jeunes, il serait intéressant de développer des programmes de prévention du jeu excessif incluant l'environnement familial et social.
2. **Les campagnes d'informations et de sensibilisation** : encouragement à connaître ses limites, au jeu responsable, mise en garde contre le potentiel addictif du jeu, identifications des symptômes du jeu excessif, informations sur les aides potentielles, déconstruction des croyances erronées. Ces informations ont pour support les produits du jeu (machines, tickets à gratter, etc.), les spots publicitaires sur des chaînes de télévision et de radio, les annonces dans les journaux, spots internet, etc. Souvent utilisées et peu coûteuses, ces campagnes s'adressent à un large public. Toutefois, elles semblent avoir un impact limité si les personnes ne sont pas directement concernées par la problématique.
3. **L'instruction statistique** : une meilleure connaissance des probabilités de gains chez la joueuse et le joueur a un impact favorable sur le comportement de jeu. Toutefois, la plupart des personnes pratiquant le jeu excessif est déjà consciente des risques de leur pratique. Cela, à l'instar des personnes alcoolodépendantes ou tabacodépendantes, ne les freine pourtant pas pour autant dans leur pratique excessive. Ainsi, le savoir est nécessaire au changement et à la prévention, mais il ne suffit pas.
4. **Les programmes scolaires de sensibilisation** : les programmes de prévention du jeu excessif dans les écoles primaires et secondaires sont rares,

mais les résultats sont encourageants, bien que leur efficacité à long terme ne soit pas connue.

5. **Les centres d'orientation et d'information** : des centres d'information du jeu responsable sont situés dans les lieux de jeu. On peut émettre deux bémols à cette mesure: premièrement ces centres ne servent qu'à donner de l'information (au même titre que les campagnes médiatiques), mais peinent à modifier les comportements, deuxièmement, la présence d'un tel centre dans les lieux de jeu peut réduire la vigilance du personnel d'établissement qui se reposerait alors sur le centre pour intervenir.

Les mesures structurelles sont :

1. **La limitation de l'accès général au jeu** : une grande facilité d'accès va de pair avec une consommation élevée, en particulier avec des produits engendrant une addiction. Ainsi une grande facilité d'accès de l'offre de jeu va de pair avec une haute prévalence du jeu excessif. Les mesures adoptées pour prévenir cela sont:
 - a. la limitation du nombre de lieux de jeu
 - b. la limitation des jeux à fort potentiel addictif (par exemple les machines à sous)
 - c. la circonscription de la pratique de jeu aux lieux de jeu
 - d. le choix de l'emplacement du lieu de jeu (hors des centres-ville principalement)
 - e. un horaire réduit d'accès au jeu
2. **La limitation de l'accès à certains publics cibles aux lieux où l'on peut jouer** soit:
 - a. L'interdiction pour les mineurs
 - b. L'interdiction pour les ressortissant·e·s locaux de jouer dans les casinos étatiques
 - c. L'accès réservé aux hautes classes socioéconomiques³²
 - d. L'exclusion volontaire de casino
3. **La limitation de l'incitation au jeu et de la publicité** soit:
 - a. La formation des employé·e·s de maison de jeu à la détection du jeu excessif
 - b. La détection automatique de la joueuse ou du joueur problématique (selon la fréquentation du casino) et la prise de contact automatique

³² Nous estimons que cette mesure a un potentiel stigmatisant et ne doit pas être considérée comme une bonne pratique.

- c. La réduction de la vitesse du jeu (pour limiter la fréquence du jeu)
- d. Le paiement en billets non accepté (uniquement en monnaie)
- e. La limitation du jackpot
- f. La limitation des messages *pop-up* de relance
- g. La présence d'une montre dans les lieux de jeu ou sur les sites internet pour prendre conscience du temps écoulé à jouer
- h. La limitation de l'intimité sur le lieu de jeu (s'il y a des gens qui vous regardent jouer, vous avez tendance à moins jouer)
- i. L'usage d'argent comptant plutôt que d'argent virtuel
- j. La carte de limite de temps et d'argent (la personne fixe un montant préalable au jeu sur une carte qui va lui permettre de jouer)
- k. Les sons et lumières (le bruit de l'argent gagné incite au jeu)
- l. La limite de perte maximale
- m. L'accès limité à l'argent (par exemple par l'interdiction des distributeurs automatiques dans les lieux de jeu)
- n. L'accès limité à l'alcool et au tabac
- o. La limitation des activités de promotion du jeu
- p. Le design des lieux de jeu (lumière rouge, absence de fenêtres, absence de marqueur temporel, etc.)
- q. L'augmentation de la mise minimum et donc du coût du jeu (on paie plus, on joue moins)
- r. L'indépendance entre les instances régulatrices du jeu et ses promoteurs

Il est toujours difficile d'évaluer avec certitude l'efficacité de certaines mesures, mais un changement conséquent de comportements est une mesure évidente d'efficacité selon les chercheurs. Une combinaison tant des mesures éducatives que des mesures structurelles est nécessaire pour une prévention efficace du jeu excessif. Pour un maximum d'efficacité, une coordination accrue et efficace entre ces deux champs est requise.

Annexe II – Liste des personnes interviewées

Liste des personnes interviewées pendant la recherche.

- M. Tétard, délégué au bureau de l'intégration des migrant-e-s et de la prévention du racisme (IMR)
- M. Sauteur, médiateur scolaire école de culture générale (ECG)
- M. Dagbenyo, coordinateur de l'association Passerelles
- Mme Gashi, déléguée migrante
- M. Abilio, délégué migrant
- Mme Mafunu, déléguée migrante
- M. Bussard, collaborateur pédagogique à l'enseignement obligatoire de langue française
- Mme Currat, intervenante sociale, REPER
- M. Maeder, Chef du service de la Police du commerce
- M. Brodard, Responsable social de *Pro Senectute* Fribourg
- Mme Plancherel, collaboratrice scientifique au Service de la santé publique
- Mme Gremaud Neri, assistante sociale à Fribourg pour tous
- Mme Valenzuela-Schwaller, directrice de l'Office familial
- Mme Michel, directrice de l'Espace Femmes
- Mme Gasana, collaboratrice sociale au Service de l'aide sociale de la Ville de Fribourg
- M. Von Muhlenen Carrel, assistant social spécialisé en désendettement chez Caritas Fribourg

Annexe III – Panorama des organes étatiques et paraétatiques fribourgeois

Tableau 3 Organes étatiques et paraétatiques fribourgeois actifs dans le domaine des jeux d'argent et de l'hyperconnectivité

Institution	Public(s) cible(s)	Mesure(s)	Défi(s)
Association REPER	–Jeunes	–Plateforme « Rond-Point »	–Solitude et isolement de certaines mesures
	–Parents	–Séances de sensibilisation à la gestion des écrans pour les parents	–Spécialisation en alcool et cannabis
	–Entreprises	–Mise en place de chartes d'entreprise pour la gestion des écrans	
	–Institutions	–Ateliers « hyperconnectivité » en école, entreprise, association ou institution sur demande	
	–Associations		
	–Professionnel-le-s des milieux sociaux	–Ateliers repas en entreprise sur le jeu excessif « <i>Lunch and Learn</i> »	
		–Fiches pédagogiques pour institution	
		–Organisation de semaine sans écran en école	
		–Organisation de <i>World-Café</i> lors des soirées parents-élèves	
		– <i>World-Café</i> pendant les soirées parents-élèves	
	–Action de sensibilisation sur le jeu excessif pour le grand public		
	–Lettre d'information et coordination PILDJ pour les professionnel-le-s des milieux sociaux		

Annexe III – Panorama des organes étatiques et paraétatiques fribourgeois

Centre cantonal d'addictologie CCA	–Adultes	–Prise en charge pour traitement	
Secteur enfant juvénile RFSM	–Jeunes	–Prise en charge pour traitement	
Service social et ORP	–Bénéficiaires	–Pas de mesures spécifiques	–Surprésentation des joueuses et joueurs problématiques
Caritas Fribourg	–Bénéficiaires –Jeunes –Population intéressée	–Conseils lors de contact avec le service de désendettement –Education (vidéo et questions–réponses) au budget en écoles professionnelles et collèges	–Intervention tardive pour les bénéficiaires –Les bénéficiaires quittent souvent le service s'ils ne peuvent bénéficier de prêts
Impuls district du Lac	–Population intéressée	–Consultation relative au budget et aux dettes	–Limitée à un seul district –Intervention tardive pour les bénéficiaires –Les bénéficiaires quittent souvent le service s'ils ne peuvent bénéficier de prêts
Fédération Romande des consommateurs	–Population intéressée	–Consultation relative au budget	–Intervention tardive pour les bénéficiaires –Les bénéficiaires quittent souvent le service s'ils ne peuvent bénéficier de prêts

Annexe III – Panorama des organes étatiques et paraétatiques fribourgeois

Casino	–Joueuses et joueurs se rendant sur le lieu	–Mesures sociales	–Public cible restreint
Brigade des mineurs (DSJ)	–Elèves	–Informations sur le cyberharcèlement et l’usage excessif des réseaux sociaux	–Contenu limité à un aspect principal
Fribourg pour tous	–Population intéressée	–Information et orientation par rapport au système social cantonal	–Public cible volontaire –Non spécialisé
ORS service AG et bureau de l’intégration IMR	–Requérant-e-s d’asile et réfugié-e-s	–Information et orientation par rapport au système social cantonal	–Non spécialisé
Service social en entreprise	–Joueuses et joueurs excessifs	–Intervention sur demande du patron-ne ou de collègues	–Démuni face à certains cas
Système judiciaire pénal	–Personnes sous main de justice	–Intervention uniquement si le jeu est impliqué et évoqué directement dans le crime	–Non spécialisé –Problématique du jeu en prison

Bibliographie

- Abbott, Max W., Ulla Romild et Rachel A. Volberg. 2014. « Gambling and Problem Gambling in Sweden: Changes Between 1998 and 2009 ». *Journal of Gambling Studies* 30(4):985–99. Consulté le 29 mai 2017 <http://link.springer.com/10.1007/s10899-013-9396-3>.
- Abbott, Max, Per Binde, David Hodgins, David Korn, Alexius Pereira, Rachel Volberg et Robert Williams. 2013. *Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration*. Guelph: The Ontario Problem Gambling Research Centre (OPGRC),. Consulté le 29 mai 2017 http://prism.ucalgary.ca/bitstream/1880/49463/1/conceptual_framework_04022013.pdf.
- Akl, Elie A., Andrew D. Oxman, Jeph Herrin, Gunn E. Vist, Irene Terrenato, Francesca Sperati, Cecilia Costiniuk, Diana Blank et Holger Schünemann. 2011. « Framing of health information messages ». P. CD006777 in *Cochrane Database of Systematic Reviews*, édité par H. Schnemann. Chichester, UK: John Wiley & Sons, Ltd. Consulté le 14 juin 2017 <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22161408>.
- Anderloni, Luisa et Daniela Vandone. 2010. « Risk of Overindebtedness and Behavioural Factors ». *SSRN Electronic Journal*. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.ssrn.com/abstract=1653513>.
- American Psychiatric Association. Task Force on DSM–5. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM–5*. Consulté le <https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm>.
- Arnaud, Sophie, Gabriel Fueglistaler, Jean–Pierre Gervasoni, André Jeannin et Françoise Dubois–Arber. 2012. *Étude sur le jeu excessif à Genève*. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive. Consulté le 8 juin 2017 https://www.iumsp.ch/Publications/pdf/rds195_fr.pdf.
- Bach, Jean–François, Olivier Houdé, Pierre Léna et Serge Tisseron. 2013. *L'enfant et les écrans*. Consulté le 15 juin 2017 <http://www.grea.ch/sites/default/files/avis0113.pdf>.
- Banks, James, Richard Blundell et Peter Lunt. 2005. *Risk and Household Saving Behaviour | ESRC | Economic and Social Research Council*. Swindon: Economic and Social Research Council. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.researchcatalogue.esrc.ac.uk/grants/R000237331/outputs/read/4ae6a50e-993a-4902-8ff6-3194c02ff89f>.
- Bazargan, Mohsen, Shahrzad H. Bazargan et Mahfuja Akanda. 2001. « Gambling Habits Among Aged African Americans ». *Clinical Gerontologist* 22(3–4):51–62.

Bibliographie

- Consulté le 12 juin 2017 http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J018v22n03_06.
- Beauregard, Valérie. 2012. « Des jeux de hasard et d'argent en détention? L'état de la situation dans les pénitenciers fédéraux du Québec ». Université de Montréal. Consulté le 29 juin 2017 <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/8939>.
- Bernhardt Keller, Aline, Raphaël Trémeaud et Alwin Bachmann. 2014. *Travail avec les pairs dans le domaine des addictions en Suisse*. Berne: Infodrog, Central nationale de coordination des addictions. Consulté le http://www.infodrog.ch/materiels.html?page=2&file=tl_files/templates/InfoDrog/user_upload/materia-lien_fr/Recommandations_Travail-avec-les-pairs.pdf.
- Biscontin, Guido. 2009. *Le jeu excessif dans le canton de Fribourg*. Fribourg: Commission cantonale d'utilisation du Fonds cantonal de prévention et de lutte contre le jeu excessif. Consulté le 29 mai 2017 <https://www.fr.ch/smc/files/pdf87/rapport-jeu-biscontin-version-revisée-06-05-20101.pdf>.
- Blaszczyński, Alex et Eimear Farrell. 1998. « A Case Series of 44 Completed Gambling-Related Suicides ». *Journal of Gambling Studies* 14(2):93–109. Consulté le 29 mai 2017 <http://link.springer.com/10.1023/A:1023016224147>.
- Blaszczyński, Alex, Neil McConaghy et Anna Frankova. 1989. « Crime, antisocial personality and pathological gambling ». *Journal of Gambling Behavior* 5(2):137–52. Consulté le 29 juin 2017 <http://link.springer.com/10.1007/BF01019760>.
- Browne, Beverly A. et Daniel J. Brown. 1994. « Predictors of Lottery Gambling Among American College Students ». *The Journal of Social Psychology* 134(3):339–47. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00224545.1994.9711738>.
- Browne, Matthew et al. 2016. *Assessing gambling-related harm in Victoria: a public health perspective*. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation. Consulté le 29 mai 2017 <http://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51519>.
- Canale, Natale, Alessio Vieno, Mark D. Griffiths, Alberto Borraccino, Giacomo Lazzeri, Lorena Charrier, Patrizia Lemma, Paola Dalmaso et Massimo Santinello. 2017. « A large-scale national study of gambling severity among immigrant and non-immigrant adolescents: The role of the family ». *Addictive Behaviors* 66:125–31. Consulté le 14 juin 2017 <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460316304105>.
- Chak, Katherine et Louis Leung. 2004. « Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction and Internet Use ». *CyberPsychology & Behavior* 7(5):559–

Bibliographie

70. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2004.7.559>.
- Clarke, Dave, Samson Tse, Max Abbott, Sonia Townsend, Pefi Kingi et Wiremu Manaia. 2006. « Key Indicators of the Transition from Social to Problem Gambling ». *International Journal of Mental Health and Addiction* 4(3):247–64. Consulté le 29 mai 2017 <http://link.springer.com/10.1007/s11469-006-9024-x>.
- Coleman, James S. 1994. *Foundations of social theory*. Belknap Press of Harvard University Press. Consulté le 12 juin 2017 <http://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674312265>.
- Conseil Départemental de l'Aveyron. 2014. *Guide Pratique Schéma Départemental Prévention et Protection des Majeurs Vulnérables*. Rodez. Consulté le 22 juin 2017 <http://fr.calameo.com/read/0011001206f3a4fcbd1aa?authid=ADIniKt3xwv>.
- Cordey, Michel, Marcia Gil, Denise Efonayi-Mäder, Bulent Kaya et Marco Pecoraro. 2012. *Analyse des besoins en matière de promotion de la santé et de prévention pour la population issue de la migration*. Neuchâtel: Swiss Forum for Migration and Population Studies. Consulté le 29 mai 2017 <http://doc.rero.ch/record/258655>.
- Cosic, S., Chris Freethy et Marlena Ziety. 2002. « Strategies for Change Developing a Self Help Handbook for Culturally ... » Sidney: Paper presented at the National Association of Gambling Studies Conference. Consulté le 29 mai 2017 <http://gamblib.org/catalogue/article/strategies-for-change-developing-a-self-help-handb/>.
- Crenshaw, Kimberle. 1991. « Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color ». *Stanford Law Review* 43(6):1241. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.jstor.org/stable/1229039?origin=crossref>.
- Daghestani, Amin N., Eileen Elenz et John W. Crayton. 1996. « Pathological gambling in hospitalized substance abusing veterans ». *Journal of Clinical Psychiatry* 57(8):360–63. Consulté le 29 mai 2017 <http://psycnet.apa.org/psycinfo/1996-05976-007>.
- Domenig, Dagmar. 2007. *Transkulturelle Kompetenz: Lehrbuch für Pflege-, Gesundheits- und Sozialberufe*. Huber. Berne. Consulté le 29 mai 2017 https://scholar.google.ch/scholar?hl=de&as_sdt=0.5&cluster=4853416196455158178.
- Downs, C. et R. Woolrych. 2009. *Gambling and debt pathfinder study*. GamCare, the Money Advice Trust et l'armée du salut. Consulté le 29 mai 2017 <http://usir.salford.ac.uk/2335>.

Bibliographie

- Duhaime, Gérard. 2003. *La vie à crédit : consommation et crise*. Presses de. Laval. Consulté le 29 mai 2017 <https://books.google.ch/books?hl=fr&lr=&id=FKbMWZm9sT8C&oi=fnd&pg=PR19&dq=duhaime+2003+crédit&ots=LzDPgp3Bex&sig=MQZ9aH0AF-moXRehnefiR6Gni2k>.
- Duhaime, Gérard. 2001. « Le cycle du surendettement ». *Recherches sociographiques* 42(3):455. Consulté le 29 mai 2017 <http://id.erudit.org/iderudit/057472ar>.
- Durlak, JA et AM Wells. 1997. « Primary prevention mental health programs for children and adolescents: A meta-analytic review ». *American journal of community*. Consulté le 14 juin 2017 <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1023/A:1024654026646/full>.
- Edwards, Sue. 2003. *In too deep CAB clients' experience of debt*. London: Citizens Advice. Consulté le 29 mai 2017 https://www.citizensadvice.org.uk/global/migrated_documents/corporate/in-too-deep.pdf.
- Eichenberger, Yvonne et Margret Rihs-Middel. 2014. *Jeu de hasard : comportement et problématique en Suisse*. Villars-sur-Glâne: Ferarihs sur mandat de la Commission fédérale des maisons de jeu CFMJ. Consulté le 8 juin 2017 <https://www.esbk.admin.ch/dam/data/esbk/publiservice/berichte/res-studie-fehrraris-f.pdf>.
- Evans, Lyn et Paul H. Delfabbro. 2005. « Motivators for change and barriers to help-seeking in australian problem gamblers ». *Journal of Gambling Studies* 21(2):133-55. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.springerlink.com/index/X64HU0887X436377.pdf>.
- Fong, Timothy W. 2005. « The vulnerable faces of pathological gambling. » *Psychiatry (Edgmont (Pa. : Township))* 2(4):34-42. Consulté le 22 juin 2017 <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21179650>.
- Gabb, Diane. 1998. « Beliefs and value systems: understanding all Australians ». *Consumer Rights Journal* 3(1). Consulté le 29 mai 2017 <http://jgi.camh.net/doi/abs/10.4309/jgi.2001.3.7>.
- Gaillard, Jean-Paul. 2009. *Enfants et adolescents en mutation – Mode d'emploi pour les parents, éducateurs, enseignants et thérapeutes*. ESF éditeurs. Issy – les – Moulineaux. Consulté le 15 juin 2017 <http://www.i-ac.fr/assets/Documents/Collaborateurs/Couverture-Enfants-et-adolescents-en-mutation-Jean-Paul-Gaillard.pdf>.

Bibliographie

- Gmel, Gerhard, Luca Notari et Eva Schneider. 2017. *Is there an Internet Addiction and what distinguishes it from problematic Internet use – An attempt to provide working definitions*. Lausanne: Addiction Suisse.
- Götestam, K.Gunnar, Agneta Johansson, Hanne Gro Wenzel et Inge-Ernald Simonsen. 2004. « Validation of the Lie/Bet Screen for Pathological Gambling on Two Normal Population Data Sets ». *Psychological Reports* 95(3):1009–13. Consulté le 13 juillet 2017 <http://journals.sagepub.com/doi/10.2466/pr0.95.3.1009-1013>.
- Gupta, Rina et Jeffrey L. Derevensky. 1998. « Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling ». *Journal of Gambling Studies* 14(4):319–45. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.springerlink.com/index/11462m8158t3318n.pdf>.
- Häfeli, Jörg, Suzanne Lischer et Simone Villiger. 2012. *Die Früherkennung von vulnerablen Personengruppen im Glücksspielbereich*. Lucerne: Hochschule Luzern. Consulté le 29 mai 2017 http://www.gesundheitsfoerderung-uri.ch/fileadmin/dateien/dokumente/Wissen/121031_Forschungsbericht_def.pdf.
- Hodgins, David C. et Nady el-Guebaly. 2004. « Retrospective and Prospective Reports of Precipitants to Relapse in Pathological Gambling. » *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 72(1):72–80. Consulté le 29 mai 2017 <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/0022-006X.72.1.72>.
- Hodgins, David, Karyn Makarchuk, Nady Guebaly et Nicole Peden. 2002. « Why Problem Gamblers Quit Gambling: A Comparison of Methods and Samples ». *Addiction Research & Theory* 10(2):203–18. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16066350290017239>.
- Hraba, Joseph et Gang Lee. 1996. « Gender, gambling and problem gambling ». *Journal of Gambling Studies* 12(1):83–101. Consulté le 13 juin 2017 <http://link.springer.com/10.1007/BF01533191>.
- Jeanrenaud, C., M. Gay, D. Kohler, J. Besson et O. Simon. 2012. *Le coût social du jeu excessif en Suisse*. Neuchâtel: Institut de recherches économiques de l'Université de Neuchâtel. Consulté le 7 juin 2017 https://www.unine.ch/files/live/sites/irene/files/shared/documents/Publications/Rapports/Le_coût_social_du_jeu_excessif_en_Suisse.pdf.
- Jeanrenaud, Claude, Teuta Buzoku et Olivier Simon. 2015. *Conséquences financières du jeu excessif: État des lieux en Suisse et dans les cantons romands 1*. Neuchâtel et Lausanne. Consulté le 8 juin 2017 <https://www.unine.ch/files/live/sites/irene/files/shared/documents/Publications/Rapports/consequencesFinancieresMarsFin.pdf>.

Bibliographie

- Johansson, Agneta, Jon E. Grant, Suck Won Kim, Brian L. Odlaug et K.Gunnar G?testam. 2009. « Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review ». *Journal of Gambling Studies* 25(1):67–92. Consulté le 13 juin 2017 <http://link.springer.com/10.1007/s10899-008-9088-6>.
- Kalischuk, Ruth Grant, Nadine Nowatzki, Kelly Cardwell, Kurt Klein et Jason Solowoniuk. 2006. « Problem Gambling and its Impact on Families: A Literature Review ». *International Gambling Studies* 6(1):31–60. Consulté le 8 juin 2017 <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14459790600644176>.
- Kempson, Elaine. 2002. *Over-indebtedness in Britain*. London: Personal Finance Research Centre. Consulté le 29 mai 2017 http://www.pfrc.bris.ac.uk/Reports/Overindebtedness_Britain.pdf.
- Künzi, Kilian, Tobias Fritschi et Theres Egger. 2004. *Les jeux de hasard et la pathologie du jeu en Suisse*. Berne. Consulté le 8 juin 2017 <https://www.esbk.admin.ch/dam/data/bj/wirtschaft/geldspiele/sucht/res-spielsucht-f.pdf>.
- Ladouceur, Robert. 2004. « Perceptions among pathological and nonpathological gamblers ». *Addictive Behaviors* 29(3):555–65. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S030646030300145X>.
- Lesieur, Henry R. et Richard J. Rosenthal. 1991. « Pathological gambling: A review of the literature (prepared for the American Psychiatric Association task force on DSM–IV committee on disorders of impulse control not elsewhere classified) ». *Journal of Gambling Studies* 7(1):5–39. Consulté le 19 juillet 2017 <http://link.springer.com/10.1007/BF01019763>.
- Levens, Suzi, Anne–Marie Dyer, Cynthia Zubritsky, Kathryn Knott et David W. Oslin. 2005. « Gambling Among Older, Primary–Care Patients: An Important Public Health Concern ». *The American Journal of Geriatric Psychiatry* 13(1):69–76. Consulté le 22 juin 2017 <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1064748112619228>.
- Lischer, Suzanne, Sarah Auerbach et Jürg Schawrz. 2016. *Die Spielsperre im Kontext des Spielerschutzes*. Lucerne. Consulté le 13 juin 2017 http://www.sos-spielsucht.ch/media/files/2017/02/Lischer_et_al_2016_Die_Spielsperre_im_Kontext_des_Spielerschutzes.pdf.
- Luquiens, Amandine. 2017. « La réduction des risques et des dommages est–elle efficace et quelles sont ses limites en matière d’addiction sans produit ? » *Alcoologie et Addictologie* 39(1):68–77. Consulté le 15 juin 2017 <https://www.alcoologie-et-addictologie.fr/index.php/aa/article/view/658>.
- Luquiens, Amandine, Marie–Laure Tanguy, Marthylle Lagadec, Amine Benyamina, Henri–Jean Aubin et Michel Reynaud. 2016. « The Efficacy of Three Modalities

Bibliographie

- of Internet-Based Psychotherapy for Non-Treatment-Seeking Online Problem Gamblers: A Randomized Controlled Trial ». *Journal of Medical Internet Research* 18(2). Consulté le 15 juin 2017 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4771930/>.
- Macdonald, Martha, John L. McMullan et David C. Perrier. 2004. « Gambling households in Canada ». *Journal of Gambling Studies* 20(3):187–236. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.springerlink.com/index/n671252l64056u22.pdf>.
- Mandal, Veronique Perrier et Chris Vander Doelen. 1999. *Chasing lightning : gambling in Canada*. United Church Pub. House. Consulté le 29 mai 2017 <http://catalogue.nla.gov.au/Record/1452667>.
- Marmet, S., L. Notari et G. Gmel. 2015. *Suchtmonitoring Schweiz – Themenheft Internetnutzung und problematische Internetnutzung in der Schweiz im Jahr 2015*. Lausanne: Addiction Suisse. Consulté le 29 mai 2017 http://www.suchtmonitoring.ch/docs/library/marmet_mz1vxtjaun6v.pdf.
- Martin, Fayette, Peter A. Lichtenberg et Thomas N. Templin. 2011. « A Longitudinal Study: Casino Gambling Attitudes, Motivations, and Gambling Patterns Among Urban Elders ». *Journal of Gambling Studies* 27(2):287-97. Consulté le 13 juillet 2017 <http://link.springer.com/10.1007/s10899-010-9202-4>.
- McEvoy, Alan et Nicole Spirgen. 2012. « Gambling Among Prison Inmates: Patterns and Implications ». *Journal of Gambling Studies* 28(1):69–76. Consulté le 29 juin 2017 <http://link.springer.com/10.1007/s10899-011-9245-1>.
- McNeilly, Dennis P. et William J. Burke. 2002. « Disposable Time and Disposable Income: Problem Casino Gambling Behavior in Older Adults ». *Journal of Clinical Geropsychology* 8(2):75–85. Consulté le 13 juin 2017 <http://link.springer.com/10.1023/A:1014679507988>.
- McNeilly, Dennis P. et William J. Burke. 2000. « Late Life Gambling: The Attitudes and Behaviors of Older Adults ». *Journal of Gambling Studies* 16(4):393–415. Consulté le 12 juin 2017 <http://link.springer.com/10.1023/A:1009432223369>.
- Miller, William R., Paula L. Wilbourne et Jennifer E. Hettema. 2003. « What works? A summary of alcohol treatment outcome research ». P. 13–63 in *Handbook of alcoholism treatment approaches: Effective alternatives*. Consulté le 14 juin 2017 https://scholar.google.ch/scholar?q=What+works%3F+A+summary+of+alcohol+treatment+outcome+research&btnG=&hl=fr&as_sdt=0%2C5.
- Moret, Joëlle, Janine Dahinden, Jean-Christophe Loubier et Véronique Meffre. 2009. *Vers une meilleure communication Coopération avec les réseaux de migrants Commission fédérale pour les questions de migration CFM Documentation sur la politique de migration*. Berne: Commission fédérale pour les questions de migration

Bibliographie

- CFM. Consulté le 29 mai 2017 https://www.ekm.admin.ch/content/dam/data/ekm/dokumentation/materialien/mat_wege_kommunikation_f.pdf.
- Nation, Maury, Cindy Crusto, Abraham Wandersman, Karol L. Kumpfer, Diana Seybolt, Erin Morrissey–Kane et Katrina Davino. 2003. « What works in prevention: Principles of effective prevention programs. » *American Psychologist* 58(6–7):449–56. Consulté le 14 juin 2017 <http://psycnet.apa.org/psycinfo/2003-05959-007>.
- National Council of Welfare. 1996. *Gambling in Canada: A Report by the National Council of Welfare*. Ottawa: National Council of Welfare. Consulté le 29 mai 2017 http://publications.gc.ca/collections/collection_2012/cnb-ncw/H68-40-1996-eng.pdf.
- Neal, Penny, Paul Delfabbro et Micheal O’Neil. 2005. *Problem gambling and harm: Towards a National Definition*. Melbourne: The SA Centre for Economic Studies with the Department of Psychology, University of Adelaide. Consulté le 8 juin 2017 <http://www.adelaide.edu.au/saces/docs/problemgamblingandharmtoward-nationaldefinition.pdf>.
- Nixon, Gary, Jason Solowoniuk, Brad Hagen et Robert J. Williams. 2005. « “Double trouble”: The lived experience of problem and pathological gambling in later life ». *Journal of Gambling Issues* 14. Consulté le 12 juin 2017 <http://jgi.camh.net/doi/abs/10.4309/jgi.2005.14.10>.
- Office fédéral de la statistique. 2014. *Enquête suisse sur la santé 2012* «Activité physique et santé»; Neuchâtel: Office fédéral de la statistique. Consulté le 8 juin 2017 <https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/statistiques/sante/enquetes/sgb.assertdetail.350841.html>.
- Olievenstein, Claude. 1983. *La drogue ou la vie*. Paris: Robert Lafond. Consulté le 14 juin 2017 <https://archive.org/details/DroqueVie>.
- Ouellet, Frédéric. 2012. « “All in or fold” : les hauts et les bas de la carrière des joueurs excessifs ». *Criminologie* 45(1):181. Consulté le 29 mai 2017 <http://id.erudit.org/iderudit/1008382ar>.
- Papineau, Élisabeth, Serge Chevalier, Amel Belhassen, Fu Sun, Louise Campeau, Yves Boisvert et Denise Helly. 2005. *Étude exploratoire sur les perceptions et les habitudes de quatre communautés culturelles de Montréal en matière de jeux de hasard et d’argent*. Montréal: INRS Centre – Urbanisation Culture Société. Consulté le 29 mai 2017 <http://espace.inrs.ca/5014/>.
- Petry, Nancy M., Frederick S. Stinson et Bridget F. Grant. 2005. « Comorbidity of DSM–IV Pathological Gambling and Other Psychiatric Disorders ». *The Journal*

Bibliographie

- of *Clinical Psychiatry* 66(5):564–74. Consulté le 19 juillet 2017 <http://article.psychiatrist.com/?ContentType=START&ID=10001305>.
- Pfluger, Thomas, Andy Biedermann et Corina Salis Gross. 2009. *Prévention et promotion de la santé transculturelles en Suisse – Informations de base et recommandations*. public health services. Consulté le 12 juin 2017 <http://www.public-health-services.ch/attachments/content/prevtrans-rapport.pdf>.
- Philibert, Anne, Géraldine Morel et Loïc Pignolo. 2015. « Le processus d'endettement dans le jeu excessif. Résultats d'une recherche exploratoire ». *Psychotropes* 21(2):95. Consulté le 29 mai 2017 http://sos-jeu.ch/pdf/160423_Rapport_Jeu_endettement.pdf.
- Potenza, Marc N., Marvin A. Steinberg, Susan D. McLaughlin, Ran Wu, Bruce J. Rounsaville et Stephanie S. O'Malley. 2001. « Gender-Related Differences in the Characteristics of Problem Gamblers Using a Gambling Helpline ». *American Journal of Psychiatry* 158(9):1500–1505. Consulté le 13 juin 2017 <http://psychiatryonline.org/doi/abs/10.1176/appi.ajp.158.9.1500>.
- Putnam, Robert D. 2000. *Bowling alone : the collapse and revival of American community*. Simon & Schuster. Consulté le 12 juin 2017 https://books.google.ch/books?hl=fr&lr=&id=rd2ibo-dep7UC&oi=fnd&pg=PA13&ots=G4Meo-kqX1&sig=f6XEOB_ybU7LVf7wnjwY5o6oFVs#v=onepage&q&f=false.
- Raijas, Anu, Anna Riitta Lehtinen et Johanna Leskinen. 2010. « Over-Indebtedness in the Finnish Consumer Society ». *Journal of Consumer Policy* 33(3):209–23. Consulté le 29 mai 2017 <http://link.springer.com/article/10.1007/s10603-010-9131-8>.
- Raylu, Namrata et Tian P. S. Oei. 2002. « Pathological gambling A comprehensive review ». *Clinical Psychology Review* 22:1009–61. Consulté le 13 juin 2017 https://www.researchgate.net/profile/Namrata_Raylu/publication/11152991_Pathological_gambling_A_comprehensive_review/Clinical_Psychology_Review_22_1009-1061/links/552b16760cf2779ab793090d.pdf.
- Raylu, Namrata et Tian Po Oei. 2004. « Role of culture in gambling and problem gambling ». *Clinical Psychology Review* 23:1087–1114. Consulté le 9 juin 2017 <http://www.jogoremoto.com/docs/extra/HFJJNp.pdf>.
- Reith, Gerda. 2006. *Research on the social impacts of gambling : final report*. Glasgow: Scottish Executive. Consulté le 29 mai 2017 <http://eprints.gla.ac.uk/49357/>.
- Rennert, Lior, Cécile Denis, Kyle Peer, Kevin G. Lynch, Joel Gelernter et Henry R. Kranzler. 2014. « DSM–5 gambling disorder: prevalence and characteristics in a

Bibliographie

- substance use disorder sample. » *Experimental and clinical psychopharmacology* 22(1):50-56. Consulté le 19 juillet 2017 <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pub-med/24490711>.
- Sass, C. et al. 2011. « Observance des conseils de prévention et de soins chez les populations vulnérables : l'expérience des centres d'examen de santé de l'Assurance maladie ». *Pratiques et Organisation des Soins* 42(2):79. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.cairn.info/revue-pratiques-et-organisation-des-soins-2011-2-page-79.htm>.
- Schalbetter, Pascale. 2015. *Mon ado, les jeux et les réseaux sociaux*. Sion: Addiction Valais. Consulté le 29 mai 2017 http://www.sos-jeu.ch/fr/documentation_scientifique?action=detail&idpr=76.
- Slutske, Wendy S., Kristina M. Jackson et Kenneth J. Sher. 2003. « The natural history of problem gambling from age 18 to 29. » *Journal of Abnormal Psychology* 112(2):263-74. Consulté le 22 juin 2017 <http://psycnet.apa.org/psycinfo/2003-00642-012>.
- Social Exclusion Unit. 2004. *Action on Debt: Why it Matters and what You Can Do*. London. Consulté le 29 mai 2017 https://books.google.ch/books/about/Action_on_Debt.html?id=fU4ywAACAAJ&redir_esc=y.
- Soulet, Marc-Henry. 2005. « La vulnérabilité comme catégorie de l'action publique ». *Pensée plurielle* 10(2):49. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.cairn.info/revue-pensee-plurielle-2005-2-page-49.htm>.
- Späni, Martina et Klaus Petrus. 2016. *Compétences médiatiques et éducation ou tutorat par les pairs – Exemples pratiques et critères de qualité*. Berne. Consulté le 15 juin 2017 www.jeunesetmedias.ch.
- Statistics Canada. 2003. *Fact-sheet on gambling*. Laval: Les Presses de l'Université Laval. Consulté le 29 mai 2017 https://scholar.google.ch/scholar?q=marshall+2003+gambling&btnG=&hl=fr&as_sdt=0%2C5&oq=Marshall%2C+2003+gambling.
- Stockwell, Tim, P. Gruenewald, W. Toumbourou et W. Loxley. 2005. *Preventing harmful substance use : the evidence base for policy and practice*. John Wiley & Sons. Consulté le 14 juin 2017 <https://books.google.ch/books?hl=fr&lr=&id=z8vUX2VvPhwC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Preventing+harmful+substance+use:+The+evidence+base+for+policy+and+practice&ots=0Ggt-yYAPd&sig=9rLLW0r4Z2cygniR-bOTsDAaTPH0#v=onepage&q=Preventing+harmful+substance+use%3A>

Bibliographie

- Suissa, Amnon Jacob. 2011. « Vulnerability and Gambling Addiction: Psychosocial Benchmarks and Avenues for Intervention ». *International Journal of Mental Health and Addiction* 9(1):12–23. Consulté le 9 juin 2017 <http://link.springer.com/10.1007/s11469-009-9248-7>.
- Suissa, Amnon Jacob. 2009. « Du concept d'addictus au processus de dépathologisation : la richesse psychosociale du concept de dépendance selon Stanton Peele ». *Drogues, santé et société* 8(2):75. Consulté le 29 mai 2017 <http://id.erudit.org/iderudit/044472ar>.
- The WAGER. 1997. « Pathological Gambling as Reflection of Cultural Norms ». *The WAGER* 2(43). Consulté le 9 juin 2017 <http://www.basisonline.org/1997/10/the-wager-vol-4.html>.
- Weber, Niels et Gabriel Thorens. 2015. « Les frontières entre le gaming (jeux vidéo) et le gambling (jeux d'argent et de hasard) existent-elles encore ? » *Dépendances* (55):24–26. Consulté le 29 mai 2017 http://www.grea.ch/sites/default/files/article_8.pdf.
- Welte, John W., Grace M. Barnes, William F. Wieczorek, Marie-Cecile O. Tidwell et John C. Parker. 2004. « Risk factors for pathological gambling ». *Addictive Behaviors* 29(2):323–35. Consulté le 29 mai 2017 <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460303001205>.
- Williams, K. C., B. L. West et R. Simpson. 2012. *Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and long term Care*. Toronto: Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Consulté le 29 mai 2017 <https://www.uleth.ca/dspace/handle/10133/3121>.
- Williams, Robert J., Jürgen Rehm et Rhys M. G. Stevens. 2011. *The Social and Economic Impacts of Gambling*. Lethbridge: Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research. Consulté le 12 juillet 2017 https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/1286/SEIG_FINAL_REPORT_2011.pdf.
- Williams, R. J., Jennifer Royston et Brad F. Hagen. 2005. « Gambling and Problem Gambling Within Forensic Populations: A Review of the Literature ». *Criminal Justice and Behavior* 32(6):665–89. Consulté le 29 juin 2017 <http://cjb.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/0093854805279947>.
- Zarnek, Rochelle R. et Peter A. Lichtenberg. 2008. « Urban elders and casino gambling: Are they at risk of a gambling problem? » *Journal of Aging Studies* 22(1):13–23. Consulté le 13 juillet 2017 <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0890406507000631>.