

**ENIGM 2021-2023**

# LES IMPACTS DES GAINS MARQUANTS

**Marie-Line Tovar**

Directrice pôle Recherche, développement , évaluation et formation

**Bernadeta Kuleta-Lelonek**

Chercheur, Psychologue, Université catholique Jean-Paul II de Lublin, POLOGNE

**Jean Michel Costes**

Chercheur, Chaire de Recherche du jeu excessif, Concordia, Montréal, CANADA

**arpej**

ASSOCIATION DE RECHERCHE  
ET DE PRÉVENTION  
DES EXCÈS DU JEU



# **EXCESSIVE GAMBLING: PROMOTING AND PROTECTING HEALTH IN A DIGITALISED WORLD**

**5th International Multidisciplinary Symposium**

**18th - 20th June 2025**

**Caux • Montreux**

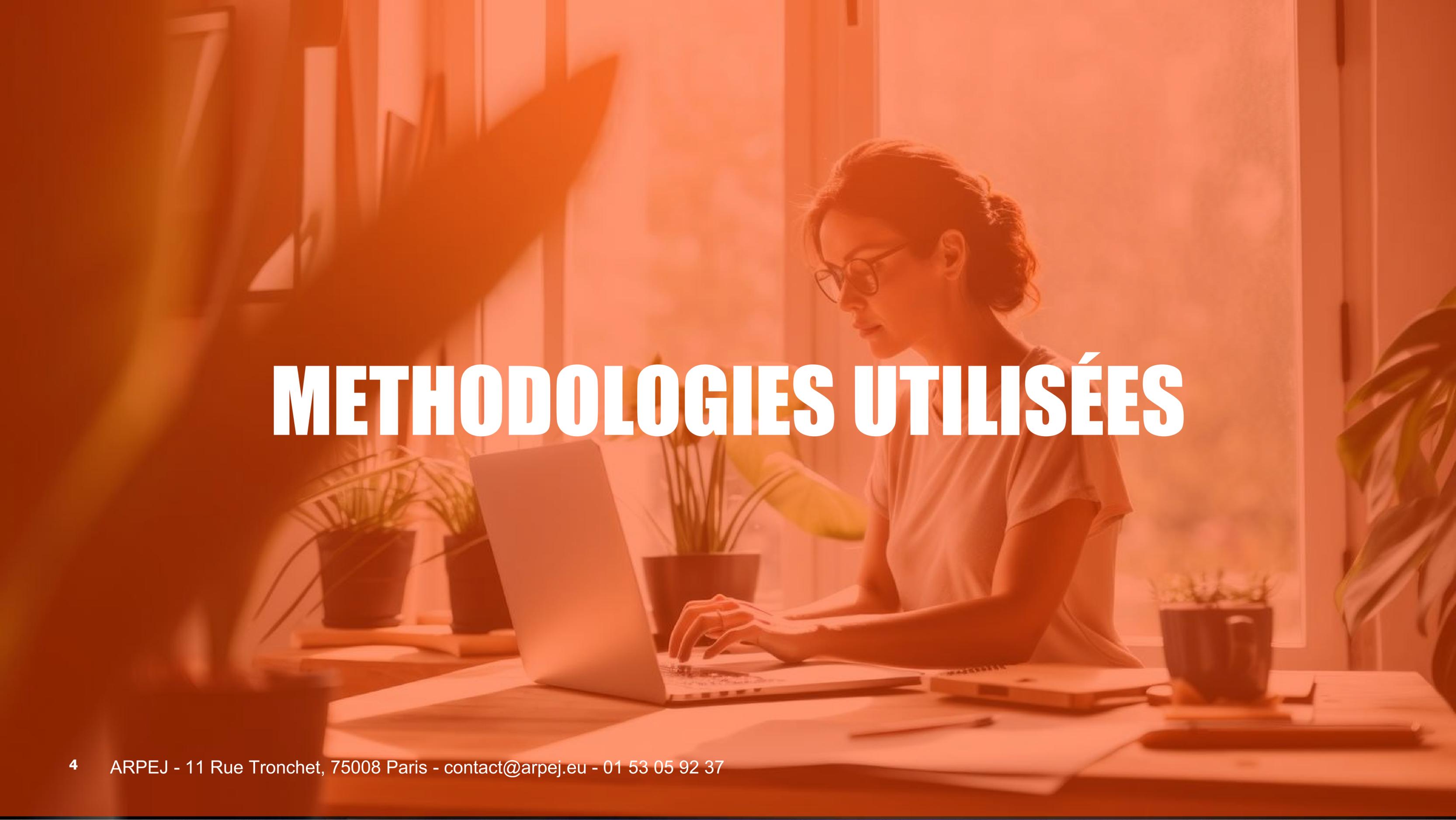
## **DECLARATION OF FINANCIAL INTERESTS OR RELATIONSHIPS**

I have no financial interests or relationships to disclose regarding the subject matter of this presentation.

Cette étude a bénéficié du prélèvement obligatoire pour la contribution à la recherche géré par une agence de l'Etat.

## SOMMAIRE

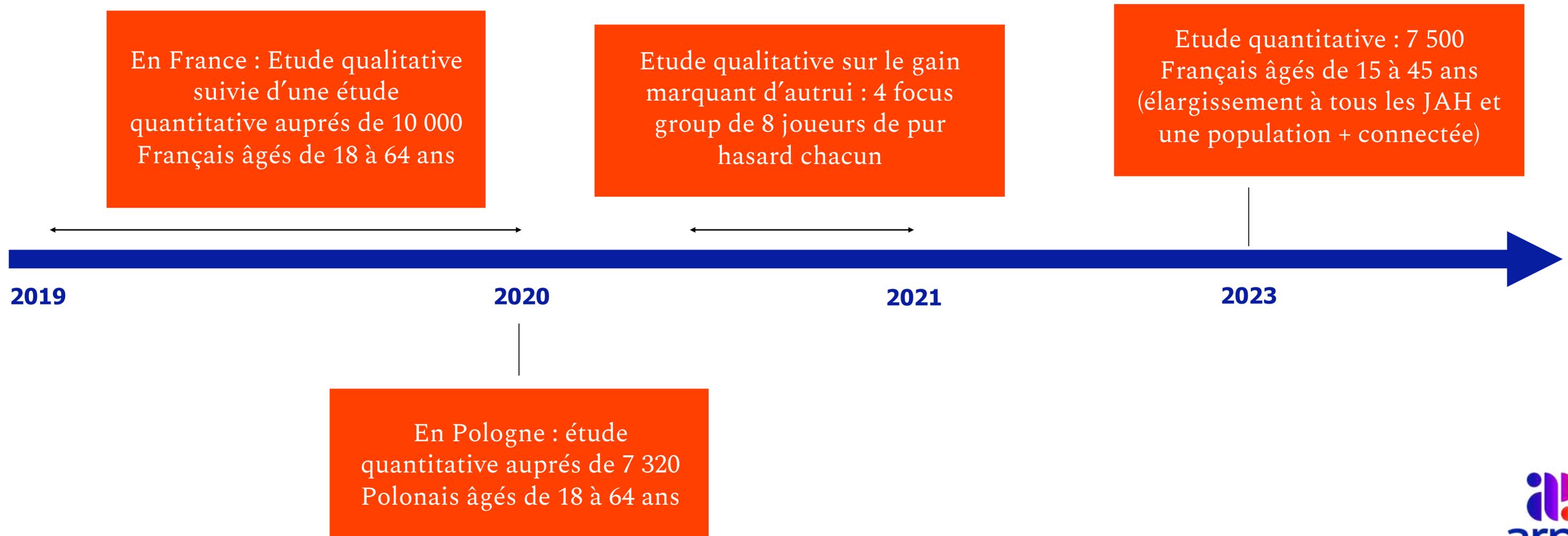
- Méthodologies utilisées
- Concepts gains marquants
- Les impacts des gains marquants d'autrui en physique et sur Internet
- Les impacts des gains marquants chez les joueurs de JAH : comparaison France-Pologne
- Conclusion et recommandations



# METHODOLOGIES UTILISÉES

# MÉTHODOLOGIES QUALITATIVES ET QUANTITATIVES

- Décrire l'expérience d'un ou de gains marquants (GM) durant le parcours de jeu des joueurs
- Mesurer les impacts des gains marquants comme facteur de jeu problématique
- Comparer les impacts et expériences des GM en Pologne et en France



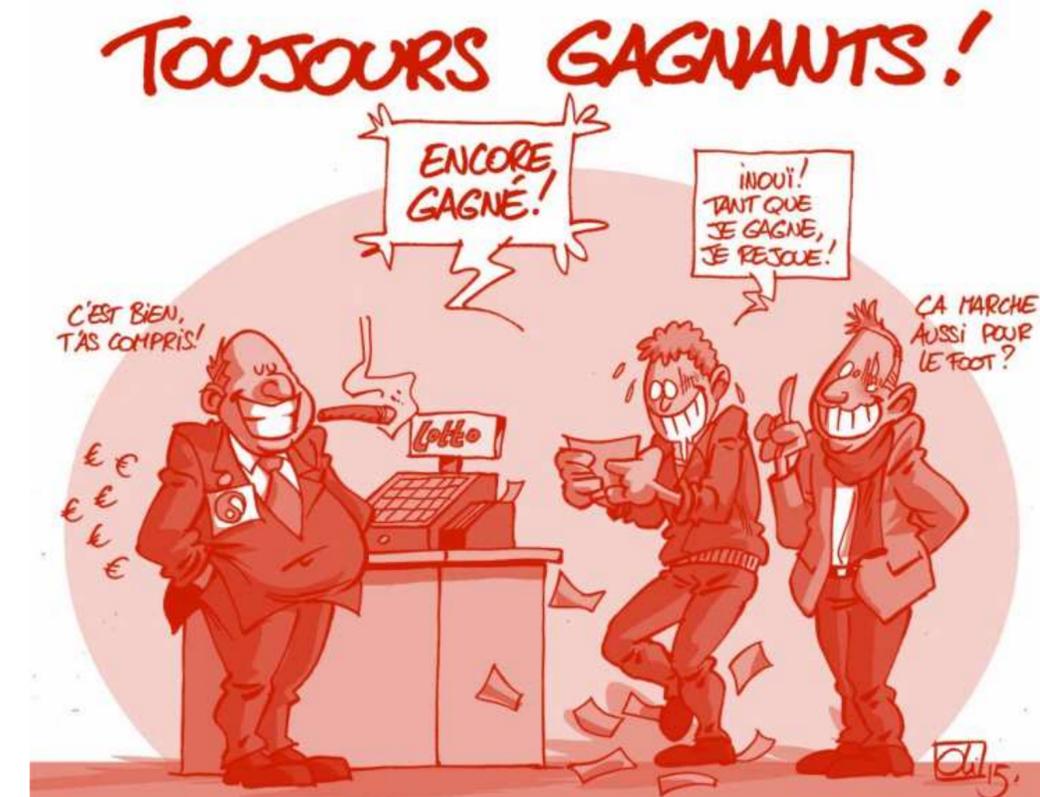
# DEFINITIONS GAINS MARQUANTS

**ENIGM 2021-2023**

# **CONCEPT « GAINS MARQUANTS »**

L'expérience subjective est plus importante que la valeur objective du gain

- Valeur financière
- Utilisation (poursuite du JAH / gain encaissé)
- Gain supérieur à niveau de vie
- Circonstance de survenue (difficultés conjugales, professionnelles, sociales ou financières)
- Mise de départ faible
- Possibilité de « se refaire »
- Moment du gain dans la pratique de jeu
- Gains marquants d'autrui



# **LES IMPACTS DES GAINS MARQUANTS D'AUTRUI**

**ETUDE QUALITATIVE / ETUDE QUANTITATIVE**

## ENIGM 2021-2023

# IMPACTS DES GAINS MARQUANTS D'AUTRUI (18-75 ans)

### Définition GM :

- Connotation d'exception : rareté et montant
- Montant élevé, supérieur à ceux vécus personnellement
- Rôle joué par l'ancrage des souvenirs de ce /ces gains dans les croyances erronées et dans la persistance de jeu
- Point de référence

### Conséquences :

- Augmentation de la prise de risque
- Différence d'impacts entre les joueurs non problématiques et les joueurs problématiques

### Recommandations :

- Enjeu des pratiques en ligne : impacts et influence
- Mesurer impact des GM sur les jeunes

# IMPACTS DES GAINS MARQUANTS VÉCUS SUR INTERNET (15-45 ANS)

## Exposition aux gains sur Internet :

- **6 individus sur 10** exposés aux communications sur les gains
- **8 joueurs sur 10** exposés ou ont vécus en direct des gains ou des gains marquants
- Véhiculés par les réseaux sociaux et par des vidéo (Youtube, Twitch, Facebook...)

## Autres impacts :

- **L'utilisation des « jeux simulés »** comme moyen de diffusion de communication sur les gains marquants visant à faire basculer le joueur dans les JAH est confirmée
- Différences notables joueurs / non-joueurs : sur les ressentis/réactions face aux gains
- Les plus jeunes non-joueurs sont nombreux à penser que « gagner de l'argent c'est facile »

## Enseignements :

- Le gain marquant vécu sur Internet se définit avant tout en **fonction de son volet financier**, point de référence, comparé aux revenus et au montant de la mise de départ

# **LES IMPACTS DES GAINS MARQUANTS CHEZ LES JOUEURS DE JEUX D'ARGENT ET DE PUR HASARD**

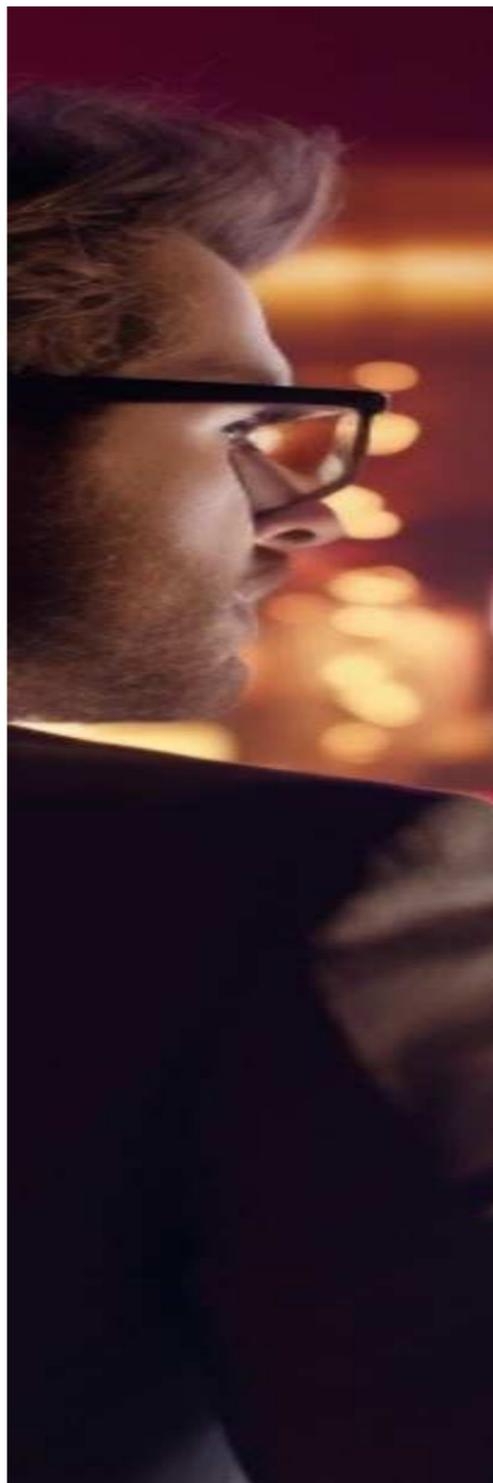
**COMPARAISON FRANCE POLOGNE**

**ENIGM 2021-2023**

# **COMPARAISON GAINS MARQUANTS ET JEUX PROBLEMATIQUES**

- Le concept de « Big win » est inconsistant et varie selon les chercheurs
- Le concept de GM est plus précis : la valeur objective du gain est l'élément le plus important pour les joueurs
- L'expérience subjective du gain est un facteur prédictif associé au PG en France et en Pologne



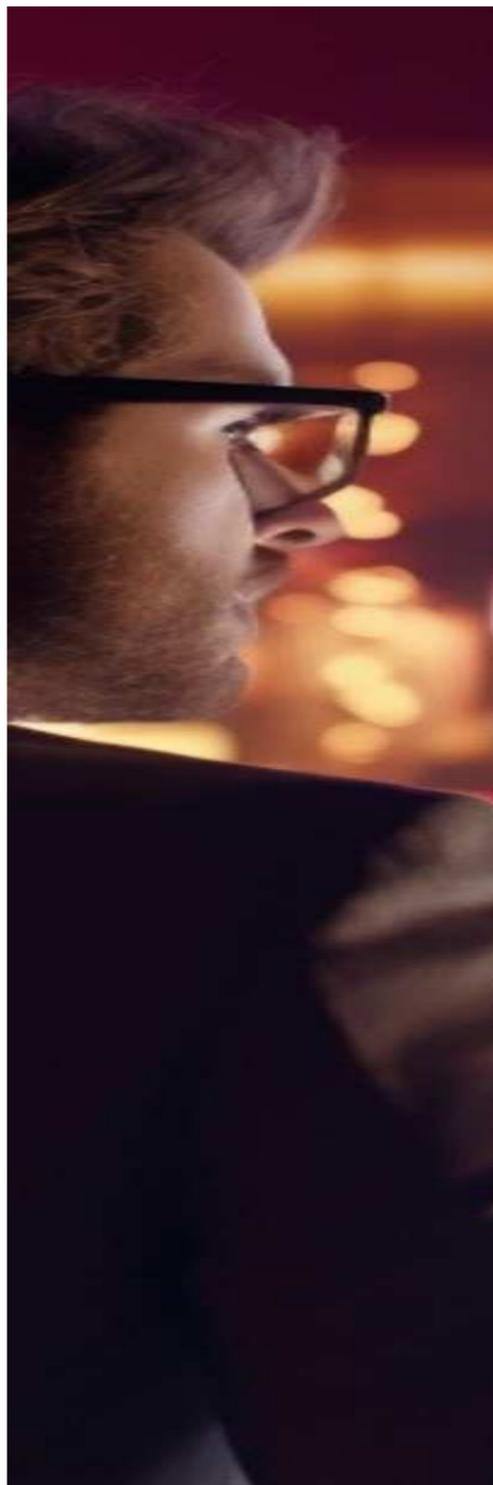


## LES FACTEURS DE RISQUE DU JEU PROBLEMATIQUE (JP) - France Pologne

L'étude réalisée en France et en Pologne auprès d'adultes a permis de déterminer les spécificités d'un jeu de pur hasard et des risques associés identiques dans les deux pays.

- Cependant, le risque de développer une addiction de jeu est plus importante en Pologne qu'en France
- L'âge moyen de JP est plus bas qu'en France
- Les jeux générant un JP est les machines à sous en Pologne et le pari sportif en France. La disponibilité de ces jeux est différente.
- Les dettes présentes ou passées sont un facteur significatif du JP dans les deux pays.
- Rôle de la motivation financière : prédicteur négatif du JP dans les 2 pays
- Facteurs protecteurs : femme et être âgé de + 35 ans





## LES FACTEURS DE RISQUE SPECIFIQUES DU JEU PROBLEMATIQUE - France Pologne

Des différences sont aussi notables en termes de risques d'addiction aux jeux :

- L'impact du gain marquant de l'entourage est important sur le GP en France et non significatif en Pologne
- La perception des JAH est + positive en France qu'en Pologne
- L'exposition aux messages publicitaires sur les GM et les gagnants est moindre en Pologne qu'en France.
- Autre différence : le niveau de dépense dans les JAH, plus élevé en France qu'en Pologne. (lié à la situation socio-économique des 2 pays)
- La part du jeu récréatif plus important en France, liée à + de contrôle et des mises inférieures s'oppose à la perception négative des JAH en Pologne.



The background features a soft, out-of-focus bokeh of colors including red, orange, yellow, and blue. In the lower-left corner, there are several overlapping sheets of paper, some of which appear to have faint sketches or diagrams on them.

# **BILAN DU PROJET**

## **CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS**

# Conclusions

**Le gain marquant, lié au renforcement de l'engagement dans le jeu, à la pratique excessive, facteur prédictif du jeu problématique**

- **Celui du joueur**

Un niveau de pratique des jeux, un moment précis, des expériences de vie, un montant, une utilisation particulière mais aussi celui d'un autre joueur

- **Celui vécu avant la 1ère expérience de jeu (enfant, adulte)**

Prise de risque + marqué : fréquence, nombre de sessions, montant X4 par rapport à ceux qui n'ont pas vécu de gain marquant

- **Celui de l'entourage proche (parents/ amis) : Facteur prédictif du PG**

Phénomène de storytelling : souvenir régulièrement sollicité

- **Celui de l'entourage lointain (dans un casino / un point de vente)**

Souvenir cristallisé repose sur l'émotion en « direct » : empathie, partage de l'émotion avec l'autre / Joie collective/ émotion communicative

Croyance en un sentiment de puissance du gagnant mais aussi frustration : la « chance » a été volée par un autre...

- **Celui vécu en ligne**

Surexposition au gain d'autrui via courriels, réseaux sociaux ...  
Gains marquants des jeux d'argent simulés

# RECOMMANDATIONS

## Mesures préventives auprès des joueurs

- Renforcer les compétences psychosociales (l'esprit critique face aux mises en scène des gagnants ...)
- Travailler sur les distorsions cognitives : la notion de hasard, l'indépendance des tours, à l'espérance mathématique négative de gain du fait du TRJ ...
- Travailler sur les croyances erronées

## Mesures sur l'offre de jeu

- Proscrire les présentations de gains renforçant les distorsions cognitives des joueurs ayant des pratiques problématiques
- Réduire l'exposition des joueurs aux gains marquants d'autres joueurs
- Différer l'utilisation du gain




N°1  
Avril  
2021

## LES IMPACTS DES GAINS MARQUANTS CHEZ LES JOUEURS D'ARGENT ET DE PUR HASARD

Selon les études de prévalence réalisées en France au niveau national, la pratique des jeux d'argent et de hasard est élevée (47,2 % des 18 à 75 ans au cours de l'année écoulée). Les activités, qui concernent les jeux d'argent et de pur hasard (grattage, tirage, machines à sous ...) représentent une part importante puisqu'elles sont déclarées par plus de 9 joueurs sur 10 dans l'année.

Afin de mieux comprendre les impacts des « gains marquants » dans le parcours de ces joueurs, la Société d'entraide et d'actions psychologiques (SEDAP) a réalisé une étude auprès d'individus âgés de 18 à 64 ans (volets qualitatif et quantitatif) en 2019 et 2020. Un tiers (32,4 %) des joueurs de jeux d'argent et de pur hasard ont déclaré avoir expérimenté au moins un gain marquant, selon leur évaluation subjective.

Parmi différents facteurs prédictifs de problèmes de jeux dans la population étudiée, les plus associés sont le gain marquant, la présence de gains dans l'entourage proche du joueur avant sa première expérience de jeu, le fait de rejouer tout son gain et le rôle de croyances erronées à la suite de ces gains.

Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes, Emmanuel Benoit

**PLOS ONE**

RESEARCH ARTICLE

## Experiencing a significant win and its sociodemographic and motivational predictors: A comparative analysis of pure-chance gamblers from Poland and France

Bernadeta Lelonek-Kuleta<sup>1,2\*</sup>, Rafal P. Bartczuk<sup>1,3</sup>, Marie-Line Tovar<sup>2,4</sup>, Emmanuel Benoit<sup>2,5</sup>, Jean-Michel Costes<sup>2,6</sup>

**1** The Institute of Psychology, The John Paul II Catholic University of Lublin, Lublin, Poland, **2** Pôle d'Innovation et d'Expérimentation sur le Jeu Excessif, Société d'Entraide et d'Action Psychologique, Dijon, France, **3** Associated Researcher, Research Chair on Gambling, Concordia University, Montreal, Canada

\* These authors contributed equally to this work.  
‡ MLT, EB and JMC also contributed equally to this work.  
\* [bernadeta.lelonek@kul.pl](mailto:bernadeta.lelonek@kul.pl)

**Check for updates**

**OPEN ACCESS**

**Citation:** Lelonek-Kuleta B, Bartczuk RP, Tovar M-L, Benoit E, Costes J-M (2022) Experiencing a significant win and its sociodemographic and motivational predictors: A comparative analysis of pure-chance gamblers from Poland and France. PLoS ONE 17(11): e0277972. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0277972>

**Abstract**

Research on the relationship between wins and gambling behavior often focuses on winning considerably large amounts of money. It seems, however, that it is not the amount of the win, but the significance that the player assigns to the win, that exerts a decisive influence on gambling behavior. Therefore, in this study we adopted the concept of *significant win*: a win perceived by gamblers as important to them. The research aimed to discover what kind of wins are experienced as significant and what factors explain experiencing wins as significant. This study, conducted in Poland (N = 3,143) and France (N = 5,692), also had a com-

Contents lists available at ScienceDirect

**Addictive Behaviors**

journal homepage: [www.elsevier.com/locate/addictbeh](http://www.elsevier.com/locate/addictbeh)

**Significant wins and their impacts: Predictors of problem gambling in French and Polish national samples**

Bernadeta Lelonek-Kuleta<sup>a,\*,7</sup>, Marie-Line Tovar<sup>b</sup>, Rafal P. Bartczuk<sup>d</sup>, Jean-Michel Costes<sup>c</sup>

<sup>a</sup> The John Paul II Catholic University of Lublin, Institute of Psychology, Poland  
<sup>b</sup> Development and Evaluation Department, Association for Research and Prevention on Excess Gambling (ARPEJ), Paris, France  
<sup>c</sup> Research Chair on Gambling, Concordia University, Montreal, Canada  
<sup>d</sup> Children's Memorial Health Institute, Warsaw, Poland

**ARTICLE INFO**

**Keywords:** Gambling, Gambling disorder, Problem gambling, Risk factors, Significant win, Big win

**ABSTRACT**

**Aim:** We examined the role of significant win experiences alongside psychosocial factors in the risk of problem gambling.

**Participants:** The study involved adult pure-chance gamblers from representative Polish (n = 3143) and French samples (n = 5692).

**Measurements:** The questionnaire encompassed socio-demographic details, gambling behaviours, significant win experiences, gambling motivation, and problem gambling.

**Design & setting:** Logistic regression analyses unveiled universal and country-specific factors significantly linked to problem-gambling risk.

**Findings:** Universal factors comprised gender (lower risk among females), age (higher risk for ages 35+), household income (negative association), current and past debt (positive association), type of gambling game (higher risk for games other than lotteries), and gambling frequency (positive association). Risk factors also encompassed heightened coping and social motivations to gamble, while the financial motivation inversely correlated with risk. Inter-country differences featured significant wins in the player's environment, associated with problem-gambling risk only among the French. Then, only the highest amounts spent on gambling in the French group correlated with problem gambling, while lower amounts in the Polish group also did. Notably, a higher problem-gambling risk was observed in the Polish group compared to the French.

**Conclusion:** A crucial finding was that significant wins were associated with problem gambling, even when controlling for other essential factors. Our study highlights the role of significant wins, construed as subjective gambler experiences, in fostering problem gambling. This insight suggests the need for a paradigm shift in understanding the role of winning in gambling, representing a risky experience regardless of the objective amount gambled.




N°6  
Mai  
2022

## LES IMPACTS DES GAINS MARQUANTS D'AUTRUI

La poursuite de la recherche sur les impacts des gains marquants auprès des joueurs d'argent et de pur hasard s'est focalisée en 2021 sur ceux d'autrui : il s'agit de gains, réalisés dans l'entourage, en points de vente, ou bien valorisés par des publicités. Ces gains peuvent aussi correspondre à des combinaisons des trois contextes.

Les résultats de l'étude qualitative enseignent que les souvenirs des gains marquants d'autrui augmentent les croyances erronées et la persistance dans l'activité de jeux d'argent et de pur hasard, de façon plus marquée chez les joueurs problématiques, tandis que les joueurs non-problématiques s'appuient sur des facteurs de protection pour en limiter les conséquences. Le contexte de valorisation des gains et des gagnants visibles pendant des décennies dans des émissions télévisées s'est déplacé vers Internet, vecteur de communication sur lequel l'impact des gains marquants des autres, notamment sur les plus jeunes devra constituer la suite de ce projet.

Marie-Line Tovar<sup>a</sup>, Bernadeta Lelonek-Kuleta<sup>b</sup>, Jean-Michel Costes<sup>c</sup>

# arpej

ASSOCIATION DE RECHERCHE ET DE PRÉVENTION DES EXCÈS DU JEU




DÉCRYPTER LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD

Les impacts des gains marquants vécus sur Internet ENIGM 2023

Marie-Line Tovar, Bernadeta Lonenek-Kuleta, Jean-Michel Costes, Emmanuel Benoit, Baptiste Lignier, Thierry Ventre, Lucia Romo, Armelle Achour

**En bref**

La dernière étape de la recherche ENIGM sur les impacts des gains marquants s'est focalisée en 2023 sur les gains valorisés par des communications sur Internet et la quête de gains sur une série d'activités en ligne dont les jeux d'argent et de hasard (JAH), les paris e-Sport et les paris financiers. Cette observation s'est volontairement concentrée sur une population plus jeune que dans les éditions précédentes (âge de 15 à 45 ans), la plus concernée par une activité numérique (N = 5 367).

Les trois quarts des personnes interrogées déclarent avoir vu sur Internet des communications relatives à des gains, toutes activités confondues. Les conséquences de cette exposition viennent confirmer les résultats de l'étude précédente sur les gains marquants d'autrui vécus dans l'entourage proche ou lointain des joueurs : les croyances erronées s'amplifient au fur et à mesure que le niveau de prise de risque augmente et les parieurs problématiques sont plus nombreux à déclarer que le gain marquant d'autrui vécu en ligne a été le déclencheur de leur pratique de JAH.

Ce bilan permet d'enrichir la connaissance sur les facteurs prédictifs du jeu problématique et la nécessaire prise en compte de l'impact des gains marquants, que ce soient ceux du joueur ou de son cercle rapproché ou lointain, ceux vécus avant le démarrage d'une pratique de JAH ou ceux vécus en ligne (par des vécus en direct ou en différé ou encore lors d'expositions à des communications).

L'objet de *La Clé n°3* est de présenter les résultats de ces différentes analyses menées et de formuler les recommandations d'ARPEJ issues de l'ensemble de la recherche ENIGM. Elles mettront d'optimiser les outils et méthodes en termes de prévention et de réduction des risques et des dommages.

2021, Lelonek-Kuleta et al., 2021). Les impacts de ces gains marquants sont multiples et constituent autant de facteurs d'intensification des pratiques et de croyances erronées surtout chez les joueurs qui rejouent leur gain de suite.

Un des enseignements majeurs de l'étude ENIGM 2020 est le rôle significatif du « gain marquant de l'entourage » et ce, même avant le début de la pratique de JAH. Cette notion a été approfondie dans une étude qualitative (ENIGM 2021), et a montré que ce gain marquant d'autrui - réalisé par l'entourage proche ou lointain (dans un point de vente/casino) ou vu lors d'exposition à des messages publicitaires (en ligne, en affichage...) semble affecter plus précisément les joueurs problématiques. Les conséquences se traduisent par divers ressentis (envie, espoir, esprit de compétition, erreurs cognitives...) et une augmentation de la pratique de JAH.

S'agissant de ces « gains marquants d'autrui », l'étude qualitative ENIGM 2021 a également souligné l'importance de la mise en scène de gains et de gagnants dans l'environnement des jeux télévisés ou par des incitations directes à jouer sous forme de SMS surtassés dans des émissions télévisées ou sur Internet.

La médiatisation de certains gagnants ainsi que la présentation des gains dans les médias (en affichage, en ligne, à la télévision ou sur les réseaux sociaux) ont un effet incitatif notamment chez les plus jeunes. Ce champ d'investigation a été exploré dans l'étude ENIGM 2023, sur la cible des plus jeunes (moins de 25 ans, dont des mineurs de 15 à 17 ans) et sur tous les types de jeux.

Cette nouvelle étude ARPEJ a interrogé un échantillon de 5 367 individus âgés de 15 à 45 ans, tranche d'âge la plus concernée par les pratiques en ligne (cf. encadré méthodologique, page 10). Le questionnaire comportait différentes activités sur Internet susceptibles d'entraîner des gains (en monnaie ou cryptomonnaie) et a ainsi permis de tester plus largement l'impact de gains quelle que soit leur provenance.

[www.arpej.eu](http://www.arpej.eu)    [contact@arpej.eu](mailto:contact@arpej.eu)    01 53 05 92 37