

L'addiction aux jeux de hasard et d'argent en France en 2010

Jean-Michel Costes / membre de l'Observatoire des jeux

La pratique des jeux de hasard et d'argent, activités sociales et culturelles très anciennes, est très développée dans le monde occidental. Ceux-ci jouent un rôle important dans la vie quotidienne, le temps libre d'un grand nombre d'individus.

En Europe, en 2008, les recettes annuelles du secteur des services de jeux d'argent et de hasard, en termes de produit brut des jeux, ont été estimées à 75,9 milliards d'euros, dont 6,16 milliards pour les seuls services en ligne, secteur encore minoritaire (7,5 % de l'ensemble du marché des jeux d'argent et de hasard) mais en pleine expansion, qui devrait voir son volume multiplié par deux en cinq ans¹.

Une pratique sociale et un secteur économique en pleine expansion

En France, jusqu'à l'ouverture récente (2010) du marché des jeux en ligne, trois opérateurs de jeux se partageaient la plus grande part du secteur du jeu :

- les casinos, au nombre environ de 200, générant un PBJ (produit brut des jeux, soit les mises moins les gains) de 2,5 milliards d'euros en 2007², et ayant accueilli 37,4 millions de visiteurs en 2008;
- le PMU (Pari mutuel urbain), qui gère les paris d'argent sur les courses de chevaux en dehors des hippodromes, dont le chiffre d'affaires (de près de 10 400 points de vente) est de 9,3 milliards d'euros en 2009 (12^e année consécutive de croissance) avec un nombre de clients de 6,5 millions;
- la Française des jeux (FDJ), qui gère les jeux

de tirage (le Loto, le Keno), les paris sportifs (le loto sportif), ainsi que les jeux de grattage (35 800 points de vente), société d'économie mixte dont l'État détient plus de 70 % des parts sociales, dont le chiffre d'affaires est de 10,55 milliards d'euros en 2010 avec 27,8 millions de joueurs.

Un an après son ouverture, l'offre légale de jeu sur Internet a généré 2,9 millions de comptes joueurs actifs³. Les mises des joueurs ainsi que leurs dépenses nettes (les mises moins les gains) ont augmenté de façon importante au cours des dernières années, de même que les chiffres d'affaires des opérateurs de jeux. La dépense moyenne en jeux de hasard et d'argent est estimée à 134 euros par an et par habitant⁴.

Si pour une majorité de joueurs les pratiques de jeu de hasard et d'argent sont une activité récréative, elles peuvent être préjudiciables à certaines personnes pour lesquelles le jeu devient un problème et génère des dommages individuels, familiaux, sociaux et professionnels. Chez certains, le jeu peut prendre la dimension d'une conduite addictive.

Épidémiologie du jeu problématique et/ou pathologique

Le jeu pathologique est analysé comme une addiction comportementale dans la littérature scientifique depuis une trentaine d'années. Les pratiques de jeu sont décrites selon un continuum allant du jeu « contrôlé » au jeu « pathologique » en passant par le jeu « à risque » (faible ou modéré). Les qualifications sont variables pour un

¹ Commission Européenne, *Livre vert sur les jeux d'argent et de hasard en ligne dans le marché intérieur*, 2011

² Lamour JF, *Rapport [...] sur le projet de loi relatif à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne*, Assemblée Nationale, 2009, 512 p.

³ ARJEL, *Indicateurs de supervision*, données trimestrielles T1, 2011

⁴ Trucy F, *Rapport d'information sur l'évolution des jeux de hasard et d'argent*, Sénat, 2006



niveau de risque donné. Nous retiendrons ici les termes suivants :

Joueur pathologique (ou excessif) : joueur qui répond aux critères cliniques d'une addiction, c'est-à-dire une appétence pour le jeu – et ses effets hédoniques et psychostimulants – allée à une perte de contrôle avec la poursuite du comportement de jeu malgré ses effets néfastes physiques, psychiques ou sociaux⁵. Dans une perspective épidémiologique, différentes échelles permettent d'approcher cette notion, en déterminant un seuil pour le nombre de critères, sans que le diagnostic ne puisse être formellement posé.

Joueur problématique : joueur pour lequel on relève des dommages liés à son comportement de jeu mais qui garde une certaine capacité de contrôle sur son comportement. Dans la pratique, on classe ainsi des joueurs répondant à certains critères du jeu pathologique mais en nombre inférieur au seuil fixé par les échelles épidémiologiques.

Au niveau international, on dispose de plusieurs outils permettant de classer un individu dans une catégorie à l'aide de différents critères.

Parmi ces outils, développés au départ dans une perspective clinique, les trois principaux testés et validés pour une utilisation épidémiologique⁶ sont la *South Oaks Gambling Screen* (SOGS), le test adapté du DSM-IV et l'Indice

canadien du jeu excessif (ICJE). C'est ce dernier qui a été choisi dans le cadre de la mesure effectuée pour la première fois en France en 2010.

La littérature scientifique internationale fait ressortir des facteurs associés à l'addiction au jeu⁷. Ils sont de trois natures : des facteurs liés à l'offre de jeu, des facteurs individuels et des facteurs environnementaux.

Certains types de jeu (machines à sous, jeux de table des casinos, Rapido...) ou certaines caractéristiques des jeux tels qu'une grande fréquence des gains possibles, un court délai entre la mise et le gain, la possibilité d'un gros gain précoce ou l'occurrence de « quasi gain », semblent engendrer plus de risque addictif. Dans ce domaine, la capacité addictive du jeu « en ligne » relativement aux formes traditionnelles de jeu est en cours d'étude et de discussion.

En matière de facteurs individuels, il est généralement observé des fréquences de jeu pathologique chez les hommes plus élevées. La précocité de contact avec le jeu est aussi un facteur associé au jeu pathologique. Les antécédents familiaux de jeu pathologique, les antécédents de maltraitance dans l'enfance et les comorbidités sont des facteurs de risque (ou de facteurs de gravité) de l'addiction au jeu.

En ce qui concerne l'environnement, l'impact des facteurs socio-économiques ressort. Le jeu pathologique est plus fréquent parmi les catégories sociales les moins favorisées ou les moins éduquées.

⁵ Goodman A. "Addiction: definition and implications". *Br J Addict.* 1990, 85, 11, 1403-8

⁶ Pour être opérationnel dans une enquête épidémiologique, un test de repérage doit comporter un nombre limité d'items afin de ne pas trop alourdir le questionnaire. Même s'il peut en résulter des imprécisions de classement individuel, celles-ci sont globalement sans impact sur une mesure collective comme la prévalence.

⁷ Inserm, *Expertise collective : Jeux de hasard et d'argent, contextes et addictions*, Les éditions Inserm, 2008

La loi de 2010, le Comité consultatif et l'Observatoire des jeux



Face à l'essor d'une offre illégale de jeux d'argent et de hasard sur Internet, et pour répondre aux mises en demeure de la Commission européenne, La France s'est dotée d'un nouveau cadre légal et réglementaire régulant le secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne. Transposition en droit français d'une directive européenne, la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 introduit une « ouverture maîtrisée à la concurrence » du marché des paris en ligne (paris sportifs, paris hippiques et jeux de cercle, comme le poker), mettant fin au monopole d'État de la Française des Jeux et du PMU. Elle vise à rendre accessible une offre légale encadrée, économiquement viable et « compétitive » par rapport à l'offre illégale et elle a aussi pour objectif de lutter contre les sites illégaux.

La loi confie la régulation du marché des jeux d'argent et de hasard en ligne à une autorité administrative indépendante, l'ARJEL (autorité de régulation des jeux en ligne), chargée d'attribuer les agréments aux opérateurs de jeux sur Internet, de contrôler leur activité et de participer, en lien avec les ministères de l'intérieur et de la justice, à la lutte contre l'offre illégale.

La loi met en place également une nouvelle structure de coordination : le Comité consultatif des jeux (CCJ). Le CCJ est compétent pour l'ensemble du secteur des jeux. Il est composé d'un collège de dix-neuf membres (parlementaires, responsables administratifs, personnalités qualifiées), présidé par un membre du Parlement. Il est chargé de centraliser les informations en provenance des autorités de contrôle et des opérateurs de jeux et d'assurer la cohérence de la régulation au regard des objectifs généraux. Il formule des avis sur tout projet de texte législatif ou réglementaire que lui transmet le gouvernement sur le secteur des jeux. Il comporte un observatoire des jeux et deux commissions spécialisées, dénommées respectivement « commission consultative pour la mise en œuvre de la politique d'encadrement des jeux de cercles et de casinos » et « commission consultative pour la mise en œuvre de la politique d'encadrement des jeux et paris sous droits exclusifs ».

L'observatoire des jeux est composé de huit membres, désignés pour cinq ans, renouvelables une fois. Il a pour mission de conseiller le collège dans sa mission auprès du gouvernement ainsi que, à leur demande, les commissions spécialisées.

À la croisée des facteurs individuels et contextuels, les addictions « classiques » (aux produits psychoactifs), elles mêmes résultantes de la combinaison de multiples facteurs de risque ou de vulnérabilité, et l'addiction au jeu sont fortement associées. Ainsi, l'étude américaine de référence sur cette question établissait des risques relatifs élevés, chez les joueurs problématiques, pour la dépendance au tabac, l'abus ou la dépendance à l'alcool et aux drogues illicites (OR ajustés sur les variables socio-démographiques de respectivement : 6,7 ; 6,0 et 4,4)⁸. Enfin, il faut souligner que les facteurs associés au jeu pathologique sont très similaires de ceux retrouvés à propos des addictions aux substances psychoactives.

Le jeu et le jeu problématique en France en 2010

L'importance du phénomène du jeu addictif n'avait jamais été mesurée en France. Afin de combler cette lacune, les pouvoirs publics ont mandaté l'OFDT pour réaliser une première enquête nationale de prévalence sur le jeu. Celle-ci a été conduite dans le cadre de l'enquête 2010 du Baromètre Santé de l'Inpes, avec l'objectif de fournir des données sur le nombre de joueurs occasionnels et réguliers, mais également d'estimer la taille de la

population concernée par le jeu excessif ou pathologique. Cette estimation ne concernant que la période précédant l'ouverture du marché des jeux en ligne (loi du 12 mai 2010), elle ne peut servir à mesurer l'impact de cette loi sur la prévalence du jeu excessif ou pathologique. Pour en savoir plus sur les résultats de cette enquête, leurs limites et la méthodologie employée, on se rapportera à la publication référencée en bibliographie⁹.

⁸ Petry NM, Stinson FS, Grant BF. "Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions". *J Clin Psychiatry*. 2005, 66, 564-574

⁹ Costes JM, Poussel M, Eroukmanoff V et al., « Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010 », *Baromètre santé 2010, module jeux de hasard et d'argent Inpes/OFDT, Tendances*, 2011, n° 77, 8 p.

¹⁰ Ferris J, Wynne H. *Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies. L'indice canadien du jeu excessif*, 2001, 72 p.

Joueurs, joueurs actifs et joueurs problématiques

Près d'une personne sur deux (48 %) âgée de 18 à 75 ans déclare avoir joué de l'argent au cours des 12 derniers mois. Une grande majorité des personnes qui jouent le font assez occasionnellement et n'investissent que d'assez petites sommes d'argent. En effet, seul un peu plus d'un joueur sur cinq (soit 10,9 % de la population générale) joue régulièrement dans l'année (52 fois ou plus) et un peu moins d'un sur dix (soit 4,7 % de la population générale) déclare dépenser dans l'année plus de 500 euros.

Les joueurs actifs, c'est-à-dire ayant joué au moins 52 fois et/ou dépensé au moins 500 euros au cours des douze derniers mois représentent 12,2 % de la population générale. Ce sont majoritairement des hommes (62,7 %). Leur âge moyen (47 ans) est nettement plus élevé que celui des joueurs dans l'année (43 ans) et que l'ensemble des personnes interrogées, âgées en moyenne de 45 ans. À ce stade, le niveau de diplôme apparaît également comme un facteur corrélé à la pratique du jeu. Plus l'activité de jeu se fait intense et fréquente, plus la part des personnes diplômées diminue ; si 76,2 % de l'ensemble de la population interrogée possède un niveau inférieur au égal au baccalauréat, la part est de 77,7 % chez les joueurs dans l'année et passe à 87,0 % chez les joueurs actifs.

L'outil de repérage des problèmes de jeu utilisé dans l'enquête est l'ICJE¹⁰. La prévalence du jeu « excessif » en France métropolitaine est estimée à 0,4 % et celle du jeu « à risque modéré » à 0,9 %. En termes d'effectifs, le nombre de Français concernés serait de l'ordre de 200 000 joueurs excessifs et 400 000 joueurs « à risque modéré ». Les notions de « jeu excessif » et « jeu à risque modéré » utilisées par l'ICJE correspondent respectivement à celles

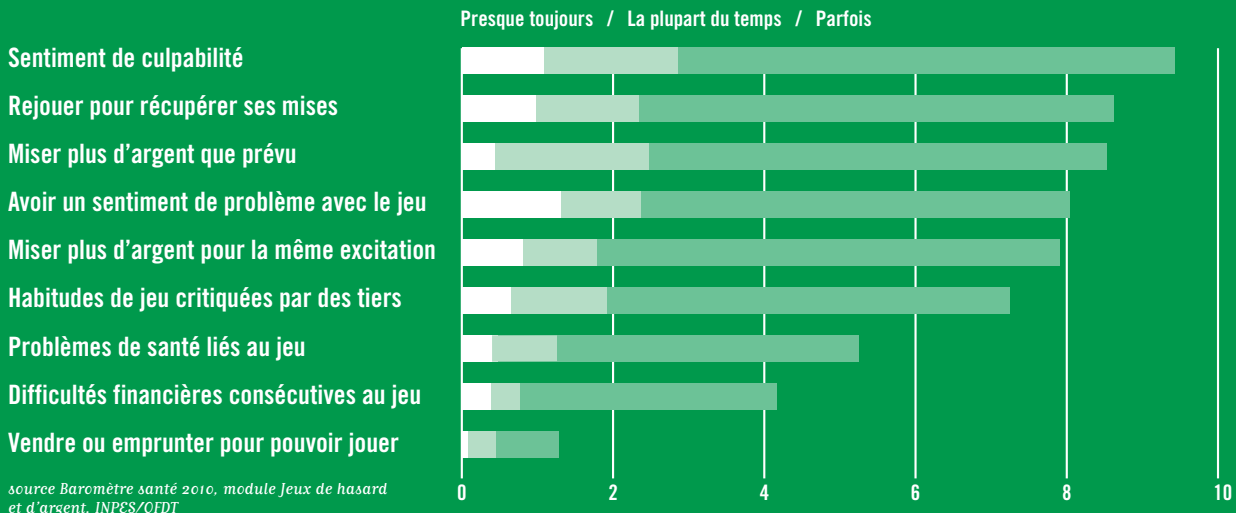
Prévalence du jeu « problématique » dans la population française âgée de 18 à 75 ans

Indice ICJE : prévalence en % parmi l'ensemble de la population	IC à 95 %	correspondance avec autre	
		joueur « pathologique »	joueur « problématique »
Joueur à risque modéré	0,9 [0,78-0,94]		1,3
Joueur excessif	0,4 [0,38-0,50]	0,4	

source Baromètre santé 2010, module jeux de hasard et d'argent, INPES/OFDT



Fréquence de rencontre des critères du jeu problématique parmi les joueurs actifs âgés de 18 à 75 ans (en %)



Caractéristiques socio-démographiques des joueurs

	Hommes	Âge moyen	Revenu ≤1100 €	Aucun diplôme	Diplôme ≤ Bac
Population générale 18-75 ans (N=24 291)	48,6 %	44,9	34,7 %	17,1 %	76,2 %
Joueurs dans l'année (N=11 553)	52,2 %	43,3	32,7 %	16,3 %	77,7 %
Joueurs actifs (N=2 943)	62,7 %	47,2	34,7 %	21,6 %	87,0 %
Joueurs à risque modéré (N=209)	76,1 %	41,6	52,4 %	33,2 %	90,5 %
Joueurs excessifs (N=108)	75,5 %	41,4	57,8 %	36,3 %	91,8 %
Joueurs excessifs ou à risque modéré (N=317)	75,9 %	41,5	54,2 %	34,2 %	91,0 %

source Baromètre santé 2010, module Jeux de hasard et d'argent, INPES/OFDI

Consommation de substances psychoactives chez les joueurs

	Tabac		Alcool*		Cannabis		Autres drogues illicites	
	quotidien	≥10/j	conso. à risque	risque de dépendance	dans le mois	≥10/mois	consommation dans l'année	
Population générale 18-75 ans (N=24 291)	29,7 %	20,6 %	15,5 %	3,2 %	4,4 %	2,1 %	2,2 %	
Joueurs dans l'année (N=11 553)	34,0 %	24,7 %	17,7 %	3,6 %	4,3 %	2,3 %	2,2 %	
Joueurs actifs (N=2 943)	36,2 %	27,2 %	21,0 %	5,0 %	3,7 %	2,0 %	2,1 %	
Joueurs à risque modéré (N=209)	50,2 %	41,5 %	33,6 %	9,9 %	13,6 %	6,5 %	4,1 %	
Joueurs excessifs (N=108)	64,2 %	50,1 %	50,5 %	26,3 %	6,1 %	5,3 %	6,4 %	
Joueurs excessifs ou à risque modéré (N=317)	55,0 %	44,5 %	39,4 %	15,5 %	11,0 %	6,1 %	4,9 %	

* Audit complet, en trois classes

source Baromètre santé 2010, module Jeux de hasard et d'argent, INPES/OFDI

de « *jeu pathologique* » et « *jeu problématique* » utilisées dans les autres outils, en sachant que certains auteurs incluent dans le terme « jeu problématique » le jeu pathologique.

Avec une prévalence globale (regroupant jeu problématique et pathologique) de 1,3 %, la France se situerait à un niveau relativement bas par rapport aux États-Unis et à l'Australie (autour de 5 %) et dans une position intermédiaire en Europe (les résultats équivalents pour cette donnée dans les pays qui ont mené ce type d'étude vont de 0,6 % à 2,2 %).

Parmi les critères permettant de repérer la dimension problématique de la pratique du jeu (items du ICJE), ceux le plus fréquemment rencontrés parmi les joueurs actifs sont : l'auto-perception du problème ou sa perception à travers le regard des autres, la volonté illusoire de se « refaire » et le ressenti d'une perte de contrôle (dépenser plus que voulu).

Les « joueurs excessifs » se distinguent de l'ensemble des joueurs par un certain nombre de caractéristiques. Ce sont plus souvent des hommes (75,5 % des joueurs excessifs sont des hommes vs 62,7 % des joueurs actifs).

Les joueurs excessifs sont significativement plus jeunes que les joueurs actifs (41 ans en moyenne contre 47 ans). La part de joueurs excessifs parmi les joueurs actifs varie sensiblement avec l'âge. C'est chez les 25-34 ans que l'on trouve la plus forte proportion de joueurs excessifs (6,9 %), suivis par les 18-24 ans (4,4 %) et les 45-54 ans (4,7 %). Les joueurs excessifs représentent en moyenne 3,7 % de l'ensemble des joueurs actifs de 18 à 75 ans.

Cette population se caractérise aussi par sa précarité financière ; ils sont 57,8 % à déclarer un revenu inférieur à 1 100 euros contre 34,7 % chez les joueurs actifs. Seuls un tiers d'entre eux vivent en couple (33,6 %), nettement moins que les autres joueurs. Plus d'un joueur excessif sur trois ne possède aucun diplôme et la quasi-totalité des joueurs excessifs ont un niveau d'études inférieur ou égal au Baccalauréat, proportions largement supérieures à celles observées chez les joueurs actifs ou dans l'année.

Parmi les joueurs actifs, une plus forte proportion de jeu problématique est constatée chez les joueurs réguliers de Rapido, de PMU, de paris sportifs et de poker (les effectifs des joueurs réguliers de jeux de table et machines à sous sont trop faibles pour permettre une telle analyse).

On dénombre davantage d'excessifs parmi les joueurs actifs jouant sur Internet. Près d'un joueur actif sur dix jouant « en ligne » est classé dans la catégorie « excessif » (8,3 %) et 14,4 % sont des joueurs « à risque modéré ».

L'enquête étant antérieure à la date d'application de la loi du 12 mai 2010, l'essentiel de l'offre de jeux de hasard et d'argent sur

Internet était illégale ; à cette époque, 9,1 % des joueurs actifs déclaraient une activité de jeu sur Internet au cours de l'année, dont 4,7 % avec une fréquence au moins hebdomadaire.

Consommations de substances psychoactives et jeu excessif

Cette enquête permet également d'explorer les addictions aux substances psychoactives les plus consommées rencontrées chez les joueurs excessifs et/ou à risque modéré. En population générale en 2010, la part de fumeurs quotidiens est d'environ 30 %. Les joueurs dans l'année sont à peine plus fréquemment fumeurs avec près d'un fumeur quotidien sur trois (34,0 %). Parmi les joueurs excessifs, environ deux individus sur trois sont des fumeurs quotidiens (64,2 %). Cette différence reste significative après ajustement sur le sexe, l'âge et le niveau de diplôme des joueurs.

En matière d'alcool, les consommations les plus à risque (échelle retenue : Audit-complet¹¹) sont plus fréquemment rencontrées chez les joueurs qu'en population générale. Cette surreprésentation s'accroît chez les joueurs excessifs : 26,3 % ont un risque de dépendance à l'alcool et la moitié (50,5 %) affiche une consommation à risque (contre respectivement 3,2 % et 15,5 % en population générale).

La consommation mensuelle de cannabis des joueurs dans l'année est comparable à celle de la population générale (4,3 % contre 4,4 %) ; celle des joueurs excessifs est plus élevée (6,1 %).

Surveiller l'effet de l'ouverture du marché des jeux en ligne

La prévalence du jeu pathologique (ou excessif) est estimée en France métropolitaine à 0,4 % de la population générale – et celle du jeu problématique (incluant le jeu pathologique) à 1,3 %. Ces taux peuvent apparaître modérés si on les compare au plan international, la France se situant à un niveau moyen en Europe.

Toutefois, cette mesure a été faite avant l'ouverture du marché des jeux en ligne encadrée par la loi de mai 2010, c'est-à-dire dans un contexte où l'offre était très encadrée. Il convient donc de rester très attentif aux évolutions, de prendre les mesures nécessaires en termes de prévention et de soins en prenant en compte les informations fournies par cette enquête sur les problèmes induits par ces pratiques et les populations les plus concernées. La reconduction d'une telle enquête dans les deux ans à venir sera nécessaire afin de mesurer les évolutions liées à l'ouverture du marché des jeux en ligne.

¹¹ Alcohol Use Disorder Identification Test, mis au point sous l'égide de l'OMS pour repérer les consommateurs d'alcool à risque.

