



Jeux d'argent et de hasard



## Première évaluation de l'impact socio-économique des jeux d'argent et de hasard en France

Jean-Michel COSTES, Sophie MASSIN, Jeanne ETIEMBLE ■

Les jeux d'argent et de hasard sont pratiqués par la moitié de la population française au moins une fois dans l'année. Ils représentent un poids économique important : plus de 40 milliards de mises par an, dont 5 milliards reviennent à l'Etat sous forme de prélèvements fiscaux (ODJ, 2014) ; 100 000 emplois générés (Trucy, 2006). Si une très large majorité des joueurs pratiquent cette activité de manière mesurée, on estime que 600 000 d'entre eux sont engagés dans une pratique problématique engendrant des conséquences sanitaires ou sociales dommageables, dont 200 000 qui répondent aux critères définissant l'addiction au jeu (Costes et al., 2011). L'évaluation des impacts économiques et sociaux des jeux d'argent est une attente forte des décideurs en vue d'adapter les politiques publiques en ce domaine. La question du bilan entre les coûts et les bénéfices que ce loisir génère pour l'ensemble de la collectivité est au centre du débat.

Au plan international, quelques pays ont réalisé des études nationales sur l'estimation du coût social du jeu ; c'est le cas des États-Unis, du Canada, de l'Australie et de la Suisse (Inserm, 2008). L'étude australienne (Productivity Commission, 1999), généralement considérée comme l'étude de référence en la matière, aboutit à une estimation du coût social comprise entre 0,3 % et 0,9 % du PIB, soit un coût supérieur à celui engendré par les drogues illicites. Les trois quarts de ce coût social du jeu seraient attribuables aux machines à sous.

Une revue de littérature a été récemment réalisée pour le « Canadian Consortium for Gambling Research » à partir d'une analyse de près de 500 études dans le monde sur cette question (Williams, Rehm, & Stevens, 2011). Un cadre théorique est proposé pour le développement ultérieur de tels travaux. Les auteurs recommandent des approches tentant de mettre en perspective des évaluations de l'ensemble des impacts (positifs et négatifs) sanitaires, sociaux et économiques. Toutefois, ils soulignent qu'il n'existe pas de moyen fiable de

combiner l'ensemble de ces impacts, afin de produire une mesure synthétique unique. Il est en effet parfois difficile et peu pertinent d'attribuer des valeurs monétaires à certains types d'impacts. Dans ces conditions, l'appréciation du bilan global des impacts reste en partie subjective.

En France, alors que des estimations ont été effectuées dans le champ des drogues illicites dès la fin des années 1990 (Kopp & Fénoglio, 2011), aucune étude équivalente n'existait pour les jeux. Pour pallier cette lacune soulignée par le rapport Trucy (Trucy, 2006), l'Observatoire des jeux (ODJ) a retenu, au terme d'un appel d'offres, une équipe de recherche au sein de l'UMR912 SESSTIM (INSERM - IRD - Aix Marseille Université), pour conduire une telle étude dans le champ des jeux. L'étude a été réalisée, entre novembre 2012 et avril 2014, par Sophie Massin, économiste, spécialiste de l'analyse économique des comportements d'addiction. Elle a comporté quatre phases, conclues chacune par un rapport d'étape mis en ligne sur le site Internet de l'ODJ :

1. Une synthèse des connaissances existantes sur cette problématique au cours de la période 1990-2011 (Massin, 2012).
2. Un état des lieux sur les méthodes et la proposition d'une méthode d'approche théorique précisant les hypothèses et les méthodes d'estimation retenues (Massin, 2013a).
3. Un recensement des données disponibles, utilisables dans le modèle choisi, ainsi qu'une analyse critique de ces données pour en définir l'utilité et en préciser les limites (Massin, 2013b).
4. Une modélisation fondée sur les hypothèses, les méthodes retenues et les données disponibles permettant une première estimation des coûts et des bénéfices engendrés par les jeux d'argent et de hasard en France (Massin, 2014).

## DEMARCHE METHODOLOGIQUE

L'étude de l'impact des jeux d'argent et de hasard sur le bien-être individuel et collectif peut être menée à l'aide d'une analyse de type « coûts-bénéfices ». Malgré son apparente simplicité, la mise en œuvre de ce type d'analyse a soulevé d'importants débats dans la littérature. Ces points sont largement discutés dans les rapports précédemment cités, notamment le rapport d'étape N°2. Seules les principales hypothèses et les grandes lignes méthodologiques suivies par l'équipe de recherche sont ici présentées. L'approche retenue pour évaluer l'impact du jeu sur le bien-être de la société ( $\Delta W$ ) consiste à additionner les variations de surplus des consommateurs ( $\Delta SC$ ), de surplus des producteurs ( $\Delta SP$ ) et de recettes publiques ( $\Delta R$ ) et à retrancher les variations de coût externe ( $\Delta CE$ ) et de dépenses publiques ( $\Delta D$ ) :

$$\Delta W = \Delta SC + \Delta SP + \Delta R - \Delta CE - \Delta D$$

Le surplus du consommateur, estimation du « plaisir » retiré de la pratique des jeux, est mesuré par la différence entre le prix que le consommateur serait prêt à payer pour consommer le bien (disposition marginale à payer) et le prix qu'il paie effectivement. Le surplus du producteur, estimation du « profit économique », est mesuré par la différence entre le prix effectif de vente et le prix auquel le producteur était prêt à vendre le bien (disposition à vendre). Les coûts externes sont une évaluation monétaire des dommages sanitaires et sociaux liés aux jeux. Pour rendre ce cadre d'analyse opérationnel, il est nécessaire de définir une période de référence et un scénario contrefactuel :

- L'année de référence retenue est 2009 en raison de la disponibilité des données nécessaires à l'étude, notamment les premières estimations de prévalence de comportements problématiques de jeu fournies par le Baromètre santé 2010 de l'INPES.
- La mesure des variations des différentes grandeurs au cours de la période de référence ne peut se faire que par rapport à une situation de référence clairement définie. Le choix fait dans la présente étude (comme dans la plupart des études de ce genre) est de retenir une situation (irréaliste) dans laquelle le jeu d'argent et de hasard n'existe pas et n'a jamais existé (prohibition « parfaite »).

Cela conduit à estimer la variation de bien-être collectif qui se produirait lors du passage d'une situation hypothétique sans jeu à la situation réelle de 2009.

## RESULTATS

Les éléments estimés par l'étude selon cette approche sont exposés selon le type d'impacts (coûts / bénéfices) et le type d'acteurs (consommateur, producteur, pouvoirs publics).

## LES BENEFICES

### ■ SURPLUS DU CONSOMMATEUR

Le calcul se fait à partir des éléments suivants : prix, quantité consommée et élasticité-prix de la demande.

Les deux premiers éléments sont estimés à partir des données de l'INSEE « Comptes Nationaux : dépenses de consommation finale de la branche "Organisation de jeux d'argent et de hasard" » (8 624 millions d'euros), qui correspondent à la notion de produit brut des jeux (les mises moins les gains), soit les dépenses nettes des ménages.

En ce qui concerne l'élasticité<sup>1</sup>, ne disposant pas d'estimations françaises en ce domaine, deux hypothèses (basse et haute) sont retenues au regard des études internationales disponibles :  $\epsilon_D = -1$  et  $\epsilon_D = -0,5$ .

Les dépenses effectuées par les joueurs problématiques peuvent difficilement être intégralement considérées comme des dépenses « rationnelles », améliorant le bien-être des joueurs et de la société. De nombreuses études documentent que leur comportement en termes de dépenses est différent de celui des autres joueurs et que leur contribution aux dépenses totales est plus importante que leur poids démographique.

Sur cette base, une fourchette (hypothèse basse et haute) de correction est retenue : - 5 % ou - 20 % des dépenses non-retenues au titre du jeu problématique. Cela conduit aux estimations suivantes :

- estimation basse (élasticité de - 0,5 et correction relative aux joueurs problématiques égale à - 20 %) :  $8\,624 \times 0,8 \times 0,5 = 3\,450$  millions d'euros
- estimation haute (élasticité de - 1 et correction relative aux joueurs problématiques égale à - 5 %) :  $8\,624 \times 0,95 \times 1 = 8\,193$  millions d'euros.

### ■ SURPLUS DU PRODUCTEUR

L'estimation de ce paramètre ne peut reposer sur la simple évaluation du profit comptable des industries du jeu car le cadre d'analyse impose de tenir compte de ce qui se passerait dans le scénario contrefactuel : dans un monde où le jeu n'existerait pas, les facteurs de production utilisés dans ce secteur seraient réinvestis dans d'autres secteurs. Il faut donc tenir compte uniquement de la variation de profit qui pourrait intervenir du fait des réallocations sectorielles d'activité.

De ce point de vue, deux approches sont possibles. La première tente d'évaluer l'impact d'une modification de l'offre de jeu sur l'économie dans son ensemble. Les travaux de la Productivity Commission en Australie font ici référence. Ils concluent que le surplus des producteurs est nul<sup>2</sup>.

Une seconde approche consiste à évaluer le différentiel de productivité entre le secteur des jeux et le reste de l'économie. En considérant un contrefactuel dans lequel les travailleurs de la branche « Jeux » seraient employés dans les autres branches de l'économie française à la productivité moyenne de celle-ci, on peut estimer le surplus des producteurs de la branche « Jeux » par le

<sup>1</sup> En économie, l'élasticité mesure la variation de la demande d'un produit en fonction de son prix. C'est le résultat de la variation de la demande rapportée à la variation du prix de vente. Ainsi, si les volumes demandés augmentent de 10 % quand le prix de vente baisse de 10 %, l'élasticité est égale à -1.

<sup>2</sup> « Economic models suggest no long-term positive or negative employment or GDP effects from the gambling industry. » (Ralph Lattimore, membre de la Productivity Commission australienne, Neuchâtel, 16 janvier 2014).

supplément de valeur ajoutée spécifique à la branche, soit :  $1\,615 - (20\,000 \times 0,067) = 270$  millions d'euros.

**Tableau 1: PIB et productivité de la branche «Jeux» dans l'économie française**

	Ensemble des branches		Organisation de jeux d'argent et de hasard	
	(en milliards d'euros)		(en millions d'euros)	
(1) Production des branches	3 371		4 687	
(2) Consommations intermédiaires	1 670		3 072	
<b>Valeur ajoutée (=1-2)</b>	<b>1 701</b>		<b>1 615</b>	
(3) Impôts sur produits	201		3 937	
Dont TVA	130		471	
(4) Subvention sur les produits	16		0	
<b>PIB (=1-2+3-4)</b>	<b>1 886</b>		<b>5 552</b>	
<b>Emplois (x1000 etp)</b>	<b>25 290</b>		<b>20</b>	
<b>Productivité (valeur ajoutée/emplois)</b>	<b>1701/25290 = 0,067</b>		<b>1,6/20 = 0,080</b>	
rapport Jeux / Ens.			1,19	

Source : Comptes nationaux - Base 2005, Insee ; calculs de l'auteur

### ■ RECETTES PUBLIQUES

Le même raisonnement que celui utilisé pour l'estimation du surplus du producteur est suivi ici en cherchant à évaluer le différentiel de taxation entre le secteur des jeux et le reste de l'économie. Les recettes publiques tirées des jeux d'argent et de hasard en 2009 s'élèvent à 5 milliards d'euros environ. En supposant que les facteurs de production aujourd'hui utilisés dans la branche « Jeux » soient réalloués dans d'autres secteurs, le montant d'impôts sur les produits que l'on pourrait en retirer serait inférieur car le taux de taxation dans la branche « Jeux » (244 %) est très nettement supérieur à celui de l'ensemble de l'économie (12 %). A partir des données fournies par la comptabilité nationale, l'excédent de taxation obtenu dans la branche « Jeux » est estimé à 3 778 millions d'euros.

## LES COUTS

### ■ COUTS EXTERNES

L'approche méthodologique traditionnelle des études de coût social est de considérer l'intégralité des dommages que s'infligent les consommateurs (en l'occurrence les joueurs) comme des coûts externes c'est-à-dire comme des coûts qui ne sont pas supportés de manière libre et consciente par les joueurs, ce qui correspond à une hypothèse de rationalité limitée). La seule source de données disponible pour travailler sur cette question en France est l'enquête nationale sur le jeu d'argent (Baromètre santé 2009/10, INPES) qui permet d'estimer le « sur-risque » des joueurs problématiques de faire face à certains dommages supposés du jeu : être au chômage, être divorcé et avoir une qualité de vie diminuée.

Il s'avère que :

- les joueurs problématiques ont une probabilité d'être au chômage supérieure de 6,56 points de pourcentage par rapport au reste de la population ;
- la part des divorcés ne semble pas plus importante parmi les joueurs problématiques que chez le reste de la population ;

- les joueurs problématiques ont 9,08 points de moins en moyenne que le reste de la population sur le profil de santé de Duke<sup>3</sup>.

Sur le premier point, le nombre de chômeurs « lié » au jeu problématique pourrait être estimé à 39 342 (6,56 % des 600 000 joueurs problématiques français), ce qui induirait un coût de 2 636 millions d'euros. Il convient cependant de traiter cette estimation avec beaucoup de prudence car la causalité n'est pas démontrée. Pour rendre compte de cette limite importante, ce chiffre est retenu comme estimation haute et un coût nul est retenu comme estimation basse afin de ne pas écarter la possibilité d'absence d'effet causal du jeu sur la perte d'emploi.

La littérature scientifique met en garde contre la difficulté d'utilisation des indicateurs de qualité de vie pour les évaluations économiques. Pour cette raison, les auteurs de l'étude ont choisi de ne pas convertir les pertes de points sur l'échelle de Duke en termes monétaires.

**Tableau 2: Estimations du coût externe**

	Estimation basse	Estimation haute
<b>Pertes de production</b>		
dont : chômage – (en million d'euros)	0	2 636
congé maladie	non connu	non connu
pertes de productivité sur le lieu de travail	non connu	non connu
<b>Pertes de qualité de vie (score de santé de Duke)</b>	0	-9 points
<b>Difficultés familiales</b>		
dont : divorces	0	0
autre difficulté	non connu	non connu
<b>Suicides</b>	non connu	non connu
<b>Surendettement</b>	non connu	non connu
<b>Criminalité des joueurs</b>	non connu	non connu

Les trois sujets pour lesquels une évaluation est possible sont loin de recouvrir la totalité des dommages imputables aux jeux d'argent. Parmi les sujets non couverts, il y a par exemple les questions du suicide et du surendettement. Sur la question du suicide, certaines recherches internationales montrent que le jeu pathologique est un facteur de risque de cette cause de mortalité précoce. Ainsi, des études au Canada ont estimé que 5 % des personnes s'étant suicidées étaient des joueurs pathologiques et que ces derniers avaient 3,4 fois plus de risque mourir par suicide que l'ensemble de la population (Séguin et al., 2010). En Australie, la Productivity Commission a estimé en 1999 le nombre de suicides liés au jeu entre 35 et 60 pour un nombre de joueurs problématiques à peu près équivalent à celui de la France (Productivity Commission, 1999).

Sur le sujet du surendettement une étude conduite par l'association CRESUS en 2012 rapporte que le jeu d'argent est l'un des facteurs explicatifs de la situation de surendettement pour 5,6 % des individus enquêtés (Piedallu, 2013), estimation sans doute conservatrice.

### ■ DEPENSES PUBLIQUES

Les données nécessaires pour évaluer les deux grandes catégories de dépenses publiques consacrées aux jeux – les dépenses de régulation du secteur et les dépenses liées aux dommages induits par le jeu problématique

<sup>3</sup> Auto-questionnaire comportant 17 items permettant d'évaluer un score de « qualité de vie liée à la santé » sur une échelle de 0 à 100.

(prévention, prise en charge médico-sociale et frais administratifs) – sont pour la plupart inexistantes. Les seules estimations possibles sont les suivantes :

- un coût de prévention nul car aucune action de prévention en direction des joueurs mise en place à partir de fonds publics n'a été identifiée avant 2010 ;
- un coût administratif de prise en charge des chômeurs liés au jeu de 44,7 millions d'euros ;
- des dépenses de prise en charge des joueurs problématiques par les Centres de Soins d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie (CSAPA) de 1,2 million d'euros (la prise en charge des problèmes de jeux représentant environ 0,5 % de l'activité des CSAPA en 2009)

## BILAN

L'évaluation de l'impact socio-économique des jeux d'argent et de hasard en France se heurte aux limites apportées par le manque de disponibilité de données dans de nombreux domaines. En effet, s'il est possible d'estimer l'essentiel des bénéfices induits par l'existence des jeux, de nombreux coûts sont manquants (coûts de perte de qualité de vie, coûts de régulation, coûts médicaux, coûts liés à la criminalité, aux procédures de surendettement et aux suicides en particulier). Etant donné les lacunes concernant l'évaluation des coûts, l'étude ne peut mettre en balance les coûts et bénéfices estimés et ne propose donc pas de chiffre unique permettant de résumer l'impact des jeux sur le bien-être collectif.

La figure ci-dessous présente le bilan des estimations calculées, rappelle les éléments manquants et illustre le chemin à parcourir pour atteindre l'objectif d'une estimation complète.

Figure 1: Impact des jeux sur le bien-être (en millions d'euros)

	Coûts	Bénéfices
<b>Consommateurs</b>	Coûts externes 0 - 2 636	Surplus du consommateur 3 450 - 8 193
<b>Producteurs</b>		Surplus du producteur 0 - 270
<b>Pouvoirs publics</b>	Dépenses publiques 1 - 46	Recettes publiques 3 778
	Données très incomplètes	

## CONCLUSION

Cette étude avait pour objectif de fournir une première analyse de l'impact socio-économique des jeux d'argent et de hasard en France. Elle a permis de proposer un cadre d'analyse, de dresser une liste des impacts à prendre en compte, d'identifier les sources de données mobilisables et de fournir quelques résultats. Au delà des premières estimations proposées, ce travail met en évidence de nombreuses lacunes en matière de données disponibles et en appelle par là même à des études complémentaires futures :

- Du point de vue des bénéfices, les estimations sont relativement complètes. La prise en compte des activités illégales de jeu (absentes des données de la comptabilité nationale) serait souhaitable pour dresser un portrait exhaustif du secteur. L'estimation du surplus des consommateurs pourrait par ailleurs être affinée. Des estimations d'élasticité-prix de la demande propres à la France, selon les types de joueurs et éventuellement par types de jeux, seraient particulièrement utiles.
- Du point de vue des coûts, plusieurs chantiers peuvent être envisagés, supposant pour la plupart la mise en place d'enquêtes ou de dispositifs d'observation ad hoc. Ils concernent essentiellement la mesure des coûts médicaux, la mesure des coûts de régulation et enfin l'amélioration de la mesure des dommages du jeu problématique suivant deux voies : la documentation d'impacts laissés de côté jusqu'ici (criminalité des joueurs, surendettement et suicides en particulier) et l'amélioration de la validité et de la précision des estimations en travaillant sur la causalité (la mise en place d'enquêtes longitudinales semblant la meilleure façon de procéder) ainsi que sur la monétarisation des éléments intangibles (les pertes de qualité de vie notamment). Le renouvellement de l'enquête nationale de prévalence au cours du premier semestre 2014 permettra d'actualiser cette première analyse. L'adaptation du questionnaire donnera l'opportunité d'améliorer quelque peu l'évaluation des dommages liés à cette pratique et donc de mieux approcher le rapport coûts/bénéfices d'une activité dont la connaissance reste à approfondir dans notre pays.

## Bibliographie

Costes, J.-M., Pousset, M., Eroukmanoff, V., Le Nezet, O., Richard, J.-B., Guignard, R., ... Arwidson, P. (2011). Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010. OFDT, (77), 8.

Kopp, P., & Fénoglio, P. (2011). Les drogues sont-elles bénéfiques pour la France ? Revue économique, 2011/5 Vol(62), 899-918.

Massin, S. (2012). Etude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France - Rapport d'étape N°1 (ODJ) (p. 23). UMR912 SESSTIM (Inserm / IRD / Université Aix-Marseille) - ORS PACA.

Massin, S. (2013a). Etude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France - Rapport d'étape N°2 (ODJ) (p. 30). UMR912 SESSTIM (Inserm / IRD / Université Aix-Marseille) - ORS PACA.

Massin, S. (2013b). Etude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France - Rapport d'étape N°3 (ODJ) (p. 91). UMR912 SESSTIM (Inserm / IRD / Université Aix-Marseille) - ORS PACA.

Massin, S. (2014). Etude socio-économique des jeux de hasard et d'argent en France - Rapport d'étape N°4 (ODJ) (p. 40). UMR912 SESSTIM (Inserm / IRD / Université Aix-Marseille) - ORS PACA.

ODJ. (2014). Indicateurs Clefs. Consulté à l'adresse <http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/indicateurs-2>

Piedallu, J. (2013, octobre). Le rapport au jeu d'argent dans les situations d'exclusion financière ou de surendettement. Fédération française des associations CRESUS.

Productivity Commission. (1999). Australia's Gambling Industries - Inquiry report Volume 1 (No. 10) (p. 430). Consulté à l'adresse <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.201.8007&rep=rep1&type=pdf>

Séguin, M., Boyer, R., Lesage, A., McGirr, A., Suissa, A., Tousignant, M., & Turecki, G. (2010). Suicide and gambling: Psychopathology and treatment-seeking. Psychology of Addictive Behaviors, 24(3), 541-547. doi:10.1037/a0019041

Trucy, F. (2006). Rapport d'information sur l'évolution des jeux de hasard et d'argent (No. 58) (p. 362). Assemblée nationale.

Williams, R. J., Rehm, J., & Stevens, R. M. (2011). The social and economic impacts of gambling. (Final report for the canadian consortium for gambling research.).

**Directeur de Publication / Rédacteur en chef**  
Jean-Michel Costes

**Comité de lecture**

Julie-Emilie Adès, Charles Coppolani, Jeanne Etienne, Olivier Gerard, Hélène Gisserot, Jean-Paul Holz, Jean-Pol Tassin, Christiane Therry, Marc Valleur.

**Remerciements**

Frédérique Million, Marie-Ange Santarelli.

**NOUS CONTACTER**



Observatoire des jeux, Ministère de l'économie et des Finances, Batiment Necker, Salle 8210 r - télédéc 774. 120 rue de Bercy, 75012 Paris. E-mail: ODJ@finances.gouv.fr

## ANNEXE: Source de données

Un objectif secondaire de cette étude était de disposer d'un état des lieux critique des sources de données existantes sur lequel l'ODJ puisse se fonder pour orienter ses priorités de travail dans les prochaines années. Cet état des lieux fait l'objet du rapport d'étape N°3.

Les opérateurs de jeu	
Source	Type de données
FDJ PMU	Chiffre d'affaires, PBJ, TRJ, régime fiscal, montant et type de prélèvements encaissés, nombre de points de vente, résultat net, nombre et profil des joueurs (via enquêtes/sondages)
Casinos : - les grands groupes : Partouche, SFC, Barrière - les autres groupes - Syndicat national Force Ouvrière des employés de Casinos de France	Chiffre d'affaires, PBJ, prélèvements publics, résultat d'exploitation, résultat net, nombre de machines à sous Bilan et compte de résultats PBJ par casinos et par type de jeu Pourboires par casino et par type de jeu
ARJEL	Nombre d'agrèments, nombre de comptes joueurs actifs, mises, PBJ, TRJ, prélèvements publics, résultat d'exploitation
Comptes de l'Etat	Montant des prélèvements encaissés et détail du régime fiscal propre à chaque activité de jeu
Centralisation des données auprès de certains services de l'Etat : Bureau des recettes – Secteur des jeux (Ministère des Finances) Service Central Courses et Jeux (Ministère de l'Intérieur)	Mises, PBJ, prélèvements publics* pour l'ensemble du secteur
La régulation de l'industrie du jeu	
Service Central Courses et Jeux	Éléments statistiques concernant l'activité administrative et judiciaire du service
ARJEL	Opérations de contrôle des opérateurs, interdits de jeu ayant tenté d'ouvrir un compte, budget.
Tracfin	Part des activités en lien avec les jeux de hasard et d'argent, budget.
Etat 4001 (outil d'enregistrement des crimes et délits)	Nombre d'infractions constatées concernant les délits des courses et jeux.
Casier judiciaire national (Ministère de la Justice)	Nombre et type de condamnations liées à la législation sur les jeux de hasard
Les pratiques de jeux	
Insee, comptes nationaux	Consommation de jeux des Français depuis 50 ans, évolution du prix des jeux
Insee, enquête « Budget de famille »	Postes de dépense des ménages (dont « dépenses en jeux de hasard »), variables sociodémographiques
Baromètre Santé 2010	Dépenses, fréquence par type de jeux, ICJE, variables sociodémographiques
Prévalence-e-Jeu 2012	Prévalence des jeux en ligne
e-ENJEU 2012	Profil et pratiques des joueurs en ligne
ESCAPAD	Pratiques de jeu chez les jeunes de 17 ans
FDJ	Nombre joueurs de la FDJ, mises hebdomadaires moyennes
SOS Joueurs	Profil et pratiques des joueurs faisant appel à l'association
ADALIS – Joueur Info Service	Profil et pratiques (type de jeux) des appelants
Les dommages sanitaires et sociaux liés à la pratique du jeu	
SOS Joueurs	Dettes, comorbidités, délits
CRESUS	Dettes
Baromètre Santé 2010	Revenu, activité, situation familiale, qualité de vie, santé mentale.
e-ENJEU 2012	Revenu, activité, situation familiale
CépiDc	Codes CIM-10 : F63.0 « Jeu compulsif ou pathologique » Codes CIM-10 : Z72.6 « Problèmes liés aux jeux et paris »
L'aide aux joueurs en difficulté	
Fichier des interdits de jeu (Ministère de l'Intérieur, ARJEL)	Nombre d'interdits
ADALIS – Joueurs Info Service	Nombre et durée des appels, budget annuel
SOS Joueurs	Nombre de joueurs pris en charge, budget annuel
Répertoire national des structures intervenant en addictologie	Annuaire recensant les structures de prise en charge des joueurs dépendants
CSAPA	Part de l'activité des CSAPA consacrée aux joueurs, budget annuel
Rim-P (recueil d'informations médicalisées en psychiatrie)	Identification des patients joueurs via les codes CIM-10 et DSM-IV
IMS-Health (payant)	Codes CIM-10 dans l'activité des médecins généralistes

\* sauf impôts sur les sociétés (information non disponible).