



LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD EN FRANCE EN 2014

Jean-Michel COSTES (ODJ), Vincent EROUKMANOFF (ODJ), Jean-Baptiste RICHARD (Inpes), Marie-Line TOVAR (OFDT) ■

Introduction

L'observation des pratiques de jeux d'argent et de hasard¹ est relativement récente en France. Deux enquêtes permettent d'étudier ces conduites avant et après les changements législatifs de 2010 qui ont modifié la régulation en ce domaine. Une première enquête a permis d'évaluer le phénomène du jeu en 2010 ainsi que l'avait préconisé l'expertise collective de l'Inserm (Inserm, 2008). Quatre années plus tard une seconde enquête, issue d'une collaboration entre l'Observatoire des jeux et l'Inpes permet de comparer les résultats à ceux de la précédente et ainsi de documenter l'évolution, sur cette période, des pratiques de jeux des Français, de leur fréquence, de leur intensité ainsi que de l'importance des dommages engendrés.

Depuis 2010, la loi a ouvert à la concurrence une offre légale dans trois domaines : les paris hippiques, les paris sportifs et le poker. L'offre légale est, désormais, bien installée sur le marché français. Au 31 décembre 2014, l'Arjel dénombrait 17 opérateurs de jeux titulaires de 31 agréments. Le produit (les mises moins les gains) des jeux en ligne en 2014 a été de 725 millions d'euros, en progression de 5,7 % par rapport à l'année précédente. Les dynamiques d'évolution de l'activité sont très contrastées selon les filières, les paris sportifs sont en expansion alors que le poker et les paris hippiques sont en décroissance. Ainsi, l'évolution 2014/2013 du PBJ (produit brut des jeux) a été respectivement de + 38 % pour les paris sportifs, - 3 % pour les paris hippiques et - 7 % pour le poker (Arjel², 2015).

Réalisée avant la mise en œuvre de la loi de 2010, et donc dans un contexte d'offre légale de jeux plus modérée, la première enquête nationale a estimé la prévalence du jeu pathologique à 0,4 % de la population générale et celle du jeu problématique (incluant le jeu pathologique) à 1,3 % ; soit, en nombre d'individus, 200 000 français joueurs « excessifs » auxquels s'ajoutent 400 000 joueurs

LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD EN FRANCE, UN MARCHÉ RÉGULÉ

La politique française des jeux est assise sur un régime ancien de droits exclusifs, accordés à la Française des jeux (FDJ), au PMU et aux casinos, complété en 2010 par un nouveau régime d'agrément d'opérateurs privés, délivrés par une autorité de régulation (Arjel), sur un secteur limité de jeux d'argent (Trucy, 2011). En 2012, selon les comptes nationaux, les Français ont dépensé 9,5 milliards d'euros dans les jeux d'argent et de hasard. Ces dépenses (nettes des gains) représentent 0,8 % de la dépense totale des ménages. Cette part de la consommation totale des ménages consacrée aux jeux a augmenté de 0,6 % en 1990 à 0,9 % en 2004, pour se stabiliser depuis 2008 à 0,8 % (Rakedjian & Robin, 2014).

L'industrie du jeu totalise en 2013 un chiffre d'affaire supérieur à 44 milliards d'euros. Ce montant correspond aux mises des joueurs. Les casinos, au nombre de 196 (fin 2013), possédant un parc exclusif de 23 300 machines à sous qui génèrent l'essentiel de l'activité, captent la plus grande partie des mises sur l'année (33,3 %). La Française des jeux (FDJ®), entreprise publique qui gère les jeux de tirage/gratage et les paris sportifs, contribue, via ses points de vente traditionnels, à 27,8 % du total des mises. Le PMU (Pari mutuel urbain), groupement d'intérêt économique contrôlé par l'État, qui gère les paris d'argent sur les courses de chevaux, comptabilise, via son réseau physique, 19,7 % des mises. Enfin, les jeux en ligne représentent 19,1 % des mises. Les jeux d'argent et de hasard ont rapporté à l'État plus de 5,7 milliards d'euros de taxes en 2012 (ODJ, 2014b).

« à risque modéré » susceptibles de basculer dans le jeu excessif (Costes et al., 2011).

Sur les jeux en ligne, une étude nationale spécifique aux jeux en ligne montrait en 2012 que cette pratique était partagée par 3,7 % de la population française et qu'elle était plus risquée que celle sur l'offre traditionnelle de jeu (Tovar et al., 2013).

En 2014, un module de questions spécifiques aux jeux d'argent et de hasard a été intégré au nouvel exercice du Baromètre santé. Cette enquête a porté sur un échantillon représentatif de près de 16 000 Français âgés de

¹ toute opération visant à faire naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même partiellement, au hasard et pour lequel un sacrifice financier est exigé.
² Autorité de régulation des jeux en ligne.

15 à 75 ans, dont près de 9 000 déclarent avoir pratiqué un de ces jeux au moins une fois au cours de l'année écoulée (pour plus de détails, voir l'encadré « méthodologie »). Cette note en présente les principaux résultats : profils, jeux favoris, fréquence, recours à Internet, etc. Elle aborde également la question du jeu problématique et compare quand c'est possible ces éléments à ceux de l'enquête de 2010.

Les activités

En 2014, 74,0 % des Français âgés de 15 à 75 ans déclarent avoir joué au moins une fois à un jeu d'argent et de hasard au cours de leur vie et 56,2 % au moins une fois au cours de l'année écoulée.

Tableau 1 : Type de jeux pratiqués au cours de l'année écoulée, par les Français âgés de 15 à 75 ans, en 2014 (en %)

Type de jeu	Prévalence année	Parmi les joueurs, part qui joue		
		traditionnel	en ligne	à un autre jeu
Jeux de tirage	39,9	97,2	5,4	60,1
Jeux de grattage	32,5	99,5	1,7	70,5
Paris hippiques	6,3	94,6	9,5	84,1
Paris sportifs	4,1	86,5	23,6	78,7
Poker	2,7	81,3	39,2	84,8
Machines à sous	5,4	98,9	1,6	83,1
Autres jeux de casinos	2,0	99,4	2,2	91,9
Autres jeux de cartes	1,0	97,6	6,4	84,0

Clé de lecture : 39,9 % des Français âgés de 15 à 75 ans ont joué au moins une fois au cours des douze derniers mois à un jeu de tirage. Parmi les adeptes de jeux de tirage, 97,2 % ont pratiqué ce jeu sur un support traditionnel et 5,4 % sur Internet (la somme des deux dépasse 100,0 % car certains joueurs peuvent pratiquer le jeu sur les deux supports); 60,1 % ont joué à un autre type de jeu que les jeux de tirage.

Source: Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

Les activités les plus pratiquées sont les jeux de loterie (tirage ou grattage), très loin devant les paris hippiques ou sportifs, les jeux de casino et le poker. Les supports de jeu traditionnels (point de vente de la FDJ ou du PMU, casinos) restent largement dominants. Toutefois, le jeu en ligne concerne 7,3 % de l'ensemble des joueurs, soit environ 2 millions de personnes. Ce vecteur de jeu est surtout utilisé par les joueurs de poker (quatre joueurs sur dix) et dans une moindre mesure par les adeptes des paris sportifs (un joueur sur quatre).

Certains joueurs s'adonnent à plusieurs types de jeu. La mesure de cette multi-activité est très dépendante du niveau de détail des catégories de jeux que l'on utilise. Ainsi, si on prend en compte huit catégories (tableau 1), on constate que pour tous les jeux, une majorité de leurs pratiquants joue à un autre jeu (de 60,1 % pour les joueurs de tirage à 91,9 % pour les joueurs de casino). Ces chiffres élevés de multi-activité sont dus à une pratique fréquente à la fois des jeux de tirage et de grattage. Ainsi, les jeux de loterie ont une place centrale dans la multi-activité des joueurs. Si on ne différencie que cinq grandes catégories de jeu (tableau 2), la part de multi-

LES GRANDES CATÉGORIES DE JEUX D'ARGENT ET DE HASARD

La loi du 12 mai 2010 inclut dans son champ d'application toute opération comportant un sacrifice financier et visant à faire naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même partiellement, au hasard. Le fait que le hasard ne puisse intervenir que partiellement est une précision apportée par la loi du 17 mars 2014.

Le jeu de tirage : Jeu de loterie où le joueur en misant une somme d'argent essaie de trouver les numéros gagnants qui sont tirés au hasard. Pour cela, le joueur coche/sélectionne dans une grille un ou plusieurs numéros. La FDJ détient le monopole légal des jeux de tirage en France dans le réseau physique et en ligne (ex : Loto, Euromillion, Amigo). Elle propose également dans certains points de vente un jeu de tirage à fréquence élevée.

Le jeu de grattage : Jeu de loterie où le joueur achète un ticket qui contient une ou plusieurs cases à gratter pour découvrir s'il a gagné. La FDJ détient le monopole légal des jeux de grattage en France dans le réseau physique et en ligne (ex : Cash, Millionnaire, Morpion, Bingo).

Le pari hippique : Ce jeu consiste à parier de l'argent sur l'issue d'une course hippique. Le PMU a le monopole sur les paris hippiques hors Internet (ex : Quinté+, Le Tiercé) ; la prise de paris se fait alors dans les points de vente du PMU (ainsi que dans les hippodromes). Des opérateurs autres que le PMU ont obtenu des agréments pour proposer ce type de paris sur Internet.

Le pari sportif : Ce jeu consiste à parier de l'argent sur l'issue d'une rencontre sportive (ex : préciser le score final, choisir un gagnant). La FDJ a le monopole sur les paris sportifs hors internet (ex : Loto Foot) ; la prise de paris se fait alors dans les points de vente de la FDJ. Des opérateurs autres que la FDJ ont obtenu des agréments pour proposer ce type de paris sur Internet.

Le poker : Jeu de cartes qui se pratique à plusieurs joueurs qui misent de l'argent (le poker gratuit n'est pas inclus dans l'enquête). Le but du jeu est de remporter les jetons des adversaires en constituant la meilleure combinaison de cinq cartes. Il comprend de nombreuses formes et variantes. Les principales sont : le tournoi (programmé à l'avance), le « sit and go » (mini tournoi sur une table quand le nombre de joueurs requis est atteint) et le « cash-game » (possibilité de quitter la table de jeu à tout moment). Il existe depuis 2010 une offre légale de poker sur Internet. Hors internet, les casinos (ou cercles de jeu) ont le monopole légal du poker avec enjeux financiers.

La machine à sous : Le joueur doit insérer de l'argent pour lancer une partie qui est généralement très rapide et très simple à comprendre : le joueur gagne ou ne gagne pas d'argent. Les casinos ont le monopole de la gestion des machines à sous. L'offre de ce type de jeu n'est pas autorisée sur Internet.

Les autres jeux de casino : Un casino est un lieu proposant des jeux d'argent et de hasard. En dehors des machines à sous et du poker, les casinos gèrent d'autres jeux tels que : la roulette, le craps, le black jack et autres jeux de cartes, le baccara et autres jeux de dés. L'offre de ce type de jeu n'est pas autorisée sur Internet.

Les autres jeux de cartes : D'autres jeux peuvent être pratiqués avec mises et gains (non autorisés par la loi), impliquant au moins partiellement une part de hasard : des jeux de cartes, des jeux de société ou de stratégie, des jeux d'adresse tels que le billard, les fléchettes, la pétanque.

joueurs est de 22,3 %. Parmi eux, les trois quarts jouent à deux jeux, dont l'un des deux est un jeu de loterie dans 95,9 % des cas.

Tableau 2 : Multi-activité des joueurs au cours de l'année écoulée (en %)

	Joueurs	Multi-joueurs
Joueurs à un seul jeu *	77,7	
Joueurs à deux jeux ou plus	22,3	
dont :		
Jouent à 2 jeux	17,6	78,8
dont :		
Loterie + Jeux de casino		29,5
Loterie + Pari hippique		28,0
Loterie + Pari sportif		10,4
Loterie + Poker		6,8
Autres combinaisons (hors loterie)		4,1
Jouent à 3 jeux	3,6	16,0
Jouent à 4 jeux	0,8	3,7
Jouent à 5 jeux	0,3	1,5

* 5 catégorie de jeu : loteries (tirage/grattage), paris hippiques, paris sportifs, poker et autres jeux de casino.

Source : Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

Le profil des joueurs

Même si les joueurs se rencontrent dans tous les milieux sociaux et qu'hommes et femmes sont concernés, ils partagent certaines caractéristiques (tableau 3). Cette activité est relativement plus fréquente chez les hommes, âgés de 25 à 54 ans, professionnellement actifs, chez les ouvriers et employés plus que chez les cadres ou les individus de professions intellectuelles supérieures. Les joueurs ont un niveau d'éducation un peu moins élevé que celui des non joueurs.

Cependant, ces caractéristiques générales varient selon le type de jeu pratiqué. Ainsi, relativement à l'ensemble des joueurs :

- les femmes sont plus représentées parmi les adeptes des jeux de grattage (54,9 %) et moins pour les jeux de table des casinos (28,9 %), les paris hippiques (25,9 %), le poker (19,4 %) et les paris sportifs (7,1 %) ;
- les pratiquants de poker, paris sportifs et jeux de casino sont plus jeunes (âge moyen de respectivement : 30,3 ans, 30,3 ans et 31,7 ans *vs* 43,4 ans pour l'ensemble des joueurs). Les joueurs de paris hippiques sont plus âgés (âge moyen de 47,2 ans) ;
- Les étudiants sont plus des parieurs sportifs, des joueurs de jeux de casino et de poker (respectivement 26,5 %, 17,8 % et 13,8 % des pratiquants de ces jeux sont étudiants qui ne représentent que 7,2 % de l'ensemble des joueurs) et sont moins adeptes de jeux de tirage (3,8 %) et de paris hippiques (2,3 %) ;
- Les ouvriers jouent plus aux paris hippiques (39,3 % des parieurs hippiques sont ouvriers qui ne re-

présentent que 25,2 % de l'ensemble des joueurs) et aux paris sportifs (33,3 %). Les employés pratiquent plus les jeux de grattage (33,8 % des adeptes de ces jeux sont employés qui ne représentent que 30,3 % de l'ensemble des joueurs). Les cadres, artisans et chefs d'entreprise pratiquent plus les jeux de casino (respectivement 21,0 % et 13,7 % des usagers de ces jeux sont cadres ou artisans/chefs d'entreprise qui ne représentent que 12,9 % et 6,3 % de l'ensemble des joueurs).

- Les joueurs peu diplômés (diplômes inférieurs au bac) sont davantage des parieurs hippiques et acheteurs de jeux de grattage (ils représentent 69,3 % et 59,4 % des pratiquants de ces jeux *vs* 55,4 % parmi l'ensemble des joueurs), ils sont moins concernés par les paris sportifs, le poker, les machines à sous et les jeux de casino (ils représentent respectivement 50,3 % et 47,4 %, 42,9 %, et 36,5 % des pratiquants de ces jeux).

Tableau 3 : Caractéristiques socio-démographiques des joueurs (en %)

Caractéristiques socio-démographiques	Joueurs	Non joueurs		Joueurs problématiques
Sexe				
Homme	51,0	46,0	***	69,7
Femme	49,0	54,0	***	30,3
Âge				
15 - 24 ans	13,4	18,0	***	23,6
25 - 34 ans	18,6	14,5	***	23,9
35 - 44 ans	20,0	16,5	***	16,4
45 - 54 ans	20,4	16,5	***	17,1
55 - 64 ans	18,0	17,4	ns	14,9
65 - 74 ans	9,6	17,1	***	4,1
Situation professionnelle				
Actifs occupés	61,1	46,6	***	50,1
Etudiants	7,2	13,7	***	12,5
Chômeurs	10,1	8,8	**	21,1
Retraités	16,1	23,0	***	8,6
Autres inactifs	5,4	8,0	***	7,7
Catégorie socio-professionnelle				
Agriculteurs	1,2	2,4	***	0,2
Artisans, commerçants	6,3	7,0	ns	8,2
Cadres, professions int sup	12,9	16,5	***	7,4
Professions intermédiaires	22,8	21,2	*	20,6
Employés	30,3	27,3	***	26,5
Ouvriers	25,2	23,0	**	35,0
Niveau de diplôme				
< Bac	55,4	54,4	ns	70,4
Bac	20,3	17,4	***	15,6
> Bac	24,2	28,2	***	14,1

Différence significative entre joueurs et non joueurs au seuil de : 90 % (*), 95 % (**), 99 % (***) ; ns = non significatif.

Joueurs problématiques : ICJE ≥ 3.

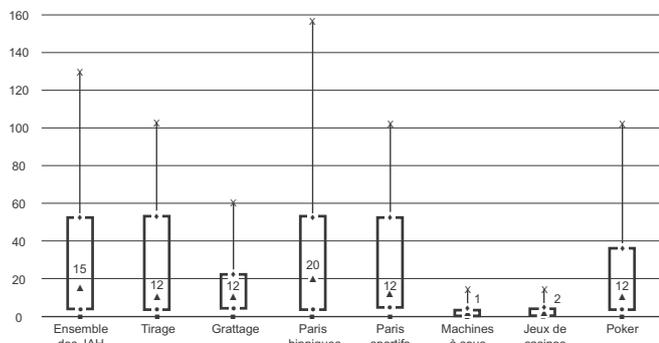
Source : Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

Les pratiques de jeu

Une large majorité des personnes pratiquant des jeux d'argent et de hasard le font de manière occasionnelle. Parmi les joueurs au cours de l'année écoulée, la moitié joue entre une et quinze fois dans l'année, près d'un tiers (31,5 %) pratique ce type d'activité régulièrement, c'est-à-dire au moins 52 fois dans l'année, et 15,4 % jouent au moins 104 fois, soit deux fois ou plus par semaine. Les joueurs de machines à sous et de jeux de casinos sont les plus occasionnels (la médiane du nombre d'occasions de jeu dans l'année est respectivement de 1 et de 2), ceux des paris hippiques sont plus réguliers

(médiane = 20). Enfin, on observe une part relativement importante de joueurs assidus pour les paris hippiques et dans une moindre mesure les jeux de tirage, les paris sportifs et le poker ; pour ces jeux, plus de 10 % de leurs adeptes jouent 104 fois ou plus dans l'année.

Figure 1 : Nombre d'occasions de jeu sur l'année par type d'activité



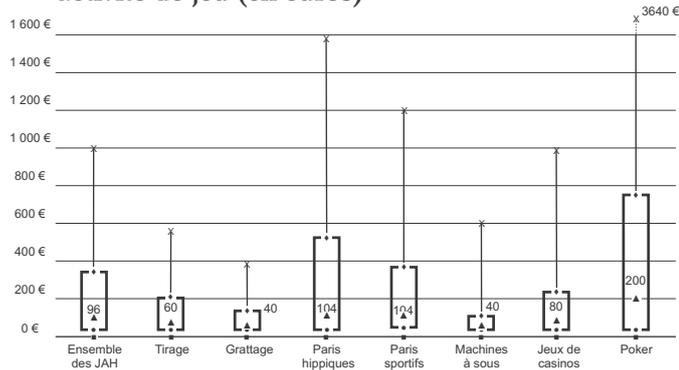
Clé de lecture : cette figure représente visuellement la dispersion d'une variable: pour chaque jeu, plus les étendues sont grandes, moins les comportements sont homogènes. Pour les jeux de tirage, la moitié des joueurs jouent 12 fois ou moins (ou 12 fois ou plus) dans l'année, 90 % jouent 104 fois ou moins (10 % jouent plus de 104 fois). La moitié des joueurs jouent entre 4 et 52 fois dans l'année.

• Minimum ; • Quartile 1 ; ▲ Médiane ; • Quartile 3 ; x Maximum

Source: Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

Un peu plus de la moitié des joueurs dépense moins de 100 € par an pour leur activité, un sur dix dépense plus de 1000 €. Les joueurs de poker sont les plus dépensiers ainsi que ceux des jeux de loterie et de machines à sous malgré une activité plus occasionnelle. Les joueurs de poker et les parieurs hippiques ou sportifs constituent des populations de joueurs où la dispersion des comportements de dépense est la plus prononcée. Il y a, pour ces jeux, un groupe de joueurs très dépensiers.

Figure 2 : Montant des dépenses annuelles par activité de jeu (en euros)



Clé de lecture : cette figure représente visuellement la dispersion d'une variable: pour chaque jeu, plus les étendues sont grandes, moins les comportements sont homogènes. Pour les jeux de tirage, la moitié des joueurs dépensent 60 euros ou moins dans l'année, 90 % 520 euros ou moins (10 % dépensent plus de 520 euros). La moitié des joueurs dépensent entre 20 et 210 euros dans l'année.

• Minimum ; • Quartile 1 ; ▲ Médiane ; • Quartile 3 ; x Maximum

Source: Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

L'enquête a interrogé les Français sur le temps passé par occasion de jeu, pour certaines catégories de jeu. Ce temps consacré au jeu est très variable selon les activités. La moitié des joueurs consacre dix minutes ou moins par occasion pour les paris sportifs ou hippiques, une heure ou moins pour les machines à sous ou les jeux de

casino, trois heures ou moins pour le poker. Un sur dix consacre à son activité, par occasion de jeu, plus d'une heure pour les paris sportifs, deux heures pour les paris hippiques, trois heures pour les jeux de casinos et machines à sous et six heures pour le poker.

Les joueurs de poker jouent principalement plutôt dans un lieu privé (55 %) ; seuls 11 % pratiquent cette activité principalement en casino ou cercle de jeux et 33 % sur Internet. Ils pratiquent surtout ce jeu en tournois (43 %), cash-game (44 %) et Sit and Go (13 %). Une majorité des adeptes du poker en ligne jouent simultanément sur plusieurs tables : 38 % le font « parfois » et 27 % « souvent ».

Près d'un joueur sur quatre a eu sa première expérience de jeu d'argent et de hasard avant sa majorité (23,8 %) ; une large part (64,2 %) a fait cette expérience entre 18 et 30 ans.

Le jeu en ligne

En 2014, quatre ans après l'ouverture légale du jeu d'argent et de hasard en ligne, 7,3 % des joueurs au cours de l'année écoulée ont pratiqué cette activité sur Internet, soit une prévalence du jeu en ligne en population générale de 4,1 % qui conduit à une estimation d'environ 2 millions de Français ayant pratiqué des jeux d'argent en ligne au cours de l'année écoulée. En 2012, l'étude nationale sur les jeux en ligne, réalisée par l'OFDT et l'ODJ indiquait une prévalence de 3,7 % (Tovar et al., 2013), la différence n'étant pas significative.

Tableau 4 : Type de jeux pratiqués au cours de l'année écoulée, par les joueurs en ligne français âgés de 15 à 75 ans, en 2014 (en %)

Type de jeu	Prévalence année	Parmi les joueurs, part qui joue aussi :	
		au même jeu hors ligne	à un autre jeu en ligne
Jeux de tirage	52,7	48,6	43,5
Jeux de grattage	13,5	69,1	85,4
Paris hippiques	14,5	42,6	67,1
Paris sportifs	23,5	43,0	57,7
Poker	25,7	52,2	38,8
Jeux de casinos et autres	4,5	50,3	60,7

Clé de lecture : Sur l'ensemble des joueurs en ligne âgés de 15 à 75 ans, 52,7 % ont joué à des jeux de tirage sur Internet au cours des douze derniers mois. Parmi ces derniers, près de la moitié (48,6 %) ont joué à cette même activité en se rendant dans un point de vente. 43,5 % des joueurs de jeux de tirage en ligne jouent par ailleurs à une autre activité sur Internet.

Source: Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

Par rapport à ceux qui ne pratiquent pas ces jeux sur Internet, les joueurs en ligne sont plutôt des hommes (hommes : 75,8 % parmi les joueurs qui pratiquent Internet vs 49,1 % parmi ceux qui ne le pratiquent pas), plus jeunes (moins de 35 ans : 45,4 % vs 31,0 %), bien diplômés (diplômés > bac : 37,2 % vs 23,2 %), plus actifs (actifs : 70,1 % vs 60,4 %) et appartiennent à des catégories sociales supérieures (cadres : 18,3 % vs

12,5 %). Une large majorité des joueurs en ligne pratique également leur activité hors Internet ; seul un quart (26,8 %) sont des joueurs exclusifs sur Internet. Un tiers des joueurs en ligne se connecte moins d'une fois par mois pour jouer, un autre tiers, de une à trois fois par mois, et un dernier tiers se connecte une fois ou plus par semaine. Près d'un tiers des joueurs en ligne utilise un support mobile (31,7 %).

La légalité de l'offre de jeu qu'ils pratiquent semble assez mal connue par les joueurs en ligne eux-mêmes. En effet, seulement six joueurs en ligne sur dix déclarent savoir reconnaître le statut légal des sites sur lesquels ils jouent. Parmi eux, seuls 3,8 % déclarent jouer sur des sites illégaux. Toutefois, 24,2 % disent jouer sur des sites sans avoir fourni une preuve d'identité, ce qui n'est théoriquement pas possible sur l'offre légale en France. Une hypothèse explicative éventuelle à ce résultat serait que certains joueurs jouent sur un compte ouvert par un proche. Une autre donnée vient appuyer cette hypothèse : 21,2 % des joueurs en ligne déclarent laisser une autre personne jouer sur leur compte et 11,0 % disent qu'il leur arrive de jouer sur le compte d'une autre personne.

Les modérateurs de jeu qui doivent être obligatoirement proposés par les opérateurs ne sont pas utilisés par une majorité des joueurs en ligne (62,3 %). Seuls 29,4 % disent « toujours » les utiliser et 8,3 % « parfois ».

Enfin, 32,6 % des joueurs en ligne ont joué à des versions gratuites avant de pratiquer les jeux d'argent et de hasard.

Les problèmes liés aux activités de jeu

Selon les estimations fondées sur l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE, voir encadré méthodologique), parmi les personnes ayant déclaré avoir joué à un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année écoulée, 3,9 % peuvent être classés comme joueurs à risque modéré et 0,9 % comme des joueurs excessifs.

Tableau 5 : Prévalence du jeu problématique en population générale et parmi les joueurs âgés de 15 à 75 ans, en 2014

	Population générale N= 15 635			Joueurs N= 8 784	
	ICJE	N	% (IC 95 %)	%	IC 95 %
Non joueur	6 851	43,8	(43,0 - 44,6)	--	--
Sans risque	7 481	47,8	(47,1 - 48,6)	85,2	(84,4 - 85,9)
Risque faible	889	5,7	(5,3 - 6,0)	10,1	(9,5 - 10,7)
Risque modéré	340	2,2	(1,9 - 2,4)	3,9	(3,5 - 4,3)
Joueur excessif	75	0,5	(0,4 - 0,6)	0,9	(0,7 - 1,0)

Source: Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

Rapportées à l'ensemble de la population, ces données donnent une prévalence de : 2,2 % de joueurs à risque modéré et 0,5 % de joueurs excessifs soit respectivement, environ 1 million d'une part et 200 000 Français d'autre part.

Les joueurs problématiques (joueurs excessifs ou à risque modéré) sont plutôt des hommes. Ils sont plus jeunes que l'ensemble des joueurs. Ils appartiennent à des milieux sociaux plus modestes et sont moins diplômés. Sur le plan professionnel, ils sont moins actifs que l'ensemble des joueurs. D'autre part, un joueur problématique sur trois est chômeur ou étudiant. Cette proportion est deux fois plus élevée que parmi l'ensemble des joueurs (voir tableau 3).

La nature des activités pratiquées est différente parmi les joueurs problématiques en comparaison avec ceux qui ne rencontrent pas ou peu de problèmes (tableau 6). En effet, si on compare la prévalence des différents types de jeux pratiqués par ces deux groupes, on constate qu'à l'exception des jeux de tirage ou grattage de la FDJ autres que l'Amigo® ou le Cash®, tous les autres jeux sont significativement plus pratiqués par les joueurs problématiques. Ces différences sont globalement plus importantes parmi les joueurs excessifs que parmi les joueurs à risque modéré et particulièrement élevées pour les paris sportifs et le poker. En effet, pour ces deux types de jeu, la proportion de ceux qui les pratiquent est 4 fois plus importante parmi les joueurs à risque modéré (7 fois pour les joueurs excessifs) que parmi les joueurs sans risque ou à risque faible.

Tableau 6 : Types de jeux pratiqué au cours de l'année écoulée parmi les différents groupes de joueurs (en %)

	Joueurs sans risque ou à risque faible	Joueurs à risque modéré		Joueurs excessifs
Rapido / Amigo	9,6	23,0	***	38,5
Autres jeux de tirage FDJ	65,8	67,8	ns	67,3
Cash / Millionnaire	25,2	47,3	***	45,1
Autres jeux de grattage FDJ	45,0	50,8	ns	51,3
Paris hippiques	9,8	25,2	***	43,9
Paris sportifs	5,9	26,5	***	43,8
Poker	3,9	17,0	***	27,2
Machines à sous, Jeux de casino	11,4	29,4	***	41,4

Test des différences par rapport aux joueurs sans risque ou à risque faible: *** significatif à 99 %, ns=non significatif
Source: Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

La part de joueurs rencontrant des difficultés en raison de leur activité de jeu d'argent et de hasard est liée à leurs habitudes et pratiques de jeux (tableau 7).

Tout d'abord, certaines activités se révèlent plus « problématiques ». Ainsi, si l'on prend en compte le type de jeu pour lequel les individus ont déclaré avoir le plus investi, le risque³ d'être classé comme joueur problématique est significativement plus important pour les joueurs de poker, jeux de casino ou paris sportifs et hippiques, que pour les joueurs de loterie.

Ensuite, il y a de fortes corrélations entre les variables d'intensité de jeu et la proportion de jeu problématique, que ce soit sur le plan de la fréquence ou celui de la

³ Mesuré ici par l'odd ratio (rapport de cotes). Il s'agit du rapport de la probabilité qu'un événement (ici, le jeu problématique) survienne dans un groupe d'individus particulier par rapport à un groupe de référence.

dépense. Plus les joueurs jouent fréquemment ou plus ils dépensent pour cette activité, plus la probabilité que leur pratique de jeu soit problématique est importante. Cette relation est exponentielle.

La multi-activité est aussi un facteur prédictif significatif de jeu problématique. Il en est de même pour le fait de jouer à ces jeux d'argent sur Internet.

Enfin, la précocité d'expérimentation des jeux d'argent et de hasard augmenterait le risque d'avoir une pratique problématique de ceux-ci.

Tableau 7 : Comportements de jeu selon les habitudes de jeu (en %)

	Sans problème (SP)	Faible risque (FR)	Risque modéré (RM)	Excessif (E)	OR bruts (RM + E) vs (SP)	IC 0,95
Jeu le plus investi						
Jeu de loterie (tirage + grattage)	89,8	7,3	2,6	0,4	- 1 -	
Paris sportifs	57,4	27,0	12,6	3,0	8,8	[4,4 - 17,8]
Paris hippiques	70,0	21,0	7,0	1,9	5,6	[2,7 - 11,6]
Poker	61,4	20,9	13,0	4,7	13,9	[7,1 - 27,1]
MAS + Casinos + Jeux de cartes	74,1	17,7	5,8	2,4	7,0	[3,6 - 13,5]
Fréquence de jeu						
[1 ; 24 [92,3	6,2	1,3	0,2	- 1 -	
[24 ; 52 [83,8	12,4	3,4	0,4	2,8	[1,9 - 4,0]
[52 ; 104 [83,9	10,3	5,4	0,3	4,2	[3,0 - 5,8]
[104 ; + [62,9	21,4	11,5	4,3	15,3	[11,6 - 20,2]
Dépenses de jeu						
< 250 €	92,0	6,4	1,4	0,2	- 1 -	
[250 ; 500 [€	84,9	11,7	3,4	0,0	2,3	[1,5 - 3,4]
[500 ; 1 000 [€	74,1	17,4	8,3	0,2	6,6	[4,7 - 9,0]
≥ 1 000 €	47,9	27,7	17,4	6,9	29,1	[22,5 - 37,7]
Multi-activité (5 catégories)						
1 jeu pratiqué	90,1	7,2	2,4	0,3	- 1 -	
2 jeux pratiqués	72,7	19,2	6,5	1,7	3,7	[2,9 - 4,6]
3 jeux et plus	46,9	26,0	20,1	7,0	19,0	[14,3 - 25,4]
Jeu en ligne						
Non	86,5	9,4	3,4	0,7	- 1 -	
Oui	68,1	19,5	9,3	3,1	3,8	[2,9 - 5,0]
Expérimentation jeu avant 18 ans						
Non	86,6	9,3	3,5	0,7	- 1 -	
Oui	80,7	12,9	5,1	1,4	1,7	[1,4 - 2,1]

Clé de lecture : Les joueurs déclarant avoir le plus investi en temps et/ou en argent dans les paris sportifs au cours de l'année écoulée présentent un risque 8,8 fois supérieur d'être classés comme joueurs problématiques comparativement aux individus ayant défini les jeux de loterie comme l'activité la plus investie.

Source : Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

La demande d'aide est très minoritaire parmi les joueurs excessifs. En effet, seuls 21 % ont demandé une aide en raison de leurs habitudes de jeu et 7 % n'en ont pas demandé mais pensent qu'ils auraient dû le faire. Ceci veut dire que 72 % des joueurs excessifs n'expriment pas de demande d'aide. Elle est encore bien plus faible parmi les joueurs à risque modéré où seuls 2 % ont demandé une aide en raison de leurs habitudes de jeu et 2 % n'en ont pas demandé mais pensent qu'ils auraient dû le faire. L'enquête a élargi l'approche du jeu problématique, essentiellement centrée sur les joueurs au cours de l'année écoulée (56,2 %) et les problèmes qu'ils ont pu rencontrer sur cette période de temps, en interrogeant aussi l'ensemble des joueurs au cours de la vie (70,4 %) sur les problèmes rencontrés au cours de leur vie. Ainsi, 21,0 % des Français ayant joué au moins une fois au cours de leur vie déclarent connaître des personnes dans

leur entourage qui ont des problèmes de jeu et 12,2 % disent avoir déjà vécu un problème de jeu. Parmi ces derniers, sont évoqués par ordre d'importance décroissante les problèmes suivants liés au jeu : des difficultés financières (41,2 %), des problèmes familiaux (7,7 %), des difficultés à accomplir certaines obligations familiales (5,1 %), des problèmes relationnels avec les amis (3,5 %), des problèmes professionnels (2,3 %), des délits suite à leur activité de jeu (1,0 %) et penser au suicide suite au jeu (0,8 %).

Le jeu des mineurs

La loi française interdit l'offre de jeux d'argent et de hasard aux mineurs tant sur Internet qu'auprès des opérateurs physiques sous monopole. La protection des mineurs est spécifiée comme étant un des objectifs de la loi qui précise que : « *Les opérateurs de jeux d'argent et de hasard légalement autorisés sont tenus de faire obstacle à la participation de mineurs ... aux activités de jeu ou de pari qu'ils proposent.* » (Journal Officiel, 2010).

Les jeunes âgés de 15 à 17 ans, inclus dans l'enquête nationale 2014, représentent un sous-échantillon de 665 individus, représentatif des jeunes Français de cette tranche d'âge. Cette enquête indique qu'un jeune mineur sur trois (32,9 %) déclare avoir joué au moins une fois à un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année écoulée. L'essentiel de leur activité est pratiquée dans le réseau physique. Le jeu en ligne est pratiqué par 6,5 % des joueurs mineurs, proportion similaire à celle relevée pour l'ensemble des joueurs (7,3 %).

Chez les joueurs mineurs, les activités principalement pratiquées sont dans l'ordre décroissant : les jeux de grattage (66,5 %), les paris sportifs (31,7 %) et les jeux de tirage (22,4 %). Les autres jeux sont pratiqués par moins de 8 % des joueurs mineurs : autres jeux de cartes (7,6 %), poker (4,9 %).

Parmi les mineurs qui ont joué au moins une fois au cours de l'année écoulée, 25,4 % sont classés « à faible risque » (ICJE) et 11,0 % « problématique 4 » (regroupant « risque modéré » et « excessif »). Cette proportion de joueurs « problématiques » parmi les joueurs mineurs est deux fois plus élevée que celle relevée chez les joueurs adultes et cette différence est significative 5.

Comparaison 2010 / 2014 sur les pratiques de jeu des Français

La proportion de Français (âgés de 15 à 75 ans) ayant pratiqué des jeux d'argent et de hasard au cours des douze derniers mois a très sensiblement augmenté depuis 2010, passant de 46,4 % à 56,2 %, soit une augmentation de près de 10 points. La comparaison des prévalences de jeu en fonction des différentes

4 Les deux dernières catégories de l'ICJE ont été regroupées car, en raison de la faiblesse des effectifs, le coefficient de variation pour le pourcentage de joueurs excessifs était égal à 35 %, valeur supérieure au seuil au-delà duquel il est recommandé de ne pas publier les données. Le coefficient de variation est une mesure de dispersion d'une estimation : plus il est petit, plus l'estimation est précise.

5 Il convient d'être prudent dans l'interprétation de ces données en raison du faible effectif concerné (219 joueurs mineurs).

caractéristiques sociodémographiques des personnes enquêtées en 2010 (Beck et al., 2014) et 2014 montre que l'augmentation du nombre de joueurs concerne tous les milieux sociaux. L'augmentation (+9,8 % en moyenne) est générale et assez homogène pour tous les sous-groupes démographiques. On relève toutefois qu'elle est un peu plus importante parmi les publics suivants : les femmes (+11,0 %) et les personnes les plus jeunes et les plus âgées (+12,4 % pour les 15-17 ans, + 11,5 % pour les 45-75 ans).

Les pratiques des joueurs ont également évolué durant ces quatre dernières années. La fréquence de jeu s'est intensifiée parmi les joueurs. La majeure partie de l'augmentation du nombre de joueurs entre 2010 et 2014 est relative à la progression du nombre de joueurs réguliers. La part des joueurs qui pratique cette activité régulièrement (au moins 52 fois dans l'année) passe de 22,4 % à 31,5 %. Il y a également une intensification des dépenses : la part des joueurs dépensant dans l'année moins de 500 € décroît de 90,1 % à 80,9 % et celle de ceux qui dépensent plus de 1500 € passe de 1,8 % à 7,2 %.

En ce qui concerne le jeu problématique, les données de l'enquête nationale 2014 ne sont pas directement comparables avec celles de la précédente, réalisée en 2010. Dans l'enquête 2010, l'essentiel des questions sur le jeu (ICJE) n'était posé qu'aux joueurs actifs : joueurs ayant joué au moins 52 fois au cours de l'année écoulée et/ou ayant dépensé au moins 500 €. Ainsi, afin de pouvoir comparer la prévalence de jeu problématique entre 2010 et 2014, une même sélection a été effectuée sur l'enquête 2014. Les résultats sur cette base de données corrigée en ce sens sont présentés dans le tableau 8.

Tableau 8 : Prévalence des comportements de jeu en population générale (15-75 ans) en 2014 et 2010 (méthodologies comparables)

	2014 N= 15 635	2010 N= 24 287	Différence 2014 / 2010
% de joueurs au cours de l'année écoulée	56,2	46,4	***
% de joueurs réguliers (52 f. ou + par an)	17,7	10,4	***
% de joueurs dépensiers (500 € ou + par an)	10,7	4,6	***
% de joueurs actifs	18,0	11,6	***
ICJE avec filtre sur les joueurs actifs			
% de joueurs à «risque modéré»	1,5	0,9	***
% de joueurs «excessifs»	0,4	0,4	ns

Joueurs actifs: jouent 52 fois ou + et/ou dépensent 500 euros ou +. Tous les pourcentages sont rapportés à l'ensemble de la population française âgée de 15 à 75 ans.
*** significatif à 99 % ; ns = non significatif.

Source: Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard ODJ / Inpes 2014

La prévalence de jeu à risque modéré est à un niveau supérieur en 2014 par rapport à celui de 2010 ; cette différence est statistiquement significative (1,5 % vs 0,9 %, à méthodologie constante). La prévalence de jeu excessif, elle, reste stable au cours de cette période.

Notons cependant que les prévalences du jeu à risque modéré et du jeu excessif estimées en 2014 après application du filtre utilisé en 2010, sont inférieures à celles calculées sans l'application de ce filtre (voir tableau 5).

C'est particulièrement le cas pour le jeu à risque modéré et s'explique par le fait que certains joueurs peuvent rencontrer des premiers problèmes liés à leur activité de jeu même si celle-ci reste modérée en termes de fréquence ou de dépense. Ceci contredit le postulat méthodologique retenu en 2010 qui considérait que les joueurs problématiques ne se rencontraient que parmi les joueurs actifs, définis comme les joueurs qui jouent 52 fois ou plus et/ou dépensent 500 euros ou plus (Costes et al., 2013).

Discussion

En quatre ans, le nombre de Français déclarant pratiquer les jeux d'argent et de hasard s'est notablement accru. Cette hausse peut s'expliquer par l'élargissement de l'offre de jeu avec l'ouverture en juin 2010 d'une offre légale de jeu en ligne sur les paris sportifs, les paris hippiques et le poker. Ce phénomène pourrait correspondre non pas à l'émergence d'une nouvelle population d'internautes joueurs (le jeu en ligne sur une offre non régulée existait avant 2010 et la majorité des joueurs en ligne ont également une activité sur des supports traditionnels) mais plutôt par le fait que le lancement d'une offre légale sur Internet a été accompagné par des campagnes publicitaires soutenues qui ont pu avoir un effet global de recrutement de nouveaux joueurs sur tous les supports. La première année qui a suivi l'adoption du nouveau cadre légal a vu les opérateurs du jeu en ligne investir environ 350 millions en campagnes publicitaires (Arjel, 2012). Sur les quatre dernières années, le chiffre d'affaire des jeux d'argent et de hasard est passé de 35,2 milliards à 44,3 milliards d'euros (ODJ, 2014a). Il est possible également qu'une part de cette hausse s'explique par le mode de questionnement des individus, plus précis en 2014. En effet, en 2010 les personnes étaient interrogées globalement sur leur activité de jeu alors qu'en 2014 cette question a été posée activité par activité.

L'enquête en 2014 apporte un éclairage nouveau sur le jeu des mineurs. L'effectif des jeunes mineurs dans l'échantillon (n = 665), s'il n'est pas suffisant pour rentrer dans des analyses détaillées de cette population, permet de fournir quelques données de cadrage sur leurs pratiques de jeu. Les résultats indiquent que l'interdiction de l'offre de jeux d'argent est loin d'être totalement respectée puisqu'un jeune âgé de 15 à 17 ans sur trois a joué en 2014 à un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année écoulée. Ce résultat est cohérent avec celui de l'enquête ESCAPAD de l'OFDT, menée périodiquement auprès des jeunes de 17 ans lors de la journée défense et citoyenneté, qui estimait, en 2011, qu'ils étaient 44 % à avoir joué au moins une fois au cours de leur vie et 39 % au cours de l'année écoulée (Inserm, 2014). D'autre part, les pratiques des jeunes joueurs âgés de 15 à 17 ans sont plus problématiques que celles des joueurs adultes (11,0 % avec un ICJE de 3 et plus chez les joueurs de 15 à 17 ans vs 4,6 % pour les joueurs de 18 à 75 ans). Ces résultats sont cohérents avec les

données de la littérature scientifique qui relève une prévalence de jeu problématique plus importante chez les adolescents que chez les adultes (Derevensky & Gupta, 2004 ; Inserm, 2014 ; Shaffer & Hall, 2001). Toutefois, la validité de l'application de l'ICJE à une population de jeunes adolescents peut être discutée ; il est possible que cela conduise à une surestimation du jeu problématique (Ladouceur et al., 2000). Cette relativement forte prévalence des problèmes rencontrés par les jeunes joueurs doit être également mise en perspective avec le point de vue clinique qui constate de fréquentes résolutions spontanées de problèmes de jeu au passage de l'adolescence à l'âge adulte.

Le troisième enseignement d'importance de l'enquête est l'augmentation significative de la prévalence (et du nombre) de joueurs ayant une pratique de jeu à risque modéré au cours de ces quatre dernières années. Une première explication de ce phénomène réside dans l'augmentation du nombre de joueurs. Une part de cette augmentation pourrait aussi être liée à l'intensification des pratiques de jeu entre 2010 et 2014. En effet, parallèlement à la progression du nombre de joueurs constatée au cours de cette période, la proportion de ceux d'entre eux qui jouent au moins 52 fois ou dépensent au moins 500 € dans l'année a également progressé. Or, il est vérifié dans cette analyse que la prévalence du jeu problématique est lié aux variables relatives aux habitudes et pratiques de jeu : la fréquence, la dépense, le type de jeu pratiqué, le fait de jouer en ligne, la multi activité et la précocité de l'expérimentation du jeu d'argent. Ces constats sont conformes à ceux documentés dans des enquêtes équivalentes (Kairouz et al., 2012 ; Wardle, 2011). Ils sont également soutenus par de nombreux travaux scientifiques (Blaszczynski & Nower, 2002 ; Bouju et al., 2011 ; Currie et al., 2006 ; Dickerson & O'Connor, 2006 ; Inserm, 2008). L'augmentation de la prévalence du jeu à risque modéré n'a pas été suivie par une augmentation du jeu excessif resté stable au cours de cette même période.

Enfin, cette enquête apporte de nouveaux éléments instructifs au sujet du jeu en ligne. Internet a pris et occupe une place effective dans le paysage du jeu d'argent en France. L'enquête de 2014 confirme les principaux résultats de l'enquête de 2012 menée par l'OFDT et l'ODJ (Tovar et al., 2013). Le jeu sur Internet concerne un public plus masculin, plus jeune et plus favorisé socialement. Les joueurs utilisant Internet ont des pratiques de jeux plus intenses en termes de fréquence et de dépense. L'essentiel de l'activité en ligne se déroule sur l'offre régulée mise en place depuis la loi de 2010 mais l'offre non régulée n'a pas été complètement « asséchée ». Enfin, elle corrobore le fait que la proportion de joueurs problématiques est plus importante parmi ceux qui utilisent Internet pour pratiquer leurs activités que parmi ceux qui n'utilisent pas ce vecteur. Ce dernier point rejoint des constats faits par d'autres enquêtes (Costes et al., 2014 ; Kairouz et al., 2012 ; Williams & Wood, 2007).

Conclusion

Le renouvellement en 2014 de l'enquête nationale sur les pratiques des Français en matière de jeux d'argent et de hasard permet d'étudier l'évolution des comportements quatre ans après les changements de la régulation en ce domaine. Premier constat : l'élargissement de l'offre de jeux avec l'ouverture d'un marché légal sur Internet semble avoir eu pour conséquence un développement de la demande. Le nombre de joueurs, leur fréquence de jeu, les sommes qu'ils consacrent à ces activités ont en effet sensiblement progressé sur cette période.

La loi de 2010 visait dans ses objectifs la maîtrise des problèmes liés au développement de l'offre de jeux. A cet égard, on constate que le nombre de joueurs « excessifs », en grande difficulté avec leur activité est resté stable, mais que celui des joueurs à « risque modéré » de dommages liés à leur activité ludique s'est notablement accru. Dans ce contexte, le défi à relever pour élargir le repérage précoce de ces joueurs, qui expriment très rarement un besoin d'aide, et leur proposer des formes d'interventions préventives efficaces apparaît crucial. En effet, l'existant en la matière est très limité alors même que ces joueurs, représentent une population cible pour les dispositifs de prévention susceptibles d'éviter que s'accroissent leurs problèmes et le basculement dans l'addiction au jeu.

Un autre fondement de la politique publique sur les jeux concerne l'interdiction de l'offre de jeux aux mineurs. Sur ce sujet, les résultats de la présente enquête sont préoccupants ; cette interdiction semble, dans les faits, assez peu effective. Près d'un jeune mineur (âgé de 15 à 17 ans) sur trois joue, et plus d'un jeune mineur joueur sur dix rencontre des problèmes liés à cette pratique. Pourtant, les stratégies actuelles de « jeu responsable », auxquelles sont tenus les opérateurs, mettent en avant la question de la prévention du jeu des mineurs et y accordent des moyens. Mais les résultats peu probants incitent à revoir, corriger et réévaluer ces stratégies.

De façon plus générale, les évolutions mises en évidence par l'enquête 2014, par rapport à celle de 2010, montrent toute l'utilité d'une reconduction périodique de telles enquêtes nationales. Le renouvellement dans un délai similaire de quatre ans semble adapté. Cependant, dans l'intervalle, certains sujets mis en relief par cette analyse, mériteraient des investigations spécifiques, notamment le jeu des mineurs et le jeu en ligne.

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, Vincent Soetemont, Jean-Pol Tassin, Christiane Therry, Marc Valleur.

Remerciements

- Marie Bronnec, Jeanne Etienne, Ingrid Gillaizeau, Sylvia Kairouz, Laurence Kern, Louise Nadeau, Jeanne Piedallu, Lucia Romo, Marc Valleur, pour leur participation au comité de pilotage de l'enquête.
- Christophe David, Emmanuelle Hoingne et toute l'équipe d'IPSOS impliquée dans la réalisation du terrain d'enquête.
- Christophe Léon, Paulin Richard de Latour, Marie-Ange Santarelli, pour leur aide.

NOUS CONTACTER



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

MÉTHODOLOGIE

L'enquête ENJEU 2014 est la seconde enquête nationale sur les pratiques de jeu d'argent et de hasard. Elle se place dans le cadre du dernier exercice de la série d'enquêtes appelées Baromètres santé, qui abordent les différents comportements et attitudes de santé des Français, que l'Institut national de prévention et d'éducation pour la Santé (Inpes) mène, en partenariat avec de nombreux acteurs de santé. Le module jeu de cette enquête a été coordonné par l'Observatoire des jeux (ODJ).

Ces enquêtes sont des sondages aléatoires à deux degrés (ménage puis individu) réalisés à l'aide du système d'interview par téléphone assistée par ordinateur (ITAO). Le terrain de l'enquête, confié à l'Institut Ipsos, s'est déroulé du 11 décembre 2013 au 19 mai 2014. Les numéros de téléphone sont générés aléatoirement à partir des racines en 01...05 (numéros géographiques), ce qui permet d'interroger les ménages en liste rouge. Pour être éligible, un ménage doit comporter au moins une personne de la tranche d'âge considérée (15 à 75 ans dans le cadre du Baromètre santé 2014) et parlant le français. À l'intérieur du foyer, l'individu est sélectionné aléatoirement au sein des membres éligibles du ménage (Richard et al., 2015).

Pour faire face à l'abandon du téléphone fixe au profit du mobile par une partie de la population présentant des caractéristiques particulières en termes de comportements de santé, l'échantillon a été découpé en deux sous-échantillons composés pour moitié d'individus disposant d'un téléphone fixe et d'individus disposant d'un téléphone mobile à usage personnel et en étant l'utilisateur principal. Au total, l'échantillon comprend 15 635 individus. Le taux de refus global est de 35,3 %, avec 34,2 % pour l'échantillon des mobiles et 36,4 % pour celui des fixes. La passation du questionnaire durait en moyenne de 35 minutes dont 8 minutes pour le module sur les jeux. Les données ont été pondérées par le nombre d'individus éligibles et de lignes téléphoniques au sein du ménage (afin de calculer la probabilité d'inclusion de chaque individu, notamment pour compenser le fait qu'un individu d'un ménage nombreux a moins de chance d'être tiré au sort), et calées sur les données de référence nationales de l'Insee les plus récentes au moment de la préparation de la base de données du Baromètre santé 2014, à savoir celles de l'enquête Emploi 2012.

Huit grandes familles de jeux ont été retenues pour appréhender la pluralité de cette pratique (jeux de tirage, jeux de grattage, paris sportifs, paris hippiques, poker, jeux de casinos, machines à sous, jeux de cartes et d'adresse). Les individus ayant joué au moins une fois à des jeux d'argent et de hasard sur la période concernée (JAH) ont été invités dans un premier temps à décrire le type de jeu pratiqué. En fonction de ces réponses de premier niveau, chacun d'entre eux étaient ensuite amenés à détailler leur pratique par activité : fréquence de jeu, montant des mises engagées, durée de la session de jeu, type de support utilisé. A ces questions génériques, figurent également des questions propres à chacune des huit activités recensées afin d'affiner le profil des joueurs et de rendre compte des spécificités de chaque jeu (type de poker pratiqué, nombre moyen de tirages par session de jeu chez les joueurs de RAPIDO/AMIGO, nombre et types de jeux pratiqués dans les casinos, etc.).

Devant la difficulté d'estimer avec précision la fréquence de jeu et le montant des sommes engagées sur la période, un système de questionnement minimisant l'effort cognitif de l'enquêté a été adopté : l'individu estimait le nombre d'épisode de jeu puis définissait l'unité temporelle. Ainsi un joueur assidu avait la possibilité de déclarer deux épisodes de jeu par semaine quand un joueur plus occasionnel pouvait estimer sa fréquence de jeu à une fois par mois. Le calcul des dépenses a été abordé à travers le montant dépensé par occasion de jeu (« Habituellement, combien d'argent dépensez-vous par occasion de jeu ? ») ou pour la période de temps choisie par l'enquêté (« En moyenne combien dépensez-vous par semaine, par mois ou par an ? ») si celui-ci n'arrivait pas à répondre par occasion de jeu. L'ensemble de ces informations a ensuite été ramené à l'année.

Les joueurs ayant mentionné l'utilisation du support Internet dans la pratique du jeu d'argent et de hasard ont été orientés vers un module spécifique dans lequel figuraient des questions relatives à la procédure d'inscription, aux nombre de sites pratiqués, au partage de compte-joueur ainsi qu'aux types de supports utilisés pour jouer en ligne.

L'enquête permet également d'évaluer la part de population concernée par des problèmes de jeu. L'outil de repérage du jeu problématique retenu pour l'enquête est l'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE) (Ferris & Wynne, 2001). Il comprend 9 items qui mesurent la fréquence de problèmes causés par les pratiques de jeu, notamment la tolérance (« parier de plus grosses sommes pour atteindre le même niveau d'excitation ») ou la compulsion (« avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer ») sur une échelle variant de 0 à 3 (0 = Jamais ; 1 = Quelquefois ; 2 = La plupart du temps ; 3 = Presque toujours). Le score global peut donc aller de

0 à 27 et permet de catégoriser les joueurs en 4 groupes distincts : « joueur sans problème » (score = 0), « joueur à faible risque » (score = 1-2), « joueur à risque modéré » (score = 3-7) et « joueur excessif » (score = 8 et plus). Les deux dernières catégories seront regroupées sous le terme « joueur problématique », lorsque les effectifs ne seront pas suffisants pour produire des résultats fiables par catégorie fine.

Un module sur les problèmes associés à la pratique de jeux au cours de la vie (contraction de dettes, actes délictueux, problèmes relationnels, idées suicidaires, etc.) ainsi que sur les démarches entreprises pour faire face à ce problème (type d'aide sollicitée, interlocuteur, niveau de satisfaction de l'aide reçue, etc.) viennent compléter cette thématique.

Bibliographie

- ARJEL. (2012). Rapport d'activité 2011 (p. 55).
- ARJEL. (2014). Rapport d'activité 2013 (p. 68).
- ARJEL. (2015). Analyse trimestrielle du marché des jeux en ligne en France, quatrième trimestre 2014.
- Beck, F., Guignard, R., Richard, J.-B. (2014). Usages de drogues et pratiques addictives en France analyse du Baromètre santé Inpes. Paris: Direction de l'information légale et administrative: La documentation française.
- Blaszczynski, A., Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Landreat-Guillou, M., Venisse, J.-L. (2011). Jeu pathologique : facteurs impliqués. *L'Encéphale*, 37(4), 322-331.
- Costes, J.-M., Eroukmanoff, V., Tovar, M.-L. (2014, janvier 15). Is online gambling more problematic than traditional gambling?. Présenté à 3rd international multidisciplinary symposium: Jeu excessif: connaître, prévenir, réduire les risques, Neuchâtel.
- 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.
- Currie, S. R., Hodgins, D. C., Wang, J., N., el-Guebaly, N., Wynne, H., Chen, S. (2006). Risk of harm from gambling in the general population as a function of level of participation in gambling activities. *Addiction*, 101(4), 570-580.
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (Éd.). (2004). *Gambling problems in youth: theoretical and applied perspectives*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Dickerson, M., O'Connor, J. (2006). *Gambling as an addictive behavior: impaired control, harm minimization, treatment and prevention*. (Cambridge University Press.).
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index*. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Inserm. (2008). *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*. Paris: Inserm.
- Inserm. (2014). *Conduites addictives chez les adolescents : usages, prévention et accompagnement*. Paris: Inserm.
- Journal Officiel. Loi relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, Pub. L. No. 2010-476 (2010).
- Kairouz, S., Paradis, C., Nadeau, L. (2012). Are Online Gamblers More At Risk Than Offline Gamblers? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 175-180.
- Ladouceur, R., Bouchard, C., Rheaume, N., Jacques, C., Ferland, F., Leblond, J., Walker, M. (2000). Is the SOGS an accurate measure of pathological gambling among children, adolescents and adults? *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, 16(1).
- ODJ. (2014a). Evolution du chiffre d'affaires de l'industrie du jeu sur 1995-2013. <http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/evolution-chiffre-daffaires-lindustrie-jeu-sur-1995-2013>
- ODJ. (2014b). Indicateurs Clefs. <http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/indicateurs-2>
- Rakedjian, É., Robin, M. (2014). *Les Jeux d'argent en France*. INSEE Première, (1493).
- Richard, J.-B., Gautier, A., Guignard, R., Léon, C., & Beck, F. (2015). *Méthode d'enquête du Baromètre santé 2014*. Inpes.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N. (2001). Updating and refining prevalence estimates of disordered gambling behaviour in the United States and Canada. *Revue Canadienne de Santé Publique*, 92(3).
- Tovar, M.-L., Costes, J.-M., Eroukmanoff, V. (2013). Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012. OFDT, (85), 6.
- Trucy, F. (2011). Rapport d'information sur l'évaluation de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne (No. 17) (p. 315). Assemblée nationale.
- Wardle, H. (2011). *British gambling prevalence survey 2010* (National Centre for Social Research - Gambling Commission.).
- Williams, R. J., Wood, R. T. (2007). *Internet gambling: A comprehensive review and synthesis of the literature*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, Canada, 30.