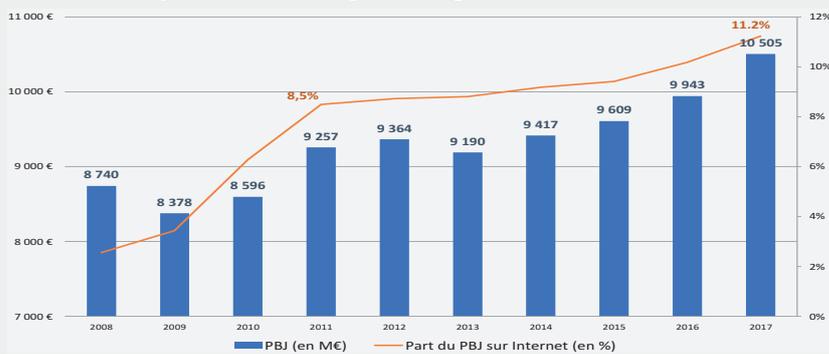


CHIFFRES - CLEFS POUR LA REGULATION DES JEUX D'ARGENT

Données économiques

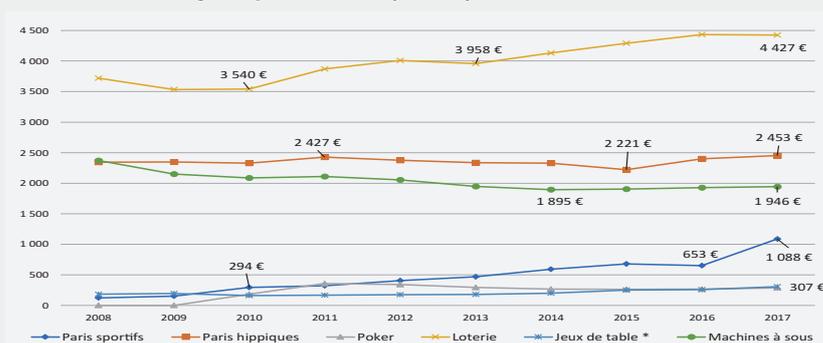
En 2017, les dépenses de jeu des Français s'élèvent à 10,5 milliards d'euros, soit une dépense nette de 200 euros par habitant majeur. Ces dépenses progressent ces dix dernières années ; elles ont augmenté de plus de 20 % sur la période.

Evolution du produit brut des jeux d'argent en France



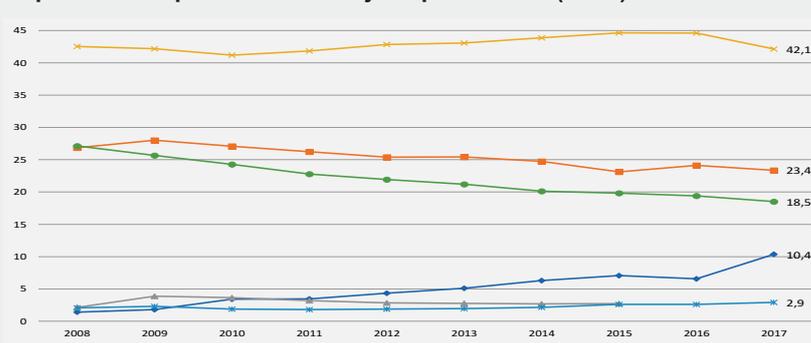
Le produit brut des jeux se définit comme la différence entre le montant des mises initiales (incluant les sommes engagées par les joueurs et éventuellement les avances initiales – pour les casinos – et les bonus) et le montant des gains reversés aux joueurs.

Produit brut des jeux par activité (en M€)



D'un point de vue économique, pour l'opérateur, le PBJ est son chiffre d'affaires. Les dépenses de loterie (jeux de tirage ou grattage achetés en point de vente ou sur Internet) sont les plus importantes. Ces jeux représentent un peu plus de 40 % des dépenses totales. Cette part relative est assez stable. Les dépenses affectées aux jeux de casinos, dont les machines à sous, et aux paris hippiques viennent ensuite. Ces deux secteurs sont en décroissance relative sur la période.

Répartition du produit brut des jeux par activité (en %)



* Hors poker à partir de 2010

Santé publique

L'outil de repérage du jeu problématique retenu en France 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 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).

Prévalence de jeu et de jeu problématique en France, en 2014

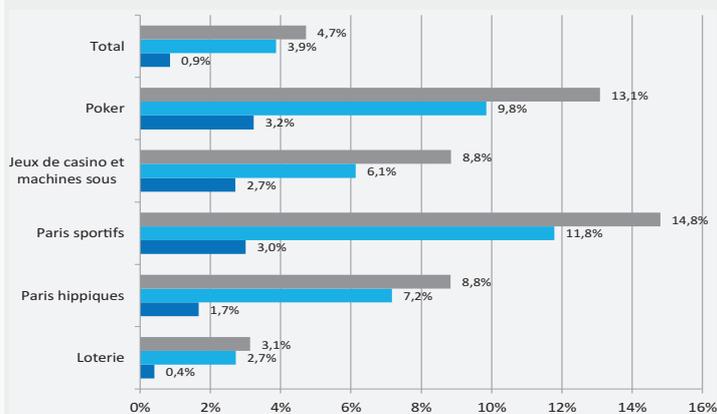
	ICJE	Pop générale	Joueurs
Non joueur		43,8 %	-
Sans risque		47,8 %	85,2 %
Risque faible		5,7 %	10,1 %
Risque modéré		2,2 %	3,9 %
Joueur excessif		0,5 %	0,9 %

Source : Enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard 2014 ; Santé Publique France / ODJ

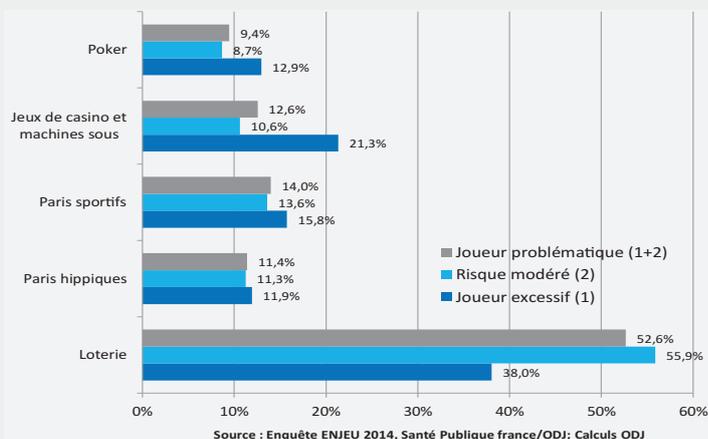
On peut analyser la dimension problématique d'un type de jeu sous deux angles :

1. Le risque particulier qu'un jeu représente pour un joueur, illustré par la prévalence de jeu problématique pour un type de jeu donné. C'est le potentiel problématique d'un jeu pour un joueur particulier ;
2. Le risque collectif que représente ce jeu, illustré par la part de l'ensemble des joueurs problématiques attribuable à la pratique de jeu. C'est le poids que représente ce jeu dans l'ensemble du problème, résultante du produit entre le risque individuel et du taux de pratique de ce jeu parmi l'ensemble des joueurs.

Prévalence du jeu problématique selon le type de jeu

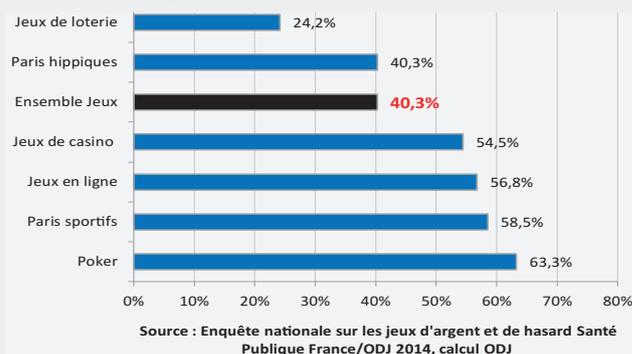


Part du nombre de joueurs problématiques attribuable à un type de jeu



Le jeu problématique concerne environ 5 % des pratiquants des jeux d'argent et de hasard dont 1 % de joueurs excessifs. Les joueurs problématiques dépensent plus que les autres joueurs, leur contribution au chiffre d'affaires du jeu est bien plus importante que leur poids relatif dans la population des joueurs. On estime ainsi que 40 % du chiffre d'affaires des jeux est généré par l'activité des joueurs problématiques, dont respectivement 17 % par les joueurs excessifs et 23 % par les joueurs à risque modéré.

Part du chiffre d'affaire attribuable aux joueurs problématiques par type de jeu, en France, en 2014



Estimation des coûts sociaux des jeux d'argent en France

Coûts sociaux	Coût par individu (en €)			Nombre joueurs	Extrapolations coût total (en M€)		
	moyenne	min	max		moyenne	min	max
Jeux pathologiques	34 284	26 142	42 426	223 000	7 645	5 830	9 461
Jeux à risque (modéré)	7 872	6 003	9 742	1 014 000	7 983	6 087	9 878
Total jeu problématique					15 628	11 916	19 339
Jeux pathologiques	2 255	1 198	3 312	223 000	503	267	739
Jeux à risque (modéré)	959	509	1 409	1 014 000	972	517	1 428
Total jeu problématique					1 475	784	2 167

Méthodologie

A défaut de données françaises, inexistantes, ces estimations sont basées sur les calculs de coût moyen par joueur problématique de trois études internationales de référence :

- études anglaises et australiennes pour les coûts directs (Browne et al., 2017; Thorley, Stirling, & Huynh, 2016) ;
- études allemandes et australiennes pour les coûts sociaux (Browne et al., 2017; Fiedler, 2016).

Les coûts individuels ont été appliqués aux données de prévalence françaises.