

Communiqué de presse

27 juin 2013

JEUX D'ARGENT ET DE HASARD SUR INTERNET :

ESTIMATION DE LA PREVALENCE, DESCRIPTION DES PRATIQUES ET DES JOUEURS

En 2010, un nouveau module du Baromètre santé de l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES), traité conjointement avec l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT), a permis d'estimer, pour la première fois, le nombre de joueurs à des jeux d'argent et de hasard (JAH) dans la population française¹.

Une personne âgée de 18 à 75 ans sur deux déclarait avoir joué de l'argent durant l'année écoulée. Les joueurs ayant joué 52 fois ou plus au cours des douze derniers mois et/ou ayant misé 500 euros ou plus représentaient une personne sur 10 en population générale, soit un joueur sur cinq.

Ce travail est intervenu alors que les jeux d'argent et de hasard en ligne étaient encore illégaux. Il était donc nécessaire de procéder à un examen de la situation du jeu sur Internet après l'entrée en vigueur de la loi du 12 mai 2010, laquelle a ouvert à la concurrence trois domaines : les paris sportifs, les paris hippiques et le poker. Une nouvelle autorité, l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL), attribue, depuis, les agréments aux opérateurs et contrôle leur activité.

Pour approcher le phénomène JAH chez les internautes, l'OFDT et l'Observatoire des jeux (ODJ)² ont mené deux enquêtes conjointes à la fin de l'année 2012 : Prévalence-e-JEU 2012 et e-ENJEU 2012. Celles-ci permettent d'estimer le nombre de joueurs en ligne en dressant leur profil et en analysant leurs pratiques. Les principaux résultats sont détaillés dans un numéro de la publication *Tendances*³ et ici repris.

Combien y a-t-il de joueurs en ligne en France?

Au total, d'après les résultats de l'enquête Prévalence-e-JEU 2012, **3,7 % des personnes âgées de plus de 18 ans, soit environ 2 millions de personnes**, déclarent avoir joué à un JAH en ligne au cours des 12 mois précédant l'enquête. Un quart de ces joueurs utilisent exclusivement cet outil. Si la fréquence de jeu est variable, la part des joueurs pratiquant régulièrement est tout de même nettement plus élevée (quasiment le double) que pour les jeux traditionnels : **45 % des joueurs en ligne jouent au moins une fois par semaine** contre 23 % pour l'ensemble des joueurs.

¹ Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010, Baromètre santé INPES 2010, module jeux de hasard et d'argent, Tendances n°77, 8 pages, 2011.

² Structure créée au sein du Comité consultatif des jeux en 2010, chargée d'une activité de conseil et de coordination de l'action des pouvoirs publics dans le domaine de JAH.

³ Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012, Tendances n°85, 6 pages, 2013. Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes et Vincent Eroukmanoff.

Ce numéro 85 de Tendances est accessible sur le site de l'OFDT, www.ofdt.fr, et sur celui de l'ODJ <http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux>

Qui pratique ces jeux ?

La pratique des JAH en ligne est, comme celle des jeux traditionnels, surtout le fait des **hommes qui représentent 57 % des joueurs**. Les paris sportifs sont les activités les plus masculines. Si les jeux de casino et les machines à sous sont pratiqués par les deux sexes, les jeux de grattage et de tirage concernent, en revanche, plus souvent les femmes.

Internet apparaît davantage utilisé par les jeunes générations. L'âge médian lors de la première expérience de jeu en ligne est de 33 ans. Il est inférieur chez les joueurs de poker et plus tardif concernant les paris hippiques.

Globalement, la **part des jeunes générations est plus importante concernant le jeu en ligne** : en comparant les résultats de e-ENJEU 2012 et ceux du module Baromètre santé INPES 2010, on constate que près de 4 joueurs en ligne sur 10 ont moins de 35 ans, contre un peu plus de 3 sur 10 pour le jeu traditionnel.

Leur **niveau d'étude est également plus élevé** : plus de 5 joueurs en ligne sur 10 ont un niveau supérieur au baccalauréat (53 %) contre un peu moins de 4 sur 10 pour l'enquête de 2010 (38,7 %).

Quelle est la part de l'offre régulée ?

En 2010, 10 % des personnes ayant joué 52 fois ou plus au cours des douze derniers mois et/ou ayant misé 500 euros déclarait avoir joué sur Internet, pratique alors illicite.

En 2012, alors qu'une offre illégale perdure, les **trois quarts des joueurs interrogés connaissent le statut légal des sites (75,5 %)** qu'ils utilisent. **Plus de la moitié des joueurs en ligne (54,4 %) disent avoir recours uniquement à des sites légaux**. Un peu plus du quart de ces joueurs (26,5 %) fréquentent des sites légaux et d'autres qui ne le sont pas ou qui se présentent comme étant hors du cadre de la loi (sites de « jeux gratuits », même si dans la réalité certains de leurs visiteurs déclarent y dépenser de l'argent dans l'espérance d'un gain). Enfin, près de **2 joueurs sur 10 (19,1 %) ne fréquentent que des sites non régulés**.

L'enquête met également en lumière le fait que cette offre non régulée concerne une part très importante de femmes. Leur proportion y est quasiment deux fois plus importante que sur les sites légaux (64,5 % vs 33,9 %). Ce point paraît lié à leur fréquentation de sites de jeux de tirage et de grattage illicites et à leur pratique de jeux d'adresse, de réflexion ou de chance présentés « gratuits »

Quelle est la part du jeu problématique parmi ces joueurs ?

Lors de l'enquête de 2010, la proportion de joueurs excessifs avait été estimée à 0,4 % (soit 200 000 joueurs), et celle de joueurs à risque modéré à 0,9 % (soit 400 000 joueurs). Les joueurs problématiques représentaient 1,3 % de l'ensemble.

En se focalisant uniquement sur les joueurs dans l'année, les proportions respectives étaient plus élevées : 0,9 % de joueurs excessifs et 1,9 % de joueurs à risque modérés, soit un total de joueurs problématiques dans l'année de 2,8 %.

L'outil de repérage alors utilisé (ICJE canadien) a été repris pour cette nouvelle enquête. La proportion de joueurs en ligne dans l'année à risque modéré est de 10,4 % et celle de joueurs excessifs de 6,6 %. Ces niveaux sont plus élevés pour les jeux non régulés.

Le **total de 17 % de joueurs problématiques pour les joueurs en ligne dans l'année est bien supérieur à celui observé lors de l'enquête sur le jeu traditionnel**. Ce résultat, conforme à celui observé dans d'autres pays, traduit un risque plus élevé sur Internet où la part des joueurs occasionnels est moins importante.