

## L'enquête Baromètre santé 2010

### La première enquête en population générale documentant la pratique des jeux d'argent et de hasard

#### LE CONTEXTE

En France, plusieurs rapports publics récents ont été consacrés aux jeux de hasard et d'argent. Ceux-ci étaient non seulement envisagés en fonction de leur impact économique, mais aussi dans une perspective de santé publique tenant compte des problèmes personnels et sociaux potentiellement engendrés par cette activité en cas de pratique excessive. Mais, il manquait la quantification de l'ampleur de ces problèmes. C'est afin de combler cette lacune que les pouvoirs publics ont mandaté l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) pour réaliser une première enquête nationale de prévalence sur le jeu. Celle-ci a été conduite dans le cadre de l'enquête 2010 du Baromètre santé de l'INPES, avec l'objectif de fournir des données sur le nombre de joueurs occasionnels et réguliers, mais également d'estimer la taille de la population concernée par le jeu excessif ou pathologique.

#### L'ETUDE

La première estimation de la prévalence du jeu problématique en France a été réalisée par l'intégration d'un volet de questions sur le jeu de hasard et d'argent dans le Baromètre santé 2010 de l'INPES. Le terrain de l'enquête 2010, confié à l'institut GFK-ISL, s'est déroulé du 22 octobre 2009 au 3 juillet 2010 en France métropolitaine, auprès de 27 653 personnes. Pour être éligible, un ménage devait comporter au moins une personne âgée de 15 à 85 ans et parlant le français. À l'intérieur du foyer, l'individu sondé a été sélectionné aléatoirement au sein des membres éligibles du ménage. La passation du questionnaire a duré en moyenne trente-deux minutes. L'insertion d'un module dans une enquête plus globale sur les comportements de santé est justifiée par l'intérêt de l'étude des liens entre l'addiction au jeu et les autres addictions et/ou la comorbidité psychiatrique dont l'analyse pourra ainsi être approfondie. En contrepartie, elle a imposé une certaine concision du volet « jeu ». Les questions sur le jeu ont été analysées chez les 18-75 ans, soit un effectif de 25 034 personnes. La taille importante de cet échantillon permet une bonne précision dans l'estimation de la prévalence d'un comportement relativement rare à l'échelle de la population. Afin de limiter la durée du questionnement pour les individus les moins concernés, un filtre a été appliqué. Il consistait en une première question générale sur la fréquence du jeu et les sommes engagées au cours de l'année passée. Dès lors, seuls les « joueurs actifs », c'est-à-dire les personnes ayant joué de manière répétée au cours des douze derniers mois (52 fois ou plus) ou ayant mis en jeu des sommes conséquentes (500 euros ou plus) étaient invités à répondre aux autres questions du module jeu.

# Les pratiques de jeu d'argent

25 034

individus interrogés



## PREMIERE ENQUÊTE EN POPULATION

**GENERALE** approcher et mesurer le phénomène des jeux d'argent en France.

## ANTERIEURE AU CHANGEMENT DU

**CADRE LEGISLATIF** ouvrant à la concurrence les paris sportifs, les paris hippiques et le poker sur Internet

### La loterie, jeu le plus populaire

Parmi les joueurs actifs:

75,0 % ont joué à des jeux de tirage

62,2 % ont joué à des jeux de grattage



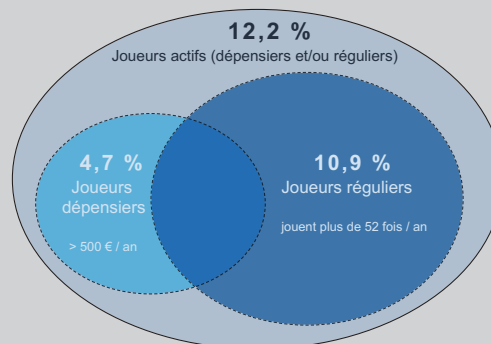
≈ 600 000 joueurs en difficulté



1,3 % des 18 - 75 ans sont classés comme joueurs problématiques en France en 2010 d'après l'indice canadien du jeu excessif [ICJE]

47,8 %

des 18-75 ans ont joué au moins une fois dans l'année à des jeux d'argent et de hasard



9,1 %

de joueurs actifs présents sur Internet



## PUBLICATION ASSOCIEE

Tendances n° 77, "Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010", OFDT, septembre 2011.



## CONTEXTE

### L'industrie des jeux d'argent en France en 2010



35 800 point de vente FDJ  
11 000 point de vente PMU  
197 casinos  
Plus de 23 000 machines à sous

€ 40 Md€  
Volume total des mises

€ 8,5 Md€  
Produit brut des jeux  
(mises diminuées des gains)

170,9 €  
Dépense nette de jeu moyenne par majeur

9,2 %  
Poids des dépenses de jeu dans le budget loisirs des ménages