

# Indicateurs prédictifs d'un jeu problématique

1

**JEAN-MICHEL COSTES**

**ARJEL**

**18 mars 2014**

# Plan

2

Indicateurs  
prédictifs du  
jeu  
problématique

Introduction

Fréquence de  
jeu

Dépenses de  
jeu

Conclusion

- Introduction : analyse des données d'e\_ENJEU 2012
- Jeu problématique et fréquence de jeu
- Jeu problématique et dépense de jeu
- Conclusion : proposition d'analyse données ARJEL

# Enquête e-ENJEU 2012 ; OFDT/ODJ

3



## Panel d'internautes « Le Carré des Médias » de Médiamétrie

- Base d'adresses de 830 000 internautes
- Période d'enquête : 4 semaines, du 12 novembre au 11 décembre 2012
- Échantillon de 20 000 internautes français âgés de 18 à 75 ans
- Quotas fixés sur l'échantillon d'internautes afin de s'assurer de sa représentativité (sur les critères : sexe, âge, région et profession) au regard des données de l'Observatoire des Usages Internet de Médiamétrie, 2ème trimestre 2012
- Échantillon final sur lequel ont porté les analyses : **N = 4043 internautes ayant déclaré avoir joué à des jeux d'argent et de hasard sur Internet au cours des 12 derniers mois**

Indicateurs  
prédictifs du  
jeu  
problématique

Introduction

Fréquence de  
jeu

Dépenses de  
jeu

Conclusion

# ICJE : indice canadien

4

Au cours des 12 derniers mois...	Presque toujours	La plupart du temps	Parfois	Jamais
1. Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Avez-vous eu besoin de miser plus d'argent pour obtenir la même excitation ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Êtes-vous retourné jouer une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Avez-vous déjà senti que vous aviez peut-être un problème de jeu ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont-elles dit que vous aviez un problème de jeu (même si vous estimiez qu'elles avaient tort) ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières à vous ou à votre ménage ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Vous êtes-vous déjà senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui arrive quand vous jouez ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Score : Presque toujours = 3, La plupart du temps = 2, Parfois = 1, Jamais = 0

Additionnez les points :  
 0 : Pas de problème de jeu.  
 1 ou 2 : Habitudes de jeu à faible risque  
 3 à 7 : Jeu à risque modéré  
 8 ou plus : Jeu excessif

Indicateurs prédictifs du jeu problématique

Introduction

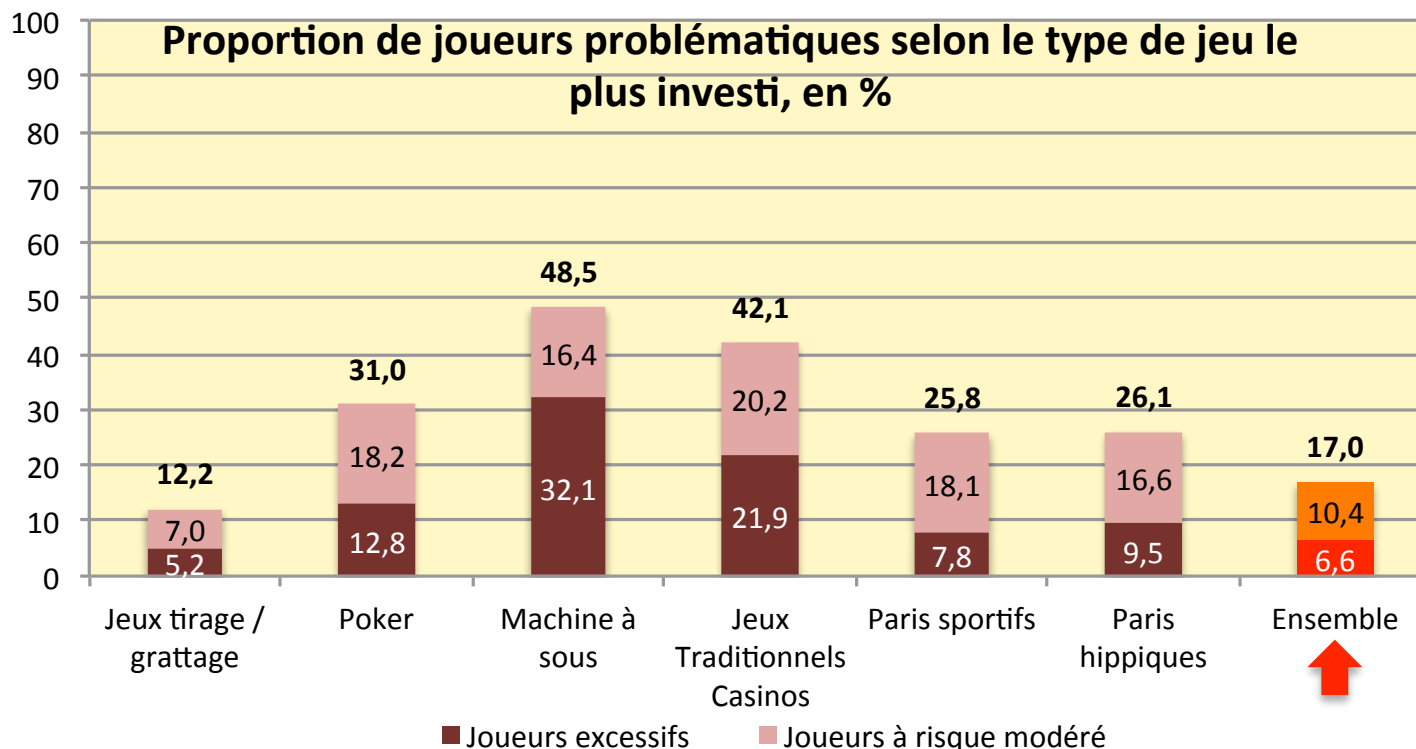
Fréquence de jeu

Dépenses de jeu

Conclusion

# e-Jeu problématique : prévalence

5



Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

Indicateurs  
prédictifs du  
jeu  
problématique

Introduction

Fréquence de  
jeu

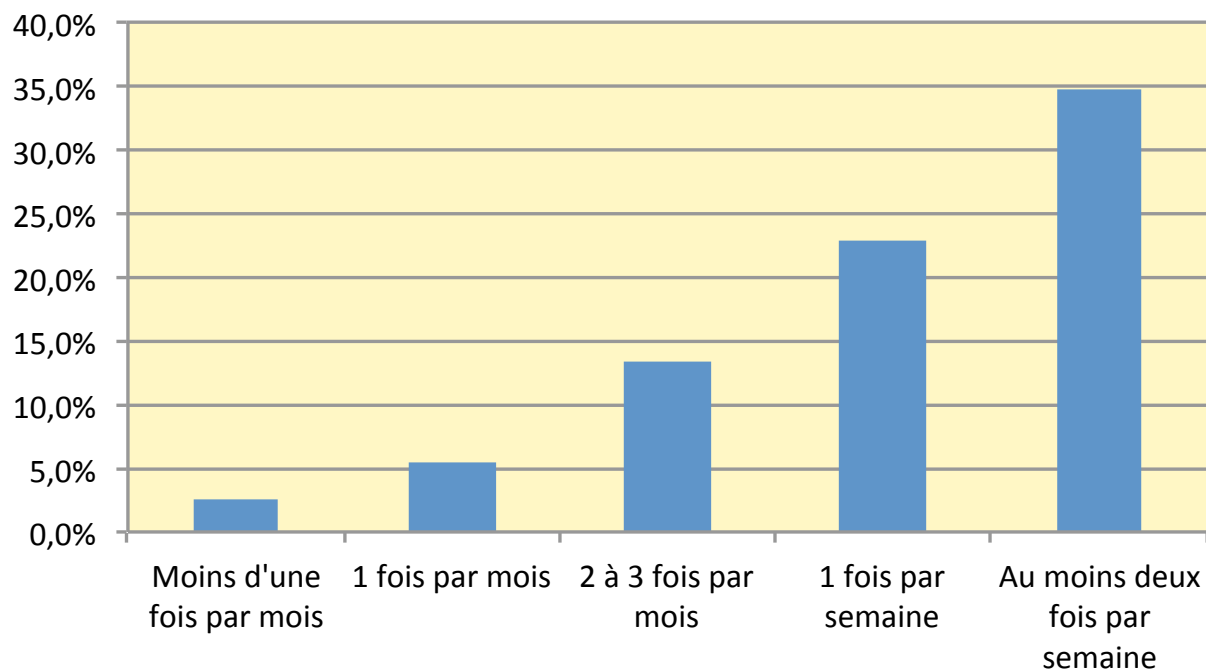
Dépenses de  
jeu

Conclusion

# Fréquence et jeu problématique

6

## Prévalence de joueurs problématiques selon la fréquence de jeu



Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

Indicateurs  
prédictifs du  
jeu  
problématique

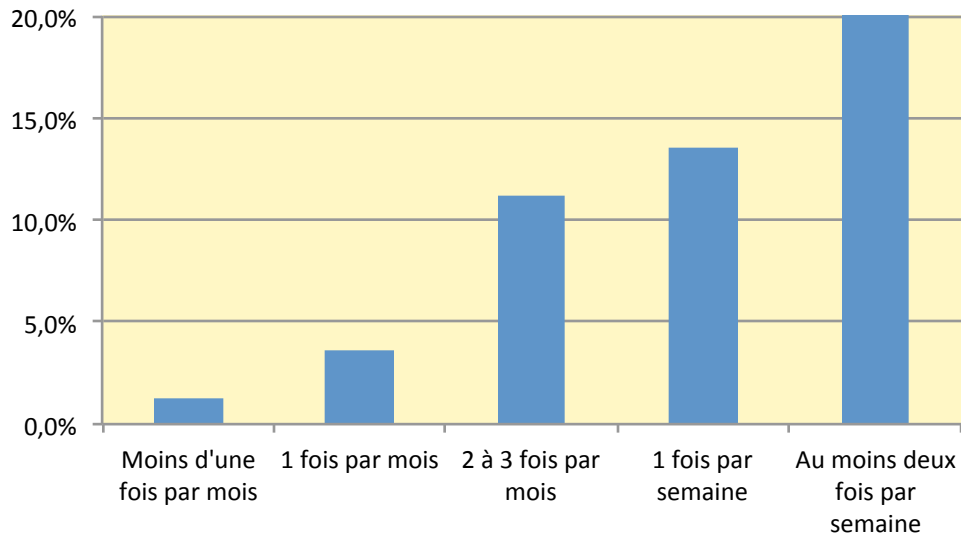
Introduction

Fréquence de  
jeu

Dépenses de  
jeu

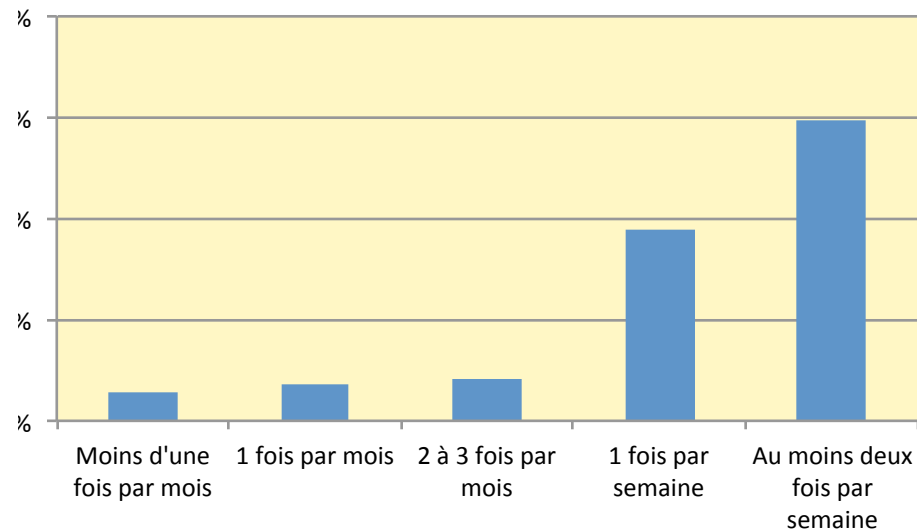
Conclusion

## Prévalence de joueurs à risque modéré selon la fréquence de jeu



Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

## Prévalence de joueurs excessifs selon la fréquence de jeu



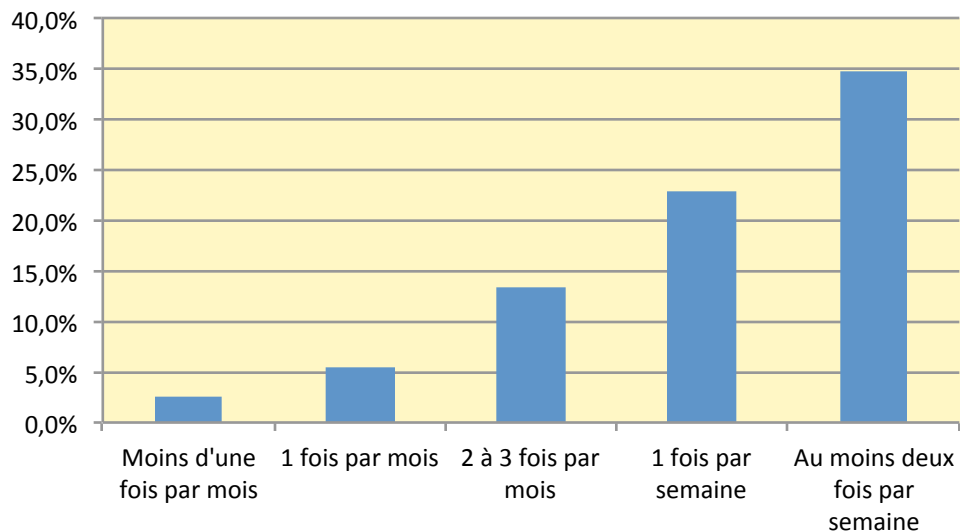
Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

Fréquence de jeu

Dépenses de jeu

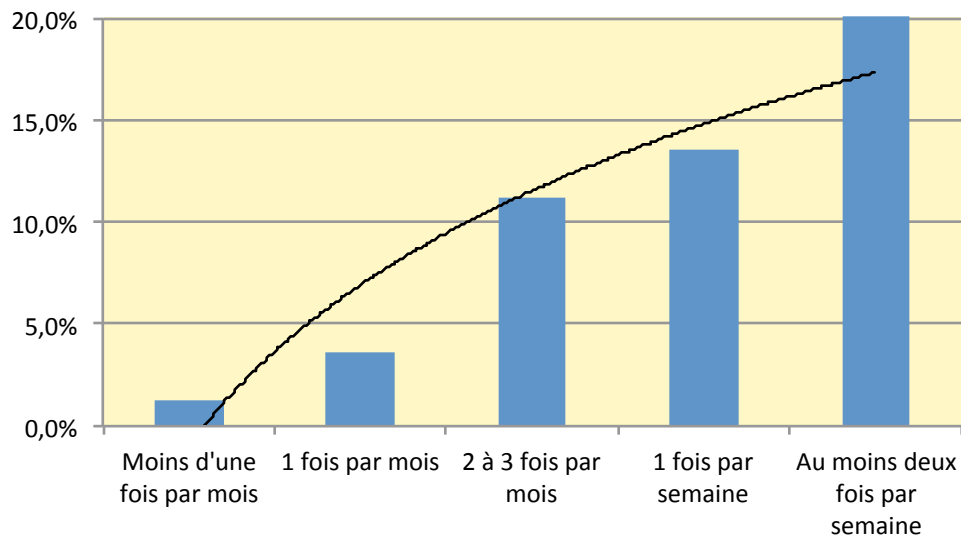
Conclusion

## Prévalence de joueurs problématiques selon la fréquence de jeu



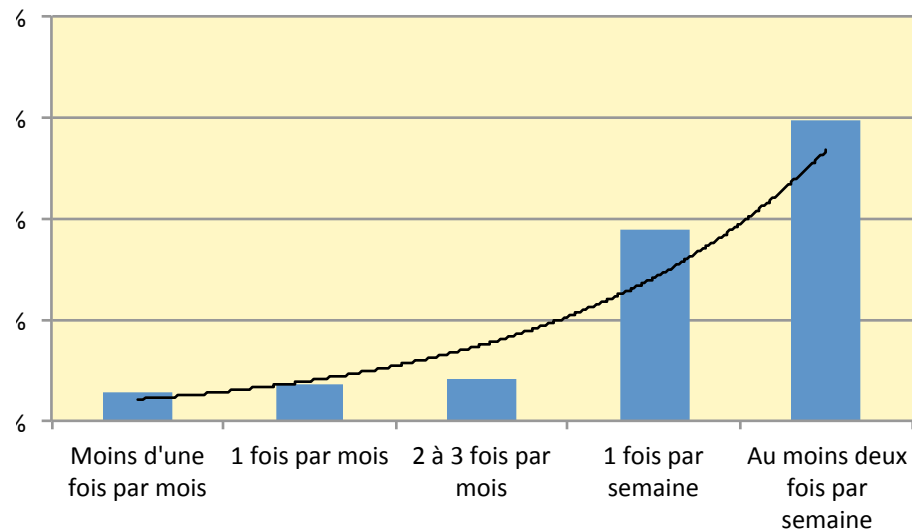
Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

## Prévalence de joueurs à risque modéré selon la fréquence de jeu



Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

## Prévalence de joueurs excessifs selon la fréquence de jeu



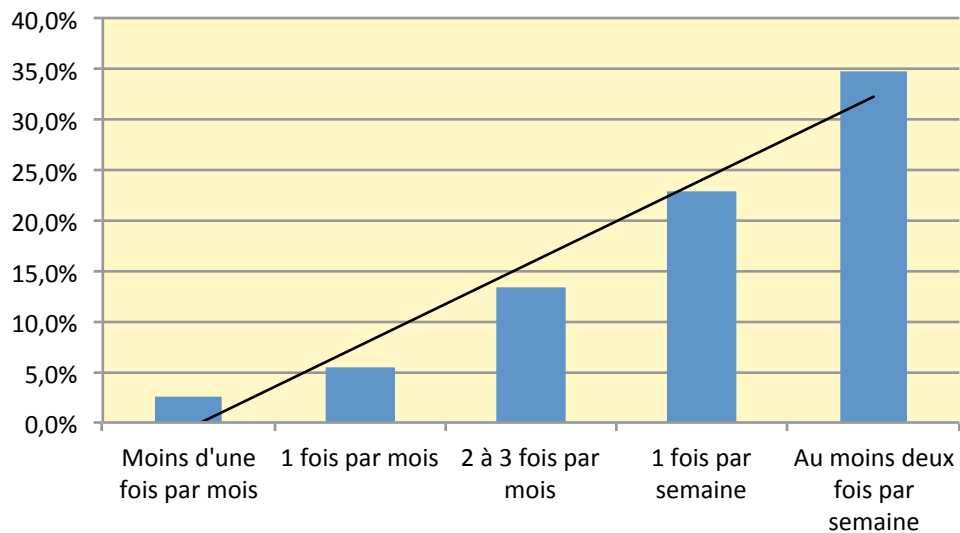
Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

Fréquence de jeu

Dépenses de jeu

Conclusion

## Prévalence de joueurs problématiques selon la fréquence de jeu



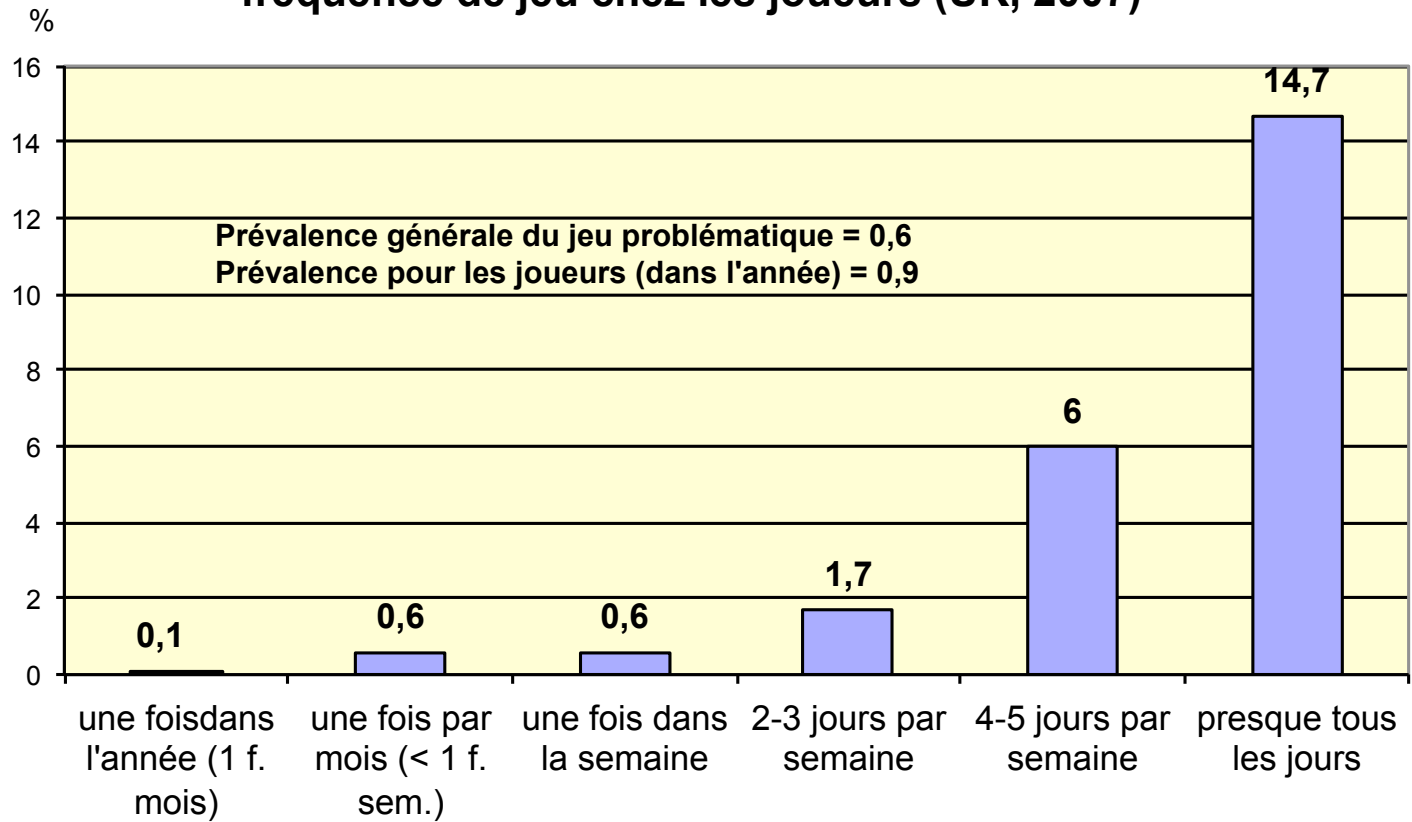
Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ



# Fréquence

9

**% de joueurs problématiques (DSMIV) selon la fréquence de jeu chez les joueurs (UK, 2007)**



Indicateurs prédictifs du jeu problématique

Introduction

Fréquence de jeu

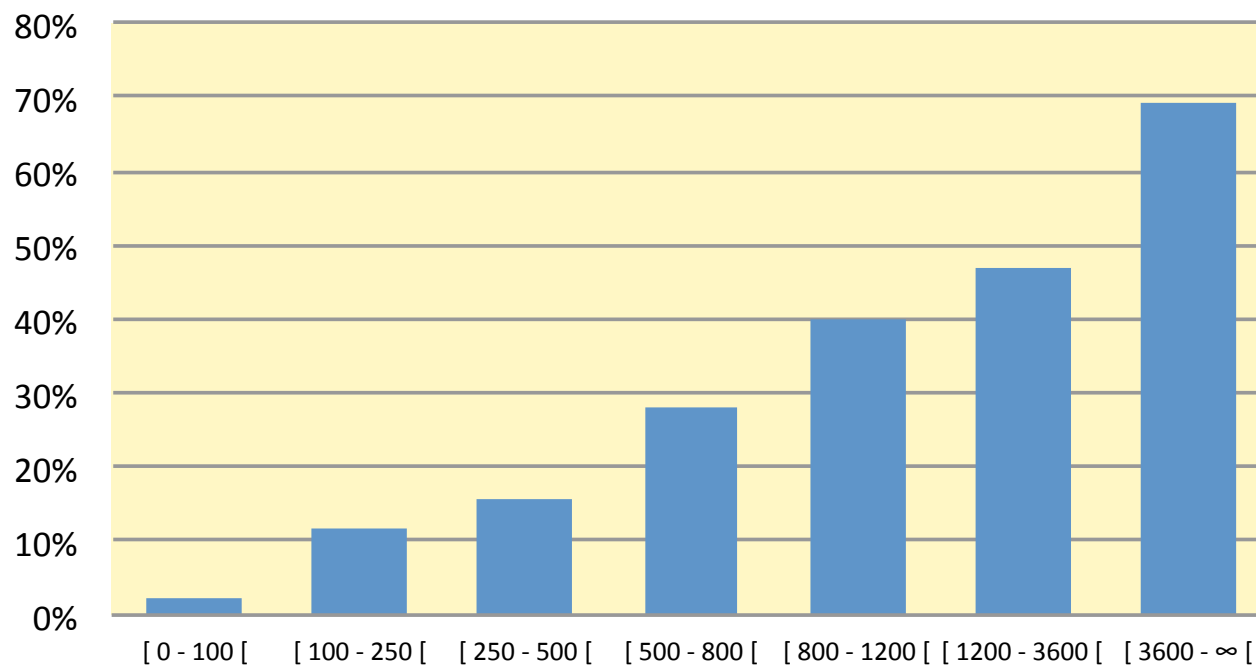
Dépenses de jeu

Conclusion

# Dépense et jeu problématique

10

## Prévalence de joueurs problématiques selon le montant des dépenses annuelles



Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

Indicateurs  
prédictifs du  
jeu  
problématique

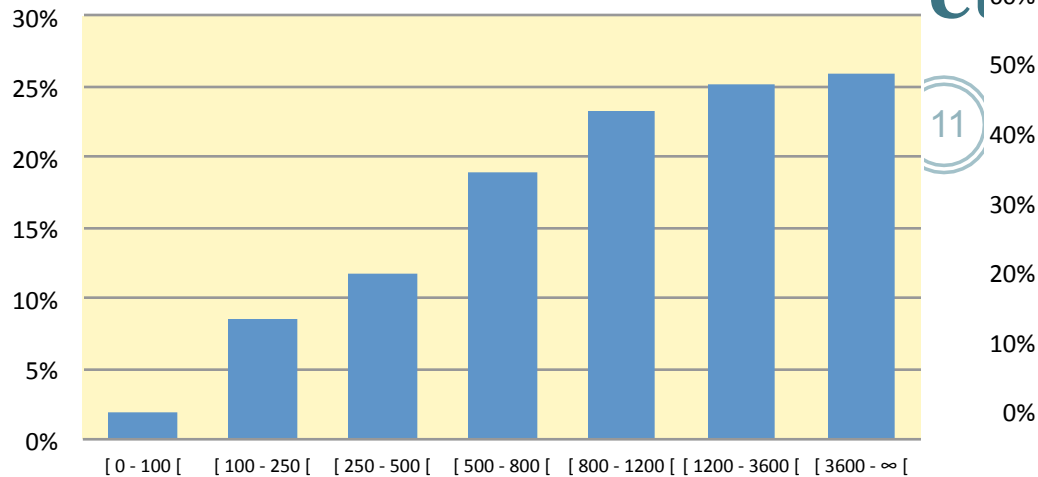
Introduction

Fréquence de  
jeu

Dépenses de  
jeu

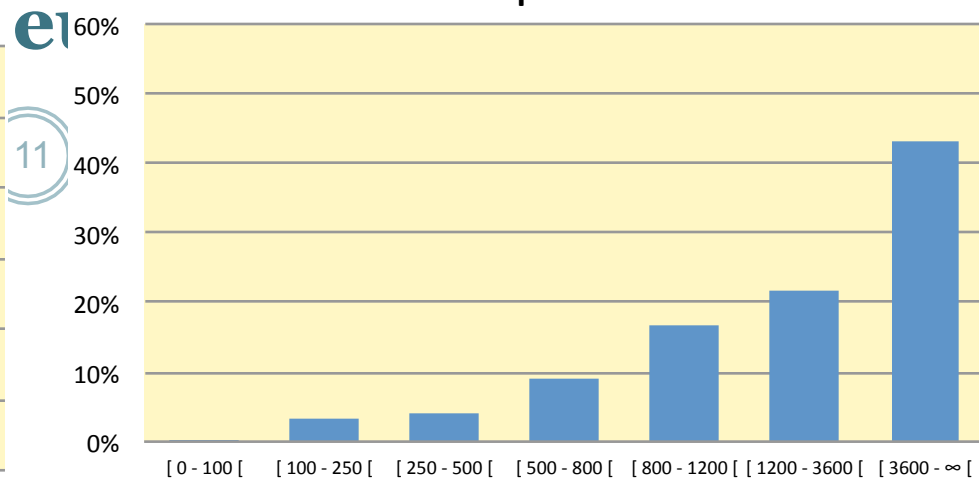
Conclusion

## Prévalence de joueurs à risque modéré selon le montant des dépenses annuelles



Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

## Prévalence de joueurs excessifs selon le montant des dépenses annuelles



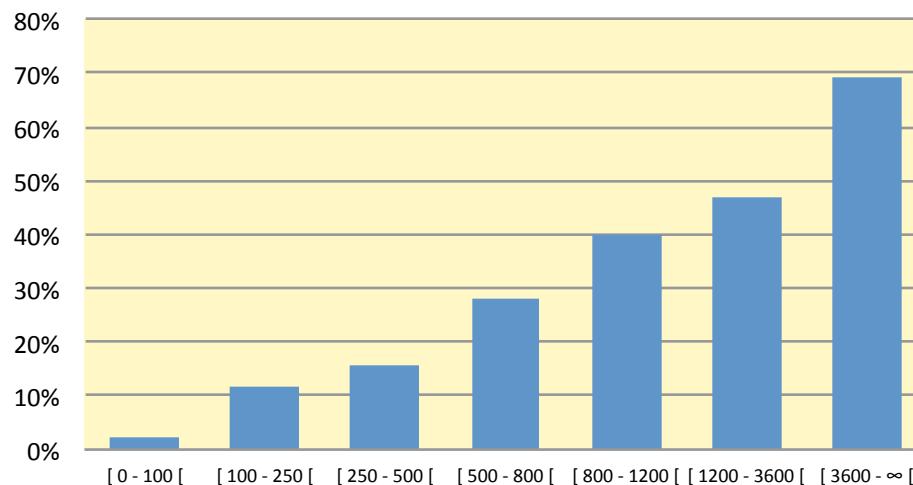
Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

Fréquence de jeu

Dépenses de jeu

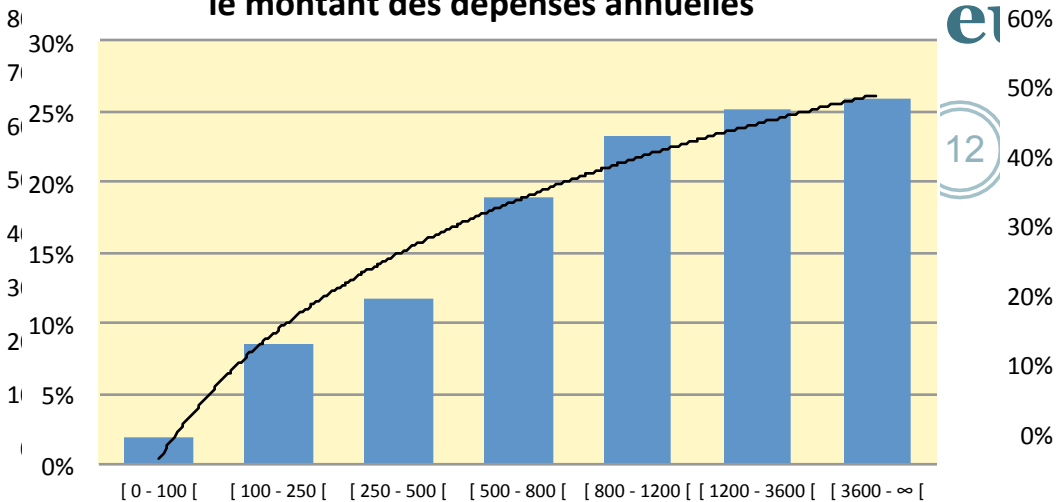
Conclusion

## Prévalence de joueurs problématiques selon le montant des dépenses annuelles



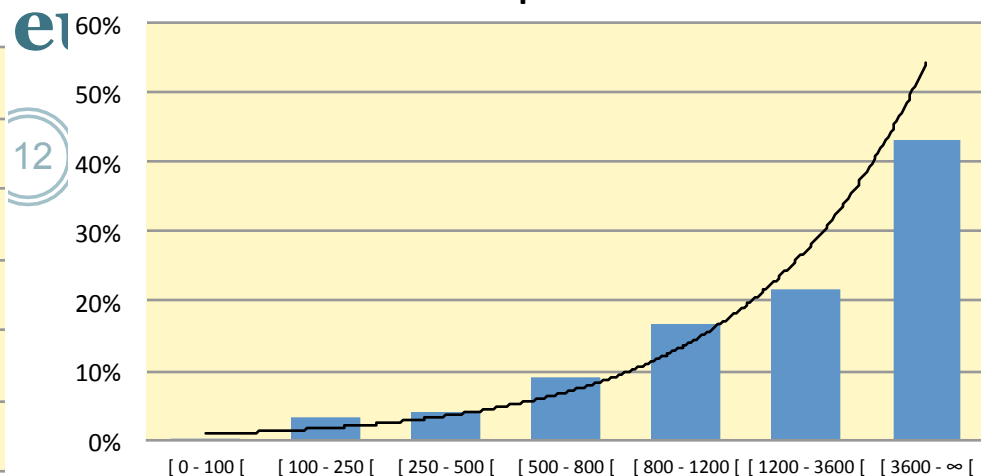
Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

## Prévalence de joueurs à risque modéré selon le montant des dépenses annuelles



Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

## Prévalence de joueurs excessifs selon le montant des dépenses annuelles



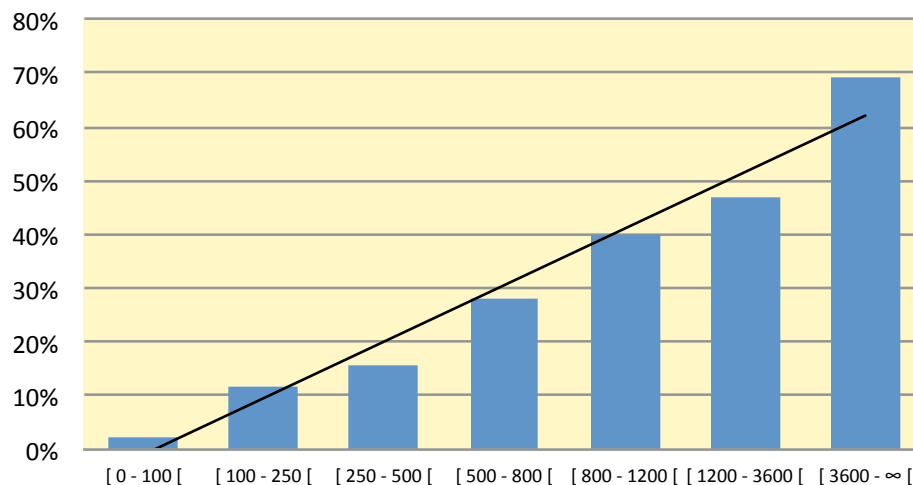
Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

Fréquence de jeu

Dépenses de jeu

Conclusion

## Prévalence de joueurs problématiques selon le montant des dépenses annuelles



Source : Enquête e-ENJEU2012 ; OFDT / ODJ

# Proposition d'analyse données ARJEL-1

13

Unité statistique	Joueur
Critères d'inclusion	Ayant au moins une activité de jeu durant l'année 2013

Variable	Paris sportifs	Paris hippiques	Poker (cash game)	Poker (tournoi)
Mises				
	montant moyen			
	montant médian			
	montant 1er décille			
	montant dernier décille			
Gains				
	montant moyen			
	montant médian			
	montant 1er décille			
	montant dernier décille			
Bonus				
	montant moyen			
	montant médian			
	montant 1er décille			
	montant dernier décille			
Dépenses (mises + bonus - gains)				
	montant moyen			
	montant médian			
	montant 1er décille			
	montant dernier décille			

**Indicateurs prédictifs du jeu problématique**

Introduction

Fréquence de jeu

Dépenses de jeu

Conclusion

# Proposition d'analyse données ARJEL-2

14

## Indicateurs prédictifs du jeu problématique

Introduction

Fréquence de jeu

Dépenses de jeu

Conclusion

Variable	Paris sportifs	Paris hippiques	Poker (cash game)	Poker (tournoi)
Fréquence				
nb moyen de jours d'activité/an				
% de jours d'activité/an :				
1-4 jours				
5-9 jours				
10-14 jours				
15-19 jours				
20-29 jours				
30-39 jours				
40-49 jours				
50-99 jours				
100 jours et +				

# Proposition d'analyse données ARJEL-3

15

Unité statistique	Opérateur/Joueur
Critères d'inclusion	Ayant au moins une activité de jeu durant l'année 2013

Variable	Min	Max	Moyenne	Ecart-type
Mises				
montant moyen				
montant médian				
montant 1er décille				
montant dernier décille				
Gains				
montant moyen				
montant médian				
montant 1er décille				
montant dernier décille				
Bonus				
montant moyen				
montant médian				
montant 1er décille				
montant dernier décille				
Dépenses (mises + bonus - gains)				
montant moyen				
montant médian				
montant 1er décille				
montant dernier décille				

Min, Max = Minimum et Maximum

ex : la mise moyenne est calculée pour chacun des opérateurs ; le minimum est la mise moyenne la plus faible pour l'opérateur X

**Indicateurs  
prédictifs du  
jeu  
problématique**

Introduction

Fréquence de  
jeu

Dépenses de  
jeu

Conclusion

# Proposition d'analyse données ARJEL-4

16

## Indicateurs prédictifs du jeu problématique

Introduction

Fréquence de  
jeu

Dépenses de  
jeu

Conclusion

Variable	Min	Max	Moyenne	Ecart-type
Fréquence				
nb moyen de jours d'activité/an				
% de jours d'activité/an :				
1-4 jours				
5-9 jours				
10-14 jours				
15-19 jours				
20-29 jours				
30-39 jours				
40-49 jours				
50-99 jours				
100 jours et +				