



odj
Observatoire
des jeux

LES PROBLEMES LIES AUX JEUX D'ARGENT EN FRANCE, EN 2019

Résultats du Baromètre de Santé publique France

Jean-Michel COSTES ^A, Jean-Baptiste RICHARD ^B,
Vincent EROUKMANOFF ^C ■

Pour en savoir plus : <http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux>

Introduction

Cette note aborde la question du jeu problématique à partir des résultats du Baromètre de Santé publique France de 2019 et complète les résultats de l'enquête publiés par l'OFDT ¹.

En France, comme dans de nombreux autres pays, la gouvernance des jeux d'argent et de hasard (JAH), s'est progressivement structurée autour du concept de « jeu responsable », terminologie officialisée dans la loi de 2010 laquelle a recomposé le cadre légal et la politique suivie en la matière à l'occasion de l'ouverture d'une offre légale de jeux en ligne.

L'objectif du « jeu responsable » est de contenir l'ampleur des dommages socio-sanitaires que cette activité peut entraîner pour certains joueurs. Reste à déterminer comment évaluer son atteinte ? Un des moyens consiste à mesurer la prévalence du jeu problématique c'est-à-dire la proportion de joueurs ayant une pratique « problématique » du jeu au regard de critères de repérage scientifiquement établis. En France, l'outil validé utilisé, comme dans de nombreux autres pays, est l'indice canadien du jeu excessif (Ferris & Wynne, 2001). Cet indicateur de prévalence de jeu problématique peut être décliné par grandes catégories de jeu afin d'estimer l'atteinte des objectifs de jeu responsable par les différents secteurs d'activité. Toutefois, ce seul indicateur ne permet pas de mesurer le poids relatif du jeu problématique dans l'économie du jeu d'argent et de hasard, les joueurs problématiques étant plus actifs et plus dépensiers que les autres joueurs. Ce point est pourtant essentiel à documenter comme élément de contexte d'une politique publique qui met en avant le

principe du « jeu responsable », en déléguant une partie importante de sa mise en œuvre aux opérateurs.

Bien qu'il soit plus rarement mobilisé, un indicateur alternatif, également calculable à partir d'enquêtes populationnelles, consiste à mesurer la part des dépenses de jeu (ou revenu brut des jeux) issues de l'activité des joueurs problématiques. Cet indicateur, qui peut être décliné par type d'activité, semble pertinent au regard de l'objectif « jeu responsable ». En effet, plus cette part de dépenses est importante pour une activité donnée, moins celle-ci apparaît souhaitable dans une société qui cherche à maximiser le bien-être de tous. Il permet donc de vérifier que la prospérité d'un secteur économique ne se construit pas au détriment de la santé publique. Quelques études, principalement dans les pays anglo-saxons, ont produit de telles estimations. Les champs étudiés et les méthodologies utilisées étant assez divers, les résultats varient fortement d'un pays à l'autre (Australia Productivity Commission, 2010; Volberg et al., 2001; Williams & Wood, 2004).

L'identification des facteurs de risques du jeu problématique est nécessaire afin de construire des actions de prévention adaptées, améliorer l'accès aux dispositifs d'aide et les modes d'intervention auprès des joueurs en difficulté. Comme pour d'autres problématiques addictives, l'étude des facteurs prédictifs du jeu problématique a mis en évidence leur multiplicité et leur interdépendance. En plus des vulnérabilités psychologiques individuelles, les principaux facteurs sont liés à certaines caractéristiques sociodémographiques et certaines habitudes de jeu, notamment la nature du jeu pratiqué. (Inserm, 2008).

^A Observatoire des jeux (ODJ). ^B Santé publique France (SpF). ^C Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT).

¹ Costes, J.-M., Richard, J.-B., Eroukmanoff, V., Le Nezet, O., & Philippon, A. (2020). Les Français et les jeux d'argent et de hasard. Résultats du Baromètre santé 2019, Tendances 138, 6p., OFDT.

A propos de la notion de « Jeu responsable »

Le « jeu responsable » peut être défini par l'adoption de stratégies ou pratiques qui visent à prévenir ou réduire les dommages potentiels liés aux jeux d'argent et de hasard. C'est un mode de gouvernance qui aide le joueur à jouer sans risque en faisant appel à un « comportement responsable » (Blaszczynski et al., 2004). L'Etat qui organise le cadre dans lequel se déploie ce « jeu responsable » doit naviguer au gré de deux intérêts antinomiques : sécuriser les revenus des jeux pour le secteur économique qui les offre au public et faire en sorte que la pratique des joueurs reste maîtrisée afin d'éviter qu'elle ne devienne dommageable pour leur santé. D'un point de vue économique, cette politique paradoxale peut s'évaluer par une étude coût/bénéfice, en recherchant une minimisation du premier terme et une maximisation du second (Costes et al., 2014; Fiedler, 2016).

Le « jeu responsable » s'est progressivement généralisé au cours des deux dernières décennies. En Europe, en 1999, l'Association des Loteries Européennes (European Lotteries) rédige un code d'éthique qui comprend, outre une réglementation des pratiques commerciales et des normes de sécurité, la notion de lutte contre le « jeu excessif ». En 2004, le G4 (Global Gambling Guidance Group), dont les membres fondateurs sont issus de l'Australie, des Pays-Bas, de Grande Bretagne et de Suède, se met en place et propose des programmes pour le développement du « jeu responsable » (Responsible Gaming). D'autres organismes tels que World Lottery Association, American Gambling Association, and the eCommerce Online Gaming Regulation and Assurance produisent des systèmes de certification ou des lignes directrices pour mettre en place des mesures de « jeu responsable ». Le « jeu responsable » s'inscrit clairement dans une démarche de responsabilité sociale de l'entreprise. L'opérateur économique doit faire des choix prenant en compte quatre contraintes par rapport auxquelles il doit se positionner : être rentable, respecter la loi, être éthique et faire preuve de responsabilité sociale (Carroll, 1991).

Mais loin de ne constituer un objet ordinaire, les jeux d'argent sont controversés en raison de l'impact possiblement négatif de leur commerce sur le bien commun, à l'instar d'autres sources de potentielle addiction (tabac, alcool...) (Palazzo & Richter, 2005). Un certain courant de la sociologie, inspiré par la théorie de Foucault, analyse l'émergence du « jeu responsable » comme une conséquence du libéralisme économique, où les joueurs, renvoyés à leur liberté individuelle, sont tenus de se comporter de manière responsable, déchargeant ainsi l'Etat et les agents économiques d'une large part de leur responsabilité dans la survenue des dommages liés aux jeux d'argent (Fournier, 2015; Rose, 1999). Dans cette approche critique, le « jeu responsable » est vu comme une « façade », peu efficace pour la protection des joueurs vulnérables, protégeant principalement l'image que souhaitent se donner les opérateurs et l'Etat (Collins, 2006; Yani-de-Soriano et al., 2012).

En France, en 2019, 6 % des joueurs ont des pratiques problématiques 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, 4,4 % peuvent être classés comme joueurs à risque modéré et 1,6 % comme des joueurs excessifs. Rapportées à l'ensemble de la population, ces données donnent une prévalence de : 2,1 % de joueurs à risque modéré et 0,8 % de joueurs excessifs soit respectivement, environ 1 million d'une part et 370 000 Français d'autre part (Costes et al., 2020).

Tableau 1 : Prévalence de jeu problématique en population générale et parmi les joueurs âgés de 18 à 75 ans, en 2019

Classe ICJE	Population générale N = 9 619		Joueurs N = 4 541	
	%	IC 0,95	%	IC 0,95
Non joueur	52,8	[51,8 - 53,8]		
Sans risque	39,3	[38,3 - 40,3]	83,2	[82,1 - 84,3]
Risque faible	5,1	[4,6 - 5,5]	10,7	[9,8 - 11,6]
Risque modéré	2,1	[1,8 - 2,4]	4,4	[3,8 - 5]
Joueur excessif	0,8	[0,6 - 1]	1,6	[1,3 - 2]
Risque modéré ou excessif	2,9	[2,5 - 3,2]	6,0	[5,3 - 6,7]

Source : Baromètre de Santé publique France 2019 - analyse ODJ

Jeu problématique et type de jeu pratiqué

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 ce jeu. C'est le poids que représente ce jeu dans l'ensemble du problème, résultante du produit entre le risque individuel et le taux de pratique de ce jeu parmi l'ensemble des joueurs

Un joueur pouvant pratiquer plusieurs jeux, il devient, dans ce cas, compliqué d'attribuer les problèmes éventuels qu'il rencontre à l'un ou l'autre de ces jeux. Il est toutefois possible de déterminer, pour chaque joueur, un jeu prédominant. Pour prendre en compte cette difficulté deux méthodes ont été suivies, pour attribuer à chaque joueur une catégorie univoque, le jeu prédominant en cas de multi activité :

1/ En utilisant une question demandant au joueur de préciser le jeu dans lequel il a le plus investi (INVEST);

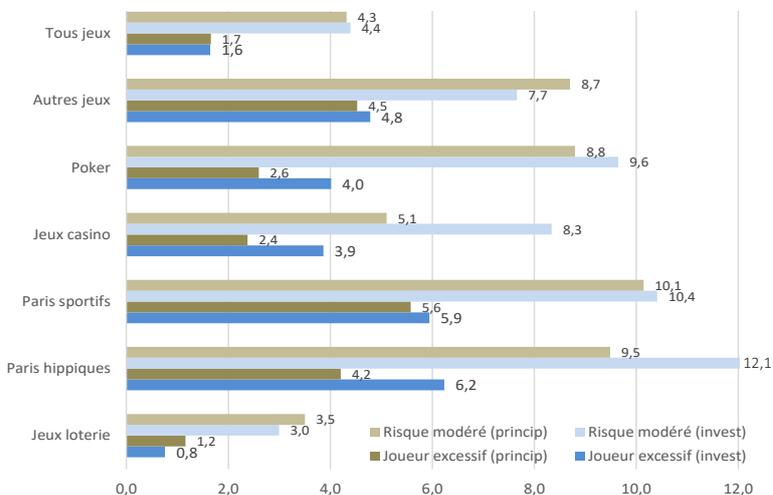
2/ En analysant ses dépenses de jeu, recueillies activité par activité, et en déterminant le jeu pour lequel il a dépensé le plus d'argent (PRINCIP).

Prévalence de jeu problématique pour un type de jeu donné

Pour évaluer la prévalence du jeu problématique selon le jeu pratiqué, ces deux méthodes donnent des résultats assez convergents [Graphique 1]. Ainsi, la prévalence de jeu excessif est de l'ordre de 1 % pour les jeux de loterie. Elle est 3 à 4 fois plus élevée pour le poker, les machines à sous et les autres jeux de casino, 5 à 6 fois plus élevée

pour les paris hippiques et les paris sportifs. Les différences relatives, selon le jeu, des pratiques à risque modéré sont moins marquées variant d'un rapport de 1 à 3 entre la loterie et les paris sportifs et hippiques.

Graphique 1 : Prévalence (en %) de jeu problématique et type de jeu

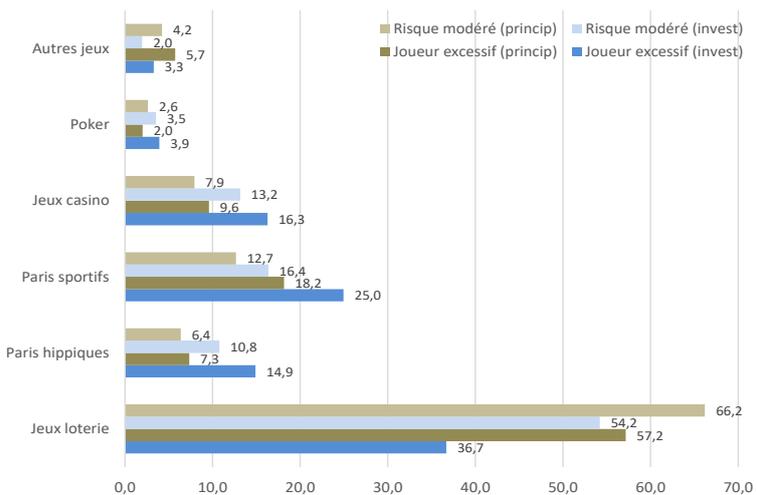


Source : Baromètre de Santé publique France 2019 - analyse ODJ

Part du jeu problématique attribuable à un jeu donné

Lorsqu'on évalue la part de l'ensemble du jeu problématique attribuable à un jeu donné, la hiérarchie entre les grandes catégories de jeu est bouleversée [Graphique 2].

Graphique 2 : Part (en %) du nombre de joueurs problématiques attribuable à un type de jeu



Source : Baromètre de Santé publique France 2019 - analyse ODJ

Ceci est lié au fait que certains sont bien plus pratiqués que d'autres : ainsi, les jeux de loterie (tirage et grattage), massivement pratiqués par les Français s'arrogent la plus grande part de l'ensemble des problèmes de jeu, de l'ordre de la moitié tant du jeu excessif que du jeu à

risque modéré. La différence importante du pourcentage obtenu pour le jeu excessif entre les deux méthodes s'explique par le fait que si pour un bon nombre des joueurs, leur dépense principale est consacrée aux jeux de loterie, ils déclarent malgré tout dans certains cas que le jeu dans lequel ils investissent le plus en est un autre. Les paris sportifs, les machines à sous et jeux de casino, les paris hippiques et enfin le poker se partagent ensuite l'autre moitié du jeu problématique dans cet ordre d'importance décroissant

Des jeux plus problématiques que d'autres

Les prévalences de jeu problématique sont variables selon le type de jeu. Les jeux de loterie demeurent ceux pour lesquels la pratique problématique est la plus faible. Mais, d'un autre point de vue, ils génèrent la plus grande part de l'ensemble du problème : environ la moitié de l'ensemble des dommages que peuvent générer les jeux d'argent leur est attribuable. Ce résultat illustre un phénomène connu en matière de risque en santé publique : un risque faible appliqué à une large population peut produire un problème significatif à l'échelle de la population générale. Parmi les jeux d'argent, la pratique des jeux de loterie est celle qui comporte le moins de risque sur le plan individuel mais celle qui induit le plus de risque collectif en raison de la très forte diffusion de ces jeux (Costes et al., 2018).

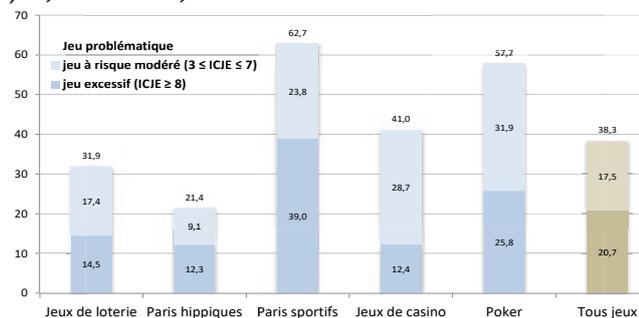
C'est pour les paris sportifs que le risque individuel atteint son niveau le plus haut : la part des joueurs à risque modéré est 2 fois plus importante que pour les jeux de loterie et la part de joueurs excessifs 4 fois plus élevée. Alors qu'ils ne sont pratiqués que par un joueur sur dix, un cinquième à un quart du jeu problématique peut leur être attribué.

Une limite à l'analyse menée sur les comportements problématiques par type de jeu réside dans la définition des catégories de jeux, exercice ayant une dimension arbitraire, comme pour toute catégorisation. Les catégories utilisées ici peuvent parfois recouvrir des réalités assez diverses. C'est le cas par exemple pour la catégorie « jeux de loterie » qui regroupe les jeux de tirage et de grattage assez différents dans leurs aspects, dans les publics qui les pratiquent (le joueur de Loto, celui de l'Amigo, jeu qui concentre une plus forte participation de joueurs problématiques, ou celui des cartes à gratter ont des profils sensiblement distincts) et dans les risques qu'ils comportent. Ainsi, en scindant en deux catégories les jeux de loterie, on constate que la part de joueurs excessifs est 2 fois plus élevée pour les jeux de grattage que les jeux de tirage (1,2 % vs 0,5 %) et celle des joueurs à risque modéré 2,5 fois plus (4,3 % vs 1,8 %). De même, si on isole les machines à sous du groupe « jeux de casino », on obtient un risque spécifique à celles-ci bien plus élevé que celui du groupe (jeu excessif : 4,8 % pour les machines à sous vs 1,7 % pour les autres jeux de casino).

L'industrie du jeu est dépendante de l'activité des joueurs problématiques

La part des dépenses de jeu (ou revenu brut des jeux) issues de l'activité des joueurs problématiques est un indicateur global pertinent pour évaluer l'atteinte d'un des objectifs fixés par la loi dans le domaine des jeux d'argent : contenir l'ampleur des dommages socio-sanitaires que cette activité peut entraîner pour certains joueurs. Cet indicateur permet de vérifier que la prospérité de ce secteur économique ne se construit pas au détriment de la santé publique.

Graphique 3 : Part du chiffre d'affaires (en %) attribuable aux joueurs problématiques par type de jeu, en France, en 2019



Source : Baromètre de Santé publique France 2019 - analyse ODJ

Les dépenses des joueurs problématiques représentent 38,3% des dépenses totales de l'ensemble des joueurs (dont : 20,7 % pour les joueurs excessifs). Cette part relative varie selon la nature de l'activité pratiquée. En effet, cette proportion est plus faible dans le cas des paris hippiques (21,4 %) et des jeux de loterie (31,9%). La contribution des joueurs problématiques à l'ensemble des dépenses pour un type de jeu est majoritaire pour le poker (57,7 %) et les paris sportifs (62,7 %). [Graphique 3].

Facteurs prédictifs du jeu problématique

La dimension la plus problématique de certains jeux vient d'être décrite. L'enquête montre également que certains profils de joueurs sont plus concernés par les problèmes de jeu. Ainsi, on constate que le profil sociodémographique des joueurs classés comme excessifs ou à risque modéré est assez particulier. Ce sont plutôt des hommes, plus jeunes que les autres joueurs, appartenant à des milieux sociaux modestes (beaucoup plus d'ouvriers notamment), ayant un niveau d'éducation et des revenus inférieurs à ceux des autres joueurs. Sur le plan professionnel, ils sont moins actifs que l'ensemble des joueurs et plus fréquemment chômeurs (Costes et al., 2020). Pour déterminer les facteurs les plus prédictifs des pratiques problématiques des jeux d'argent

des Français en 2019, et étudier leurs interrelations, des analyses multifactorielles ont été menées (voir encadré méthodologique : régressions logistiques). Ces analyses visaient à mesurer l'influence de certaines caractéristiques sociodémographiques des joueurs ainsi que la nature de leurs pratiques de jeu dans la survenue des problèmes de jeu en prenant en compte l'interférence entre ces différents facteurs.

Choix des facteurs

L'analyse bivariée des caractéristiques sociodémographiques des joueurs selon leur type de pratique de jeu (problématique ou non) a conduit à inclure dans l'analyse quatre facteurs de cette nature : le sexe, l'âge, le niveau de diplôme et le niveau de revenu. Sur ces quatre critères, le profil des joueurs problématiques est très différent de celui des joueurs non problématiques.

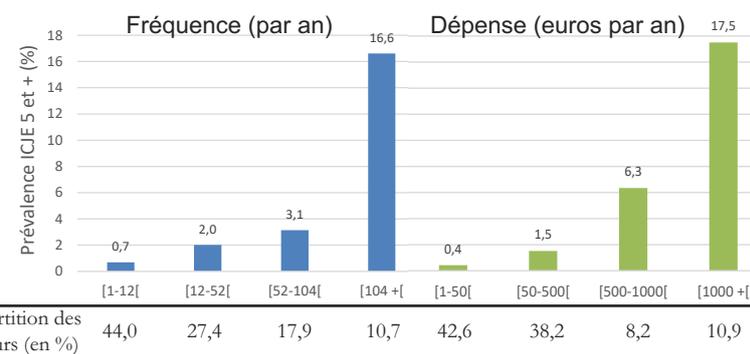
En ce qui concerne les habitudes de jeu, l'enquête a permis d'inclure les variables suivantes : la nature du jeu pratiqué (7 catégories de jeu), le fait de pratiquer cette activité en ligne et la pratique de plusieurs jeux différents par le même joueur. La fréquence et la dépense de jeu étaient des variables candidates explicatives du jeu problématique.

En effet, il existe un lien très fort entre fréquence de jeu, dépense de jeu et jeu problématique. La proportion de jeu problématique s'accroît fortement lorsque la fréquence ou la dépense de jeu progressent [Graphique 4]. La probabilité d'être joueur problématique est 26 fois plus grande parmi les personnes qui jouent plus de deux fois par semaine (104 fois ou plus par an) que parmi les joueurs occasionnels (moins de 12 fois par an). Elle est 65 fois plus élevée pour les joueurs qui dépensent 1000 euros ou plus par an que pour ceux qui dépensent moins de 50 euros. Cette très forte corrélation pose problème dans le cadre d'un modèle d'analyse multifactorielle.

De plus, le lien entre fréquence de jeu, dépense de jeu et problème de jeu a un caractère tautologique. Le fait de perdre le contrôle en jouant trop souvent ou de trop fortes sommes d'argent est constitutif du jeu problématique. En soi, ces deux variables sont d'excellents « proxy » du jeu problématique.

Pour ces différentes raisons, la fréquence et la dépense de jeu n'ont pas été retenues dans les variables d'analyse.

Graphique 4 : Prévalence du jeu problématique selon la fréquence et la dépense de jeu



Source : Baromètre de Santé publique France 2019 - analyse ODJ

Résultats

Les résultats sont présentés dans le tableau 2, sous forme de rapport de probabilité (odd ratios) d'être classé « joueur problématique » dans un groupe particulier, par rapport à un groupe de référence.

Ainsi un premier modèle portant sur l'influence de certaines caractéristiques sociodémographiques (sexe, âge, niveau de diplôme, niveau de revenu) sur le niveau de jeu problématique montre que, toutes choses égales par ailleurs, être un homme, jeune et disposant d'un niveau d'éducation modeste accroît sensiblement la probabilité d'être un joueur problématique. Quant au niveau de revenu, il n'interfère pas significativement sur le comportement de jeu.

Tableau 2 : Facteurs associés au jeu problématique

		Odds Ratio* (OR)	Test **
Modele 1 : Facteurs sociodémographiques			
Sexe	Homme	2,14	***
	Femme	ref.	-
Âge	18 à 34 ans	2,80	***
	35 à 54 ans	1,64	***
	55 ans et plus	ref.	-
Diplôme	Inférieur au bac	3,23	***
	Niveau bac	1,95	*
	Supérieur au bac	ref.	-
Niveau de revenu	Tercile inférieur	1,67	ns
	Tercile médian	0,93	ns
	Tercile supérieur	ref.	-
Modele 2 : Facteurs pratiques de jeu			
Pratique de jeu	Tirage	1,10	ns
	Grattage	1,64	ns
	Pari hippique	3,52	***
	Pari sportif	4,72	***
	Poker	2,11	ns
	Machines à sous	1,86	*
	Autres jeux ***	4,52	**
	Jouer sur Internet	0,59	ns
	Multi-activité	2,20	*
Modele 3 : Général			
Diplôme	Inférieur au bac	3,41	***
	Niveau bac	1,71	ns
	Supérieur au bac	ref.	-
Niveau de revenu	Tercile inférieur	1,85	*
	Tercile médian	1,04	ns
	Tercile supérieur	ref.	-
Pratique de jeu	Grattage	1,63	ns
	Pari hippique	2,84	***
	Pari sportif	4,48	***
	Poker	2,05	ns
	Machines à sous	2,20	**
	Autres jeux ***	5,06	***
Multi-activité	2,16	*	

* Odds Ratio : mesure de la force d'une association avec un facteur étudié, ici avoir un score à l'ICJE ≥ 5 .

** Niveau de signification : * $p \leq .05$, ** $p \leq .01$, *** $p \leq .001$, ns : non significatif.

*** Paris financiers, paris e-sports, jeux d'adresse.

Source: Baromètre de Santé publique France 2019 - analyse ODJ

Un deuxième modèle se concentre sur l'influence des pratiques de jeu : nature des activités pratiquées, jeu sur Internet et multi activité (pratiquer plusieurs sortes de

jeux). S'adonner aux paris sportifs ou hippiques, aux machines à sous, jeux de casinos ou autres jeux (dont les paris financiers hautement spéculatifs) sont des facteurs de risque significatifs de jeu problématique. Il en est de même de la multi activité. A l'inverse, jouer sur Internet toutes choses égales par ailleurs, c'est-à-dire en prenant en compte les mêmes activités de jeu, n'accroît pas la probabilité de jeu problématique.

Enfin, un troisième modèle combine les deux premiers et montre qu'en prenant en compte à la fois le profil des joueurs et leurs habitudes de jeu, un faible niveau de diplôme et de revenu, la pratique des paris sportifs hippiques, des machines à sous, des autres jeux de casino et autres jeux, ainsi que la multi activité sont des facteurs à risque de jeu problématique.

Un des intérêts majeurs de cette dernière analyse, est de montrer que pour un type d'activités pratiquées identiques, le sexe et l'âge ne sont plus des facteurs qui accroissent la probabilité des pratiques problématiques alors que ces deux variables étaient des facteurs significatifs dans la première analyse. Autrement dit, le fait qu'on relève une plus forte prévalence de jeu problématique parmi les hommes et les personnes jeunes n'est pas lié à ces caractéristiques mais plutôt au fait que les hommes et les jeunes pratiquent des jeux plus à risque de problèmes.

Le cas du jeu en ligne

Le jeu en ligne est un facteur de risque potentiel du jeu problématique. Ce constat relevé dans l'enquête en 2014 (Costes & Eroukmanoff, 2018) était le même que celui fait dans d'autres enquêtes sur les jeux d'argent en ligne (Williams & Wood, 2007; Wood et al., 2007). Au cours de la période récente, l'utilisation du support Internet a sensiblement progressé. En 2019, 7,1 % des Français âgés de 18 à 75 ans ont déclaré avoir joué sur Internet, alors qu'ils étaient 4,2 % en 2014. Le jeu en ligne a concerné 16,1 % de l'ensemble des joueurs en 2019. L'utilisation de ce support de jeu a principalement progressé pour les paris sportifs et hippiques et le poker. Cette montée en puissance du jeu en ligne semble s'être accompagnée d'une moindre prise de risques. En 2019, le fait de jouer en ligne ne semble plus être un facteur de risque important du jeu problématique. En 2014, le fait de pratiquer sur Internet multipliait par 4,5 la probabilité d'être un joueur excessif ; en 2019, ce facteur multiplicatif n'est plus que de 2. Les joueurs qui pratiquent en ligne sont donc, comme on l'a vu précédemment, toujours plus nombreux à être joueurs problématiques² mais ce fait ne relève pas tant du support utilisé pour leur activité mais plutôt des activités pratiquées ou de leur profil sociodémographique. En effet, quand on prend en compte à la fois le profil des joueurs et leurs habitudes de jeu (modèle 3), la pratique sur Internet n'accroît pas la probabilité d'une pratique problématique.

De plus, ce sur-risque de jeu problématique loin d'être homogène n'est pas systématiquement avéré. Ainsi, la

² Si le risque individuel relatif à la pratique en ligne diminue relativement par rapport à 2014, il persiste néanmoins. De plus le risque collectif que représente cette pratique augmente car sur la même période, la prévalence de la pratique en ligne a sensiblement augmenté.

probabilité d'être joueur problématique (ICJE supérieur ou égal à 5) est 3 fois plus élevée pour les pratiquants de jeux de grattage quand ils jouent à ce type de jeu en ligne et 2 fois plus pour les machines à sous et autres jeux de casino. Elle n'est pas significativement supérieure pour les autres jeux. Dans le cas des paris sportifs, il semblerait que la probabilité d'un jeu problématique soit plus faible pour ceux qui pratiquent cette activité en ligne par rapport à ceux qui ne jouent qu'en point de vente (OR = 0,49 ; p = 0,03). Ce résultat a déjà été documenté dans une autre étude (Russell et al., 2019). Il nécessiterait une analyse complémentaire portant sur le profil de ces parieurs sportifs en fonction du support de jeu utilisé et des facteurs de risque correspondants à ces deux sous-groupes.

Conclusion

A la veille d'une modification importante de l'organisation de l'offre de jeux en France avec la privatisation de la FDJ, opérateur majeur en ce domaine, l'étude du jeu problématique s'avère particulièrement pertinente. En France, en 2019, 6 % des joueurs ont des pratiques problématiques de jeu mais ils génèrent à eux seuls 40 % du chiffre d'affaires.

Au regard des stratégies affichées de « jeu responsable », ces résultats ne peuvent pas être jugés satisfaisants. Ils devront être réévalués dans les prochaines années. Toutefois ces deux indicateurs sont complexes à produire. Ils ne peuvent l'être qu'à partir d'enquêtes populationnelles de grande ampleur, investiguant notamment le détail des dépenses des joueurs. De plus, compte tenu de ce prérequis méthodologique, et du relatif faible niveau de la prévalence du jeu problématique en population générale, ces indicateurs ne sont pas déclinables à un niveau très fin, par type de jeu détaillé ou par opérateurs par exemple. Dans cette perspective, il apparaît utile de mettre en place un indicateur plus facile à produire à un niveau détaillé. Un indicateur de concentration des dépenses pourrait constituer un tel « proxy ». Des études économiques attestent que les dépenses de jeu sont plus concentrées que celles relatives à un bien de consommation ordinaire, c'est-à-dire qu'une petite minorité des joueurs concentrent une large majorité des dépenses. D'autres travaux montrent la place importante que les joueurs problématiques tiennent parmi ces joueurs les plus dépensiers (Fiedler et al., 2019).

L'identification dans l'enquête de certains facteurs de risques du jeu problématique devrait permettre d'adapter les actions de prévention et de prise en charge des joueurs en difficulté en ciblant mieux les publics et les pratiques les plus concernés. Ainsi les joueurs problématiques sont plutôt des hommes, plus jeunes que les autres joueurs, appartenant à des milieux sociaux modestes, ayant un niveau d'éducation et des revenus inférieurs à ceux des autres joueurs. Sur le plan professionnel, ils sont moins actifs que l'ensemble des joueurs et plus fréquemment chômeurs.

Les prévalences de jeu problématique sont variables selon le type de jeu. Les jeux de loterie restent les jeux pour lesquels une pratique problématique est la plus faible. Mais, d'un autre point de vue, ils génèrent la plus grande part de l'ensemble du problème : environ la moitié de l'ensemble des dommages que peuvent générer les jeux d'argent leur est attribuable. Les paris sportifs représentent pour leur part le risque individuel le plus important. Pratiqués par un joueur sur dix, un cinquième à un quart du jeu problématique peut leur être attribué. Quand on prend en compte, dans une analyse multifactorielle des facteurs de risque du jeu problématique, à la fois le profil des joueurs et leurs habitudes de jeu, on constate qu'un faible niveau de diplôme et de revenu, la pratique des paris sportifs ou hippiques, des machines à sous et autres jeux de casino, ainsi que la multi activité sont des facteurs à risque significatifs du jeu problématique. Enfin, il est nécessaire d'évoquer ici la question du jeu des mineurs et des pratiques problématiques parmi cette population, part importante du sujet du jeu problématique. Elle n'a pas été traitée ici en raison de la nature de l'échantillon. Elle sera développée dans les prochaines enquêtes de l'OFDT menées auprès des adolescents (Brissot et al., 2018).

METHODOLOGIE

Le volet jeux du **Baromètre de Santé publique France 2019** est la troisième enquête nationale sur les pratiques de jeu d'argent et de hasard. Les Baromètres santé sont des enquêtes périodiques, menées depuis 1992, qui visent à mieux connaître les connaissances, les attitudes, les opinions et les habitudes des Français en matière de santé. En 2019, Santé publique France a lancé la 11^{ème} édition du Baromètre santé.

Le terrain de l'enquête 2019 s'est déroulé du 9 janvier au 29 juin 2019, auprès de 10 352 personnes âgées de 18 à 85 ans, résidant en France métropolitaine et parlant le français. La méthode d'enquête repose sur une génération aléatoire de numéros de téléphone fixe et mobile. Sur téléphone fixe, une personne par foyer a été sélectionnée pour participer à l'enquête (sondage à deux degrés) ; sur téléphone mobile, la personne qui décroche a été sélectionnée pour participer à l'enquête.

L'enquête permet d'évaluer la part de population concernée par des problèmes 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.

La **régression logistique** a été utilisée dans l'analyse des facteurs associés au jeu problématique, pour isoler les effets de chaque variable, c'est-à-dire d'identifier les effets résiduels d'une variable explicative sur une variable d'intérêt (l'ICJE), une fois pris en compte les autres variables explicatives introduites dans le modèle. Elle permet d'effectuer un raisonnement dit toutes choses étant égales par ailleurs. L'Odd ratio (rapport de cotes) est le rapport de la probabilité qu'un événement survienne dans un groupe d'individus particulier par rapport à un groupe de référence.

BIBLIOGRAPHIE

Australia Productivity Commission. (2010). Gambling Inquiry Report. Productivity Commission.

Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). A science-based framework for responsible gambling : The Reno model. *Journal of Gambling studies*, 20(3), 301–317.

Carroll, A. B. (1991). The pyramid of corporate social responsibility : Toward the moral management of organizational stakeholders

Collins, A. (2006). The pathological gambler and the government of gambling. In J. Cosgrave (Éd.), *The sociology of risk and gambling reader*. (p. 355–390). Routledge.

Costes, J.-M., & Eroukmanoff, V. (2018). Les pratiques des jeux d'argent sur Internet en France en 2017. *Les notes de l'Observatoire des jeux*, 9, 8.

Costes, J.-M., Kairouz, S., Monson, E., & Eroukmanoff, V. (2018). Where Lies the Harm in Lottery Gambling? A Portrait of Gambling Practices and Associated Problems. *Journal of Gambling Studies*.

Costes, J.-M., Massin, S., & Etiemble, J. (2014). Première évaluation de l'impact socio-économique des jeux d'argent et de hasard en France. *ODJ*, 5, 5.

Costes, J.-M., Richard, J.-B., Eroukmanoff, V., Le Nezet, O., & Philippon, A. (2020). Les Français et les jeux d'argent et de hasard. Résultats du Baromètre santé 2019, *Tendances* 138, 6p., OFDT.

Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index*. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.

Fiedler, I. (2016). Glücksspiele : Eine verhaltens- und gesundheitsökonomische Analyse mit rechtspolitischen Empfehlungen. *PL Academic Research*.

Fiedler, I., Kairouz, S., Costes, J.-M., & Weißmüller, K. S. (2019). Gambling spending and its concentration on problem gamblers. *Journal of Business Research*, 98, 82-91.

Fournier, P. (2015). La responsabilité comme mode de gouvernement néolibéral : L'exemple des programmes d'aide aux familles aux États-Unis de 1980 à nos jours. *Les ateliers de l'éthique*, 10(1), 129.

Inserm. (2008). *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*. Inserm.

Palazzo, G., & Richter, U. (2005). CSR Business as Usual? The Case of the Tobacco Industry. *Journal of Business Ethics*, 61(4), 387-401.

Rose, N. S. (1999). *Powers of freedom : Reframing political thought*. Cambridge University Press.

Russell, A. M. T., Hing, N., & Browne, M. (2019). Risk Factors for Gambling Problems Specifically Associated with Sports Betting. *Journal of Gambling Studies*, 35(4), 1211-1228.

Volberg, R. A., Gerstein, D. R., Christiansen, E. M., & Baldrige, J. (2001). Assessing self-reported expenditures on gambling. *Managerial and Decision Economics*, 22(1-3), 77-96.

Williams, R. J., & Wood, R. T. (2004). The proportion of gaming revenue derived from problem gamblers : Examining the issues in a Canadian context. *Analyses of social issues and public policy*, 4(1), 33–45.

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.

Wood, R. T., Williams, R. J., & Lawton, P. K. (2007). Why do Internet gamblers prefer online versus land-based venues ? Some preliminary findings and implications. *Journal of Gambling Issues*, 20, 18.

Yani-de-Soriano, M., Javed, U., & Yousafzai, S. (2012). Can an Industry Be Socially Responsible If Its Products Harm Consumers? The Case of Online Gambling. *Journal of Business Ethics*, 110(4), 481-497.

Directeur de Publication / Rédacteur en chef
Jean-Michel COSTES

Comité de lecture
Julie-Emilie ADES, Jeanne ETIEMBLE

ODJ - Personnalités qualifiées
Christian BEN LAKHDAR, Céline BONNAIRE, Jean-Michel COSTES, Jeanne ETIEMBLE, Rolande RUELLAN, Jean-Pol TASSIN

ODJ - Membres statutaires
Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL), Institut national de la statistique et des études économiques (INSEE), Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT), Santé publique France (SpF).

Remerciements
- A Noémie Soullier et Arnaud Gautier pour la coordination du Baromètre de Santé publique France 2019 et à toute l'équipe d'IPSOS impliquée dans la réalisation du terrain d'enquête.

NOUS CONTACTER



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