

QUELLE PART DU CHIFFRE D'AFFAIRE DES JEUX D'ARGENT EST-ELLE ATTRIBUABLE AUX JOUEURS PROBLÉMATIQUES ?

Jean-Michel Costes

Les objectifs des politiques publiques relatives aux jeux d'argent et de hasard sont d'encadrer le développement de ce secteur économique d'importance, s'assurer que cette activité s'exerce sur l'offre régulée par l'Etat et contenir l'ampleur des dommages socio-sanitaires qu'elle peut entraîner pour certains joueurs.

Un des moyens d'évaluer si ce dernier objectif est atteint est de mesurer la prévalence du jeu problématique : proportion de joueurs ayant une pratique « problématique » du jeu au regard de critères de repérage scientifiquement établis. Ainsi, en France, à partir de l'indice canadien du jeu excessif, cette prévalence a été estimée à 4,7 % en 2014, sur l'ensemble des activités de jeu et à 17,0 % en 2012 sur le seul secteur des jeux d'argent et de hasard sur Internet.

La proportion de joueurs pouvant être classés comme « problématiques » est un indicateur pertinent dans une perspective de santé publique car il délivre une évaluation quantitative de la population qui devrait bénéficier des dispositifs de prévention ou de soins adaptés à ces problèmes. Il l'est moins d'un point de vue économique car le volume d'activité de ces joueurs qui sont à la fois extrêmement actifs/ pratiquants et dépensiers est bien sûr supérieur à celui des joueurs « ordinaires ». Il ne donne donc pas une mesure du poids relatif du jeu problématique dans l'économie de l'ensemble du domaine du jeu d'argent et de hasard. 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 oeuvre aux opérateurs.

L'objet de cette note est de calculer la part d'activité des jeux d'argent et de hasard en ligne générée par les joueurs problématiques. Pour se faire, il est nécessaire de pouvoir disposer de données sur l'activité des joueurs croisant leurs dépenses le caractère problématique ou non de leur pratique de jeu. C'est le cas avec les données de l'enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard réalisée en 2014 (Costes, Eroukmanoff, Richard, & Tovar, 2015).

La démarche suivie ici s'appuie sur une analyse différenciée des dépenses déclarées par les joueurs non-problématiques et de ceux dits problématiques¹. L'estimation des dépenses moyennes des deux sous-groupes est ensuite affectée au nombre de personnes constituant chacun des ensembles. Le recueil des dépenses est un sujet délicat dans les enquêtes épidémiologiques (voir : « discussion » et « encadré méthodes »).

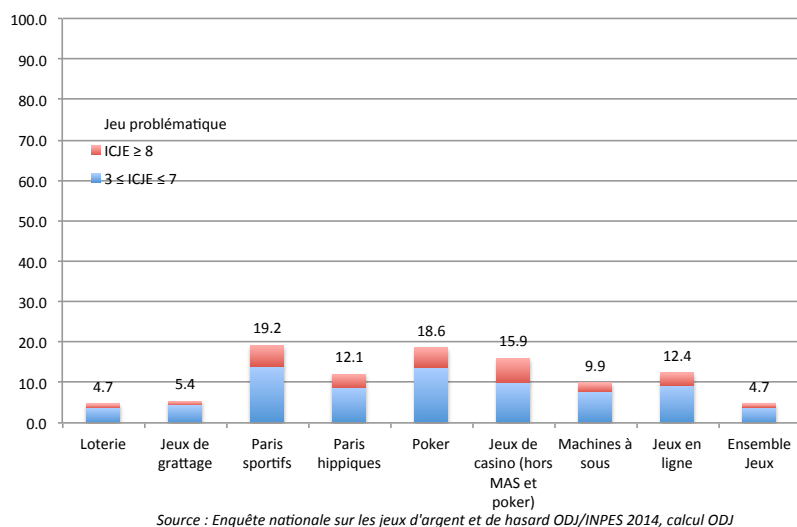
RESULTATS

¹ Un « joueur problématique » est défini ici comme un joueur ayant un score supérieur à 3 à l'indice canadien du jeu excessif, regroupant les deux catégories : « joueurs excessifs » (score de 8 et +), qui présentent des signes de dommages importants liés à leur pratique des jeux (groupe cible pour une prise en charge médico-sociale) et les « joueurs à risque modéré » (score de 3 à 7), qui présentent des signes de difficultés de moindre gravité (groupe cible pour la prévention).

PART DE JOUEURS PROBLEMATIQUES PAR FILIERE DE JEU

Selon les estimations fondées sur l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE, voir encadré méthodologique), parmi les personnes ayant déclaré avoir joué un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année écoulée, 3,9 % peuvent être classés comme joueurs à risque modéré et 0,9 % comme des joueurs excessifs. Ces proportions varient fortement selon la nature des activités pratiquées. Si on regroupe sous le terme de « joueur problématique » les deux catégories précédentes (ICJE = 3 et +), la proportion de joueurs de ce type varie de 4,7 % parmi les joueurs pratiquant les jeux de loterie à 19,2 % chez les parieurs sportifs (Figure 1).

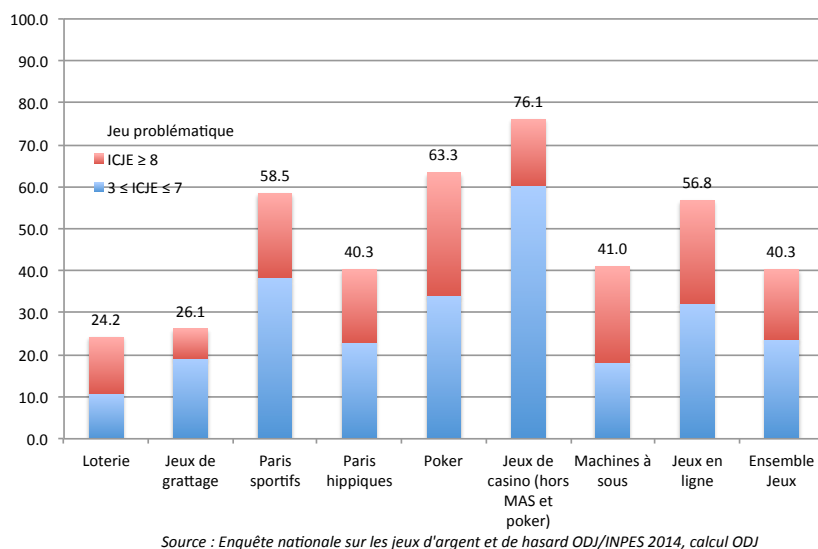
Figure 1 : Prévalence de « jeu problématique parmi les joueurs selon la nature de leur activité pratiquée.



PART DU CHIFFRE D'AFFAIRES ATTRIBUABLE AUX JOUEURS PROBLEMATIQUES

Les dépenses des joueurs problématiques représentent 40 % des dépenses totales de l'ensemble des joueurs (dont : 23,6 % pour les joueurs à risque modéré, 16,6 % pour les joueurs excessifs). Dans ce domaine aussi, les disparités sont fortes selon la nature de l'activité pratiquée. En effet, cette proportion varie de 24 %, dans le cas des loteries, à 76 % dans le cas du poker.

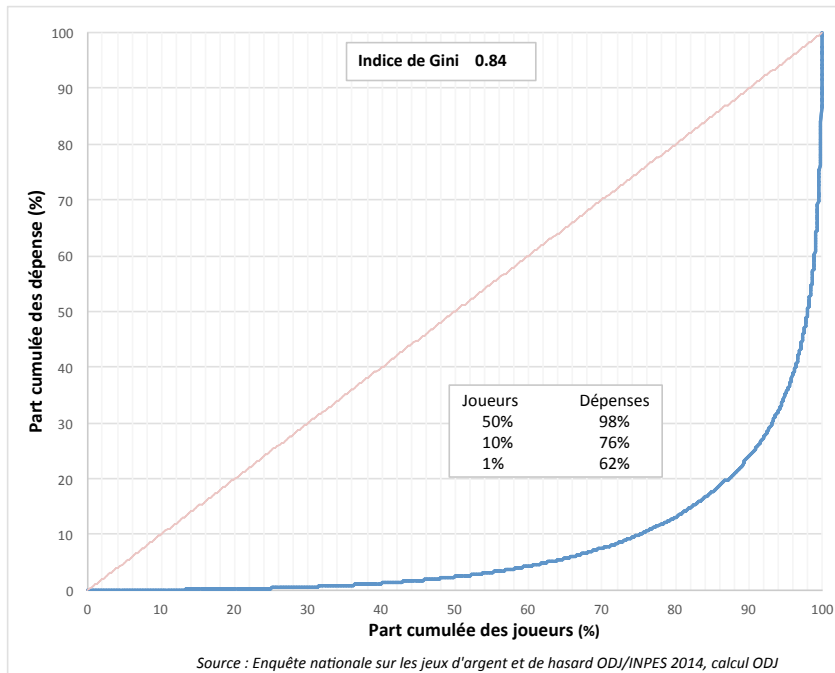
Figure 2 : Part du jeu d'argent et de hasard attribuable aux joueurs problématiques



CONCENTRATION DES DEPENSES ET JEU PROBLEMATIQUE

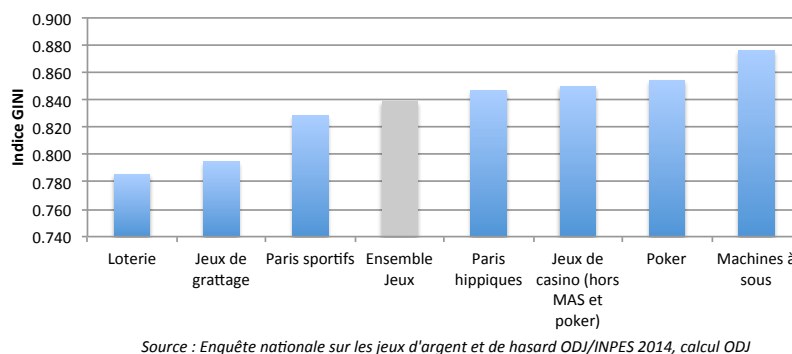
La dépense annuelle moyenne déclarée par l'ensemble des joueurs est de 685 €. Ce chiffre moyen n'a pas beaucoup de sens car la distribution des joueurs selon leur niveau de dépense est très asymétrique. Une majorité des joueurs ne consacre que de petites sommes à leur activité de jeu et une toute petite minorité y dépense de fortes sommes ; ceci explique la grande différence entre médiane et moyenne. La dépense médiane est de 96€. Les trois quarts des dépenses sont attribuables aux 10 % des joueurs les plus dépensiers ; 1 % des joueurs les plus dépensiers représentent 62 % des dépenses (Figure 3).

Figure 3 : Courbe de concentration des dépenses des joueurs en France en 2014



Cette concentration varie selon le type de jeu. Les jeux pour lesquels cette concentration est la plus forte sont aussi ceux où on relève une plus grande proportion de joueurs problématique (Figure 4).

Figure 4 : Indice de concentration des dépenses des joueurs pour les principaux types de jeu



Les joueurs problématiques dépensent bien plus que les autres joueurs. Il n'est donc pas étonnant que la part des dépenses de jeu attribuables aux joueurs problématiques soit bien plus élevée que leur poids relatif en termes d'effectifs.

LES DEPENSES, UNE DONNEE DIFFICILE A OBTENIR ET A INTERPRETER

L'approche épidémiologique s'intéresse à la dépense en tant que critère de l'intensité d'une pratique de jeu et comme marqueur potentiel d'un risque de pratique de jeu problématique. Plus spécifiquement, elle cherche à évaluer la dépense nette, c'est à dire, la différence entre la somme que la personne avait au départ d'un épisode de jeu et celle dont elle dispose à la fin.

Des travaux de recherche se sont penchés sur la question méthodologique du recueil de cette donnée dans les enquêtes et sur la difficulté de recueillir une information fiable à ce sujet.

En effet la simple question posée « Combien avez-vous dépensé d'argent pour jouer ... ? » peut être interprétée de différentes manières et conduire les participants à développer des stratégies variées pour y répondre. La principale difficulté est celle de la prise en compte des réinvestissements des gains au cours d'une séquence de jeu et de la possibilité de bien différencier la dépense nette (les mises moins les gains) du montant total des mises. Aussi la précision des réponses obtenues est sujette aux aléas de certaines distorsions cognitives, défauts de mémorisation ou comportements de déni. Plus la période de référence du montant des dépenses est large, plus ces biais deviennent importants.

Ainsi, une étude a comparé l'effet sur le montant des dépenses déclarées selon que l'on précise aux enquêtés deux stratégies d'estimation différentes : « estimer la différence entre la somme du départ et celle de la fin de la séquence de jeu » ou « estimer la dépense en cumulant les différences entre les mises et les gains ». Le résultat montre une différence significative des montants obtenus selon les deux méthodes (de l'ordre de + 5 % pour la seconde) (Blaszczynski, Ladouceur, Goulet, & Savard, 2006). Une autre étude a comparé deux stratégies de collecte de l'information : une question rétrospective sur les dépenses au cours du mois précédant l'enquête vs un relevé quotidien des dépenses de jeu durant un mois. Le résultat fait apparaître une différence significative importante entre les résultats des deux méthodes (de l'ordre de + 60 % pour la seconde) (Blaszczynski, Ladouceur, Goulet, & Savard, 2008).

Beaucoup d'éléments laissent penser que les dépenses rapportées dans les enquêtes par les joueurs eux-mêmes sont sous-évaluées. Mais la question principale qui se pose ici est de savoir si cette sous-déclaration est différente selon la fréquence et l'intensité du jeu et diffère pour les joueurs problématiques par rapport aux autres. Il peut sembler probable que cette sous-estimation des dépenses est accentuée pour les joueurs problématiques qui auraient tendance à dénier leur réelle importance (Orford, Wardle, & Griffiths, 2013). Dans un tel cas, l'estimation présentée ici serait minimisée.

Dans les faits, les dépenses déclarées dans cette enquête correspondent à un « objet » qui se situe entre les « mises » et les « dépenses nettes » (mises moins les gains). D'un point de vue économique, en cumulant cet « objet », on sera donc entre les « Chiffre d'affaire » (cumul des mises) des jeux et le « Produit brut des jeux » (les mises moins les gains des joueurs).

DES RESULTATS COHERENTS AVEC CEUX D'AUTRES TRAVAUX SIMILAIRES

Quelques estimations équivalentes existent pour d'autres pays ayant tenté ce type d'approche. Il est toutefois délicat de comparer ce type de données. D'une part, l'offre de jeux est très variable selon les pays. D'autre part, on a vu combien une telle estimation pouvait varier en fonction du type de jeu. De plus, les enquêtes de prévalence elles-mêmes ne sont pas toujours totalement comparables. Enfin, le questionnement sur les dépenses de joueurs et les outils de repérage du jeu problématique peuvent varier d'un pays à l'autre.

Les résultats présentés ici pour la France semblent, selon leur ordre de grandeur, cohérents avec ceux résultant d'études similaires menées dans d'autres pays.

Au Royaume-Uni, différents modèles ont été testés. Celui similaire à la méthode utilisée ici et basé sur le même outil de repérage des joueurs problématiques, aboutit à un résultat du même ordre de grandeur. L'intérêt principal de cette étude est qu'elle documente une très grande disparité selon la nature du jeu. La part attribuable aux joueurs problématiques (critères : ICJE 3 et +) va de 5 % pour la loterie à 43 % pour les terminaux électroniques de paris (Fixedodds betting terminal) et même 56 % pour les paris sur les courses de chiens en passant par 25 % pour les paris sportifs (Orford et al., 2013)

Au Canada, à partir des données disponibles sur 8 des 10 provinces, la part des revenus des jeux d'argent et de hasard attribuable aux joueurs problématiques (critères : ICJE 3 et +) a été estimée à 23,1 % pour une prévalence du jeu problématique parmi les joueurs de 4,2 % (Williams & Wood, 2004). Dans la province de l'Ontario, ces proportions ont été estimées plus récemment à respectivement 36,0 % et 4,8 % (Williams & Wood, 2007).

Enfin, en Australie, trois études portant sur l'ensemble des jeux aboutissent à une fourchette d'estimation pour la part des revenus attribuable aux joueurs problématiques (critères : SOGS 5 et +) entre 29 et 37 %. Sur le domaine plus spécifique des « machines électroniques », offre de jeu autorisée en Australie qui concentre une grande part des problèmes liés aux jeux, cette part attribuable au jeu problématique (critères : ICJE 3 et +) est en moyenne de 60 % pour la vingtaine d'études régionales ayant été réalisées entre 2003 et 2009 (Australia Productivity Commission, 2010).

CONCLUSION

Le jeu problématique concerne environ 5 % des pratiquants des jeux d'argent et de hasard dont 1 % de joueurs excessifs. Les joueurs problématiques dépensant 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.

Ce résultat est à interpréter avec prudence compte tenu des limites inhérentes à la méthode suivie. Il s'agit d'une estimation moyenne élaborée à partir de données déclaratives. Toutefois, il est raisonnable de penser que les éventuels biais liés à la déclaration des enquêtés aillent plutôt dans le sens d'une sous estimation de ces résultats. Nous pouvons donc les considérer comme des ordres de grandeur fiables mais conservateurs.

ANNEXE : METHODES

L'enquête ENJEU 2014 est la seconde enquête nationale sur les pratiques de jeu d'argent et de hasard. Elle se place dans le cadre du dernier exercice de la série d'enquêtes appelées Baromètres santé, qui abordent les différents comportements et attitudes de santé des Français, que l'Institut national de prévention et d'éducation pour la Santé (INPES) mène, en partenariat avec de nombreux acteurs de santé. Le module jeu de cette enquête a été coordonné par l'Observatoire des jeux (ODJ).

Ces enquêtes sont des sondages aléatoires à deux degrés (ménage puis individu) réalisés à l'aide du système d'interview par téléphone assistée par ordinateur (ITA0). Le terrain de l'enquête, confié à l'institut IPSOS, s'est déroulé du 11 décembre 2013 au 19 mai 2014. L'échantillon a été découpé en deux sous-échantillons composé pour moitié d'individus disposant d'un téléphone filaire et d'individus disposant d'un téléphone mobile à usage personnel et en étant l'utilisateur principal. Au total, l'échantillon comprend 15 635 individus. Le taux de refus global est de 35,3 %.

Les données ont été pondérées par le nombre d'individus éligibles et de lignes téléphoniques au sein du ménage (afin de calculer la probabilité d'inclusion de chaque individu, notamment pour compenser le fait qu'un individu d'un ménage nombreux a moins de chance d'être tiré au sort), et calées sur les données de référence nationales de l'INSEE les plus récentes au moment de la préparation de la base de données du Baromètre santé 2014, à savoir celles de l'enquête Emploi 2012.

Huit grandes familles de jeux ont été retenues pour appréhender la pluralité de cette pratique (*jeux de tirage, jeux de grattage, paris sportifs, paris hippiques, poker, jeux de casinos, machines à sous, jeux de cartes et d'adresse*). Les individus ayant joué au moins une fois à des jeux d'argent et de hasard sur la période concernée (JAH) ont été invités dans un premier temps à décrire le type de jeu pratiqué. En fonction de ces réponses de premier niveau, chacun d'entre eux étaient ensuite

Les enquêtés étaient amenés à détailler leur pratique par activité (huit grandes familles de jeux retenues : *jeux de tirage, jeux de grattage, paris sportifs, paris hippiques, poker, jeux de casinos, machines à sous, jeux de cartes et d'adresse*) : fréquence de jeu, montant des mises engagées, durée de la session de jeu, type de support utilisé. Le calcul des dépenses a été abordé à travers le montant dépensé par occasion de jeu (« Habituellement, combien d'argent dépensez-vous par occasion de jeu ? ») ou pour la période de temps choisie par l'enquêté (« En moyenne combien dépensez-vous par semaine, par mois ou par an ? ») si celui-ci n'arrivait pas à répondre par occasion de jeu. L'ensemble de ces informations a ensuite été ramené à l'année.

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.

BIBLIOGRAPHIE

- Australia Productivity Commission. (2010). *Gambling Inquiry Report*. Canberra: Productivity Commission.
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., Goulet, A., & Savard, C. (2006). 'How Much Do You Spend Gambling?': Ambiguities in Questionnaire Items Assessing Expenditure. *International Gambling Studies*, 6(2), 123-128. <http://doi.org/10.1080/14459790600927738>
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., Goulet, A., & Savard, C. (2008). Differences in monthly versus daily evaluations of money spent on gambling and calculation strategies. *Journal of Gambling Issues*, 98-105.
- Costes, J.-M., Eroukmanoff, V., Richard, J.-B., & Tovar, M.-L. (2015). Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014. *ODJ*, (4), 9.
- Orford, J., Wardle, H., & Griffiths, M. (2013). What proportion of gambling is problem gambling? Estimates from the 2010 British Gambling Prevalence Survey. *International Gambling Studies*, 13(1), 4-18. <http://doi.org/10.1080/14459795.2012.689001>
- Tovar, M.-L., Costes, J.-M., & Eroukmanoff, V. (2013). Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012. *OFDT*, (85), 6.
- 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). The Proportion of Ontario Gambling Revenue Derived From Problem Gamblers. *Canadian Public Policy*, 33(3), 367-388.