

# Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012

**Marie-Line Tovar,**  
**Jean-Michel Costes,**  
**Vincent Eroukmanoff**

Face à l'offre illégale grandissante sur Internet et en réponse à une forte demande européenne d'une ouverture de l'offre de jeux à la concurrence, la France a, par la loi du 12 mai 2010, organisé une « ouverture maîtrisée à la concurrence » du marché des jeux d'argent et de hasard (JAH) en ligne dans trois domaines : les paris sportifs, les paris hippiques et le poker. La loi de 2010 oblige tous les opérateurs à prendre différentes mesures pour lutter contre le jeu excessif et promouvoir le « jeu responsable ». Deux ans après la promulgation de la loi, au cours du 4<sup>e</sup> trimestre 2012, l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) et l'Observatoire des jeux (ODJ) ont mené en partenariat deux enquêtes sur ces activités. En effet, il était nécessaire de documenter solidement ces pratiques de jeu sur Internet par une mise en regard avec la première mesure sur l'ensemble des activités de jeu d'argent et de hasard réalisée en 2010, juste avant le changement législatif. Ce *Tendances* présente les résultats de ces deux enquêtes. La première (Prévalence-e-JEU 2012), réalisée auprès d'un échantillon représentatif de la population française adulte, permet d'estimer la prévalence des JAH en ligne, au sein de la population générale. La seconde (e-ENJEU 2012), conduite auprès d'un échantillon d'internautes dont la structure sociodémographique a été calée sur celle de l'ensemble des internautes français, permet de décrire les profils des personnes concernées, les pratiques de jeux, et leurs impacts (voir « repères méthodologiques »).

## ■ Deux millions de joueurs en ligne en France en 2012

L'enquête Prévalence-e-JEU 2012 permet d'établir une première estimation du niveau des pratiques de jeu d'argent sur Internet dans l'ensemble de la population française (tableau 1) : 3,7 % des personnes âgées de 18 ans et plus déclarent avoir joué à un JAH au cours des douze mois précédant l'enquête, soit environ deux millions de personnes.

**Combien de personnes pratiquent le jeu en ligne ?  
Quels sont leur profil et leurs pratiques ?  
Deux enquêtes font le point depuis la mise en place de la nouvelle législation en 2010.**



En raison de l'émergence récente de ce secteur d'activité, il n'y a encore que très peu de données épidémiologiques sur les pratiques de jeu en ligne. Ainsi, en France, les seules informations de portée nationale disponibles sont celles des opérateurs de jeux en ligne ou celles de l'autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL). Elles n'éclairent qu'une partie du phénomène, c'est-à-dire les pratiques de jeu sur l'offre légale. Dans son bilan de 2012, l'ARJEL fait état de 1 700 000 « comptes joueurs actifs », ce qui pourrait se traduire par 1,2 million de joueurs en partant de l'hypothèse que chaque joueur possède en moyenne 1,4 compte joueur (ARJEL, 2013). De son côté, la Française des jeux annonce en 2012 sur son canal multimédia Internet 900 000 joueurs actifs (FDJ, 2012). Enfin, la première enquête nationale sur le jeu de hasard et d'argent en France menée en 2010 estime que 9,1 % des joueurs actifs (ayant joué au moins 52 fois et/ou misé au moins 500 euros dans l'année, soit environ un joueur sur quatre) ont joué au moins une fois sur des sites illégaux dans l'année (Costes *et al.*, 2011).

## ■ Un quart des joueurs sur Internet utilisent exclusivement cet outil

La seconde enquête (e-ENJEU 2012), qui permet de décrire les profils des personnes concernées, indique que les jeux les plus pratiqués par les joueurs sur Internet sont dans l'ordre : les jeux de tirage et de grattage, le poker, les paris sportifs et les paris

Tableau1 - Prévalence du jeu d'argent et de hasard en ligne en France, en 2012

Population française de 18 ans et +	Estimation	Intervales de confiance à 95 %	
		Borne inférieure	Borne supérieure
Prévalence au cours des 12 derniers mois	3,7 %	2,9 %	4,5 %

Source : Enquête Prévalenc-e-JEU 2012, ODJ - N = 2 761

hippiques. Les machines à sous et les jeux de casino (en dehors du poker), dont l'offre en ligne est interdite, sont pratiqués par moins de 10 % des joueurs.

Les joueurs en ligne ont aussi été interrogés sur leur pratique de jeux « traditionnels » : 72,1 % (figure 1) déclarent y avoir joué au cours des douze derniers mois et seul un quart d'entre eux sont des joueurs exclusifs sur Internet. Cette activité sur l'offre de jeu traditionnelle est antérieure à celle sur Internet : 70,4 % des joueurs en ligne fréquentaient les points de vente traditionnels avant de jouer en ligne.

Si le vecteur Internet permet d'abolir la distance physique et donne un accès instantané à toute une gamme de jeux, les joueurs pourraient être plus enclins à multiplier ces activités. Or, une part importante des joueurs en ligne ne pratique qu'un seul type de jeu (joueurs exclusifs)<sup>1</sup>. Les adeptes des jeux de tirage et grattage de la Française des jeux (FDJ) sont ceux qui ont la pratique la plus exclusive : 59,7 % d'entre eux ne jouent qu'à ces types de jeu et 43,0 % des amateurs de poker ne renseignent aucune autre activité de jeu. En revanche, les joueurs de jeux de casino, de machines à sous, de paris sportifs et de paris hippiques sont davantage multijoueurs.

### ■ Une fréquence et une dépense variables

La majorité des joueurs en ligne joue de manière occasionnelle (55,0 % jouent moins d'une fois par semaine). Toutefois, la part de joueurs réguliers est bien plus élevée que celle relevée en 2010 parmi l'ensemble des joueurs (45,0 % jouent au moins une fois par semaine, contre 22,8 % de l'ensemble des joueurs) (Costes *et al.*, 2011). Ce sont les paris hippiques (70,4 %), les jeux de casino (66,0 %), les machines à sous (64,2 %) et le poker (60,4 %) qui ont les proportions les plus élevées de joueurs réguliers, et ceux de la FDJ une part moindre (42,4 %).

Au cours des 12 derniers mois précédant l'enquête, la moitié des joueurs en ligne ont dépensé<sup>2</sup> plus de 208 euros, un

quart ont déboursé plus de 520 euros et les 10 % les plus dépensiers ont un budget supérieur à 1 200 euros par an. Pour analyser ces dépenses par catégorie de jeu, seuls les joueurs exclusifs ont été pris en compte afin d'isoler les dépenses spécifiques pour chaque type de jeu. Les dépenses médianes par type de jeu peuvent être alors comparées à la dépense médiane de l'ensemble des joueurs exclusifs (ne jouant qu'à un seul type de jeu), soit 144 euros. Les machines à sous et les jeux de casinos sont de loin les activités qui ont généré le plus de dépenses ; la moitié des joueurs de machines à sous ont dépensé sur l'année plus de 480 euros, 360 euros pour les joueurs de jeux de casino. Les turfistes ont également des dépenses relativement élevées, avec un budget médian de 260 euros. Les joueurs de la FDJ et les joueurs de poker ont une dépense médiane intermédiaire de 180 euros ; ceux pratiquant les paris sportifs déclarent une dépense moindre, avec une médiane à 120 euros. Enfin, la moitié des joueurs pratiquant d'autres jeux dépensent moins de 50 euros par an.

### ■ Une population masculine, jeune, diplômée et insérée

Comme pour les jeux traditionnels, la pratique de JAH en ligne est surtout masculine : la présence des femmes est proportionnellement moins importante que dans la population des joueurs traditionnels (42,8 % de joueuses *vs* 47,7 % dans le Baromètre santé INPES 2010).

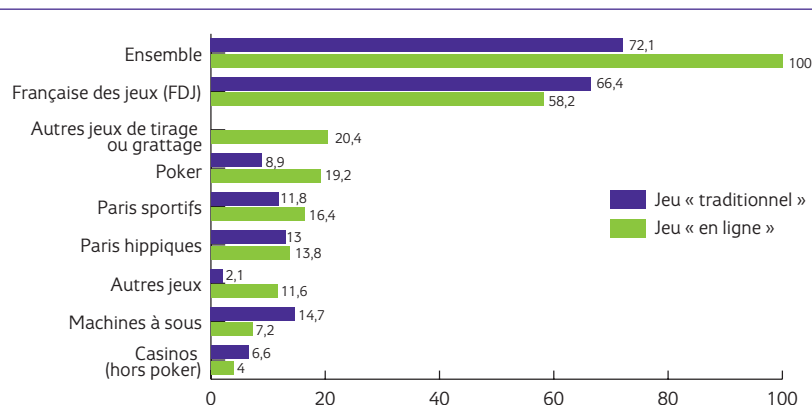
Certaines activités varient fortement selon le sexe. Ainsi, sur l'ensemble des parieurs sportifs (le football représente la majorité des paris en ligne), les femmes représentent moins de un joueur sur cinq et un joueur sur quatre pour les paris hippiques. Les jeux de casino et les machines à sous offrent en revanche une répartition plus équilibrée. Enfin, certaines activités concentrent davantage de femmes que d'hommes : on dénombre ainsi six femmes sur dix joueurs dans les jeux de tirage et de grattage autres que ceux de la FDJ.

Internet est beaucoup plus utilisé par les jeunes générations et la pratique de JAH en ligne est liée à ce public plus jeune. Des différences notables en termes d'âge sont constatées selon le type de jeu considéré. Le poker est le jeu dont les adeptes sont les plus jeunes : la moitié a moins de 33 ans et les trois quarts moins de 41 ans. Les joueurs de machines à sous et de jeux traditionnels de casino constituent aussi une population plus jeune : globalement, la moitié de ces joueurs a moins de 35 ans. Les paris hippiques touchent pour leur part une population plus âgée : trois quarts des turfistes ont plus de 35 ans. De même, la moitié des joueurs de tirage et de grattage ont plus de 42 ans.

L'étude de l'âge à l'initiation aux jeux confirme ces observations. L'âge médian lors de la première expérience de jeu est de 33 ans pour l'ensemble des joueurs en ligne. Les joueurs de poker sont ceux qui s'initient le plus tôt : à 26 ans, un joueur sur deux a déjà joué une partie de poker au cours de sa vie. Chez les amateurs de paris hippiques, il faut attendre 38 ans pour atteindre cette même proportion.

Le niveau d'éducation des joueurs en ligne est relativement élevé : 53,0 % d'entre eux ont un diplôme supérieur au baccalauréat. Le niveau de diplôme semble en outre être un élément dis-

Figure 1 - Prévalence par types de jeu, parmi les joueurs en ligne (N=4042), en %



Sources : Enquête e-ENJEU 2012 ; OFDT / ODJ

Clé de lecture : 58,2 % des joueurs en ligne ont joué à des jeux de la FDJ sur Internet au cours des 12 derniers mois ; 66,4 % à des jeux FDJ en point de vente.

1. Un joueur exclusif à un jeu X est un joueur ne jouant qu'à ce jeu.

2. La question posée était : ... quel montant avez-vous parié ou dépensé ?

**Tableau 2 - Profil des joueurs en ligne par rapport à l'ensemble des joueurs et à la population générale**

en %	Internautes joueurs 2012 (N = 4 042)	Joueurs (Baromètre santé INPES 2010) (N = 11 655)	Données INSEE 2012
<b>Sexe</b>			
Hommes	57,2	52,3	49,0
Femmes	42,8	47,7	51,0
<b>Âges</b>			
18-24 ans	12,0	11,0	12,1
25-34 ans	26,1	20,4	17,6
35-49 ans	35,0	34,2	29,1
50-64 ans	21,0	26,0	27,8
65-75 ans	5,8	8,4	13,4
<b>Diplômes</b>			
< Bac	22,2	42,4	59,7
Bac	24,9	19,0	15,9
> Bac	53,0	38,7	24,5
<b>Catégories socio-professionnelles</b>			
CSP -	23,8	41,8	31,1
CSP +	52,5	31,7	25,9
Inactifs	23,7	26,5	43,1

Sources : Enquête e-ENJEU 2012 ; OFDT/ODJ ; Baromètre santé INPES 2010 ; INSEE

\*CSP- : employé, ouvrier, agriculteur ; CSP+ : cadre, profession intermédiaire, artisan, commerçant, chef d'entreprise

**Tableau 3 - Statut légal de l'offre utilisée**

Ensemble des joueurs en ligne (N = 4 042) en %	
<b>Connait le statut légal des sites pratiqués</b>	
oui	75,1
non	24,9
<b>Domaine des sites de jeu utilisés</b>	
Site en « .fr »	54,2
Site en « .com »	11,5
Sites en « .fr » et « .com »	25,5
Ne sait pas	8,8
<b>A fourni une pièce d'identité pour pouvoir jouer</b>	
Pour l'ensemble des sites	39,7
Pour certains sites	19,5
Jamais	40,8

Sources : Enquête e-ENJEU 2012 ; OFDT/ODJ

crimifiant du type de jeu pratiqué. Le poker, les paris sportifs et les jeux proposés par la FDJ attirent davantage les plus diplômés, tandis que les joueurs les moins diplômés se concentrent plutôt sur les jeux non régulés (voir encadré « Statut légal de l'offre de jeux »). Au total, en comparant le profil socio-démographique des joueurs en ligne à celui de l'ensemble des joueurs (enquête Baromètre santé INPES 2010) et à celui de la population générale (INSEE), on constate qu'il s'agit d'une popula-

tion masculine, plus jeune, davantage diplômée et appartenant à des catégories sociales supérieures (tableau 2).

### ■ Offre légale : dominante mais pas exclusive

Un des objectifs de l'enquête était d'essayer d'évaluer dans quelle mesure les pratiques de jeux en ligne, préexistantes à la loi de 2010, se sont recentrées sur l'offre légale de jeux. D'un point de vue méthodologique, cette question est complexe à documenter. L'enquête a testé quatre approches différentes.

Tout d'abord, il était demandé aux joueurs s'ils connaissaient ou non le statut légal de l'offre de jeux qu'ils pratiquent. Trois joueurs sur quatre déclarent le connaître.

Ils devaient préciser ensuite le domaine d'extension des sites qu'ils utilisent (.fr ou .com), sachant que les sites légaux ont une extension en « .fr ». Une majorité de joueurs utilisent exclusivement des sites avec une extension en « .fr » et ils sont 37 % à utiliser des sites avec une extension en « .com », indicateur probable d'une pratique de jeu en ligne sur une offre « non régulée » (tableau 3). On ne peut toutefois exclure qu'une partie des joueurs soient dirigés de cette extension vers des « .fr ».

Une autre façon d'aborder le sujet était d'interroger sur la procédure suivie pour s'inscrire sur les sites. En effet, la régulation de l'offre légale en France

oblige le joueur à communiquer une pièce d'identité à l'opérateur de jeux en ligne. Seuls quatre joueurs sur dix déclarent avoir présenté leur pièce d'identité sur tous les sites qu'ils utilisent et, plus étonnant encore, la même proportion dit n'avoir jamais eu besoin d'en fournir. Dans l'interprétation de ces résultats, il faut tenir compte du fait qu'un joueur sur dix joue sur des sites « gratuits » qui ne nécessitent pas de décliner son identité (voir encadré « Jeux gratuits »).

Enfin, les personnes enquêtées étaient invitées à préciser les sites qu'ils visitent le plus. Une analyse des citations et une recodification selon la nature légale du site a été effectuée. Une très large majorité cite au moins un site appartenant à l'offre légale (75,5 %). Toutefois, 8,0 % des joueurs en ligne citent au moins un site n'appartenant pas à l'offre légale comme l'un de ceux qu'ils utilisent le plus. De plus, 11,0 % des joueurs citent également des sites qui font partie d'une « zone grise » (du point de vue légal) de l'offre de jeux, sites proposant des jeux de hasard (ou faisant intervenir partiellement le hasard), présentés comme « gratuits » mais offrant la perspective de gains monétaires ou en nature. En ce qui concerne les pratiques sur des sites illégaux, elles se concentrent essentiellement sur les jeux de casino, machines à sous en ligne et autres jeux non offerts sur l'offre légale.

Si on détaille le domaine des jeux ouverts sur Internet par la loi de 2010 (paris sportifs et hippiques et poker), seul le poker est significativement cité comme étant pratiqué sur des sites illégaux. Ainsi, parmi les joueurs exclusifs de poker (N = 335), 10,2 % disent jouer le plus souvent sur des sites illégaux et 6,0 % sur des sites « gratuits ».

Afin de synthétiser la diversité de l'information disponible dans l'enquête sur le thème de la nature légale de l'offre de jeu, un indicateur composite, fondé sur les variables décrites précédemment, a été créé. Il permet de classer tous les joueurs en ligne en trois catégories en fonction du statut légal de l'offre sur laquelle ils jouent : 54,4 % des joueurs pratiquent leurs activités de jeu exclusivement sur une offre légale, 19,1 % exclusivement sur une offre non régulée et 26,5 % sur une offre mixte (voir encadré « Statut légal de l'offre de jeux »). L'utilisation de l'offre non régulée est le fait d'une population plus féminine (64,5 % des joueurs sur l'offre non régulée sont des femmes *vs* 33,9 % sur l'offre légale), plus jeune (40,1 % de moins de 30 ans *vs* 18,5 %) et moins diplômée (42,1 % de diplômes supérieur au bac *vs* 57,6 %). Cette pratique ne semble toutefois pas corrélée avec le niveau social. Ce profil particulier s'explique en partie par le profil particulier du public des sites se présentant comme « gratuits » (voir encadré « Jeux gratuits »).

### ■ Une activité à domicile surtout en journée

Les joueurs ayant déclaré avoir joué à un JAH en ligne au cours des 12 derniers mois jouent très majoritairement depuis leur domicile (97,5 %) et peu (6,1 %) depuis leur lieu de travail ou d'études. De très rares joueurs pratiquent les jeux de hasard et d'argent en ligne dans des lieux publics (cybercafé, centre commercial...) ou dans les transports en commun.

Parmi les différents types d'appareils utilisés pour se connecter en ligne sur les jeux de hasard et d'argent (ordinateurs, téléphone mobile, tablettes tactiles...), c'est l'ordinateur qui est majoritairement cité par les joueurs en ligne (97,3 %, dont 82,1 % de façon exclusive). Plus de un joueur sur dix utilise également le téléphone mobile et 7,5 % une tablette tactile. La diffusion progressive d'applications permettant de jouer en ligne via son smartphone est en net développement, mais son utilisation reste essentiellement liée à une pratique à domicile. La tablette est en revanche utilisée aussi bien dans les transports qu'à domicile.

La pratique de jeu de hasard et d'argent se déroule majoritairement dans la journée : on dénombre 52,7 % de joueurs en ligne diurnes (avec 9,1 % jouant le matin), 42,9 % de joueurs en soirée et 4,4 % en nocturne. Ce sont surtout des personnes âgées de plus de 55 ans qui sont le plus concernées par les JAH en journée et de façon plus marquée le matin, tandis que les joueurs en soirée sont plus jeunes.

La publicité ou les informations dans les médias (en dehors d'Internet) sont les premiers vecteurs d'informations permettant de connaître les sites de jeux (47,3 % des joueurs). En second lieu, c'est par le média Internet (surf ou forums) (45,0 %) que les joueurs sont informés ; viennent ensuite les informations données par le biais d'amis ou de la famille (19,2 %), et enfin certains ont découvert les sites en recevant des informations directement sur leur messagerie électronique (16,6 %).

Avant de commencer à jouer à des jeux de hasard et d'argent en ligne, la moitié des joueurs ont d'abord joué sur des versions gratuites proposées par les sites pour se familiariser et/ou gagner en expérience (49,1 %). Cette utilisation gratuite concerne tout d'abord les jeux qui demandent l'acquisition des compétences nécessaires pour pratiquer des jeux dits de semi-habilité, comme par exemple le poker (81,2 %). La mise à disposition d'une version gratuite est également une technique pour recruter de nouveaux joueurs, comme le montrent les proportions de joueurs ayant d'abord joué sur des versions gratuites pour les machines à sous (80,1 %) et les autres jeux de casinos en ligne (83,9 %).

### ■ La disponibilité 24h/24 : avantage primordial

Parmi la liste des avantages du jeu sur Internet suggérée aux enquêtés, c'est d'abord l'environnement et le cadre qui prédominent : six joueurs sur dix (63,0 %) déclarent la disponibilité 24h/24 comme étant le principal avantage et plus de quatre joueurs sur dix (45,3 %) mettent en avant le fait de pouvoir réaliser son loisir à domicile et avoir ainsi plus de confort et moins de bruit. La recherche d'intimité et d'anonymat se retrouve chez un joueur sur cinq (21,4 %). Concernant les avantages liés aux jeux eux-mêmes : 15,9 % y trouvent la possibilité de profiter d'offres promotionnelles, 28,4 % y voient un moyen d'avoir une plus grande visibilité des mises, gains et pertes, et 12,3 % apprécient la variété des offres de paris.

À l'inverse, parmi les différents inconvénients liés à la pratique de jeux de hasard et d'argent sur Internet, quatre joueurs sur dix (42,4 %) ont conscience de dépenser plus d'argent en ligne qu'en offre traditionnelle et un tiers (34,0 %) indiquent un risque de pratique addictive liée à la rapidité du jeu et/ou à la perte de contrôle. Un certain scepticisme se retrouve parmi 20,5 % des joueurs, qui citent comme inconvénient des jeux en ligne la « difficulté de vérifier l'honnêteté des jeux ». En termes de sécurité, une partie moins importante de ces joueurs sont méfiants : 16,4 % pensent que les sites ne sont pas assez sécurisés et 16,6 % pensent que la sécurité des dépôts n'est pas garantie, proportion plus élevée parmi les sites non agréés.

### ■ Sites illégaux : davantage de jeu problématique

La mesure des niveaux de risque a été réalisée avec l'outil de repérage canadien des problèmes de jeu ICJE (Ferris et Wynne, 2001). Celui-ci avait déjà été utilisé dans l'enquête nationale de 2010. Cette mesure peut être croisée avec la déclaration par les joueurs des jeux en ligne dans lesquels ils ont le plus investi, c'est-à-dire les jeux pour lesquels ils déclarent avoir passé le plus de temps ou avoir dépensé le plus d'argent.

Selon les estimations fondées sur l'Indice

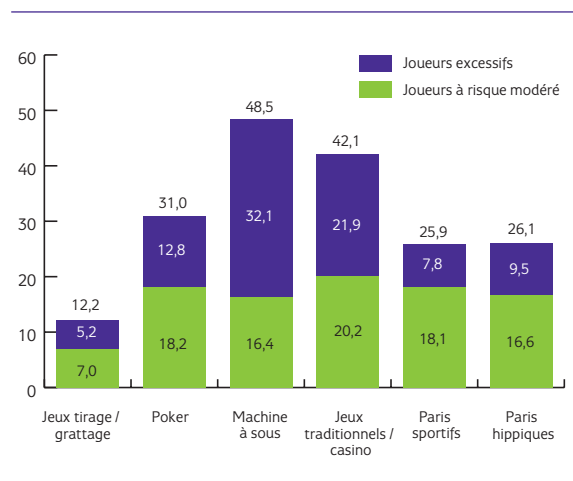
canadien de jeu excessif (ICJE), parmi les personnes ayant déclaré avoir joué à un JAH en ligne au cours des 12 derniers mois, six joueurs sur dix (59,2 %), n'ont pas de problèmes avec cette pratique, un sur quatre (23,8 %) présente un risque faible de développer des problèmes avec sa pratique, alors que un sur dix (10,4 %) peut être classé comme un joueur à risque modéré et 6,6 % comme des joueurs excessifs. Les joueurs problématiques qui résultent du regroupement des joueurs à risque modéré et des joueurs excessifs représentent donc 17,0 % des joueurs dans l'année.

En analysant le jeu problématique selon la nature du jeu le plus investi, la prévalence de jeu problématique est la plus élevée parmi ceux qui jouent aux machines à sous et à des jeux traditionnels de casino, jeux qui font partie de l'offre de jeu illégale (figure 2). Le poker se situe en troisième position et, à l'inverse, les jeux de grattage et de tirage sont ceux qui génèrent le moins de joueurs problématiques.

Même si les joueurs problématiques jouant en ligne se caractérisent par une proportion plus élevée d'hommes, la part des femmes est nettement supérieure à celle observée dans les JAH hors ligne (40,7 % sur Internet vs 24,1 % parmi les joueurs problématiques de l'enquête Baromètre santé INPES 2010). Cela est dû, en partie, au fait que la structure des jeux pratiqués par les hommes et les femmes n'est pas la même ; les jeux les plus fréquentés par les femmes sur Internet (qui sont en majorité ceux de l'offre illégale : jeux de tirage/grattage autres que FDJ, machines à sous, jeux de casino) sont ceux pour lesquels la prévalence de joueurs problématiques est la plus élevée.

Le joueur problématique est aussi plus jeune que l'ensemble des joueurs dans

Figure 2 - Pourcentage de joueurs problématiques selon le type de jeu le plus investi



Sources : Enquête e-ENJEU 2012 ; OFDT/ODJ

Note de lecture : Parmi les joueurs en ligne au cours des 12 derniers mois, 7,0 % de ceux qui ont joué à des jeux de tirage et de grattage ont une pratique excessive et 12,2 % une pratique problématique.

Tableau 4 - Caractéristiques socio-économiques des joueurs en ligne

	Hommes	Âge moyen	Revenu < 1 200 €	Vit seul
Joueurs dans l'année (N=4 042)	57,3 %	40,6 ans	22,0 %	32,8 %
Joueurs à risque modéré (N=418)	61,7 %	39,9 ans	31,2 %	33,2 %
Joueurs excessifs (N=267)	55,6 %	35,0 ans	32,9 %	37,9 %
Joueurs problématiques (N=685)	59,3 %	38,0 ans	25,8 %	35,1 %

Source : Enquête e-ENJEU 2012, OFDT/ODJ

l'année (tableau 4), plus souvent célibataire. Il se caractérise aussi par un moindre niveau de revenu que celui de l'ensemble des joueurs dans l'année.

## ■ Discussion

Les jeux d'argent et de hasard en ligne représentent un secteur économique non négligeable et en forte expansion dans le monde. En 2010, on estime le produit brut des jeux en ligne (PBJ = les mises moins les gains) à 23 milliards d'euros, ce qui représente 8,5 % de l'ensemble du marché des jeux (European Commission, 2011).

L'offre de jeux d'argent et de hasard sur Internet est pléthorique. Environ 800 sociétés, hébergées dans 70 pays différents, proposent entre autres : plus de 4 000 sites de machines à sous virtuelles, 600 sites de jeux de casino en ligne, 300 de bingo en ligne, 260 de paris sportifs et 240 sites de poker en ligne (site Casino City).

Le marché européen, un des trois principaux avec ceux d'Amérique du Nord et d'Asie (c'est ce dernier qui connaît la plus forte progression), représente 29 % du PBJ mondial et 44 % du nombre des joueurs en ligne. En 2008, on estimait à 7 millions le nombre de joueurs en ligne en Europe. Au sein de l'Europe, la France est le deuxième marché du jeu en ligne, loin derrière le Royaume-Uni (European Commission, 2011).

La première estimation du niveau de ces pratiques ainsi établie semble cohérente avec les données internationales. En effet, une prévalence du jeu en ligne (au cours des 12 derniers mois, parmi la population âgée de 18 ans et plus) de 3,7 % (soit environ 2 millions de Français) situe la France à un niveau intermédiaire par rapport aux quelque (rares) pays disposant d'enquêtes nationales équivalentes : 1 à 2 % aux États-Unis (où le jeu en ligne est prohibé), 2 à 3 % aux Pays-Bas, 2,1 % au Canada, jusqu'à 14 % au Royaume-Uni (Wardle, 2011 ; Wood, 2009).

Devant la difficulté et le coût des enquêtes réalisées auprès de populations ayant des comportements rares, l'interrogation des Français sur leurs usages de JAH en ligne a été faite en utilisant le médium Internet. Cette méthode comporte des avantages : la sollicitation par mail est moins intrusive que par téléphone ou en face

à face, l'échantillon obtenu est de taille plus importante et permet ainsi des analyses sur les sous-groupes de joueurs ; mais elle a aussi des inconvénients, comme par exemple des biais de la représentativité de l'échantillon et des limites qui n'autorisent pas l'estimation de prévalences extrapolables à la population générale.

La prévalence du jeu problématique parmi les joueurs en ligne, estimée par la seconde enquête (jeu excessif = 6,6 % ; jeu à risque modéré = 10,4 %), est bien plus élevée que celle mesurée à partir du même outil (ICJE) sur l'ensemble des joueurs en 2010 : 0,4 % de jeu excessif et 0,9 % de jeu à risque modéré parmi l'ensemble des joueurs, soit 0,9 % de jeu excessif et à 1,9 % de jeu à risque modéré parmi les joueurs dans l'année (Costes *et al.*, 2011). Ceci s'explique en partie par le fait que la grande majorité des joueurs sur l'offre traditionnelle, qui sont bien plus nombreux que ceux qui jouent en ligne, pratiquent cette activité occasionnellement, sur des types de jeux n'induisant que peu de risques d'addiction, tels que la plupart des jeux de loterie. Il apparaît aussi que la pratique des jeux d'argent sur Internet présente un niveau de risque élevé par rapport à l'ensemble des jeux d'argent. Ce constat est conforme à celui établi par d'autres enquêtes étrangères. Une prévalence de

jeu problématique (excessif + risque modéré) de 17,0 % parmi les joueurs en ligne français est proche de celle mesurée chez les Canadiens (17,1 %) ou sur un échantillon de joueurs de différentes nationalités (16,6 %). L'enquête nationale au Royaume-Uni documente également un sur-risque important du jeu sur Internet : la prévalence du « jeu problématique » (critères du DSM-IV) est de 5,3 % pour les jeux en ligne et de 1,3 % pour l'ensemble des jeux (Wardle, 2011 ; Wood, 2009). Les résultats de l'enquête nationale 2009 du Québec vont dans le même sens ; les joueurs sur Internet ont des pratiques de jeu plus intensives et plus « à risque » (au regard de l'ICJE) que les joueurs sur l'offre traditionnelle (Kairouz *et al.*, 2011).

La prochaine enquête nationale sur les jeux d'argent et de hasard, prévue en fin d'année 2013, devrait permettre de confirmer (ou d'infirmer) les principaux enseignements de ces enquêtes et d'approfondir certaines questions qu'elles posent. Toutefois, l'effectif forcément limité de joueurs en ligne que l'on peut attendre d'un échantillon représentatif de la population générale ne permettra pas de disposer d'une puissance statistique suffisante pour reproduire toutes les analyses menées dans les deux enquêtes 2012. Trois questions méritent en particulier d'être posées :

- Quels sont plus précisément la prévalence du jeu d'argent en ligne et la part de joueurs problématiques ?
- Quelle est la part et la nature des problèmes rencontrés par les joueuses ?
- Quel est la place réelle de cette « zone grise » autour des jeux dits « gratuits » mise en exergue par ces enquêtes, dans la trajectoire des joueurs problématiques ?

## Jeux « gratuits »

Quand on leur demande de préciser les trois sites principaux sur lesquels ils jouent (jeux pour lesquels vous misez de l'argent et à l'issue desquels vous pouvez perdre ou gagner), 11 % des joueurs en ligne mentionnent des sites qui se présentent comme des sites « gratuits ». Parmi ces derniers, 65 % ne mentionnent que ce genre de sites, qui ne sont gratuits qu'en apparence, ainsi qu'on peut le constater en les visitant. C'est d'ailleurs la perception des personnes enquêtées qui ont intégré leurs activités sur ces sites dans le champ de l'enquête : jeux de hasard sur lesquels vous misez de l'argent et à l'issue desquels vous pouvez perdre ou gagner.

Une centaine de ces sites ont été cités parmi les sites les plus utilisés par les joueurs, ce qui illustre bien leur grand nombre et leur accessibilité sur la Toile. Il s'agit de sites ayant une très forte audience sur Internet ; ils cumulent des millions de visiteurs différents en un mois et des milliards de pages visitées.

Ces sites (ou applications mobiles) proposent en général une très large palette de jeux : jeux d'adresse ou de réflexion mais aussi jeux de chance dont l'ergonomie les rapprochent des machines à sous ou de jeux de loterie. Les pages d'accueil mettent en valeur systématiquement deux aspects : la gratuité et la possibilité d'un gain en euros, en bons d'achat ou en cadeaux tels que des terminaux de communication. Les modalités précises de gain sont souvent obscures ou masquées. La gratuité est très vite remise en cause au cours du processus de jeu qui incite à « payer » selon des modalités diverses et très largement facilitées telles que le SMS surtaxé.

Dans l'enquête, le public concerné est très largement féminin : deux femmes pour un homme. C'est une population qui joue principalement aux jeux de loterie autres que ceux de la FDJ (à qui est confié le monopole d'organisation de ce type de jeux) et aux machines à sous en ligne ■

## Statut légal de l'offre de jeux

La loi du 12 mai 2010 (Loi n° 2010-476, JORF n° 110 du 13 mai 2010) ouvre à la concurrence trois domaines de jeux d'argent et de hasard : les paris sportifs, les paris hippiques et le poker. La loi confie la régulation de ce marché à une autorité administrative indépendante : l'ARJEL, Autorité de régulation des jeux en ligne, qui attribue les agréments aux opérateurs et contrôle leur activité.

La Française des jeux offre également la possibilité de jouer sur Internet à une partie des jeux de tirage et de grattage qu'elle gère en droit exclusif. L'ouverture de son site sur Internet était antérieure à la loi de 2010.

Les activités de jeu se déroulant dans le cadre décrit ci-dessus sont qualifiées de pratiques de jeu « sur l'offre légale ». Les pratiques ludiques peuvent toutefois s'exercer sur des sites illégaux (domaines non-ouverts par la loi de 2010 tels que les jeux de casino ou les machines à sous, ou sur des sites Internet de jeux dans les domaines ouverts par la loi mais n'ayant pas reçu l'agrément de l'ARJEL), ou encore des sites se présentant 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). Ces activités de jeu sont regroupées sous le terme de pratiques de jeu « sur l'offre non régulée » ■

## ■ Conclusion

Deux ans après l'adoption de son cadre réglementaire, ces deux enquêtes nous permettent de faire le point sur les comportements liés au jeu d'argent et de hasard sur Internet.

Cette pratique est partagée par 3,7 % de la population française. Si elle est majoritairement régulée, la frontière entre l'offre légale et l'offre non régulée est mouvante et incertaine, à l'image de la perception que peuvent en avoir les joueurs. Si les activités de jeux en ligne conservent majoritairement une dimension ludique non problématique, elles induisent pour une part importante des joueurs des risques d'addiction (10,4 % des joueurs en ligne ont des pratiques à risque modéré) ou des problèmes avérés nécessitant sans doute une prise en charge sanitaire et sociale (6,6 % sont des « joueurs excessifs »).

Ces données confirment que ces activités sur Internet sont plus à risque que sur l'offre de jeu traditionnelle. Ce risque est encore majoré pour certaines catégories de jeu, notamment celles qui ne font pas partie du champ ouvert et régulé par la loi. Il semble en effet que la part de cette activité se déroulant sur l'offre régulée, si elle s'avère dominante, est loin d'être exclusive.

Ces constats devraient conduire à :

- assurer un suivi des évolutions du jeu en ligne et de la prévalence du jeu problématique par des enquêtes régulières et ciblées ;
- développer des mesures de prévention adaptées à certains publics spécifiques des jeux en ligne : les femmes, les jeunes, les catégories sociales supérieures ;
- renforcer la lutte contre l'offre illégale et réfléchir aux modalités d'action à l'encontre des dérives des sites « gratuits ».

## Bibliographie

ARJEL (2013), *Le Marché français des jeux d'argent et de hasard en ligne, Bilan 2012*.

Casino City, <http://www.casinocity.com> [Accédé le 28/05/2013].

Costes J.-M., Pousset M., Eroukmanoff V., Le Nézet O., Richard J.-B., Guignard R., Beck F., Arwidson P. (2011), « Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010 », OFDT, *Tendances* n° 77.

European Commission (2011), *Online gambling in the Internal Market* - Commission staff working document.

FDJ (Française des jeux) (2012), *Rapport d'activité 2011 ; un modèle de jeu utile à la société*, FDJ.

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

Kairouz S., Nadeau L. et Paradis C., *Enquête ENHJEU - Québec. Portrait du jeu au Québec : prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*, Montréal : Université Concordia, 2011.

OFDT, *Drogues et addictions, données essentielles*, Saint-Denis, OFDT, 2013, 399 pages.

Wardle H. et al. (2011), *British Gambling Prevalence Survey 2010*, London : National Centre for Social Research / NHS.

Wood R.T., Williams R.J. (2009), *Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options*, Alberta, University of Lethbridge.

## repères méthodologiques

L'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) et l'Observatoire des jeux (ODJ)\* ont mené en 2012 deux enquêtes coordonnées pour approcher le phénomène des JAH chez les internautes français jouant en ligne.

Une première enquête téléphonique de prévalence (Enquête Prévalence-e-JEU, ODJ) a été réalisée dans le cadre de l'étude intitulée « Observatoire des usages Internet » de Médiamétrie, auprès d'un échantillon aléatoire représentatif de la population française métropolitaine avec le système d'interviews par téléphone assistées par ordinateur (CATI). Deux questions destinées à mesurer la prévalence de JAH en ligne ont été posées pendant trois vagues d'enquête (entre septembre et novembre 2012) à 2 761 Français âgés de 18 ans et plus.

Une seconde enquête, sur les pratiques de jeux et les profils de joueurs (Enquête e-ENJEU, OFDT/ODJ) a été auto-administrée sur Internet à partir de la base « Carré des médias » de Médiamétrie, pendant quatre semaines, tous les jours de la semaine. Entre le 12 novembre et le 11 décembre 2012, 20 000 internautes âgés de 18 à 75 ans ont répondu sur leur pratique de jeux en ligne en utilisant le système d'interview par Internet assistée par ordinateur (CAWI).

Médiamétrie dispose d'une base d'adresses d'internautes appelée « Carré des médias » de 830 000 internautes dédiée essentiellement à ses études. Ces internautes sont recrutés selon différentes sources et méthodes : études téléphoniques, études en face à face et études sur Internet. Un système de points est mis en place à chaque questionnaire complété intégralement. Ils peuvent être convertis en chèques cadeaux à partir d'un minimum de cinq mille points.

Le mode opératoire est l'envoi d'une invitation avec un message d'annonce de l'enquête à un échantillon d'internautes sélectionnés selon des quotas issus des résultats du dernier trimestre de l'Observatoire de l'usage Internet par sexe, âge, catégorie socioprofessionnelle et région. Le taux de réponses par rapport au nombre de mails reçus et ouverts s'élève à 40 % environ. Une relance est réalisée auprès des personnes n'ayant pas ouvert le courriel et ceux n'ayant pas cliqué sur le lien de réponse au questionnaire. Les procédures de contrôle de la qualité de la collecte ont permis d'écarter les questionnaires remplis trop vite, au hasard ou présentant trop d'incohérences.

Au total, 4 236 internautes ont déclaré avoir joué à des jeux d'argent et de hasard sur Internet. À la suite de contrôles de qualité et de cohérence des réponses, 194 questionnaires ont été écartés. L'échantillon final sur lequel ont été conduites les analyses comporte donc 4 042 joueurs en ligne.

Les résultats ont été calés sur les dernières données de l'Observatoire de l'usage Internet sur les internautes avec les variables de sexes, tranches d'âge, régions et catégories socioprofessionnelles.

\* L'Observatoire des jeux est un organisme public d'expertise, créé en 2010 au sein du comité consultatif des jeux, structure de conseil et de coordination de l'action des pouvoirs publics dans le domaine des jeux d'argent et de hasard. La mission de l'ODJ est de fournir aux décideurs et aux professionnels du secteur, ainsi qu'au public, des informations factuelles, objectives, fiables et comparables sur le phénomène des jeux de hasard et d'argent. L'Observatoire des jeux est composé de huit membres, spécialistes du domaine dans différents champs disciplinaires.

À tous les membres du comité de pilotage du questionnaire e-ENJEU : Jeanne Etiemble, Ingrid Gillaizeau, Laurence Kern, Lucia Romo, Jeanne Piedallu

À Diane Goineau et Jean-Baptiste Menguy de l'ARJEL

À l'équipe de Médiamétrie : Valérie Baudo, Isabelle Tempier, Jamila Yahia

À Sylvia Kairouz de l'université Concordia et Louise Nadeau de l'université de Montréal

Et à Marie-Ange Santarelli et Charles Coppolani, Président de l'ODJ

## tendances

Directrice de la publication  
Maud Pousset

Comité de rédaction  
Christian Ben Lakhdar, Emmanuelle Godeau,  
Bruno Falissard, Fabien Jobard, Serge Karsenty

Rédactrice en chef  
Julie-Émilie Adès

Maquettiste  
Frédérique Million

Observatoire français des drogues  
et des toxicomanies

3, avenue du Stade-de-France  
93218 Saint-Denis-La-Plaine cedex  
Tél. : 01 41 62 77 16 / Fax : 01 41 62 77 00  
e-mail : ofdt@ofdt.fr



[www.ofdt.fr](http://www.ofdt.fr)