

AVIS DE L'OBSERVATOIRE DES JEUX : ENQUETE SUR LES PRATIQUES DE JEUX D'ARGENT ET DE HASARD EN LIGNE

Les résultats de l'enquête sur les pratiques des jeux d'argent et de hasard en ligne, menée en partenariat par l'Observatoire des jeux et par l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT), vont être présentés devant le Comité consultatif des jeux en ligne le 30 mai prochain puis rendus publics sous la forme d'une publication dans la revue de l'OFDT « Tendances ».

Les membres de l'Observatoire des jeux tous présents lors de la réunion du 22 mai ont souhaité apporter sur ces résultats les commentaires suivants :

I - Les résultats de l'enquête font apparaître des évolutions très préoccupantes sur quatre points en particulier

1 - La prévalence du jeu problématique est élevée : les estimations basées sur l'indice canadien de jeu excessif (ICJE) montrent que **10,4 % des joueurs en ligne peuvent être classés comme joueurs à risque modéré et 6,6 % sont des joueurs excessifs**. Ces pourcentages sont beaucoup plus élevés que ceux de l'enquête réalisée en 2010, sur l'ensemble des joueurs et avant l'ouverture à la concurrence des jeux en ligne organisée par la loi de 2010 (**1,9 % de joueurs à risque modéré et 0,9 % de joueurs excessifs**). Il est ainsi confirmé que le jeu en ligne présente un danger accru d'addiction par rapport au jeu en dur. Il touche également une population: plus jeune, plus diplômée et bien insérée.

2 - Le niveau de fréquentation de l'offre non régulée n'est pas négligeable : bien que les mesures soient difficiles à établir (réticences ou méconnaissance des joueurs), les différentes données obtenues dans cette enquête convergent pour confirmer que la pratique de jeux sur des sites non régulés est bien présente avec une caractéristique : à l'exception du poker *la pratique sur des sites illégaux se concentre essentiellement sur les jeux de casinos, machines à sous et autres jeux non offerts sur l'offre légale* ; or, c'est avec ces jeux que la prévalence du jeu problématique est la plus élevée (32,1 % des joueurs en ligne qui ont joué à des machines à sous ont une pratique excessive). La solution ne peut donc être dans la légalisation de ces jeux mais bien dans des moyens accrus d'investigation et de police.

3- L'émergence de « sites gratuits » pose problème : 11% des joueurs en ligne à qui on demande de citer leurs trois sites de jeux principaux mentionnent des sites qui se présentent comme gratuits. Or, ces sites non régulés parce qu'en apparence gratuits et sans enjeux financiers sont en réalité très proches des sites de jeux (avec des possibilités de gain en bons d'achat ou en cadeaux et des mises en argent) et mobilisent plusieurs millions de visiteurs chaque mois dont une population de très jeunes : pour ces derniers ils constituent une porte d'entrée quasi automatique vers les jeux d'argent et de hasard.

4- L'apparition de nouveaux supports de jeux en ligne (tablettes, smartphones) en complément de l'ordinateur, multiplie les occasions de jouer (dans les transports, sur le lieu de travail) : cette situation conduit à de fortes probabilités d'un accroissement régulier du nombre de joueurs, du temps passé à jouer, du montant des sommes mises et donc de jeu problématique.

Enfin, on notera que conformément aux conclusions du rapport présenté par l'Observatoire des jeux en 2011 sur ce thème, le plafonnement du taux de retour joueurs ne provoque pas de « fuite massive » des joueurs vers des sites illégaux qui auraient des TRJ plus attractifs ; la fréquentation des sites illégaux concerne quasi exclusivement¹ des jeux qui ne figurent pas sur l'offre régulée et notamment les machines à sous et autres jeux de casinos.

¹ A l'exception du poker.

II – Les recommandations de l’Observatoire des jeux

Face à ces résultats préoccupants, l’Observatoire des jeux recommande un plan d’action en 3 points.

- **Assurer un suivi serré des évolutions du jeu en ligne et de la prévalence du jeu problématique par des enquêtes régulières** et ciblées (l’enquête Enjeu 2013 qui portera sur l’ensemble des joueurs et dont les premiers résultats seront disponibles au cours du deuxième trimestre 2014 comporte un module sur les jeux en ligne et constituera une première mesure des évolutions constatées) ;
- **Développer des mesures de prévention spécifiques sur les dangers du jeu en ligne** : l’enquête montre que la population des joueurs s’ouvre à de nouvelles catégories : les femmes, les jeunes, les catégories supérieures. Une réflexion approfondie sur les modes de prévention et de régulation les plus efficaces et les plus adaptés à ces différents publics et aux divers supports pourrait être lancée dans le cadre de l’Observatoire des jeux en associant l’ensemble des partenaires institutionnels, les associations d’aide aux joueurs, associations familiales ainsi que les principaux opérateurs.
- **Accentuer la lutte contre l’offre illégale et réfléchir aux modalités d’intégrer les sites gratuits qui s’apparentent à des sites de jeux dans le champ de l’offre régulée.**