

AVIS DE L'OBSERVATOIRE DES JEUX

Objet : Commentaires des résultats de la première enquête nationale sur les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010

Les résultats de la première enquête nationale de prévalence sur le jeu vont être rendus publics. Cette enquête porte sur la période qui précède immédiatement l'ouverture du marché des jeux en ligne (loi du 12 mai 2010) et servira donc de référence pour les mesures à venir.

Les membres de l'Observatoire des jeux réunis le 14 septembre 2011 se réjouissent que la France puisse disposer d'une étude aussi complète avec des résultats fiables établis scientifiquement. A cette occasion, les membres de l'Observatoire ont tenu à saluer l'action du COJER qui a grandement contribué à ce que cette étude voit le jour.

Ils souhaitent apporter sur ces résultats les commentaires suivants

La prévalence du jeu pathologique (ou excessif) est estimée en France métropolitaine à 0,4% de la population générale- et celle du jeu problématique (incluant le jeu pathologique) à 1,3%. Au plan européen, la France se place à un niveau moyen. L'étude a été réalisée dans un contexte d'offre de jeux modérée. En nombre d'individus, ces taux représentent 200 000 Français joueurs « excessifs¹ » auxquels s'ajoutent 400 000 joueurs « à risque modéré² » susceptibles de basculer dans le jeu excessif. **Ces chiffres sont préoccupants.** Il convient donc de rester très attentif aux évolutions et de prendre les mesures nécessaires en termes de prévention et de soins.

S'agissant des catégories de population touchées, deux résultats sont également préoccupants

- C'est chez les **25-34 ans** que l'on trouve, parmi les joueurs actifs³, la plus forte proportion de joueurs excessifs (6,9 %) ; la catégorie des **18-24 ans** est également très touchée avec 4,4% de joueurs excessifs ; ce sont dans ces mêmes catégories que l'on constate un fort engouement pour les jeux type pokers, paris sportifs que l'on sait par ailleurs en forte hausse de fréquentation depuis l'ouverture du marché des jeux en ligne. En termes de pratique de jeux ce sont également les plus jeunes qui sont les plus sensibles à une offre de jeux diversifiée (ils vont d'un jeu à l'autre) et disponible en ligne.
- Ce sont aussi les catégories à plus **faibles revenus** qui sont le plus affectées en même temps que **les moins diplômées**.

La prochaine enquête qui portera sur la période postérieure à la mise en place de la loi de juillet 2010 et qui permettra de mesurer les évolutions liées à l'ouverture du marché des jeux en ligne sera particulièrement importante. Il convient donc de la lancer dans les meilleurs délais. Par ailleurs, les résultats de cette première étude permettent d'identifier des pistes d'études complémentaires qui permettront d'approfondir un certain nombre de points essentiels que l'Observatoire s'attachera à définir.

¹ Joueur excessif : joueur répondant à des critères indiquant qu'il est en grande difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 8-9 dans le ICJE)

² Joueur à risque modéré : joueur répondant à des critères indiquant qu'il pourrait se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 3-7 dans le ICJE).

³ Joueur actif : a joué au moins 52 fois et/ou au moins 500 euros au cours des 12 derniers mois ; le joueur actif est donc ou bien un joueur régulier, ou bien un joueur dépensier ou les deux.