



odj
Observatoire
des jeux

Les pratiques de jeux d'argent sur Internet en France en 2017

Jean-Michel COSTES, Vincent EROUKMANOFF ■

Introduction

Il y a maintenant huit ans, la France ouvrait partiellement une offre légale de jeux d'argent sur Internet dans trois domaines : les paris sportifs, les paris hippiques et le poker. La loi de 2010 redéfinissait un cadre légal global pour l'ensemble des jeux d'argent en mettant l'accent sur un objectif de santé publique, nouveau dans le domaine, celui de prévenir le jeu problématique à l'origine des principaux dommages liés à cette activité ludique (Journal Officiel, 2010).

Si Internet est loin d'être encore le support dominant des pratiques de jeux d'argent, la part qu'il prend progresse rapidement. Les dépenses sur Internet représentent 10 % de l'ensemble des dépenses de jeux d'argent des Français en 2016 (Costes & Eroukmanoff, 2017). La proportion des joueurs ayant une pratique problématique est globalement plus élevée parmi les joueurs en ligne que parmi ceux qui utilisent les supports de jeu traditionnels. Ces constats ont conduit l'Observatoire des Jeux (ODJ) à renouveler une enquête nationale sur les pratiques de jeux d'argent sur Internet, en 2017, cinq ans après la réalisation d'une première enquête (Tovar, Costes, & Eroukmanoff, 2013).

Cette enquête avait pour objectif à la fois de pouvoir documenter les évolutions survenues dans ces pratiques en cinq ans et explorer quelques thématiques nouvelles, notamment sur les pratiques émergentes, les contextes de jeu et les difficultés rencontrées.

Les joueurs

La pratique de jeux d'argent et de hasard (JAH) en ligne¹ est une activité plutôt masculine (Tableau 1) : les deux tiers des joueurs en ligne sont des hommes. Par ailleurs cette moindre participation des femmes varie également fortement selon la nature du jeu. Ainsi, les paris (sportifs, hippiques, financiers, e-sport) et le poker sont des

Encadré 1 : L'enquête "e-Games France 2017"

L'enquête "e-Games France 2017" est une enquête auto-administrée sur Internet. Les répondants ont été recrutés par Médiamétrie sur la base de deux de ses panels d'internautes :

"Le carré des médias", internautes âgés de 25 ans et plus (600 000 participants).

"Touch", panel particulier de jeunes âgés de 15-24 ans (100 000 participants), tranche d'âges difficiles à atteindre.

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.

L'enquête s'est déroulée auprès d'un échantillon représentatif sélectionné par sexe et âge entre le 5 janvier et le 24 février 2017. Un message d'invitation à participer à l'enquête a été envoyée à plus de 300 000 internautes âgés de 18 ans et plus et ouvert par 43 500 d'entre eux. Au total, 22 750 internautes ont participé à l'enquête, soit un taux de réponse de 52 % de ceux ayant ouvert le message d'invitation et de 7 % de l'ensemble des messages envoyés.

Compte-tenu de l'écart constaté entre les quotas cibles et les quotas réalisés, les données ont été pondérées. Un poids a été attribué à chaque individu de manière à ce que la structure par sexe et âges de l'échantillon soit calée sur celle de référence de la population française internaute connue par Médiamétrie. Les tranches d'âges prises en compte étaient les suivantes : 18-24 ans, 25-34 ans, 35-49 ans et 50 ans et plus.

Le questionnaire a été administré en utilisant le système d'interview par Internet assistée par ordinateur (CAWI). Il était constitué de 3 parties :

- 1 Des questions sur les caractéristiques sociodémographiques des personnes posées à tous les individus de l'échantillon ;
- 2 Un module sur les pratiques de jeux d'argent concernant un sous-échantillon de 6 200 individus ayant pratiqué un jeu d'argent au moins une fois au cours des 12 derniers mois, module comparable à la première enquête nationale sur les jeux d'argent en ligne réalisée par l'OFDT et l'ODJ en 2012 ;
- 3 Un module sur les pratiques de jeux de type « PayToWin » concernant un sous-échantillon de 1 500 joueurs à ces jeux.

¹ Le critère d'inclusion dans l'enquête est le suivant : au cours des 12 derniers mois, avoir misé de l'argent en pratiquant des jeux via un site ou une application disponible sur smartphone et tablette, à l'issue desquels il est possible de gagner ou perdre de l'argent.

Les résultats présentés dans cette note font suite à l'analyse des données du premier sous-échantillon, celui relatif aux jeux d'argent. Les limites inhérentes à la méthodologie des enquêtes réalisées sur des échantillons construits à partir de panels d'internautes sont connues. Ces échantillons ne sont pas rigoureusement représentatifs. Ils ont tendance à surestimer l'intensité des pratiques car les individus membres des panels sont plus actifs sur Internet que la moyenne des internautes. Les évolutions sont donc à analyser avec prudence. Le parti pris ici sera de n'évoquer que les évolutions les plus marquantes, bien au-delà du simple seuil de significativité donné par les tests statistiques entre les résultats de 2012 et de 2017. Toutefois, vient nuancer ces limites, le fait que les deux enquêtes (2012 et 2018) ont été réalisées par Médiamétrie, en utilisant le même panel à la base de constitution de l'échantillon.

Cette enquête va être réalisée en 2018 et 2019 dans plusieurs autres pays : Canada, Allemagne, Italie, Suisse, Pologne.

pratiques où les femmes sont encore moins représentées. À l'inverse, les femmes sont un peu plus présentes sur les jeux de loterie et les machines à sous ou jeux de casino, activités pour lesquelles elles représentent 4 joueurs sur 10. Les joueurs en ligne, âgés en moyenne de 38 ans, constituent en moyenne une population plus jeune que la moyenne des internautes. Ils sont en moyenne âgés de 38 ans. Ceux qui pratiquent les jeux de loterie (40 ans) et les paris hippiques (41 ans) en ligne sont plus âgés que les adeptes des autres jeux. Parmi ces derniers, ceux qui s'adonnent aux paris financiers (32 ans) et les parieurs de e-sports (33 ans) sont les plus jeunes. En lien avec ce constat, on note que la proportion d'inactifs est seulement de 3 %

parmi ces deux derniers groupes alors qu'elle est supérieure à 16 % parmi les joueurs de loteries et les parieurs hippiques.

La population des joueurs en ligne est un peu plus diplômée et composée d'individus appartenant à des catégories sociales un peu supérieures par rapport à la population française des internautes. Ces deux caractéristiques sont plus ou moins marquées selon le type de jeu. Les pratiquants de jeux de loterie, paris hippiques, machines à sous et jeux de casino appartiennent à des milieux sociaux ou culturels plus modestes que les pratiquants des autres jeux ; le contraste est encore plus important lorsque l'on les compare aux pratiquants des paris financiers ou des paris sur les e-sports.

En comparaison avec l'enquête 2012, en restant prudent sur l'interprétation des changements entre ces deux enquêtes, dont la représentativité de l'ensemble des joueurs en ligne est fragile (voir encadré n°1), on peut souligner quelques évolutions marquantes: en cinq ans, la population des joueurs s'est un peu modifiée : elle est encore plus masculine, plus éduquée, plus active et dispose de davantage de ressources financières.

Il faut rappeler que la population des joueurs en ligne a un profil différent de la population traditionnelle des pratiquants de jeux d'argent, jouant sur l'offre terrestre et non pas sur Internet. Si on compare ces deux populations, on constate que, par rapport aux joueurs de jeux d'argent traditionnels, les joueurs en ligne sont plutôt des hommes, plus jeunes, bien diplômés, plus actifs et appartiennent à des catégories sociales supérieures (Costes, Eroukmanoff, Richard, & Tovar, 2015).

Tableau 1 : Caractéristiques socio-démographiques des joueurs d'argent en ligne, en France, en 2017

	% en colonne	Non joueurs	Joueurs	Test *	Parmi les joueurs pratiquant						
					Loterie	PH	PS	PO	MAS et JT	PF	E-sport
Genre	Homme	44,3	65,4	***	61,2	72,3	81,5	74,8	61,6	74,3	73,9
	Femme	55,7	34,6	***	38,8	27,7	18,5	25,2	38,4	25,7	26,1
Age	18 à 34 ans	24,7	37,8	***	32,8	29,4	49,2	53,4	53,4	57,1	58,3
	35 à 54 ans	37,1	43,7	***	45,8	47,8	44,3	41,7	35,8	37,4	37,3
	55 ans et plus	38,2	18,5	***	21,4	22,8	6,5	4,9	10,8	5,4	4,4
Diplôme	Bac ou moins	39,8	36,4	***	36,2	40,1	32,5	32,0	37,6	17,7	25,4
	Bac +2/3	35,4	38,7	***	38,3	36,4	40,5	39,6	38,2	46,2	41,4
	Sup Bac + 3	24,8	24,8	ns	25,5	23,5	27,0	28,3	24,2	36,1	33,2
Statut matrimonial	Vie maritale	64,0	67,9	***	69,2	70,3	68,0	66,2	67,8	63,4	67,4
	Célibataire	23,4	24,8	*	23,2	22,6	27,8	29,3	27,0	34,5	31,8
	Divorcé(e) / séparé(e)	9,6	5,9	***	6,2	5,5	3,4	3,8	3,5	0,8	0,2
	Veuf (ve)	3,0	1,4	***	1,5	1,6	0,8	0,7	1,7	1,3	0,6
Activité professionnelle	Actifs	59,7	76,0	***	75,7	77,6	83,7	84,0	79,2	87,8	85,4
	Inactifs dont	40,3	24,0	***	24,3	22,4	16,3	16,0	20,8	12,2	14,6
	<i>Inactifs - retraités</i>	30,3	14,5	***	16,4	16,5	4,8	4,9	9,0	2,7	3,1
	<i>Inactifs - chômeurs</i>	6,8	6,4	ns	5,7	4,4	6,5	7,2	7,5	2,7	5,5
	<i>Inactifs - étudiants</i>	3,2	3,1	ns	2,1	1,5	5,0	3,9	4,2	6,8	6,0
CSP (parmi actifs)	CSP inférieure	41,4	38,8	**	39,1	41,0	39,2	39,1	36,8	33,9	38,9
	CSP intermédiaire	29,7	30,0	ns	29,2	26,6	27,9	27,7	29,1	19,2	19,8
	CSP supérieure	28,8	31,2	**	31,7	32,4	32,9	33,2	34,0	46,9	41,4
Ressources financières	Moins de 1 500 €	15,7	15,6	ns	14,3	14,7	14,0	18,1	25,6	19,4	23,1
	1 500 € à 3 000 €	36,6	36,9	ns	37,4	38,8	35,2	37,1	38,5	34,7	32,2
	Plus de 3 000 €	47,7	47,5	ns	48,3	46,4	50,8	44,7	35,9	45,9	44,7

PH: Paris hippiques ; PS: Paris sportifs ; PO: Poker ; MAS et JT: Machines à sous et jeux de table de casino ; PF: Paris financiers
 * Test du khi2, niveau de signification : * p ≤ .05, ** p ≤ .01, *** p ≤ .001, ns: non significatif.

Source : "e-Games France 2017", ODJ

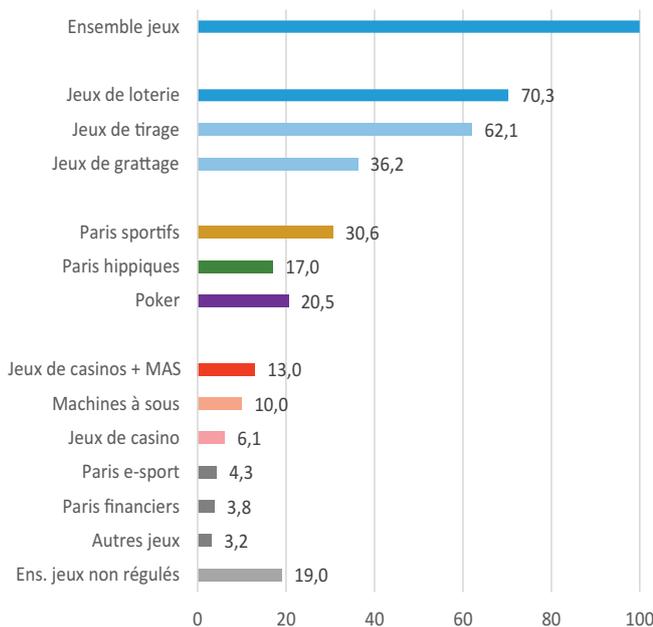
Les pratiques

Les activités pratiquées

Les jeux de loterie demeurent les jeux d'argent les plus pratiqués sur Internet, comme ils le sont sur l'offre traditionnelle de jeux d'argent : 7 joueurs en ligne sur 10 pratiquent ce type de jeu (Graphique 1). Viennent ensuite, dans l'ordre, les paris sportifs, qui ont fortement progressé depuis 2012, le poker puis les paris hippiques. Enfin, près de 2 joueurs en ligne sur 10 pratiquent des jeux qui ne font pas partie du champ de la régulation des jeux d'argent, soit, des jeux d'argent pour lesquels il n'existe pas actuellement d'offre légale sur Internet en France (machines à sous ou jeux de table de casino), soit, des activités non régulées dans le cadre de la législation sur les jeux d'argent (paris financiers).

Il faut noter que l'enquête 2017 avait introduit deux types de jeux supplémentaires par rapport à l'enquête 2012 pour s'adapter à l'évolution rapide des pratiques : les paris financiers (l'enquête prend en compte uniquement les paris hautement spéculatifs sur les plateformes de Forex et options binaires) et les paris sur compétition de e-sports (voir encadré n°2).

Graphique 1 : Activités pratiquées sur Internet au cours de l'année passée, en France, en 2017



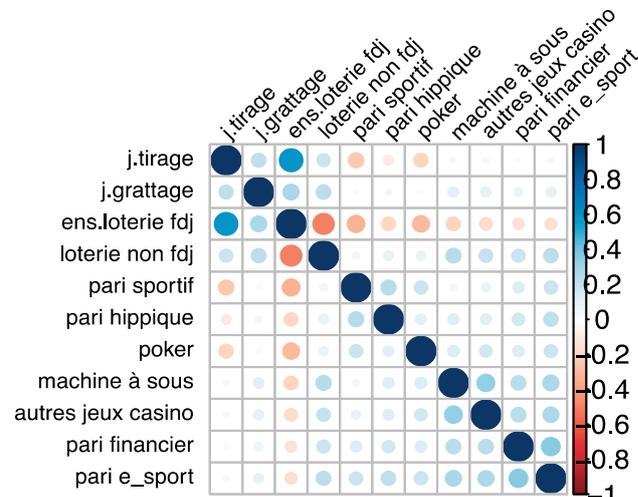
Source : "e-Games France 2017", ODJ

Quand on rassemble les différents types de jeux en grandes catégories, une majorité des pratiques de jeu se concentre sur un unique type de jeu : 63 % des joueurs en ligne ne pratiquent qu'un type de jeu, 41 % ne pratiquent que des jeux de loterie.

La pratique croisée des jeux disposant d'une offre légale sur Internet en France est assez rare (Graphique 2), en dehors d'une corrélation limitée entre la pratique des paris sportifs et celle des paris hippiques. À l'inverse, la

pratique conjointe des activités non régulées (machines à sous, jeux de table de casino, loteries autres que celles de la Française des Jeux (FDJ), paris financiers et paris sur e-sports) est fréquente.

Graphique 2 : Matrice de corrélation des activités de jeu



Guide de lecture : Plus le cercle est grand, plus la corrélation est forte ; la couleur bleue indique une corrélation positive, la rouge, une corrélation négative.

Source : "e-Games France 2017", ODJ

Encadré 2 : De nouvelles pratiques de jeu d'argent

L'enquête 2017 a ajouté, par rapport à l'enquête précédente, deux activités supplémentaires dans la liste des jeux proposée aux individus sollicités. Il était donc demandé si la personne avait joué en ligne, via un site ou une application disponible sur smartphone et tablette, en misant de l'argent, au cours des 12 derniers mois, à des :

- Paris en ligne sur les compétitions de « e-sport » (compétitions de jeux vidéo) ou paris sur les « virtual sports » (compétitions sportives ou hippiques virtuelles) via un site ou une application
- Paris en ligne sur les marchés financiers via un site ou une application (FOREX, options binaires)

Malgré les incertitudes que l'on peut avoir au sujet de la bonne compréhension par les enquêtés de ces nouvelles modalités ajoutées dans l'enquête, les résultats montrent que ces nouvelles pratiques semblent bien s'installer dans l'ensemble des pratiques de jeu en ligne : environ 4 % des enquêtés répondant ayant pratiqué ces nouvelles activités qui seront intégrées dans les futures enquêtes afin de pouvoir confirmer cette tendance.

L'intensité des pratiques

En moyenne, les joueurs en ligne pratiquent cette activité environ deux fois par semaine (Tableau 2). Mais cette donnée recouvre une grande disparité de pratiques puisque plus de la moitié des personnes concernées jouent moins d'une fois par semaine et une sur dix le fait presque quotidiennement. La fréquence de jeu est plus importante pour les activités non régulées que pour celles qui le sont.

La dépense médiane ² déclarée par les joueurs en ligne en 2017 est de 240 euros (la moitié des joueurs dépensent moins ou plus que cette somme). Elle est en progression par rapport à 2012 (208 euros). La dépense moyenne est bien plus élevée, 1 500 euros, signe d'une grande disparité de pratiques et de la présence d'une minorité de joueurs très dépensiers. En effet, la dépense à ces jeux est concentrée sur une petite minorité de joueurs (indice Gini ³ : 0,83) qui dépensent beaucoup : un joueur sur dix dépense plus de 3 100 euros par an. Là aussi, cette donnée est en progression par rapport à 2012 (1 200 euros). On constate également de notables écarts des dépenses selon le type de jeu pratiqué. Les dépenses moyennes sont de moins de 500 euros pour les jeux de loterie, de 1 500 euros pour les machines à sous et même 4 500 euros pour les paris financiers de type Forex.

Le temps consacré à la pratique des jeux d'argent en ligne est très variable selon les individus et la nature du jeu pratiqué. Si la plupart des joueurs en ligne n'accordent à cette activité que quelques heures par an, d'autres y consacrent une grande partie de leur temps comme l'indique l'extrême concentration des temps de jeu illustrée par un indice de Gini calculé sur l'ensemble des activités de jeu prenant la valeur de 0,94. D'autre part, certaines activités s'avèrent plus chronophages que d'autres. Ainsi en est-il pour le poker et les machines à sous ou autres jeux de casino. Le temps passé sur ces jeux est de près d'une heure par jour, sur une année, pour le poker et deux heures pour les machines à sous et jeux de casino.

Les contextes de jeu

En 2017, l'ordinateur est encore le support de jeu privilégié par les joueurs : 80,4 % des joueurs en ligne déclarent utiliser un ordinateur, 38,3 % un téléphone mobile et 17,9 % une tablette. L'utilisation de ces deux derniers supports mobiles, et donc nomades, a fortement progressé en cinq ans. Leur taux d'utilisation était respectivement de 13,2 % et 7,5 % en 2012.

De nombreux joueurs en ligne (58,1 %) pratiquent également ce type de jeux sur un support traditionnel, en se rendant dans un point de vente de la FDJ ou du PMU (Pari Mutuel Urbain) ou dans un casino, mais le support principal pour leur activité de jeu est Internet : 59,2 % des joueurs en ligne jouent principalement sur Internet. L'utilisation de deux supports (en ligne, traditionnel) par un même utilisateur a très nettement diminué depuis 2012. En effet, il y a cinq ans, 27,9 % des joueurs en ligne pratiquaient exclusivement ces jeux sur Internet ; ils sont 41,9 % à le faire en 2017.

Près de la moitié (47,8 %) des joueurs ont obtenu des offres de bonus de jeu de la part des opérateurs. Ces bonus sont généralement utilisés dans la journée où ils sont reçus.

Quatre joueurs sur 10 (42,2 %) ont également pratiqué des jeux d'argent en version gratuite. Ces jeux peuvent être proposés comme démonstration sur des sites de jeux payants mais également sur des sites proposant de multiples sortes de jeux comprenant des jeux « sociaux ». La gratuité de ces jeux n'est pas toujours

Tableau 2 : Comportements et intensité des pratiques selon le type de jeu, en France, en 2017

	Fréquence *				Dépense **				Durée ***			
	moyenne	médiane	P90	Gini	moyenne	médiane	P90	Gini	moyenne	médiane	P90	Gini
Loterie	61	26	156	0,60	494	156	1340	0,71	170	4	57	0,96
Machine à sous	107	52	210	0,64	1510	451	3120	0,78	572	20	253	0,94
Poker	78	26	210	0,58	871	180	2600	0,76	313	39	315	0,86
Autres jeux casino	75	26	210	0,61	1307	260	2600	0,79	697	15	227	0,96
Pari hippique	77	26	210	0,60	908	260	2100	0,74	57	10	130	0,82
Pari sportif	74	26	210	0,64	1145	156	2612	0,80	72	5	130	0,87
Pari e-sport	92	52	210	0,55	1205	260	3120	0,74	98	19	193	0,77
Pari financier	110	52	210	0,53	4453	780	10463	0,80	112	34	268	0,70
Ens. Jeux d'argent	118	38	290	0,69	1483	240	3120	0,83	324	9	223	0,94
Jeux gratuits	108	26	210	0,73					92	10	130	0,87
Jeux PayToWin	415	210	1040	0,56	188	42	390	0,76	389	117	895	0,76

* Nombre de sessions de jeu par an ; ** Dépense exprimée en euros ; *** Durée exprimée en heures par an

Médiane : Valeur partageant une distribution en deux parties égales

P90 : Valeur au-delà de laquelle se situe les données les 10 % plus élevées

Source : "e-Games France 2017", ODJ

² Dans les enquêtes populationnelles, les personnes sont interrogées sur leurs dépenses relatives aux jeux pratiqués. Dans les faits, les dépenses déclarées dans les enquêtes correspondent à une réalité qui se situe entre les « mises » et les « dépenses nettes » (mises moins les gains).

³ Il s'agit d'une mesure statistique de la dispersion d'une distribution dans une population donnée, un coefficient variant de 0 à 1, où 0 signifie l'égalité parfaite et 1 signifie une inégalité parfaite. Dans le contexte de cette note, cette mesure indique la concentration des dépenses de jeu sur un petit nombre de joueurs dépensant beaucoup : plus l'indice se rapproche de 1 et plus les dépenses sont concentrées sur un petit nombre de joueurs.

avérée car 19,2 % de ceux qui pratiquent ces jeux « gratuits », déclarent en fait dépenser réellement de l'argent sous la forme de micro transactions. Près de 40 % de ces pratiquants de jeux gratuits déclarent que cette pratique les conduit à jouer sur des sites payants. Les principaux jeux gratuits pratiqués sont les jeux de loterie, le poker et les machines à sous.

L'enquête 2017 abordait une pratique connexe à celle des jeux d'argent : la pratique de jeux sociaux dits gratuits mais dans lesquels il est possible de payer pour mieux avancer dans le jeu ou gagner⁴. Ces jeux, regroupés ici sous le terme anglais de PayToWin, sont très massivement pratiqués par les Français. Dans l'échantillon total d'internautes, 59,2 % des individus les ont pratiqués au cours des douze derniers mois et 15,4 % des enquêtés déclarent avoir dépensé de l'argent pour ces jeux annoncés comme gratuits. Les trois principales raisons de cette dépense sont : pouvoir continuer à jouer, augmenter ses chances de gagner et augmenter son temps de jeu. Si les sommes dépensées sont bien inférieures à celles déclarées pour les jeux d'argent, une petite minorité de ces personnes dépensent pour ces jeux des sommes importantes : 9,1 % des personnes engageant de l'argent dans ces jeux en dépensent plus de 500 euros par an.

L'interconnexion entre activités gratuites et payantes reliée à la porosité entre l'offre de jeux gratuits et payants interroge sur la question du jeu des mineurs, que le cadre légal sur les jeux d'argent veut prévenir. Si l'enquête n'apporte pas d'information sur cette problématique en raison de la composition de son échantillon, on peut penser que la présence d'une offre de jeux d'argent « gratuits » ou de jeux sociaux assez similaires pourrait être un des points d'entrée des mineurs dans la pratique de jeux d'argent dont on sait, par ailleurs, qu'elle est fréquente.

Offre légale et offre non régulée

Appréhender la nature de l'offre, notamment son statut légal, sur laquelle les joueurs exercent leurs activités de jeu est un sujet complexe et sensible. C'est pourtant un enjeu très important pour l'appréciation et l'évolution des politiques publiques sur les jeux d'argent qui visent à assécher l'offre illégale afin d'offrir aux joueurs une offre davantage sécurisée générant, de plus, des recettes pour l'État. Depuis sa création, l'ODJ s'est attaché à documenter ce sujet en explorant plusieurs stratégies méthodologiques.

Lors de l'enquête nationale de 2012 sur les jeux d'argent en ligne (Tovar et al., 2013), un indicateur composite avait été créé afin de synthétiser la diversité de l'information disponible dans l'enquête sur le thème de la nature légale de l'offre de jeu, à savoir : la nature de l'activité pratiquée, la nécessité de fournir une pièce d'identité pour jouer, le fait de jouer sur des sites en « .fr ou .com. », le nom des

sites les plus utilisés. Il permettait de classer tous les joueurs en ligne en trois catégories en fonction du statut légal de l'offre sur laquelle ils jouent : 54 % des joueurs pratiquent leurs activités de jeu exclusivement sur une offre légale, 19 % exclusivement sur une offre non régulée et 27 % sur une offre mixte.

Dans l'enquête nationale de 2014 sur l'ensemble des jeux d'argent, une autre approche avait été retenue : interroger les répondants directement sur la nature des sites sur lesquels ils pratiquent. Cette stratégie s'est cependant heurtée à une difficulté, les joueurs en ligne déclarant mal connaître la légalité de l'offre de jeu qu'ils pratiquent. En effet, seulement six joueurs en ligne sur dix déclarent savoir reconnaître le statut légal des sites sur lesquels ils jouent. Parmi eux, seuls 3,8 % déclarent jouer sur des sites illégaux. Toutefois, 24,2 % disent jouer sur des sites sans avoir fourni une preuve d'identité, ce qui n'est théoriquement pas possible sur l'offre légale en France. Une hypothèse explicative éventuelle à ce résultat serait que certains joueurs jouent sur un compte ouvert par un proche. Une autre donnée vient appuyer cette hypothèse : 21,2 % des joueurs en ligne déclarent laisser une autre personne jouer sur leur compte et 11,0 % disent qu'il leur arrive de jouer sur le compte d'une autre personne.

En 2015, l'ODJ a réalisé une enquête spécifique sur ce sujet auprès d'un échantillon d'environ 1 000 joueurs en ligne⁵. Dans cette enquête, un tiers des sondés seulement sont en mesure de se prononcer sur le caractère légal des sites utilisés. Seuls 2,2 % des joueurs déclarent spontanément jouer sur des sites illégaux. Néanmoins, sous d'autres angles d'analyse que la déclaration spontanée (la nature des jeux pratiqués et la liste des sites utilisés), on estime à 37,9 % le nombre de joueurs qui fréquentent au moins un site illégal, la plupart de ces joueurs jouant également sur l'offre légale. Le jeu sur des sites de machines à sous, autres jeux de casinos et loteries non régulées concentre une grande part de l'activité non régulée. Sur les quatre grands domaines de jeu pour lesquels il existe une offre légale en France, les parts de pratiques sur une offre illégale sont respectivement de : 20,9 % pour la loterie, 8,7 % pour le poker, 5,3 % pour les paris hippiques et 3,4 % pour les paris sportifs.

Pour l'enquête 2017, la méthodologie choisie, qui semble la plus pertinente au regard des expériences passées, est de demander aux enquêtés de décrire les activités pratiquées et de leur proposer de renseigner le nom des principaux sites utilisés. Toutefois, concernant ce dernier point, la collecte de données est imparfaite. En effet, un individu sur cinq ne fournit aucun renseignement sur cette question. En extrapolant les résultats obtenus sur les individus ayant répondu, on peut établir que :

- 8 joueurs sur 10 ont une activité de jeu régulée, c'est à dire, pratiquent des jeux pour lesquels il existe en France une offre régulée (loterie, poker, paris sportifs et hippiques) en jouant sur au moins un site agréé ;

⁴ Ce volet exploratoire de l'enquête 2017 fera l'objet d'une publication spécifique.

⁵ Les résultats de cette enquête sont disponibles dans une présentation faite lors du séminaire de l'Arjel « La régulation et l'offre illégale : pour une lutte à armes égales » du 6 juin 2016 : Comment évaluer l'offre illégale ? [lien](#)

- 3 joueurs sur 10 ont une activité de jeu non régulée, c'est à dire, pratiquent des jeux pour lesquels il n'existe pas en France une offre régulée (machines à sous, jeux de casino, paris financiers ou paris sur e-sport) ou jouent une activité régulée mais en pratiquant au moins un site non agréé ;
- 1 joueur sur 10 pratique à la fois une activité régulée et une activité non régulée.

Pour les quatre grandes familles d'activité régulée, la pratique sur des sites non agréés est très minoritaire et concerne principalement le poker ⁶ et dans une moindre mesure les paris sportifs et les jeux de loterie (Tableau 3). La fragilité et l'instabilité des méthodes retenues par les différentes enquêtes pour cerner ce sujet ne permettent pas d'apprécier son évolution dans le temps.

Tableau 3 * : Activités des joueurs selon le statut des sites pratiqués

	Type de jeu **				Ens. activités
	Loterie	PO	PS	PH	
Au moins un site régulé (en %)	90,2	84,2	90,4	98,5	82,6
Au moins un site non régulé (en %)	13,0	22,7	14,9	5,9	33,8
Sites régulés ET non régulés (en %)	3,2	6,9	5,3	4,4	16,3
Nature de l'activité indéterminée (en %)	33,1	27,4	19,9	21,1	17,8

* % calculés sur les individus pour lesquels la nature de l'activité est déterminée
 ** Seuls les jeux pour lesquels existe une offre régulée sont présents : loterie, poker, pari sportif ou hippique sur au moins un site agréé. Les autres jeux sont pratiqués à 100 % sur des sites non agréés.
 PO : Poker ; PS : Paris sportifs ; PH : Paris hippiques
Guide de lecture : 90,2 % des joueurs pratiquant les jeux de loterie jouent à ce type de jeu sur au moins un site régulé (ici, le site de la FDJ), 13,0 % sur au moins un site de loterie non régulé. Le cumul de ces deux chiffres est supérieur à 100 car 3,2 % jouent sur les deux types de site. Quelle que soit la nature du jeu pratiqué, 33,8 % des joueurs jouent sur au moins un site non régulé, ceci incluant les jeux pour lesquels il n'existe pas d'offre régulée.
 Source : "e-Games France 2017", ODJ

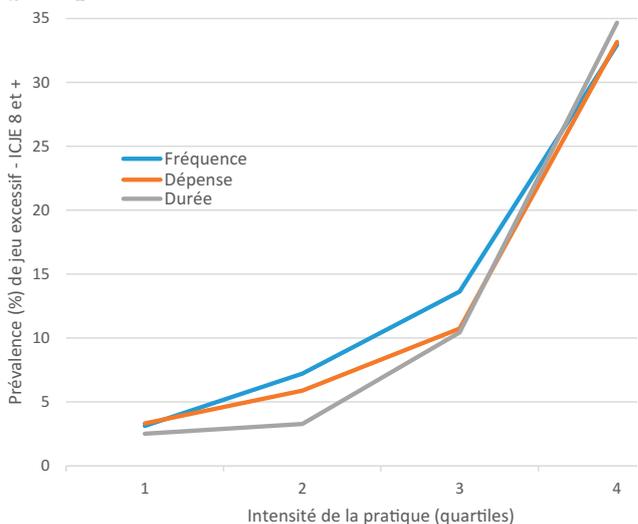
Les problèmes associés

L'évaluation des pratiques problématiques de jeu repose dans cette enquête, comme dans les précédentes enquêtes en France, sur l'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE) ⁷, outil de repérage des problèmes de jeu (Ferris & Wynne, 2001). Parmi les personnes ayant déclaré avoir joué à un jeu d'argent en ligne au cours des 12 derniers mois, six joueurs sur dix (58,4 %), n'ont pas de problème avec le jeu, deux sur dix (19,1 %) présentent un risque faible de développer des problèmes et deux sur dix rencontrent des problèmes plus ou moins graves à cause de leur pratique de jeu : 9,4 % sont classés comme joueurs à risque modéré et 13,0 % comme des joueurs excessifs, en grande difficulté. Si la proportion de joueurs à risque modéré est restée stable en cinq ans (10,4 % en 2012), la part des joueurs excessifs a significativement progressé (6,6 % en 2012).

⁶ En ce qui concerne, le poker, il est possible que les personnes interrogées incluent dans cette catégorie le vidéo poker, activité plus proche du fonctionnement des machines à sous.
⁷ Il comprend 9 items qui mesurent la fréquence de problèmes causés par les pratiques de jeu 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).

Cette progression du jeu excessif s'explique en partie par l'intensification des pratiques de jeu relevée précédemment. En effet, on constate (Graphique 3) un lien fort entre les facteurs d'intensité des pratiques (fréquence, dépense, durée) et la prévalence du jeu excessif.

Graphique 3 : Jeu problématique et intensité des pratiques

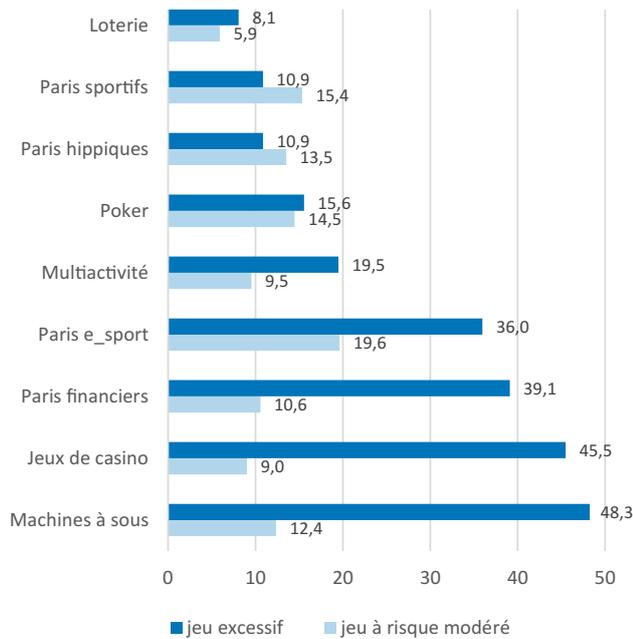


Source : "e-Games France 2017", ODJ

La part de jeu excessif peut varier très fortement selon la nature des jeux pratiqués. L'analyse du lien entre type de jeu pratiqué et prévalence du jeu problématique est rendue complexe par le fait que les joueurs sont susceptibles de pratiquer plusieurs activités et qu'il est donc malaisé d'imputer leurs difficultés à un jeu particulier. Pour contourner cet obstacle, la stratégie d'analyse choisie ici est de déterminer pour chaque joueur le jeu pour lequel il a investi le plus d'argent. Dans le cas où l'investissement financier est équitablement réparti entre plusieurs jeux, une catégorie « multiactivité » est créée. On obtient ainsi une liaison univoque entre chaque joueur et un type de jeu principalement pratiqué. Cette stratégie, si elle a ses propres limites, permet de mieux approcher l'imputabilité des problèmes de jeu à un jeu particulier. On peut ainsi constater (Graphique 4) que la part de joueurs excessifs varie très fortement selon le jeu principalement pratiqué. Elle passe ainsi de 8,1 % pour les jeux de loterie à 15,6 % pour le poker, dans le domaine des « jeux régulés », pour lesquels il existe en France une offre légale régulée. Au sein même de la catégorie « jeux de loterie », jeux pratiqués par une très large majorité de joueurs, si on entre plus dans le détail des jeux pratiqués, on retrouve également le même phénomène : parmi les joueurs exclusifs à des jeux de loterie, la proportion de joueurs excessifs est de 3,6 % pour ceux qui pratiquent le Loto, 9,7 % pour ceux pratiquant les jeux de type « cartes à gratter en ligne » (gamme Illiko) et 19,7 % pour

ceux pratiquant d'autres jeux de loterie, sur des sites autres que celui de la FDJ. Enfin, les prévalences de jeu excessif sont bien plus élevées en ce qui concerne les activités non régulées, allant jusqu'à 48,3 % pour les machines à sous. Ceci peut s'expliquer en partie par le peu d'accessibilité de ces jeux qui attirent un public plus restreint mais plus enclin à s'engager dans des pratiques problématiques, et aussi, par l'extrême dangerosité de la pratique de ces jeux en ligne.

Graphique 4 : Prévalence de jeu problématique selon le type de jeu principalement pratiqué



Source : "e-Games France 2017", ODJ

Cependant, si on cherche à évaluer la part relative de chaque type de jeu au volume global des problèmes générés par les jeux d'argent en ligne, la hiérarchie des grandes familles de jeu est différente. Ainsi, on estime que l'on peut attribuer⁸ aux jeux de loterie le plus grand nombre de joueurs excessifs (32 %). Viennent ensuite : les machines à sous et jeux de casino (17 %), la multiactivité (16 %), les paris sportifs (12 %) et autres activités (représentant chacune 5 % ou moins). En ce qui concerne les joueurs à risque modéré, 33 % jouent principalement à des jeux de loterie, 24 % à des paris sportifs, 13 % au poker et 9 % aux paris hippiques. Un risque faible appliqué à une large population peut produire un problème significatif ; c'est le cas ici des jeux de loterie. D'autres facteurs sont liés à une plus forte prévalence du jeu excessif (Tableau 4). Être un homme, jeune, diplômé, être actif ou chômeur ou étudiant, avoir de faibles revenus sont des caractéristiques sociodémographiques liées à une plus forte proportion de jeu excessif. Certaines pratiques ou habitudes de jeu, en plus de la nature du jeu pratiqué, sont également associées à une proportion plus élevée de jeu excessif : l'utilisation des bonus, la pratique de jeux gratuits, la pratique de jeux d'argent hors Internet⁹ et la

pratique des jeux de type « PayToWin ».

Les difficultés que peuvent rencontrer les joueurs, en lien avec leurs pratiques ludiques, ne peuvent pas se réduire aux seules questions de l'ICJE. Ainsi interrogés à ce sujet, 28,1 % des joueurs déclarent que leur activité de jeu sur Internet a des impacts négatifs sur leur vie quotidienne tels que : retarder l'heure du coucher ou de rester éveillé (16,2 %), grignoter pendant le jeu (13,7 %), sauter des repas (5,9 %) ou avoir des relations difficiles avec les autres [conflits, remarques...] (3,1 %).

Tableau 4 : Facteurs associés au jeu problématique

		Prévalence jeu excessif (%)	OR *	Test **
Genre	Femme	9,9	ref.	-
	Homme	14,7	1,57	***
Age	18 à 34 ans	21,1	6,64	***
	35 à 54 ans	10,0	2,75	***
	55 ans et plus	3,9	ref.	-
Diplôme	Bac ou moins	10,5	ref.	-
	Bac +2/3	15,3	1,54	***
	Sup Bac + 3	13,2	1,29	*
	Statut matrimonial	Vie maritale	13,0	ref.
Célibataire		14,7	1,16	ns
Divorcé(e) ou séparé(e)		6,4	0,45	**
Activité et catégorie sociale	Veuf (ve)	13,4	1,04	ns
	Actifs: CSP inférieure	14,3	5,00	***
	Actifs: CSP supérieure	16,2	5,79	***
	Actifs: CSP intermédiaire	14,3	5,01	***
	Inactifs: Chômeurs	9,2	3,03	***
	Inactifs: Etudiants	21,0	7,96	***
Ressources financières	Inactifs: Retraités	3,2	ref.	-
	Moins de 1 500 €	22,3	2,86	***
	1 500 € à 3 000 €	14,1	1,64	***
	Plus de 3000 €	9,1	ref.	-
Jeu principal pratiqué	Loterie	8,1	ref.	-
	Paris hippiques	10,9	1,39	ns
	Paris sportifs	10,9	1,39	*
	Poker	15,6	2,10	***
	Jeux de casino	45,5	9,50	***
	Machines à sous	48,2	10,61	***
	Paris e-sports	35,9	6,37	***
	Paris financiers	39,1	7,31	***
	Multipl. jeux	19,5	2,76	***
Utilise des bonus	Non	9,5	ref.	-
	Oui	32,5	4,59	***
Pratique jeux gratuits	Non	4,6	ref.	-
	Oui	24,5	6,71	***
Pratique jeu support traditionnel	Non	10,6	ref.	-
	Oui	14,8	1,47	***
Pratique et dépense jeux PayToWin	Non	11,5	ref.	-
	Oui	27,4	2,91	***

* Odds Ratio : mesure de la force d'une association avec un facteur étudié, ici le jeu excessif

** Niveau de signification : * p ≤ .05, ** p ≤ .01, *** p ≤ .001, ns: non significatif.

Guide de lecture : Un homme majeur à 1,57 fois plus de "chance" d'être un joueur excessif qu'une femme joueuse

Source : "e-Games France 2017", ODJ

⁸ En prenant en compte pour chaque joueur le jeu principal pratiqué, qui est celui pour lequel il a dépensé le plus d'argent. Lorsque aucun jeu ne domine dans les dépenses d'un joueur, il est attribué à ce dernier la catégorie de jeu principal : multiactivité.

⁹ Quand on les interroge sur la contribution respective du jeu en ligne ou hors ligne sur leurs difficultés, 66,3 % des répondants déclarent que c'est le jeu sur Internet qui a l'impact majeur, 19,3 % que c'est le jeu hors Internet et 14,3 % que c'est les deux supports.

Conclusion

Le renouvellement d'une enquête nationale sur le jeu en ligne offre une seconde photographie des pratiques de ces jeux en France et souligne certaines évolutions marquantes en ce domaine au cours des cinq dernières années.

La population des joueurs en ligne est plutôt masculine, plus diplômée et composée d'individus appartenant à des catégories sociales légèrement supérieures par rapport à la population française des internautes.

Les pratiques sont concentrées sur les jeux pour lesquels il existe une offre légale, notamment les jeux de loterie qui sont les jeux les plus pratiqués sur Internet. Toutefois, près de 2 joueurs en ligne sur 10 pratiquent des jeux sur une offre qui n'est pas légale ou régulée (machines à sous, jeux de casino, paris financiers ou paris sur e-sport). Si on ajoute à ces activités non régulées la pratique d'une activité régulée mais utilisant au moins un site non agréé, on dénombre 3 joueurs sur 10 ayant une « pratique de jeu non régulée ». Parmi ces derniers, un tiers pratiquent également sur l'offre régulée en plus de leur pratique non régulée. La pratique croisée de jeux disposant d'une offre légale sur Internet en France est assez rare (loterie, paris sportifs et hippiques et poker), la pratique multiple de différents jeux non régulés est beaucoup plus fréquente. Les pratiques sur Internet sont globalement plus intensives (en termes de fréquence et dépense) et plus problématiques que celles sur les supports traditionnels¹⁰. Deux joueurs en ligne sur dix sont engagés dans des pratiques à l'origine des problèmes plus ou moins graves : 9,4 % sont classés comme joueurs à risque modéré et 13,0 % comme des joueurs excessifs, en grande difficulté avec leurs pratiques de jeu. La part de jeu problématique varie très fortement selon la nature des jeux pratiqués ; elle est bien plus élevée en ce qui concerne les activités non régulées. Être un homme, jeune, diplômé, être actif, chômeur ou étudiant, avoir de faibles revenus sont des caractéristiques sociodémographiques liées à une plus forte proportion de jeu problématique.

En 5 ans, le profil des joueurs s'est un peu modifié : la population des joueurs en ligne est encore plus masculine, plus éduquée, plus active et dispose de plus de ressources financières. La nature des activités pratiquées a aussi évolué avec la montée en puissance des paris sportifs et des activités non régulées. L'activité sur Internet devient prédominante parmi les joueurs en ligne dont la majorité pratique maintenant exclusivement ou principalement ces jeux sur Internet. Enfin, on constate que les pratiques sur Internet s'intensifient et que les problèmes liés à ces pratiques s'accroissent.

Ces constats conduisent à la nécessité de réfléchir à la mise en place de stratégies de prévention du jeu problématique plus efficaces et efficaces. Toutefois, ces dernières ne peuvent cibler qu'une partie du problème, les pratiques dans le champ régulé. Le développement des pratiques dans le champ non régulé est un enjeu difficile à appréhender. Ceci peut poser la question d'une éventuelle extension du champ des activités régulées. Néanmoins, face à l'extrême nocivité de certains de ces

Encadré 3 : Combien de joueurs en ligne en 2017 ?

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

En 2014, l'enquête ENJEU 2014, réalisée par Santé publique France et l'ODJ sur la base du Baromètre Santé, constatait que 7,3 % des joueurs au cours de l'année écoulée avaient pratiqué cette activité sur Internet, soit une prévalence du jeu d'argent en ligne en population générale de 4,1 %, la croissance par rapport à 2012 n'étant pas statistiquement significative.

L'enquête "e-Games France 2017" ne permet pas de produire directement une nouvelle estimation de cette prévalence. Une estimation indirecte est toutefois possible en croisant les données antérieures et l'évolution du nombre de comptes joueurs, sachant que la création d'un compte joueur est nécessaire pour pouvoir pratiquer ce type de jeux sur Internet. Ainsi, à partir des données fournies par la FDJ et l'ARJEL sur leur bassin de joueurs respectifs, en croisant ces données et la nature des jeux pratiqués par les joueurs dans l'enquête, il est possible d'estimer le nombre de pratiquants de jeux d'argent en ligne en 2017 entre 2,4 et 2,9 millions de personnes, soit environ 5 % de la population française majeure.

jeux, il paraît périlleux de prendre la responsabilité d'en organiser une offre légale. À tout le moins, il sera nécessaire de reconduire une telle enquête dans quelques années pour surveiller de près ces évolutions qui, pour certaines, sont préoccupantes.

Bibliographie

- Costes, J.-M., & Eroukmanoff, V. (2017). Evolution des dépenses aux jeux d'argent et de hasard sur la période 2000 - 2016. ODJ, (8), 5.
- 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.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse. **lien**
- Journal Officiel. LOI relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, Pub. L. No. 2010 - 476 (2010).
- 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.

¹⁰ En 2014, parmi l'ensemble des joueurs d'argent, qui pratiquent très majoritairement ces jeux sur des supports traditionnels, les proportions de joueurs à risque modérés et de joueurs excessifs sont respectivement de 0,9 % et 3,9 %.

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

Remerciements
- L'équipe de Médiamétrie
- Christophe PALLE (OFDT)

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