

# Données épidémiologiques

## Joueurs dans l'année et joueurs actifs : proportions et principales caractéristiques

### Joueurs actifs

Regroupent les joueurs réguliers (52 fois dans l'année ou plus) et les joueurs dépensiers (500 € dépensés dans l'année ou plus), certains pouvant être les deux.

Près d'une personne sur deux (47,8 %) âgée de 18 à 75 ans déclare avoir joué de l'argent au cours des douze derniers mois. Les joueurs réguliers représentent une personne sur dix en population générale, soit un joueur sur cinq. Les hommes sont plus souvent concernés par le jeu : 51,3 % d'entre eux sont des joueurs dans l'année et 15,6 % des joueurs actifs alors que 44,4 % des femmes sont joueuses dans l'année et 8,8 % joueuses actives. Au total, six joueurs actifs sur dix (62,7 %) sont des hommes. L'âge moyen des joueurs dans l'année est de 43 ans, celui des joueurs actifs de 47 ans. Les joueurs actifs sont dans l'ensemble moins diplômés que le reste de la population : plus de un sur cinq (21,6 %) n'a aucun diplôme contre 17,1 % pour l'ensemble de la population. Les joueurs dans l'année ne semblent pas se distinguer de la population générale par leur niveau de diplômes.

### Les jeux les plus pratiqués par les joueurs actifs

Les jeux de tirage et de grattage, pour lesquels un apprentissage n'est pas ou peu nécessaire, sont les plus pratiqués par les joueurs actifs : respectivement 75 % et 62,2 % d'entre eux déclarent y avoir joué au cours de l'année. Ces deux activités se situent loin devant le PMU qui se classe en 3ème position (23,2 %). Viennent ensuite les machines à sous, le Rapido®, les paris sportifs, le poker (8 %) et les jeux de table.

Concernant le jeu sur Internet, illégal à la date de l'enquête, un peu moins d'un joueur actif sur dix (9,1 %) déclarait s'y être adonné. Ces joueurs actifs en ligne au moment de l'enquête, âgés pour près de la moitié, de moins de 35 ans (45,1 %), étaient huit fois sur dix des hommes (81,6 %).

### Joueurs excessifs et à risque modéré : évaluation et profil

Joueurs problématiques : regroupent les joueurs à risque modéré et les joueurs excessifs (selon les critères de l'*ICJE*).

Pour l'ensemble de la population française, on peut estimer que 0,9 % des individus (400 000 personnes) présentent un risque modéré et que 0,4 % sont des joueurs excessifs (200 000 personnes), soit 1,3 % de joueurs dits problématiques.

La différence par sexe s'accroît avec l'intensité du jeu : les joueurs excessifs sont encore plus souvent des hommes que les joueurs actifs (75,5 % vs 62,7 %) ; ils sont également plus jeunes (41 vs 47 ans). La gamme de jeux qu'ils pratiquent est plus large que celle des joueurs actifs sans risque et ils jouent plus souvent sur Internet. Enfin, les joueurs problématiques misent davantage : près de la moitié des joueurs excessifs (47 %)

dépensent plus de 1 500 € par an contre 7,1 % pour l'ensemble des joueurs actifs. Les joueurs excessifs se distinguent également par leur précarité financière et leur faible niveau d'études : 57,8 % déclarent un revenu mensuel inférieur à 1 100 € (contre 34,7 % chez les joueurs actifs) et plus d'un joueur excessif sur trois ne possède aucun diplôme (36,3 %).

Par ailleurs, les résultats de l'enquête font apparaître un lien fort entre le jeu problématique et les consommations problématiques de produits psychoactifs. En effet, les consommations d'alcool, de tabac et de cannabis les plus à risque ou les plus intensives sont davantage retrouvées chez les joueurs excessifs que parmi l'ensemble des joueurs actifs ou en population générale. Ainsi, chez les joueurs excessifs : 26,3 % ont un risque de dépendance à l'alcool (contre 3,2 % en population générale). La part de fumeurs quotidiens est de 64,2 % parmi les joueurs excessifs, alors qu'elle est de 29,7 % en population générale. Enfin, si l'écart est moindre pour le cannabis, il reste significatif : 6,1 % des joueurs excessifs déclarent avoir consommé du cannabis au cours du dernier mois (vs 4,4 %. en population générale).

## Éléments de comparaisons internationales [1]

La diversité des tests de repérage du jeu problématique utilisés selon les pays rend délicates les comparaisons internationales. L'enquête OFDT-INPES permet néanmoins de situer la France par rapport aux autres pays. Avec une prévalence totale de 1,3 % pour le jeu dit problématique, l'hexagone se classe à un niveau relativement bas par rapport aux autres pays ayant mené ce type d'enquête. Il se place loin derrière les États-Unis ou l'Australie (autour de 5 %) mais également en retrait par rapport à l'Italie, le Canada, la Belgique et la Grande Bretagne plutôt aux alentours de 2 % mais à un niveau supérieur à ceux de l'Allemagne et des Pays-Bas, qui ont une prévalence inférieure à 1 %.

[1] Source : [Tendances n°077 de septembre 2011 OFDT-INPES](#)