

TENDANCES

PRATIQUES DE JEUX D'ARGENT ET DE HASARD SUR INTERNET

RÉSUMÉ

L'enquête E-Games 2021, menée auprès de 1 983 panélistes, offre une photographie des pratiques de jeux d'argent et de hasard (JAH) sur Internet en France en 2021. Cette étude intervient dans un contexte particulier avec, d'une part, une forte reprise d'activité de JAH à la suite de la contraction du marché enregistrée en 2020 et, d'autre part, le recours croissant à Internet dans la pratique de ces jeux.

Accessible légalement à toutes les personnes majeures, le jeu en ligne est une activité majoritairement masculine.

Les jeux de loterie sont l'activité la plus pratiquée par les joueurs en ligne (67 %), devant les paris sportifs (50 %). Un joueur en ligne sur cinq (18 %) dit avoir joué quotidiennement à au moins un JAH et un sur trois (33 %) a parié au cours de l'année sur une compétition virtuelle (jeux de eSport), activité pour laquelle il n'existe pas en France d'opérateur de jeux en ligne agréé. Enfin, un tiers des joueurs interrogés seraient des joueurs à risque excessif au regard de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE).

L'enquête E-Games 2021 vise à proposer une nouvelle photographie des joueurs de jeux d'argent et de hasard (JAH) en ligne, quatre ans après l'enquête 2017 menée par l'Observatoire des jeux (ODJ) [1]. En 2021, comme en 2017, chaque répondant du panel (n = 1 983) était invité à renseigner un questionnaire et à décrire son comportement de jeu au cours de l'année. Si l'enquête permet une analyse des caractéristiques et des pratiques des joueurs en France qui ont engagé au moins une mise de jeu sur Internet au cours de l'année, elle n'offre pas, compte tenu de la méthodologie adoptée (voir encadré méthodologique p. 5), la possibilité d'inférer les résultats à l'ensemble de la population adulte, ni une comparaison statistique rigoureuse avec l'enquête de l'ODJ. Néanmoins, en regard des résultats de 2017, la photographie 2021 met en lumière des évolutions prononcées comme le développement des paris sportifs et des jeux de eSport (voir encadré pour une définition des catégories de jeux) ou encore la part importante des joueurs qui se sont mis à parier pour la première fois en 2021. Ce numéro de *Tendances* présente les principaux résultats déclinés selon la fréquence de jeu et l'âge des joueurs. Il propose également deux focus, le premier sur les joueurs quotidiens, le second sur les joueurs qui ont misé pour la première fois en 2021. Enfin, il propose une estimation de la part des joueurs « à risque excessif » relativement à leur fréquence de jeu.

Les pratiques de jeu en ligne

Les activités de jeu pratiquées

Les jeux de loterie demeurent les jeux d'argent les plus pratiqués sur Internet : près de sept joueurs sur dix (67 %) ont engagé une mise sur cette activité au cours de l'année qui comprend les jeux de grattage et de tirage (pratiqués à part égale). Viennent ensuite, dans l'ordre, les paris sportifs (50 %), les jeux de eSport (33 %) et le poker (32 %). Les jeux de casino (machines à sous et jeux de table) et les paris hippiques figurent en dernière place (figure 1). Rappelons que les activités de jeux de casino (hors poker) et de eSport ne font pas l'objet d'une offre régulée en France (il n'existe pas d'opérateur de jeux en ligne autorisé à proposer ces jeux [2]) : les joueurs qui ont misé sur ces types de jeux en 2021 (48 %) se sont donc, par définition, rendus sur des sites « illégaux ». Pour les autres activités de jeux dont l'offre est encadrée par les pouvoirs publics (poker, paris sportifs et hippiques, jeux de loterie), les joueurs disent se rendre essentiellement sur les sites régulés.

Pratiquer plusieurs types de jeux est très fréquent : deux joueurs sur trois ont ainsi déclaré avoir réalisé une mise sur au moins deux activités distinctes. Près de un joueur sur cinq (17 %) a parié de l'argent sur trois activités de jeux différents.

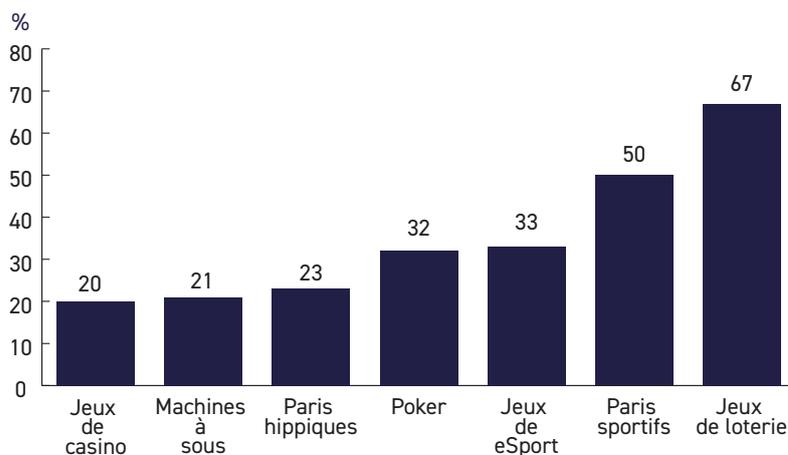
Les combinaisons les plus fréquemment observées associent a minima les jeux de loterie et les paris sportifs, en lien avec soit les jeux de eSport, soit le poker ou les paris hippiques.

Chaque joueur était également invité à renseigner, au cours de la même période, en plus de son activité en ligne, sa pratique de jeu en points de vente physiques : buralistes, détaillants de la Française des jeux (FDJ) ou du Pari mutuel urbain (PMU), établissements de casino, hippodromes, cercles de jeux. Les résultats indiquent que près de deux joueurs en ligne sur trois (62 %) se sont également rendus chez un buraliste pour miser au cours de l'année 2021. Les jeux de loterie sont ceux qui occasionnent le plus de recours au réseau de détaillants, 54 % des répondants ayant joué par ailleurs en points de vente physiques. Ce recours baisse ensuite sensiblement pour les autres activités de jeux : respectivement 36 % pour les parieurs hippiques et 32 % pour les parieurs sportifs. Pour les joueurs de jeux de casino sur Internet, seul un joueur sur cinq s'est rendu dans un établissement de jeux.

Portrait des joueurs en ligne

La pratique de jeux d'argent et de hasard en ligne est une activité majoritairement masculine (71 % des répondants). Il existe d'autres différences importantes de participation. Les femmes jouent davantage aux jeux de loterie que les hommes : 85 % des répondantes ont ainsi déclaré avoir joué à un jeu de tirage ou à un jeu de grattage sur Internet contre 60 % des hommes. À l'inverse, les hommes jouent plus souvent aux paris sportifs (57 % contre 33 % des joueuses) et au poker (35 % contre 25 % des femmes). De même, les hommes pratiquent davantage les jeux de eSport ou de casino. En revanche, les pratiques de paris sur les courses hippiques ou les jeux de machines à sous sont peu différenciés selon le sexe.

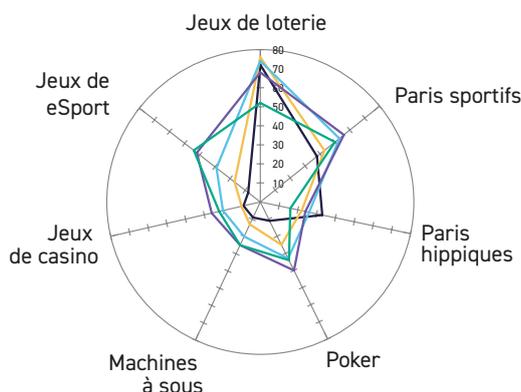
Figure 1. Activités de jeux pratiquées par les joueurs en ligne, en France, en 2021 (%)



Source : E-Games 2021, OFDT.

Figure 2. Pratiques des joueurs selon l'âge, en 2021 (%)

— 18-24 ans — 25-34 ans — 35-44 ans — 45-54 ans — 55-65 ans



Source : E-Games 2021, OFDT.

Focus sur les joueurs récents

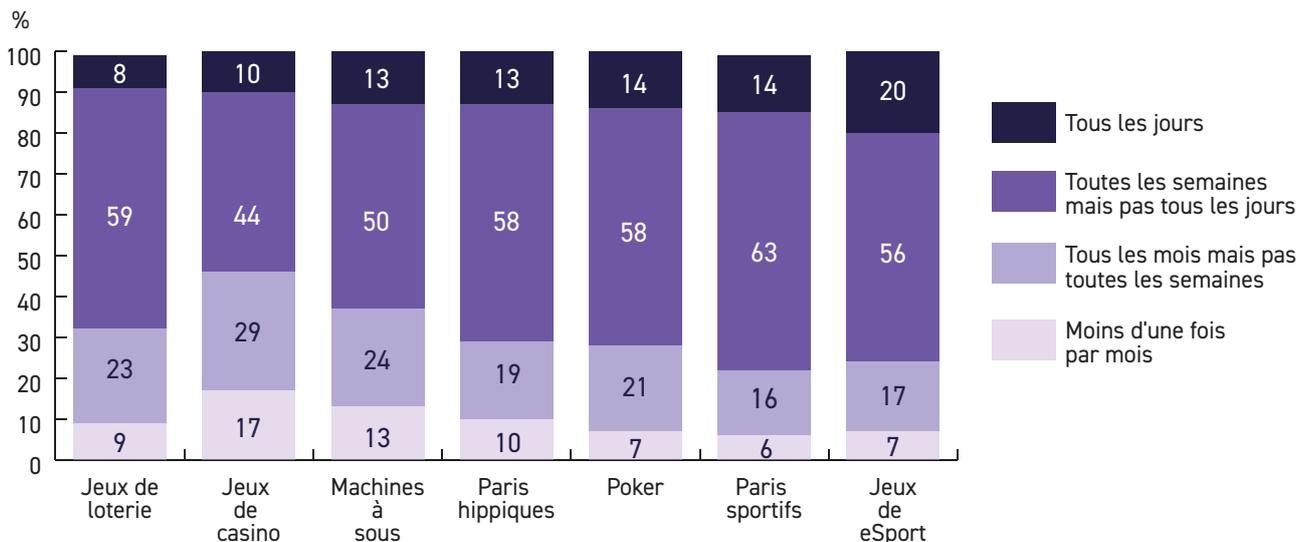
La population des joueurs récents, qui représentent plus d'un joueur sur deux de l'échantillon (59 %), désigne ceux qui, au cours des 12 derniers mois, ont pour la première fois engagé une mise à un JAH sur Internet. Ils sont en moyenne plus jeunes (34 ans contre 37 ans pour les autres joueurs) et affichent globalement des prévalences de jeu similaires aux « anciens » joueurs pour les jeux de loterie, de machines à sous et jeux de casino. Les jeux de eSport sont en revanche un peu plus souvent pratiqués par ces « nouveaux » joueurs (35 % contre 28 %) tandis qu'ils jouent moins souvent au poker

et aux paris sportifs ou hippiques. En termes de fréquence, la part de joueurs hebdomadaires ne diffère pas dans ces deux groupes. Toutefois, les joueurs récents jouent de façon plus assidue aux jeux de loterie : 70 % ont engagé une mise au moins une fois par semaine au cours de l'année (contre 64 %). Cette différence d'intensité s'observe également pour les paris hippiques, les machines à sous ou les jeux de casino et les jeux de eSport. Enfin, ils engagent des montants de dépenses légèrement plus importants : leur dépense médiane est de 40 €, contre 30 € parmi les autres joueurs.

Parmi les joueurs en ligne, les diplômés de l'enseignement supérieur apparaissent majoritaires. À l'exception des machines à sous, dont la pratique concerne l'ensemble des joueurs, ils déclarent une activité de jeux plus fréquente : 72 % ont joué à un jeu de loterie contre 62 % pour ceux disposant d'un niveau d'étude inférieur ou égal au bac. Il en va de même pour le poker (respectivement 38 % contre 25 %), les paris sportifs (56 % contre 44 %), les jeux de casino (23 % contre 16 %), les paris hippiques (26 % contre 20 %) et les jeux de eSport (38 % contre 26 %).

Les jeux de loterie sont les JAH les mieux partagés par l'ensemble de la population, à l'exception des jeunes adultes (18-24 ans) qui se distinguent par une moindre pratique (figure 2). A contrario, les jeux de eSport montrent un effet générationnel très net avec seulement 8 % des plus de 54 ans qui déclarent y jouer contre 44 % des jeunes adultes. Un effet générationnel inversé est observé pour les paris hippiques : seuls 16 % des 18-24 ans disent y jouer contre 33 % des 55-65 ans. Ces derniers jouent aussi moins

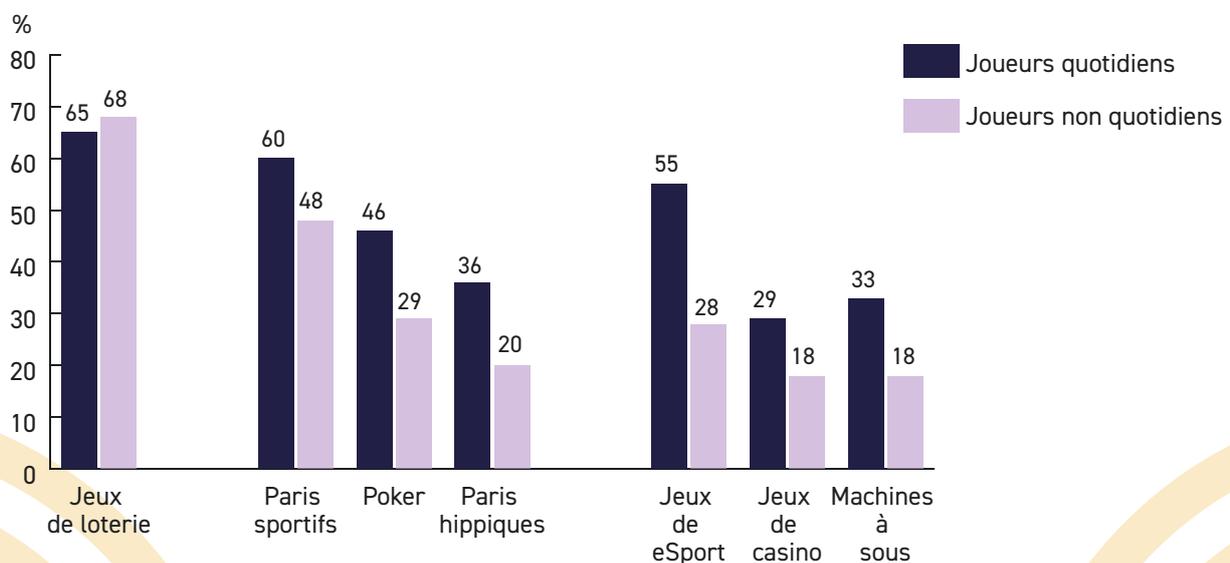
Figure 3. Fréquence de jeu parmi les joueurs dans l'année par activité de jeu, en 2021 (%)



Note de lecture : parmi les joueurs dans l'année qui ont joué au moins une fois à un jeu de casino, 10 % y ont joué quotidiennement. Compte tenu des règles en matière d'arrondis, le total peut différer légèrement de 100 %.

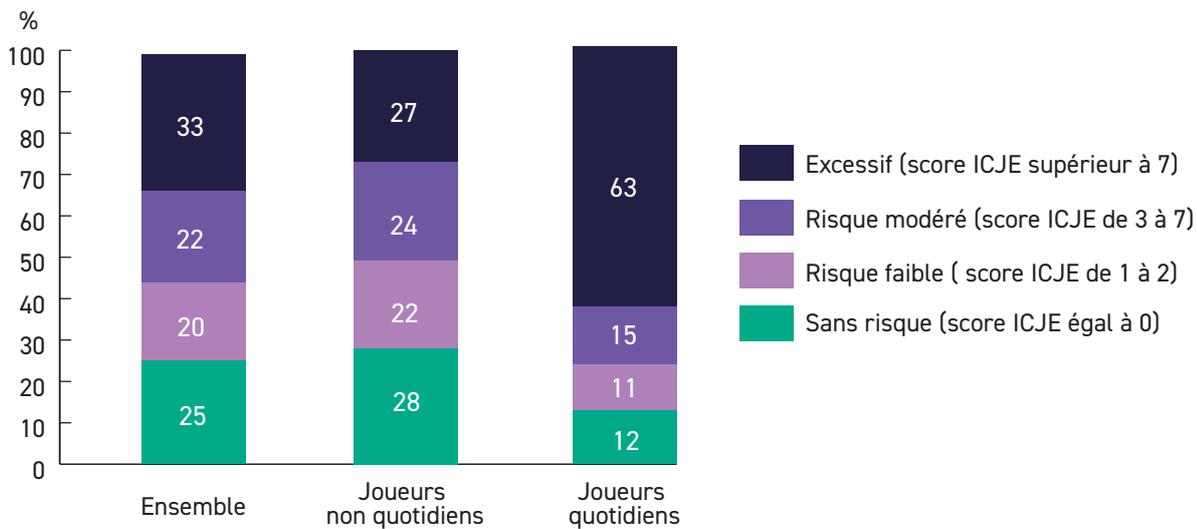
Source : E-Games 2021, OFDT.

Figure 4. Types de JAH pratiqués sur Internet par les joueurs quotidiens et non quotidiens, en 2021 (%)



Source : E-Games 2021, OFDT.

Figure 5. Score à l'ICJE selon la fréquence de jeu (%)



N.B. : Compte tenu des règles en matière d'arrondis, le total peut différer légèrement de 100 %.

Source : E-Games 2021, OFDT.

Focus sur les joueurs quotidiens

Les joueurs quotidiens (n = 354) présentent des caractéristiques sociodémographiques et des comportements de jeu distincts. Tout d'abord, ils sont légèrement plus jeunes : 33 ans contre 36 ans pour les joueurs non quotidiens. En outre, la part des hommes y est plus importante que parmi les autres joueurs (79 % contre 70 %). Enfin, ils multiplient plus volontiers les expériences de jeu : la moitié a joué à plus de trois activités distinctes en moyenne, contre deux activités chez les autres joueurs. Décliné par activité, leur niveau de participation est systématiquement supérieur, à l'exception des jeux de loterie (figure 4). L'écart le plus important a trait aux jeux eSport (55 % contre 28 %). Viennent ensuite, dans l'ordre, les machines à sous (33 % contre 18 %), les paris hippiques (36 % contre 20 %), et les jeux de casino et le poker (respectivement 29 % contre 18 % et 46 % contre 29 %). En plus de jouer très régulièrement, les joueurs quotidiens engagent aussi des sommes plus importantes : un sur deux mise ainsi plus de 100 € lorsqu'il joue, contre 30 € pour les autres joueurs.

souvent au poker en ligne (11 % contre 34 %). Globalement, les joueurs en ligne interrogés s'avèrent relativement jeunes, avec une moyenne d'âge de 36 ans, toutes activités de jeu confondues, sachant qu'un sur quatre a moins de 25 ans.

L'intensité des pratiques de jeu

Moins de un répondant sur cinq (18 %) déclare avoir pratiqué tous les jours au moins une activité de jeu d'argent sur Internet au cours de l'année passée, la majorité des joueurs (61 %) ayant une pratique hebdomadaire non quotidienne. Les jeux de casino sont les seuls JAH dont l'activité hebdomadaire concerne moins de un joueur sur deux (44 %). Parmi les joueurs quotidiens, 8 % ont déclaré avoir misé quotidiennement sur trois activités distinctes. Pour l'ensemble des jeux, excepté les jeux de loterie, la pratique quotidienne concerne plus de un joueur sur dix, les jeux de eSport étant ceux pour lesquels cette proportion est la plus élevée (figure 3).

La dépense médiane par occasion de jeu pour l'ensemble des joueurs en ligne est de 38 €, tandis qu'un quart des joueurs a misé plus de 100 €. Ces données recouvrent des disparités en fonction du jeu considéré. Les joueurs de loterie ont un montant de mise habituelle moindre : 10 € à l'occasion d'un achat de ticket à gratter ou d'un bulletin de jeu de tirage. La dépense médiane pour une prise de paris à l'occasion d'une course hippique ou d'un événement sportif est de 20 €. À l'inverse, les jeux de machines à sous, les jeux de casino et de poker sont ceux pour lesquels la dépense médiane par occasion de jeu est la plus importante (entre 25 et 30 €).

Les problèmes rencontrés par les joueurs

L'évaluation des pratiques problématiques de jeu s'appuie, dans l'enquête E-Games, sur l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE¹) qui identifie neuf situations généralement observées chez les joueurs en difficulté vis-à-vis de leur activité de jeu. Lorsqu'elles se répètent ou se cumulent, ces situations peuvent être le signe² d'une pratique de jeux problématique ou excessive pour la personne. En 2021, 33 % des joueurs seraient

1. L'ICJE 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).

2. Ce type d'évaluation autoreporté n'est évidemment pas comparable à un examen clinique, seul à même de poser un diagnostic.

L'enquête E-Games

L'enquête « E-Games 2021 » est une enquête anonyme auto-administrée sur Internet qui s'est déroulée du 2 au 20 décembre 2021 et qui porte sur les pratiques de jeux d'argent et de hasard en ligne au cours des 12 derniers mois. Les répondants ont été recrutés par Médiamétrie sur la base d'un panel d'internautes volontaires selon la méthode des quotas appliqués aux variables croisées de sexe et d'âge (quotas déterminés à partir de la structure des joueurs dans l'année du Baromètre santé de Santé publique France 2019) [3]. Ils devaient avoir réalisé au moins une mise au cours des 12 derniers mois. L'échantillon final comprend 1 983 joueurs âgés de 18 à 65 ans.

Du fait de la méthodologie d'enquête mise en œuvre, il convient de rester prudent concernant la possibilité de généraliser les résultats observés à travers le dispositif E-Games, qui n'offre pas les garanties d'une représentativité suffisante. Le recours à un panel (qui ne repose pas sur un sondage probabiliste) conduit à un effet de sélection où ce sont bien souvent les individus les plus engagés dans une activité de jeu d'argent sur Internet qui répondent à l'enquête. Celle-ci apporte cependant un bon éclairage sur les pratiques de ces joueurs. En outre, l'enquête 2021 ne permet pas d'établir des points de comparaison statistique fiable avec celle réalisée en 2017 [1] (s'agissant, dans les deux cas, d'échantillons raisonnés).

Les principales activités de jeux en ligne

— **Le jeu de tirage** : jeu de loterie où le joueur, en misant une somme d'argent, essaie de trouver les numéros gagnants qui sont tirés au hasard.

— **Le jeu de grattage** : jeu de loterie où le joueur achète un ticket qui contient une ou plusieurs cases à gratter pour découvrir s'il a gagné.

— **Le pari hippique** : ce jeu consiste à parier de l'argent sur l'issue d'une course hippique.

— **Le pari sportif** : ce jeu consiste à parier de l'argent sur l'issue d'une rencontre sportive (ex. : préciser le score final, choisir un gagnant).

— **Le poker** : jeu de cartes qui se pratique à plusieurs joueurs qui misent de l'argent (le poker gratuit n'est pas inclus dans l'enquête). Le but du jeu est de remporter les jetons des adversaires en constituant la meilleure combinaison de cinq cartes. Il comprend de nombreuses formes et variantes.

— **La machine à sous** : le joueur doit insérer de l'argent pour lancer une partie qui est généralement très rapide et très simple à comprendre : le joueur gagne ou ne gagne pas d'argent.

— **Les autres jeux de casino** : un casino est un lieu proposant des jeux d'argent et de hasard. En dehors des machines à sous et du poker, les casinos gèrent d'autres jeux tels que : la roulette, le craps, le black jack et autres jeux de cartes, le baccara et autres jeux de dés.

— **Les jeux de eSport** : consiste à parier de l'argent sur des compétitions de jeux vidéo, par le biais d'un ordinateur, d'une console de jeux vidéo ou d'un smartphone connectés à Internet.

des joueurs à risque excessif (score à l'ICJE supérieur à 7) et 22 % à risque modéré (score à l'ICJE entre 3 et 7) (figure 5). Parmi les items de l'ICJE, la volonté de rejouer pour « se refaire » (regagner ce qui a été perdu) est le problème le plus partagé par l'ensemble des joueurs, 6 % déclarant que cela leur arrive « presque toujours ». Le sentiment de culpabilité consécutif aux habitudes de jeu est partagé par un joueur sur deux, dont 5 % « presque toujours ». Les dimensions les moins citées sont les impacts négatifs sur la santé, les difficultés financières consécutives à une habitude de jeu et le fait de devoir emprunter de l'argent pour pouvoir continuer à jouer, pour lesquelles la majorité des joueurs ont un score égal à zéro.

Ces difficultés déclarées diffèrent selon le sexe, l'intensité et l'historique de jeu. Les femmes ont un niveau de risque moindre : 23 % se classent comme joueuses excessives (contre 37 % parmi les hommes). Le fait de jouer quotidiennement augmente très nettement les risques et la majorité des joueurs quotidiens seraient des joueurs à risque excessif (63 %), au sens de l'ICJE, contre 27 % pour les autres joueurs. Enfin, notons que, dans l'enquête, les joueurs ayant une pratique de jeu récente, depuis moins d'un an, semblent éprouver davantage de difficultés à réguler leur comportement comparativement à ceux ayant une pratique plus installée. Ainsi, 39 % d'entre eux seraient « à risque excessif », contre 24 % parmi les répondants qui jouent depuis plus d'un an.

Conclusion

Cette nouvelle photographie des pratiques de JAH en ligne intervient après deux années marquées par une crise sanitaire inédite et plusieurs confinements de la population, qui ont eu des impacts sur le bien-être collectif, la santé mentale [4, 5], les usages de substances psychoactives mais également sur les pratiques numériques des Français qui se sont intensifiées [6]. Les conséquences à moyen et long terme sur les comportements ou la santé des populations sont encore mal connues et les évolutions observées à travers les résultats de l'enquête E-Games 2021 en sont probablement en partie la résonance. Par exemple, le nombre élevé de répondants qui se sont mis à jouer pour la première fois sur Internet en 2021 est à mettre en regard de la situation sanitaire encore contraignante avec notamment au cours du premier semestre, 28 jours de confinement et un couvre-feu, qui pourrait avoir conduit une partie des répondants à surinvestir les activités numériques, dont celle des JAH.

Les résultats des opérateurs de jeux en ligne ont révélé, en 2021, une forte reprise des activités de jeux d'argent et de hasard d'autant plus prononcée que l'année 2020 avait été marquée par une contraction du marché du jeu [2]. Si Internet n'est pas le support majoritaire dans la pratique des jeux d'argent, la part des mises engagées via ce support est en constante progression et touche l'ensemble des activités de jeu. Cette numérisation des

pratiques est devenue majoritaire pour les paris sportifs qui ont représenté environ 65 % des mises engagées auprès d'un opérateur sur Internet en 2021.

Dans l'enquête, les deux activités de jeux les plus pratiquées sur Internet, les jeux de loterie et les jeux de paris sportifs, sont encadrées par une offre légale. Toutefois, de nombreux joueurs se rendent sur des sites « illégaux », comme pour les jeux de eSport par exemple, dont la pratique concerne un joueur sur trois dans l'enquête et pour lesquels il n'existe pas d'offre légale en ligne en France. Ces résultats 2021 laissent entrevoir un développement des paris sur ces compétitions virtuelles.

Les difficultés rencontrées par les joueurs en ligne dans l'enquête se révèlent importantes au regard de l'ICJE. Plusieurs hypothèses peuvent être avancées pour expliquer ce constat, sachant que la méthodologie d'enquête induit des biais importants de sélection des répondants.

La première tient à la part des joueurs ayant pratiqué une activité de jeu non régulée (machines à sous, jeux de table et jeux de eSport). Les opérateurs « illégaux » qui commercialisent ces jeux

ne sont pas tenus de mettre en place une politique de prévention des problèmes de jeu, à la différence de ceux qui disposent d'un agrément pour le marché français. Ces derniers sont, en effet, dans l'obligation de soumettre chaque année à l'approbation de l'ANJ leur plan d'action pour prévenir le jeu excessif et favoriser une pratique raisonnable (mise en place de mécanismes de modération et d'autoexclusion³, accompagnement des joueurs à risque excessif, arrêt des sollicitations commerciales vers les joueurs perçus comme problématiques). Outre cet aspect réglementaire, la seconde hypothèse tient à la nature des activités non régulées, en particulier les machines à sous et les jeux de casino, pour lesquels le risque de jeu problématique ou excessif est important [7, 8].

Les évolutions et les transformations importantes des comportements de jeu observées avec l'enquête E-Games 2021 invitent à poursuivre ces études auprès des joueurs les plus engagés dans une activité de jeu, pour mieux comprendre les particularités attachées aux différents types de JAH. Dans ce contexte, il convient aussi de mener régulièrement des enquêtes statistiques en population générale afin d'observer les évolutions d'ensemble des pratiques de JAH en France.

3. Chaque opérateur de jeux met en permanence à la disposition du joueur un dispositif lui permettant de demander son exclusion du jeu. Le joueur détermine la durée de cette exclusion, qui ne peut être inférieure à 24 heures ni supérieure à 12 mois. Une autoexclusion n'est valable que pour l'opérateur auprès duquel la demande est formulée.

Bibliographie

1. COSTES J.-M., EROUKMANOFF V. Les pratiques de jeux d'argent sur Internet en France en 2017. *Les notes de l'Observatoire des jeux*, ODJ, 2018, n° 9, 8 p.
2. EROUKMANOFF V. Les jeux d'argent et de hasard en France en 2021. Paris, OFDT, Notes de bilan, 2022, 9 p.
3. COSTES J.-M., RICHARD J.-B., EROUKMANOFF V., LE NÉZET O., PHILIPPON A. Les Français et les jeux d'argent et de hasard. Résultats du Baromètre de Santé publique France 2019. *Tendances*, OFDT, 2020, n° 138, 6 p.
4. WHO. Mental health and COVID-19: Early evidence of the pandemic's impact. Scientific brief. Geneva, World Health Organisation, 2022, 11 p.
5. SANTÉ PUBLIQUE FRANCE. Comment évolue la santé mentale des Français pendant l'épidémie de COVID-19. Résultats de la vague 35 de l'enquête CoviPrev. Saint-Maurice, Santé publique France, Le point sur, 2022, 4 p.
6. OFDT. Les addictions en France au temps du confinement. État des lieux et premiers résultats de l'enquête Cannabis online. *Tendances*, OFDT, 2020, n° 139, 8 p.
7. COSTES J.-M., RICHARD J.-B., EROUKMANOFF V. Les problèmes liés aux jeux d'argent en France, en 2019. Résultats du Baromètre de Santé publique France. *Les notes de l'Observatoire des jeux*, ODJ, 2020, n° 12, 7 p.
8. DÍAZ GÓMEZ C. État des connaissances sur les paris sportifs en ligne. Paris, OFDT, Rapports, 2022, 25 p.

Voir aussi : OFDT. Jeux d'argent et de hasard.

Remerciements

À Morgane Austruy (ANJ) et les équipes de l'ANJ pour la mise en perspective de ces résultats.
À Rachiele Laurie (Médiamétrie) pour la mise en œuvre du terrain d'enquête.

Ours

Tendances

Directeur de la publication : Julien Morel d'Arleux / Rédactrice en chef : Ivana Obradovic / Comité de rédaction : Karine Gallopel-Morvan, Virginie Gautron, Fabien Jobard, Aurélie Mayet / Infographiste : Frédérique Million / Documentation : Isabelle Michot.

ISSN : 1295-6910 / ISSN en ligne : 2272-9739 / Dépôt légal à parution / Imprimerie Masson / 69, rue de Chabrol - 75010 Paris / Crédits photos : Ink drop (Adobe Stock)