

# Addiction aux jeux de hasard et d'argent

---

21-01-2013



**Le jeu constitue une pratique culturelle ancestrale dont on trouve la trace dans toutes les civilisations. Son institutionnalisation et sa fiscalisation est assez récente. De tout temps, l'histoire du jeu est aussi l'histoire d'une prohibition pour des raisons religieuses ou morales.**

La pratique des jeux de hasard et d'argent, qu'il s'agisse de la loterie nationale (qui existe depuis 1933), des jeux de grattage, des paris hippiques, des paris sportifs, du poker ou encore des machines à sous dans les casinos est une habitude assez répandue et bien ancrée dans notre pays. Ainsi, plus de la moitié des adultes français (27 millions en 2011) jouent au moins une fois par an à l'un ou l'autre de ces jeux, « en dur » chez les buralistes, dans les casinos... ou « en ligne » sur des sites internet.

Pour la grande majorité, cette pratique dite « sociale » ou « récréative » demeure source de plaisir. Le jeu reste un loisir que la personne choisit de s'offrir. Certains joueurs parlent d'une sorte « d'impôt volontaire pour entretenir le rêve, surtout en période de crise ». Mais attention quand ce rêve part en fumée et que l'excès (en temps consacré au jeu et en dépense irrationnelle d'argent) se manifeste, témoignant d'une perte de contrôle et d'une véritable « addiction ».

Le terme « addiction » a fait son apparition dans les années 1970 dans le domaine de la psychiatrie américaine, pour désigner initialement la dépendance à l'alcool et aux drogues. Pour les médecins, l'addiction implique un comportement répétitif, impératif et contraignant, dont on ne peut se départir malgré des tentatives répétées. Le mot est maintenant utilisé de manière plus étendue, englobant des conduites engendrées à partir d'actes ordinaires (boire, jouer, acheter, travailler...) déviés de leur but premier. La personne « addict » est alors celle qui est totalement soumise à une substance ou une personne, qui prend le pas sur tout le reste (famille, loisirs, activités sociales, travail, etc.). Sa vie tourne autour de cet « objet » qui la place dans un état de manque terrifiant si elle ne peut s'y adonner. L'habitude de boire trop devient identité : la personne est devenue alcoolique ; celle de miser en excès aux jeux de hasard, en dehors de toute préoccupation de ses conséquences transforme le joueur « normal » en joueur « pathologique », etc. Les addictions sans drogues semblent dérégler les circuits de la récompense du cerveau (les produits qui engendrent une dépendance augmentent la quantité de dopamine, un neurotransmetteur impliqué dans les circuits cérébraux du plaisir) à l'instar des addictions avec drogues. Dans le cas du jeu, des mécanismes psychologiques bien connus interviennent : l'espoir de gain, l'illusion de l'expertise, les superstitions et les rituels ainsi que des croyances erronées « Je vais me constituer un revenu supplémentaire », « Je vais me refaire la prochaine fois »... Le joueur pense maîtriser l'aléatoire, il ressent le frisson, la montée d'adrénaline mais risque de se retrouver pour finir « sur la paille », avec un gros « trou au portefeuille ». Selon certains psychiatres, l'attente du gain mimerait même des prises répétées de cocaïne...

# Le contexte français, la législation

21-01-2013

Avant la légalisation des jeux de hasard et d'argent sur Internet en 2010, le marché français était limité à deux entreprises monopolistiques, la Française des jeux et le PMU.

- La Française des jeux est une entreprise publique créée en 1976 et détenue à 72 % par l'État français. Elle est le premier réseau de proximité en France et compte 36 600 points de vente dans 12 000 communes (soit un pour 1 700 habitants) comprenant des bureaux de tabac, des bars et diffuseurs de presse en métropole, épicerie de village et stations-services outre-mer. Elle organise des jeux de tirage (loto, euro millions, keno, etc.) des jeux de grattage, des paris sportifs et le loto foot. Malgré l'ouverture à la concurrence, la FDJ a augmenté son chiffre d'affaires de 8,5 % en 2011.
- Le PMU (pour Pari mutuel urbain) est une entreprise créée en 1930, dotée d'un statut de groupement d'intérêt économique et regroupant 50 sociétés de courses, toutes associations à but non lucratif. Elle est le 1er opérateur de paris sur les courses de chevaux en Europe et le 2e mondial derrière le Japon. Elle compte 11 200 points de vente. Depuis l'été 2010, le PMU gère aussi des paris sportifs et des jeux de poker en ligne. Malgré l'ouverture à la concurrence, le PMU a augmenté son chiffre d'affaires de 8,5 % en 2011.

L'offre et par conséquent le nombre de joueurs dépendants semblaient limités. Mais dans la pratique, avant 2010, près de 3 millions d'internautes jouaient sur des sites illégaux. Dans un contexte européen en pleine réflexion sur les politiques des jeux et paris en ligne, avec une forte hétérogénéité des législations nationales, il a alors été convenu de réglementer ce marché par la loi du 12 mai 2010 et de l'ouvrir à la concurrence, en octroyant des licences aux opérateurs se pliant aux règles imposées par l'Arjel pour protéger les joueurs. Ces dernières comprennent une limitation des mises, le fichage, la vérification de l'identité pour préserver les mineurs, un bandeau de prévention en faveur du jeu responsable obligatoire sur les pages d'accueil des sites, une partie des recettes fiscales affectée à la lutte contre l'addiction, une politique de détection des joueurs compulsifs, etc. Trois secteurs distincts sont concernés par la nouvelle loi : les paris hippiques, les paris sportifs, le poker. Cette ouverture ne concerne pas les jeux de casinos, qui restent interdits sur Internet. Ainsi, 26 opérateurs actifs sur Internet en France ont été agréés (11 en paris sportifs, 8 en paris hippiques et 19 en poker).

## Après la légalisation de 2010

Les publicités incitant aux jeux en ligne sont apparues avec la légalisation, laissant supposer une augmentation du volume des joueurs donc du nombre de personnes susceptibles de développer une pratique excessive du jeu. Les pouvoirs publics, inquiets de ce phénomène, tentent donc protéger l'internaute-joueur de lui-même. Il s'agit d'éviter que le joueur occasionnel ou régulier ne bascule dans l'excès et ne devienne « accro », tenté par la recrudescence de sites et la simplicité de leur utilisation, depuis tout foyer connecté à Internet. Le risque identifié est en effet de pouvoir jouer à toute heure depuis son ordinateur, de jour comme de nuit, mais aussi de pouvoir miser de façon anonyme. Il est donc essentiel de repérer les sujets « fragiles », incapables de se fixer des limites de temps et d'argent avant d'utiliser leur carte bleue chez un opérateur. La prévention est nécessaire pour éviter que ne se développe une pratique « pathologique » du jeu, marquée par une dépendance et des retentissements à court ou long terme à la fois sur le plan matériel (endettement), celui de la santé (dépression, renoncement aux soins par manque de moyens financiers) et du social (désinsertion, isolement).

## Pour en savoir plus

- Jeux d'argent et de hasard en ligne, [le dossier du Sénat](#) faisant état de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 et de la décision du Conseil constitutionnel et le [rapport d'information de François Trucy](#) (2001-2002) - commission des finances.

# Qui est concerné en France ? Quel est le profil du joueur type ?

21-01-2013



Combien y a-t-il de personnes en difficulté face aux jeux d'argent et de hasard ? Quels sont le profil et les activités des joueurs les plus assidus ? La [première enquête menée en France](#) sur ce sujet a été menée par le [Baromètre santé 2010 de l'Inpes](#) et publiée dans Tendances n°76, OFDT (Observatoire français des drogues et des toxicomanies), 6 p. en **Juin 2011**. Elle rapporte qu'un Français sur deux (48 % des 18-75 ans) tente sa chance au jeu au moins occasionnellement ; qu'un sur cinq joue au moins une fois par semaine en moyenne et qu'un sur dix dépense plus de 500 euros au jeu dans l'année. Parmi ces 25 millions de joueurs, 600 000 sont concernés par l'addiction, avec une prévalence totale de 1,3 % pour le jeu dit « problématique ». Ce taux place la France loin derrière les États-Unis ou l'Australie (autour de 5 %) et légèrement derrière l'Italie, le Canada, la Belgique et la Grande-Bretagne (aux alentours de 2 %).

Cette enquête s'est faite à la demande de la direction générale de la santé, en vue de la loi du 12 mai 2010 qui allait ouvrir et organiser le jeu d'argent et de hasard sur Internet, donc dans un contexte où ces jeux arrivaient directement au domicile du joueur. Pour définir ce taux de 1,3 %, les enquêteurs ont utilisé l'outil de repérage dit « [Indice canadien du jeu excessif](#) » (ICJE). Il permet de calculer, parmi les joueurs actifs, la proportion de joueurs à « risque modéré » (400 000 personnes en France soit 0,9% de la population des 18-75 ans) et de joueurs « excessifs » encore appelés « compulsifs » ou « problématiques » (200 000 Français soit 0,4 % de cette population).

La notion de joueurs problématique proposée par l'[ICJE](#) est une catégorie statistique définie par des critères tels que le sentiment de culpabilité, le fait de jouer plus que prévu, de ressentir avoir un problème avec le jeu, d'avoir des difficultés financières liées au jeu, d'être critiqué par ses proches mais malgré tout, de ne pas pouvoir s'arrêter. Cette catégorie se rapproche de celle du « jeu pathologique » ou du « joueur compulsif » en psychiatrie, tout en ne la recouvrant pas parfaitement. Le Baromètre santé 2010 de l'Inpes relève ainsi que 47 % des joueurs excessifs dépensent plus de 1 500 euros par an, que certains d'entre eux sont en détresse psychologique; ont des pensées suicidaires ou ont déjà fait une tentative de suicide. Par ailleurs, ils sont aussi plus à risque de consommations problématiques de produits psychoactifs. Une grande partie boit et fume : 28 % des joueurs excessifs ont un risque de dépendance à l'alcool (contre 3,2 % en population générale) et la part des fumeurs quotidiens de plus de 10 cigarettes est de 50 % parmi eux, alors qu'elle est de 29,7 % en population générale.

Le communiqué de presse Adalis/Inpes du 17 janvier 2012 fait un descriptif détaillé du profil type : 75,5 % des joueurs excessifs sont des hommes qui disposent de faibles revenus, 84 % ont entre 25 et 54 ans, 58 % déclarent un revenu mensuel inférieur à 1 100 euros et la grande majorité vit en ville. Quant aux jeux en ligne (pratiqués sur Internet), le Baromètre santé Inpes soulève une fréquence plus importante que pour les autres jeux chez les joueurs problématiques, avec une moyenne d'utilisation déclarée de 179 fois par an versus 90 pour les joueurs à faibles risques et 70 pour les joueurs à risques modérés. Neuf mois après la loi du 12 mai 2010, l'offre légale de jeu sur Internet a généré 2,6 millions de comptes de joueurs actifs et 595 millions d'euros de mises ([Arjel 2011](#)). Une enquête publiée par Ipsos Media CT France en juillet 2009 faisait état de plus de 3 millions de Français jouant sur Internet et selon les chiffres communiqués par les trois grands opérateurs historiques (Française des Jeux, PMU, casinos) et par l'Arjel, les Français ont misé en 2011 un total de 31,6 milliards d'euros (26,3 milliards en 2010) aux jeux d'argent et de hasard soit la somme record de 86,5 millions d'euros misés chaque jour. Les dépenses quotidiennes des Français aux jeux d'argent et de hasard sont ainsi passées en neuf ans de 47,5 à 86,5 millions d'euros. Les chiffres 2012 sont de 32,5 milliards d'euros misés aux jeux d'argent, en hausse de 2,8 % par rapport à 2011. La FDJ a ainsi vu son chiffre d'affaire augmenter de 6,1 %, suivie par le PMU (+2,5 %), alors que les casinos enregistraient une baisse de 1,8 % de leur chiffre d'affaire en 2012 (20 % sur les cinq dernières années). Les mises ont augmenté de 1 % sur le marché des jeux en ligne en 2012.

## Pour en savoir plus

- [Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010](#) : Premières données nationales issues du Baromètre santé 2010 de l'Inpes (Exploitation Inpes/OFDT)
- Pratiques des jeux de hasard et d'argent. Premiers résultats et [profil type du joueur excessif](#). [Tendances 77 : Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010 \(pdf, 725 Ko\)](#)
- [Baromètre santé 2010](#) - Quelques résultats. Les questions sur le jeu au sein du Baromètre santé 2010 ont d'abord été posées aux 25 034 personnes de l'échantillon âgées de 18 à 75 ans, afin de déterminer le nombre de joueurs dans l'année. Dans un deuxième temps, seuls les joueurs les plus actifs ont été interrogés, soit 2 762 personnes dire ayant joué au moins 52 fois et/ou misé au moins 500 euros dans l'année. Ces dernières ont répondu à des questions relatives aux types de jeux pratiqués (jeux de tirage, de grattage, Rapido, PMU, paris sportifs, machines à sous, casino et poker) ainsi qu'aux jeux sur Internet.

# Les jeux de hasards font partie de la famille des addictions comportementales

21-01-2013



L'article 2 de la loi 2010-476 précise : « Est un jeu de hasard un jeu payant où le hasard prédomine sur l'habileté et les combinaisons de l'intelligence pour l'obtention du gain ». Cette catégorie de jeux est à présent reconnue comme faisant partie de la famille des addictions comportementales. Ces dernières sont aussi appelées addictions « sans produit » ou « sans substances psychoactives » pour les opposer aux addictions plus classiquement connues : les toxicomanies, l'alcoolisme ou le tabagisme. La liste de ces conduites addictives plus « silencieuses » est pourtant longue et de plus en plus étudiée. On peut citer :

- l'addiction au jeu (dont le jeu vidéo fait partie), à Internet
- l'addiction au travail (*workaholism*, *workaddict*)
- l'addiction à la nourriture (boulimie), au jeûne (anorexie)
- l'addiction au shopping (achats compulsifs)
- l'addiction au sport (autrefois appelée bigorexie surtout dans le domaine du culturisme, le terme a

tendance à être remplacé par celui de sportoolisme), à la chirurgie esthétique, etc.

- les dépendances affectives, sexuelles (*sex-addicts*), sectaires...

Ces addictions comportementales sont souvent associées à des troubles psychiques et touchent toutes les classes sociales et tous les âges. Leurs méfaits s'attaquent à toutes les composantes de la vie quotidienne : familiale, sociale, professionnelles et financière. De plus en plus d'ouvrages sont consacrés à l'addiction au sens large, militant pour un concept unique. La profession d'addictologue est revendiquée par certains auteurs et les addictions comportementales ne constituent qu'une spécialisation dans le champ des addictions. Par ailleurs, en raison des liens qui peuvent être faits d'une addiction à une autre, il apparaît que l'intérêt porté à l'addiction au jeu devrait s'inscrire dans une démarche plus globale comprenant l'ensemble des addictions, réunies autour du même concept : qui exprime un esclavage et se définit par l'impossibilité répétée de contrôler un comportement, entraînant la poursuite de celui-ci en dépit de ses conséquences négatives (physiques, psychiques, familiales, professionnelles, sociales...)

## Pour en savoir plus

- [Joueursinfoservice.fr](http://Joueursinfoservice.fr) : un site pour comprendre et aider  
Ce site d'assistance aux joueurs en difficulté a été lancé mi-janvier 2012 en complément de la ligne d'écoute. Il s'adresse plus largement à toute personne s'intéressant à l'addiction aux jeux de hasard et d'argent, aide à comprendre l'univers du jeu, ses mécanismes, les croyances qui influent sur son pouvoir d'attraction et les conséquences néfastes du passage d'une pratique « récréative » à une pratique « excessive ».
- « [Tous accros, addictions et dépendances](#) », revue *Sciences Humaines* n°231, novembre 2011. Dossier spécial p. 28-50 composé des articles : Vivre sous emprise ; Parcours de drogués ; Qu'est-ce que l'addiction sexuelle ? ; Écrans : l'addiction virtuelle ; Le tabac : comment s'en débarrasser ? ; Médicaments, travail, alcool, achats, jeux...
- Du plaisir à l'addiction : pour un concept unique des addictions, dossier du [mensuel « Tout prévoir »](#) n°432, juin 2012, p. 39-49.
- [Dossier d'information sur les addictions de l'Inserm](#)
- « [Addiction\(s\) Quand le cerveau perd le contrôle \(pdf, 304 Ko\)](#) ». mensuel *Biofutur* n°338, décembre 2012. Discipline médicale née à la fin du XXe siècle, l'addictologie donne aujourd'hui encore matière à des débats conceptuels importants. Doit-on parler de l'addiction ou des addictions ? Peut-on réellement parler d'addictions sans substances ? Petite mise au point sur les aspects communs des addictions et l'origine de leur variété. Ce numéro spécial apporte l'éclairage de la recherche scientifique sur le problème de l'addiction. Il regroupe des articles de chercheurs qui ont contribué aux grandes avancées épidémiologiques, cliniques et neurobiologiques récentes sur le sujet. Ils y abordent tous les grands enjeux actuels, sous un angle principalement biologique. Qu'est-ce que l'addiction au juste ? Doit-on parler de l'addiction au singulier ou au pluriel ? Peut-on aussi devenir addict aux « petits plaisirs » de la vie, au sucre par exemple ? L'addiction est-elle le propre de l'homme Sommes-nous tous égaux face à elle ? Quel est le rôle respectif de la génétique, de l'histoire individuelle et de l'environnement dans la vulnérabilité face à l'addiction ? Comment la prise répétée de drogues change-t-elle durablement les synapses et les circuits cérébraux ? Existe-t-il un ou des mécanismes neuronaux communs aux différentes formes d'addiction ? Comment envisager de nouvelles pistes thérapeutiques pour toutes les personnes qui en sont affectées et souhaitent s'en sortir.
- [Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions](#) (PDF, 4 Mo). Expertise collective de l'Institut national de la santé et de la recherche médicale (2008). Paris : Les éditions Inserm. 484 pages. Le « jeu pathologique » est devenu une préoccupation des pouvoirs publics mais aussi des opérateurs de jeux, qui souffrent d'une mauvaise publicité. La nécessité d'apporter aide, soutien et soin aux personnes en difficulté avec le jeu a motivé la demande faite à l'Inserm par la Direction générale de la santé, d'une expertise collective. Elle rend compte à la fois d'un phénomène individuel et collectif, social et médical et analyse l'addiction au jeu en relation avec les autres addictions et le contexte dans lequel elle se développe. Ce document propose ainsi une analyse scientifique remarquable sur le problème. Il présente la synthèse et les recommandations du groupe d'experts réuni par l'Inserm et s'appuie sur les données scientifiques disponibles au premier trimestre 2008. Près de 1 250 articles en ont constitué la base documentaire. Voir aussi la [synthèse](#) (PDF, 446,8 Ko) et le [dossier de presse](#) (PDF, 121,4 Ko).
- [Centre de référence sur le jeu excessif](#) (CRJE), initiative du Pôle universitaire d'addictologie et psychiatrie du Centre hospitalier universitaire de Nantes. Ce centre est la première structure sur le territoire français à développer officiellement une activité de recherche, de formation et d'information sur le jeu excessif.
- Addictions aux jeux de hasard et d'argent et aux jeux vidéo, [dossier documentaire de l'hôpital Marmottant \(pdf, 486\)](#), mis à jour en septembre 2009