

Tableau de bord des « Jeux d'argent et de hasard » en France - données 2019



www.ofdt.fr

Février 2021

Contact

Vincent Eroukmanoff

(vincent.eroukmanoff@ofdt.fr)

SYNTHÈSE	2	LES PRATIQUES DE JEUX D'ARGENT	4
L'OFFRE DE JAH EN FRANCE EN 2019	2	Les enquêtes en population générale	4
Les différents types de JAH	2	Pratiques en population générale	5
Les canaux de distribution	2	Pratiques en population adolescente	5
LE MARCHÉ DES JEUX D'ARGENT EN 2019	3	Pratiques dans la sous-population des internautes	6
Un chiffre d'affaires de 11 milliards d'euros	3	Prise en charge des addictions comportementales	6
Augmentation du nombre de joueurs en ligne	3	CONCLUSION	7
Une dépense des ménages en augmentation	3	RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	7

SYNTHÈSE

Ce premier tableau de bord des jeux d'argent et de hasard (JAH) est produit par l'OFDT dans le cadre des nouvelles missions d'observations prévues par le [décret du 28 avril 2020](#). Il offre une vue synthétique de la pratique des jeux d'argent à travers différents indicateurs clés disponibles depuis 2011, première année pleine après la loi du 12 mai 2010 ouvrant à la concurrence certaines activités de jeux en ligne (paris hippiques, paris sportifs et poker). Ce document présente en première partie les données macro-économiques consolidées des années 2018 et 2019 fournies par les opérateurs de jeu et l'autorité nationale de régulation ainsi que les données épidémiologiques disponibles les plus récentes.

En 2019 on note plus particulièrement :

- Une évolution du cadre réglementaire à l'occasion de la loi « Pacte » [Plan d'Action pour la Croissance et la Transformation de l'Entreprise] du 22 mai 2019 n° 2019-486¹ privatisant la Française des jeux (FDJ) et consacrant la mise en place d'une nouvelle instance de régulation, l'Autorité Nationale des Jeux (ANJ), qui succède à l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne (ARJEL) ;

- Une forte croissance des indices macro-économiques de ce secteur d'activité avec notamment un chiffre d'affaires 2019 de 11,1 milliards en hausse de 6,8 % par rapport à celui de 2018² ;

- Des Français qui ont dépensé en moyenne 212 euros pour jouer en 2019 ;

- Une part des joueurs hebdomadaires qui baisse en 2019 (28,6 % contre 31,8 % en 2014) tandis que celle des joueurs en ligne progresse (7,1 % contre 4,2 % en 2014).

1. Loi n° 2019-486 du 22 mai 2019 relative à la croissance et la transformation des entreprises (Sous-section 2, articles n° 137 à n° 139)

2. Source : FDJ, PMU, ARJEL, Ministère de l'Intérieur

L'OFFRE DE JAH EN FRANCE EN 2019

Les différents types de JAH

Cinq formes principales de jeux sont légalement autorisées et exploitées sous droits exclusifs ou en concurrence :

- **La loterie** dont l'offre de jeu est exploitée en point de vente et en ligne sous un régime de monopole confié à la Française des jeux (FDJ) ;

- **Les paris sportifs** dont l'offre de jeu est exploitée à la fois en point de vente sous un régime de monopole confié à la FDJ et en ligne de façon concurrentielle par des opérateurs agréés (<https://anj.fr/offre-de-jeu-et-marche/operateurs-agrees>) ;

- **Les paris hippiques** dont l'offre de jeu est exploitée également en point de vente sous un régime de monopole confié au Pari mutuel urbain (PMU) et en ligne de façon concurrentielle par des opérateurs agréés ;

- **Le poker** dont l'offre de jeu est exploitée essentiellement dans un cadre concurrentiel sur Internet et dans les établissements de casinos ;

- **Les jeux de tables et machines à sous** proposés par les établissements de casino et les clubs de jeux³. Pour ces derniers, seuls les jeux de table (jeux de contrepartie, jeux électroniques, jeux de cercle) sont autorisés.

Les canaux de distribution

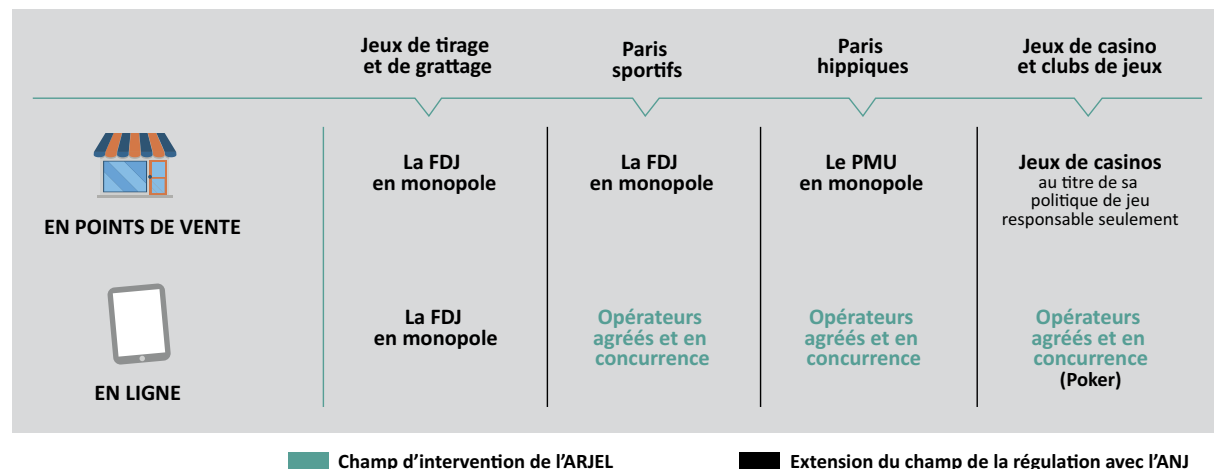
Il existe 3 canaux physiques de distribution et une offre en ligne qui s'est fortement développée depuis l'ouverture à la concurrence :

- Trois canaux physiques :

- ✓ **Les points de vente** (réseau de détaillants) où opèrent de façon monopolistique les deux opérateurs historiques que sont la FDJ/PMU.

La FDJ commercialise des jeux de loterie (jeux de tirage et jeux de grattage) ainsi que des paris sportifs via ses 30 460 points de vente. Le PMU totalise quant à lui

3. L'ouverture des clubs de jeux fait suite à l'adoption d'un nouveau cadre légal rendant possible à Paris l'expérimentation de ces clubs pour une durée de 3 ans à compter du 1^{er} janvier 2018. Décret n° 2017-913 du 9 mai 2017 relatif aux conditions de l'expérimentation des clubs de jeux à Paris et portant diverses dispositions relatives aux casinos.



13 200 points de distribution en situation de monopole pour les paris hippiques. L'offre de jeu de ces deux sociétés est souvent regroupée avec un nombre important de points de vente communs ;

✓ **236 hippodromes** en France où les courses servent de support de paris ;

✓ **Les établissements de casino et clubs de jeux.** Ces derniers se situent historiquement dans des zones touristiques ou thermales. En 2019, 202 établissements ont eu une activité commerciale pour un parc de machines s'élevant à 23 759 unités et 987 jeux de table. Les machines à sous, introduites en France à partir de 1988, réalisent l'essentiel du produit brut des jeux (83,8 % pour la saison 2018/2019). Huit clubs de jeux, dont l'implantation est permise à Paris depuis le 1^{er} janvier 2018, viennent compléter l'offre en jeux de table.

■ Une offre en ligne avec :

✓ Un marché monopolistique (FDJ) pour les jeux de loterie ;

✓ Un marché concurrentiel (régulé par l'ANJ) pour les paris sportifs, paris hippiques et jeux de cercle constitué de 13 opérateurs se partageant le marché pour un nombre total de 26 agréments (voir : <https://www.ofdt.fr/produits-et-addictions/de-z/jeux-de-hasard-et-d-argent/>).

LE MARCHÉ DES JEUX D'ARGENT EN 2019

Un chiffre d'affaires de 11 milliards d'euros

La hausse du chiffre d'affaires des opérateurs entre 2018 et 2019 bénéficie à la quasi-totalité des différentes activités de jeu à l'exception des paris hippiques commercialisés en point de vente dont le chiffre d'affaires stagne. Cette augmentation est portée en premier lieu par l'engouement croissant pour les paris sportifs, notamment en ligne avec une progression de 27,4 % comparativement à 2018 (tableau 1). De même, la prise de paris sur des événements sportifs auprès du réseau de détaillants de la FDJ enregistre une augmentation de 9,1 % du chiffre d'affaires. Les jeux de loterie, les paris hippiques sur Internet ainsi que les casinos (cumul des activités de jeu de table et de machines à sous) enregistrent respectivement une hausse de 7,4 %, 5,9 % et 4,9 % de leur chiffre d'affaires.

Augmentation du nombre de joueurs en ligne

Le nombre de comptes joueurs actifs (CJA)⁴ sur Internet entre 2018 et 2019 concernant les paris sportifs ou hippiques et les jeux de cercle, est en augmentation de 6,6 % avec 4 174 000 comptes qui ont engagé au moins une action de jeu en 2019 contre 3 914 000 en 2018 (tableau 2). Cette dynamique profite essentiellement aux paris sportifs (+6,7 %) et aux jeux de cercle (+5,5 %). Les paris hippiques s'inscrivent également dans cette tendance mais avec une progression moindre (+1,9 % de comptes joueurs actifs recensés en 2019 comparativement à 2018). Le nombre de joueurs « uniques » (une même personne peut avoir plusieurs comptes) évolue quant à lui de +5,1 % : en 2019, 2,8 millions de personnes ont joué au moins une fois sur l'une des trois activités (vs 2,663 millions d'individus en 2018). Rapportée à la population majeure, la part du jeu en ligne sur le marché agréé est de 5,3 % en 2019 (vs 5,1 % en 2018).

Une dépense des ménages en augmentation

Les jeux d'argent et de hasard ont pris une place grandissante dans le budget des Français, en raison notamment d'une évolution du marché des jeux marqué ces dernières années par une offre plus importante, conséquence de l'ouverture à la concurrence des jeux sur Internet en 2010.

En 2019, près de 11,1 milliards d'euros ont été dépensés contre 10,4 milliards d'euros un an auparavant. La dépense nette de

4. Pour engager une prise de jeu, il est nécessaire au préalable de créer un compte joueur. La notion de compte joueur actif représente les comptes pour lesquels au moins une action de jeu a été enregistrée sur l'année. Pour autant la notion de compte joueur et de joueur ne se recoupe pas nécessairement. Ainsi un joueur peut accéder à l'ensemble des jeux proposés chez un opérateur avec un unique compte, mais s'il est actif chez plusieurs opérateurs, il sera alors comptabilisé plusieurs fois.

Tableau 1. Produit brut des jeux par activité (en millions d'euros)

	2018	2019	Taux d'évolution annuelle
Paris sportifs sur Internet	691 €	880 €	27,4 %
Paris sportifs hors Internet	714 €	778 €	9,1 %
Paris hippiques sur Internet	256 €	271 €	5,9 %
Paris hippiques hors Internet	1 795 €	1 779 €	- 0,9 %
Poker sur Internet	258 €	273 €	5,8 %
Loterie	4 372 €	4 695 €	7,4 %
Jeux de table	362 €	391 €	8,0 %
Machines à sous	1 944 €	2 027 €	4,3 %
Dépense totale annuelle par personne	10 392 €	11 095 €	6,8 %

Sources : ARJEL, PMU, FDJ, ministère de l'Intérieur, Insee (2019)

Tableau 2. Évolution du nombre de comptes en ligne en 2018 et 2019

	2018	2019	Taux d'évolution annuelle
Comptes joueurs actifs (CJA)			
Paris sportifs	3 227 000	3 443 000	6,7 %
Paris hippiques	588 000	599 000	1,9 %
Poker	1 136 000	1 199 000	5,5 %
Total de comptes joueurs actifs	3 914 000	4 174 000	6,6 %
Soit en nombre de joueurs	2 663 000	2 800 000	5,1 %

Source : ARJEL

jeu (soit la différence entre les mises et les gains) par habitant majeur s'élève ainsi à environ 212 euros en moyenne contre 200 euros l'année précédente. Les jeux de loterie regroupant les jeux de tirage et les jeux instantanés apparaissent comme le premier poste de dépense avec 89 euros en moyenne par habitant, soit 42,3 % du budget jeu. Les paris hippiques et les machines à sous occupent la deuxième et troisième place avec respectivement 39 et 38 euros en moyenne.

Sur la décennie 2011-2019 (figure 1), le montant des dépenses consacrées aux jeux d'argent est en augmentation continue passant de 9,3 milliards à 11,1 milliards (+18,4 % en 2019 par rapport à 2011). Déclinées par poste de consommation, les dépenses de jeux d'argent tiennent une place de plus en plus grande dans le budget de loisirs des ménages, alors même que celui-ci n'a cessé de se contracter sur la période 2011-2019.

La très grande majorité des mises de jeu est réalisée en point de vente (95 %) avec les jeux de tirage et de grattage qui représentent l'essentiel des dépenses (43 % en 2019) (figure 2). Les paris sportifs sont à l'inverse majoritairement joués en ligne : 61,9 % des prises de paris ont été effectuées en ligne en 2019. Ces derniers concentrent 14,9 % de la dépense en 2019 (vs 4,3 % en 2011). Les paris hippiques, ainsi que les activités proposées dans les établissements de casino (jeux de table et machines à sous), s'inscrivent dans une dynamique inverse avec une dépense en décroissance quasi-continue ces dernières années.

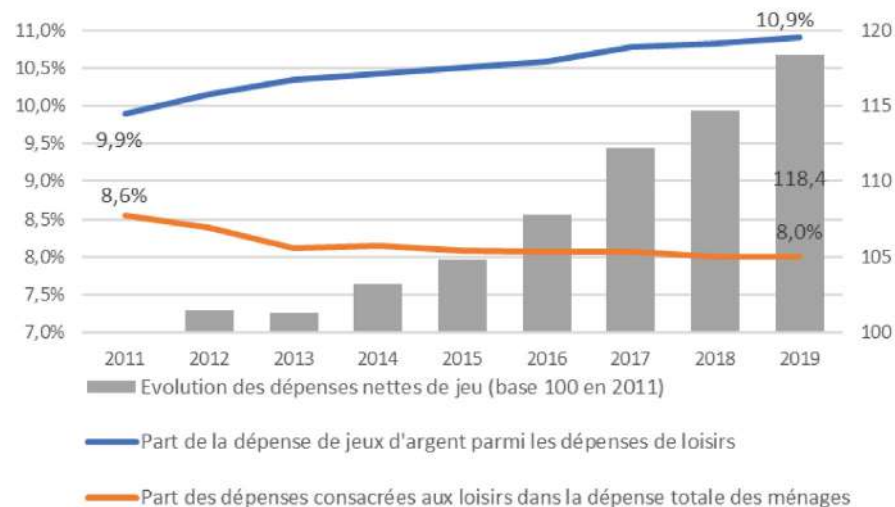
LES PRATIQUES DE JEUX D'ARGENT

Les enquêtes en population générale

L'étude et le suivi épidémiologique de la pratique des jeux d'argent et de hasard et ses éventuelles conséquences⁵ est un champ de recherche relativement récent en France. En 2008, face à la diffusion et à l'accessibilité croissante des jeux d'argent et de hasard et leur impact potentiel en termes de santé publique, la Direction générale de la santé (DGS) a commandé à l'institut national de la santé et de la recherche médicale (Inserm) une expertise collective (INSERM, 2008) pour rendre compte de cette pratique en France et des risques qui y seraient liés.

5. Le caractère addictif du jeu pathologique est confirmé dans le DSM-V. Le « jeu pathologique » passe de la catégorie nosographique « Troubles du contrôle des impulsions, non spécifiés ailleurs », à celle des « troubles liés aux substances et addictifs ».

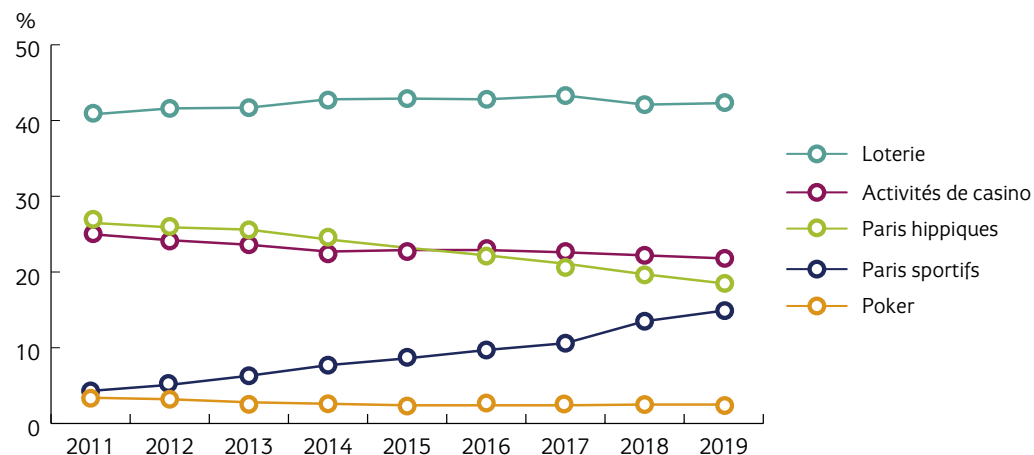
Figure 1. Évolution de la part du budget des ménages consacré aux JAH entre 2011 et 2019



Source : Insee comptabilité nationale, base 2014, prix courants / exploitation OFDT.

Remarque : L'échelle indiquant la part des dépenses consacrées aux loisirs dans le budget des ménages est volontairement tronquée pour gagner en lisibilité.

Figure 2. Évolution de la part des dépenses par type de jeu entre 2011 et 2019



Source : ANJ, PMU, FDJ, ministère de l'Intérieur / exploitation OFDT

Depuis, l'observation et la mesure de la pratique de jeux d'argent et de hasard se sont progressivement structurées par la mise en œuvre régulière d'études et d'enquêtes en population générale (Baromètres santé de Santé publique France, Enquête ESCAPAD⁶ de l'OFDT) ou centrée sur des sous-populations particulières de joueurs (e-Games). De même, certaines sources d'information, bien que ne couvrant pas toujours l'ensemble du champ, sont mobilisables pour le suivi et la caractérisation des joueurs (rapports trimestriels et annuels de l'ARJEL et de l'ANJ ; Palle, 2020).

Pratiques en population générale

La première estimation de la pratique des jeux d'argent et de hasard en France en population générale a été réalisée par l'intégration d'un volet de questions dans le Baromètre santé de 2010 (Costes *et al.*, 2020) menée par l'Institut National de Prévention et d'Education pour la Santé (INPES⁷). Cette première enquête visait à quantifier et caractériser pour la première fois l'ampleur de cette pratique en population adulte dans l'objectif de fournir aux décideurs des données scientifiquement validées avant l'ouverture à la concurrence des jeux en ligne.

En 2010, près de une personne majeure sur deux avait déclaré avoir joué au moins une fois à un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année (47,8 % des 18-75 ans). À l'occasion du renouvellement périodique du Baromètre santé (exercices 2014 et 2019), cette pratique a de nouveau été interrogée avec une augmentation très sensible de la prévalence de joueurs dans l'année en 2014 (57,2 % des individus âgés de 18 à 75 ans), à laquelle a succédé une baisse importante en 2019 (47,2 % des individus ans de 18 à 75 ans). La part des joueurs déclarant une pratique hebdomadaire se révèle également en légère baisse en 2019 (13,5 % vs 18,2 %). En revanche, l'utilisation d'Internet pour jouer est en nette progression avec 7,1 % des Français âgés de 18 à 75 ans qui déclarent avoir parié sur Internet en 2019 contre 4,2 % en 2014 (Costes *et al.*, 2011).

Si la majorité des joueurs s'inscrit dans une pratique récréative, quelques-uns peuvent, cependant, avoir une pratique excessive susceptible d'entraîner un certain nombre de conséquences négatives (financière, familiale, professionnelle, sociale et/ou psychologique). L'indice canadien de jeu excessif - ICJE (Ferris, 2001) utilisé dans les enquêtes épidémiologiques permet d'estimer la part des joueurs qui présentent une pratique excessive et un risque de dépendance. En 2019, 1,6 % des personnes ayant joué à un jeu d'argent et de hasard dans l'année

Tableau 3. Prévalences du jeu d'argent et des pratiques problématiques chez les 18-75 ans

	2010	2014	2019
Joueurs dans l'année	47,8 %	57,2 %	47,2 %
Joueurs hebdomadaires		18,2 %	13,5 %
Joueurs sur Internet		4,2 %	7,1 %
Joueurs à risque modéré ou excessif		2,6 %	2,8 %
dont Joueurs excessifs		0,6 %	0,8 %

Source : Baromètre de Santé publique France

Tableau 5. Estimation des joueurs problématiques parmi les joueurs en ligne

	2012	2017
Prévalence de jeu problématique (ICJE ≥ 3) dont	17,0 %	22,4 %
Risque modéré (3 ≤ ICJE ≤ 7)	10,4 %	9,4 %
Excessif (ICJE ≥ 8)	6,6 %	13,0 %

Source : e-ENJEU 2012, E-Games France 2017, OFDT-ODJ

peuvent être classées comme des joueurs excessifs (contre 0,8 %, en 2014) (Tableau 3), soit environ 370 000 personnes.

Pratiques en population adolescente

En 2011, l'enquête ESCAPAD de l'OFDT intègre pour la première fois un module sur les pratiques de jeux d'argent avec l'objectif de proposer une première description des pratiques de JAH parmi la population adolescente. Le module a été renouvelé dans l'exercice 2017.

Bien que la loi interdise l'accès à l'offre de jeu aux mineurs⁸, en 2017, plus d'un tiers (38,9 %) des jeunes âgés de 17 ans ont déclaré avoir joué au moins une fois à un jeu d'argent au cours des douze derniers mois et environ un sur dix

Tableau 4. Prévalences du jeu d'argent en population adolescente à 17 ans

	2011	2017
Joueur dans l'année	38,9 %	38,9 %
Joueur au cours des 7 derniers jours	10,6 %	10,1 %
Joueur sur Internet	14,4 %	17,2 %

Source : enquêtes ESCAPAD, OFDT

(10,1 %) au cours des sept derniers jours. Les jeux de loterie ainsi que les paris sportifs sont les deux activités les plus répandues par les adolescents avec respectivement 34,0 % et 17,2 % de joueurs. La part du jeu sur Internet est en augmentation en 2017 (17,2 % contre 14,4 % en 2011) (Brissot *et al.*, 2018) et se révèle supérieure à celle mesurée en population adulte.

6. Enquête sur la Santé et les Consommations lors de l'Appel de Préparation A la Défense (Spilka *et al.*, 2019).

7. Aujourd'hui Santé publique France (SpF)

8. Article 5 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010

Pratiques dans la sous-population des internautes

Les enquêtes relatives à la pratique de jeux d'argent au sein de la population des internautes constituent un autre volet d'investigation sur la manière dont sont pratiqués les jeux d'argent en France. Elles apportent un éclairage complémentaire aux études réalisées en population générale. Avec la dématérialisation croissante de l'offre de jeux depuis 2010, Internet capte désormais une part importante du volume financier généré par l'activité : 13 % de l'ensemble des dépenses de jeux d'argent des Français en 2019 avec une part croissante de joueurs qui déclarent ne jouer que sur internet (2,1 % en 2019 vs 1,0 % en 2012).

Ces enquêtes ciblées permettent également étudier la part des joueurs excessifs. Ainsi, les joueurs internautes présentent, relativement à la population générale, des pratiques plus souvent excessives. En 2017, 13,0 % étaient classés comme joueurs excessifs, proportion en nette augmentation par rapport à 2012 (6,6 %).

Prise en charge des addictions comportementales

L'enquête RECAP (Recueil commun sur les addictions et les prises en charge) qui permet d'étudier l'évolution des demandes de traitements des usagers de drogues pris en charge au niveau national ainsi que leurs caractéristiques dans les centres de soins, d'accompagnement et de

Tableau 6. Caractéristiques principales des personnes prises en charge pour des problèmes de jeux d'argent

	2018	2019	
Sexe	Hommes	79,9 %	80,7 %
	Femmes	20,1 %	19,3 %
Âge (en années)	Âge moyen	42	41
Structure familiale	Vit seul	31,6 %	30,4 %
	Mariage/concubinage	40,6 %	42,4 %
	Autre	27,9 %	27,3 %
Niveau de diplôme	Inférieur au bac	43,0 %	42,8 %
	Bac	23,3 %	23,7 %
	Supérieur au bac	33,8 %	33,6 %
Ressources financières	Revenus d'emploi	53,7 %	57,8 %
	Minimas sociaux	21,7 %	21,5 %
	Autres	24,6 %	20,6 %
Fréquence de jeu	En emploi depuis plus de 6 mois	50,4 %	53,5 %
	Joueurs quotidiens	53,5 %	50,3 %

Source : RECAP 2019, OFDT

prévention en addictologie (CSAPA) (Palle, 2020), observe depuis quelques années une augmentation continue du nombre de personnes prises en charge pour un problème d'addiction comportementale (jeux d'argent, cyberaddiction, troubles alimentaires légers...). En 2019, les patients pris en charge pour une addiction liée aux JAH représentaient 1,1 % de l'ensemble du public des CSAPA (soit environ 2300 personnes). Ces patients sont majoritairement des

hommes (80,7 %) avec un âge moyen de 41 ans (tableau 6). Ils sont majoritairement en couple avec ou sans enfants (42,4 %) et plus de la moitié d'entre eux sont en activité depuis au moins six mois (53,5 %). Enfin, ces patients sont des joueurs quotidiens pour la moitié d'entre eux (50,3 % en 2019).



CONCLUSION

La quantification de la pratique du jeu d'argent et de hasard dans la population française est relativement récente. Actuellement, un Français sur deux déclare jouer au moins une fois dans l'année et parmi eux près de un sur trois (28,6 % en 2019) a une pratique hebdomadaire. Cette pratique s'inscrit dans une évolution tant quantitative que qualitative de l'offre de jeu légale ces dernières années avec l'arrivée d'opérateurs privés sur certains segments de jeu en ligne suite à l'ouverture à la concurrence en 2010. Parallèlement, le développement continu des nouvelles technologies de l'information (smartphones, tablettes) permet le développement d'une pratique nomade et assidue.

Si la majorité des joueurs s'inscrit dans une pratique récréative, il y aurait actuellement en France 1,6 % de joueurs excessifs soit environ 370 000 individus.

L'activité des jeux d'argent et de hasard génère désormais un chiffre d'affaires qui atteint plus de 11 milliards d'euros, soit l'équivalent d'une dépense annuelle moyenne de 212 euros par adulte. Sur la période 2011-2019, le rythme de croissance annuelle moyenne a été de 2,3 % avec une augmentation de 6,8 % entre 2018 et 2019. La part de cette activité dans le budget des ménages progresse continûment avec une dépense liée aux jeux de loterie qui restent prédominants représentant 44 % de la dépense nette de jeu.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Brissot A., Philippon A., Spilka S. (2018) [Niveaux de pratique des jeux d'argent et de hasard à la fin de l'adolescence en 2017](#). Enquête ESCAPAD 2017. Note 2018-03. Saint-Denis, OFDT, 12 p.

Costes J.-M., Pousset M., Eroukmanoff V., Le Nézet O., Richard J.-B., Guignard R., Beck F., Arwidson P. (2011) [Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010](#) *Tendances*, OFDT, n° 77, 8 p.

Costes J.-M., Richard J.-B., Eroukmanoff V., Le Nézet O., Philippon A. (2020) [Les Français et les jeux d'argent et de hasard. Résultats du Baromètre de Santé publique France 2019](#). *Tendances*, OFDT, n° 138, 6 p.

INSERM (2008) [Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions](#). Paris, INSERM, coll. Expertise collective, 479 p.

Palle C. (2020) [Bilan RECAP 2019](#). Paris, OFDT, 25 p.

Spilka S., Le Nézet O., Janssen E., Brissot A., Philippon A. (2019) [Guide méthodologique de l'enquête ESCAPAD](#). Paris, OFDT, 63 p.

Observatoire français des drogues et des toxicomanies

69, rue de Varenne CS 70780
75700 Paris Cedex 07 - France
Tel. : + 33 (0)1 41 62 77 16
E-mail : ofdt@ofdt.fr

Maquette : Frédérique Million (OFDT)

Photos copyright : © Auremar / © Frédérique Million / © Jiri Hera / © Monkey Business / © Pixarno



www.ofdt.fr