

Vous avez imprimé cette page depuis L'Obs.
L'Obs, actualité du jour en direct —<http://nouvelobs.com>

Jeux: les Français jouent plus, plus souvent, plus d'argent



Paris (AFP) – Les Français sont de plus en plus nombreux à jouer, ils jouent plus souvent, plus d'argent et les parieurs sont de plus en plus jeunes: la pratique des jeux d'argent ou de hasard ne faiblit pas dans un contexte de crise, selon une étude publiée jeudi.

Loto, courses hippiques, poker en ligne... Plus de la moitié des Français (56,2%) a joué au moins une fois à un jeu en 2014, note l'Observatoire des Jeux (ODJ). En 2010, ils n'étaient que 46,4%.

Selon les chercheurs de l'ODJ, cette augmentation "concerne tous les milieux sociaux", est "générale et assez homogène", même si elle est "un peu plus importante parmi (...) les femmes (+11%) et les personnes les plus jeunes et les plus âgées (+12,4% pour les 15-17 ans, +11,5% pour les 45-75 ans)".

Depuis 2010, l'offre de jeu s'est étoffée avec notamment la légalisation du poker, des paris sportifs et hippiques en ligne.

"La publicité sur ces nouveaux jeux en ligne a pu contribuer à l'augmentation des pratiques des jeux traditionnels", relève Jean-Michel Costes, qui a coordonné les études de 2010 et 2014 faites en collaboration avec l'Institut national de prévention et d'éducation à la santé.

Dans l'année qui a suivi cette légalisation, environ 350 millions d'euros ont été dépensés en campagnes publicitaires par les opérateurs.

Qui joue le plus souvent? "Les hommes, âgés de 25 à 54 ans, professionnellement actifs", Davantage les ouvriers et employés que les cadres ou les professions intellectuelles supérieures. "Les joueurs ont un niveau d'éducation un peu moins élevé que celui des non joueurs", résume l'étude.

Chaque jeu a son public: les femmes sont plus représentées parmi les pratiquants de jeux de grattage (54,9%), les étudiants sont plus des parieurs sportifs (26,5%) et des joueurs de casino ou poker (respectivement 17,8% et 13,8%), les ouvriers aiment les courses quand les employés grattent et que les cadres, artisans et chefs d'entreprises sont plus adeptes des jeux de casino.

– Un ado sur trois joue –

En 2014, 7,3% des joueurs ont joué en ligne, soit environ 2 millions de Français.

Plus large, la pratique du jeu est surtout plus intense. Cette augmentation du nombre de joueurs s'explique par la progression du nombre de joueurs réguliers (au moins 52 fois dans l'année), qui passe de 22,4% en 2010 à 31,5% en 2014, explique l'ODJ.

"Il y a également une intensification des dépenses: la part des joueurs dépensant dans l'année moins de 500 euros décroît de 90,1% à 80,9% et celle de ceux qui dépensent plus de 1500 euros passe de 1,8% à 7,2%", poursuit l'étude.

La crise pourrait-elle expliquer cette croissance des pratiques?" On n'a rien pour le confirmer", répond Jean-Michel Costes.

– Pratique à risques –

Même si "une large majorité des personnes pratiquant des jeux d'argent et de hasard le font de manière occasionnelle (la moitié joue seulement une à quinze fois par an)", la pratique à risques est en progression.

Le nombre de "joueurs excessifs, en grande difficulté avec leur activité" est resté stable à environ 200.000 personnes, mais ceux ayant "des comportements à risques modéré, de ceux qui ne sont pas encore dans l'addiction, mais pourraient être le cœur de cible des campagnes de prévention, lui, a nettement augmenté par rapport à 2010, avec un million de personnes", analyse Jean-Michel Costes.

"Dans le cas des joueurs problématiques, il s'agit plus souvent d'hommes, plus jeunes que l'ensemble des joueurs, de milieux sociaux plus modestes et moins diplômés", détaille-t-il. L'ODJ pointe une tendance inquiétante: malgré l'interdiction de la loi, les mineurs jouent, et ils sont de plus en plus nombreux.

"Près d'un jeune sur trois joue à des jeux d'argent. On voit bien que l'interdiction n'est pas effective", commente l'expert, ajoutant que, de surcroît, "lorsqu'ils jouent, les jeunes sont deux fois plus problématiques".

Pour le spécialiste, c'est là qu'"il faut renforcer le dispositif : pour que les joueurs problématiques modérés ne basculent pas dans l'addiction".