

Avant-propos

L'industrie du jeu de hasard et d'argent constitue un secteur économique et financier important qui draine de l'emploi (direct et indirect), de la fiscalité et concerne une population de joueurs qui se chiffre en millions de personnes. D'après l'Insee, en 2006, près de 30 millions de personnes en France, soit trois sur cinq en âge de jouer, ont tenté leur chance au moins une fois par an à un jeu d'argent. Depuis 1975, le montant global des enjeux a doublé. D'après le rapport Trucy, le chiffre d'affaires de l'industrie des jeux autorisés est passé de l'équivalent de 98 millions d'euros en 1960 à 37 milliards en 2006.

Les jeux de hasard et d'argent sont des pratiques sociales et culturelles inscrites dans une histoire très ancienne des loisirs. Aujourd'hui, ils tiennent une place importante dans la vie quotidienne, le temps libre ou festif. Alors que pour un grand nombre de personnes, ces jeux constituent une activité récréative, leur pratique peut être préjudiciable pour certains individus avec des conséquences au niveau individuel, familial et socio-professionnel. Chez certains joueurs, le jeu peut atteindre la dimension d'une conduite addictive.

Les méfaits possibles du jeu attirent de plus en plus l'attention des pouvoirs publics et des opérateurs de jeu eux-mêmes. 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.

Afin de répondre à cette demande, l'Inserm a réuni un groupe pluridisciplinaire d'experts en histoire, sociologie, économie de la santé, épidémiologie, psychologie, neurobiologie, psychiatrie et addictologie. Ce groupe a structuré sa réflexion sur les jeux de hasard et d'argent ainsi que sur les jeux vidéo et Internet autour de plusieurs approches : historique et sociologique, psychologique et neurophysiologique, clinique et enfin une approche de santé publique. La manière d'appréhender les problèmes de jeu dans quelques pays a constitué un autre axe de réflexion.

Au cours de dix séances de travail, le groupe d'experts a analysé environ 1 250 articles rassemblant les données disponibles au plan national, européen et international sur le jeu, son contexte, les comportements ludiques et l'addiction. Il a conservé dans l'expertise les termes de jeu problématique et jeu pathologique¹ tels qu'ils sont utilisés dans la plupart des études pour désigner des pratiques de jeu à problèmes.

1. Le joueur pathologique répond aux critères d'un diagnostic clinique. Le joueur problématique, sans atteindre tous les critères du jeu pathologique, témoigne de difficultés avec le comportement de jeu.

Le groupe d'experts a consulté plusieurs rapports et auditionné 8 personnalités engagées sur ces problématiques. À l'issue de l'analyse critique de la littérature, il a élaboré une synthèse et proposé quelques recommandations d'action et de recherche.