

# 2

## Différents types de jeux actuellement disponibles

Les jeux de hasard et d'argent sont des jeux où le sujet mise de façon irréversible un bien (argent ou objet) et où l'issue du jeu aboutit à une perte ou un gain, en fonction partiellement ou totalement du hasard. Ces jeux sont connus depuis l'Antiquité, à partir du moment où une monnaie existe. Au-delà de leur fonction ludique individuelle, les jeux ont depuis longtemps représenté une dimension sociale et économique ; ils ont suscité l'opprobre de l'Église et fait l'objet d'un contrôle par l'État. L'histoire des relations entre l'État et les jeux de hasard et d'argent est d'ailleurs marquée par l'alternance entre des périodes de répression et de tolérance. L'évolution des jeux d'argent en France, tant dans leur forme que dans les publics qu'ils touchent ainsi que leurs conséquences sociales, a conduit la législation et les pouvoirs publics à des adaptations successives. Entre l'ancienne Loterie nationale et les nouveaux jeux sur Internet, l'enjeu du jeu est devenu à la fois économique, sociétal et médical.

### Jeux de hasard et d'argent en France

Dès le XVI<sup>e</sup> siècle, la loterie d'État est introduite en France par François I<sup>er</sup>, mais il faut attendre le règne de Louis XVI pour qu'elle devienne une institution permanente en 1776. La roulette et les machines à sous sont inventées aux États-Unis aux XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles. Depuis 1806, par l'effet d'une mesure dérogatoire, les casinos sont autorisés dans les villes thermales et à Paris, disposition entérinée avec quelques modifications par les lois du 15 juin 1907, du 31 juillet 1920, du 31 mars 1931 et du 5 mai 1987. Mais c'est au XX<sup>e</sup> siècle que se développent en France les casinos, le PMU (Pari mutuel urbain apparu en 1931) et la Loterie nationale (refondée en 1933). Ce sont ces trois opérateurs de jeux qui perdurent actuellement en France et dont l'État est le premier bénéficiaire.

## Casinos

Il existe 192 casinos en France, avec un chiffre d'affaire total de 18,66 milliards d'euros (en 2004). Un décret datant de 1806 permet leur installation dans les villes d'eau et à Paris. Ils proposent les tables de jeux, la roulette et les machines à sous qui représentent actuellement 93 % de leur chiffre d'affaire. Le nombre d'entrées dans les casinos était de 64 millions en 2004 (Trucy, 2006). La plupart des casinos français sont détenus par 5 groupes d'investissement privés (tableau 2.1) sous contrôle de l'État (ministères de l'Intérieur et des Finances) et des collectivités locales.

**Tableau 2.1 : Classement des casinos français (d'après Trucy, 2006, données 2001)**

Groupe	Nombre de casinos	Chiffre d'affaires (millions d'euros)
Partouche	26	254,8
Européenne des casinos	18	233,9
Tranchant	16	124,8
Accor	14	119,8
Lucien Barrière	13	96,0

## PMU et hippodromes

Le PMU gère les paris en dehors des hippodromes. Les sociétés de courses sont des associations sans but lucratif dont les statuts sont arrêtés par le ministère de l'Agriculture.

Le tiercé créé en 1954 a été suivi d'une augmentation du nombre de courses et une diversification des paris (quarté, quinté). Le chiffre d'affaire du PMU est estimé à 8 milliards d'euros en 2005 (Trucy, 2006). Il existait en 2005, 8 881 points de vente du PMU. Les paris à l'hippodrome représentent 4 % des paris hippiques en France.

Les moyens de parier se sont diversifiés ces dernières années avec la télévision interactive (chaîne Equidia créée en 1999), le pari sur Internet (depuis 2003) et sur téléphone mobile (depuis 2006). Au total, le nombre de parieurs était de 6,8 millions en 2005 (Trucy, 2006).

## Française des jeux

La Française des jeux (FDJ) gère le Loto, successeur de la Loterie nationale en 1980, le Loto sportif, le Keno ainsi que les jeux de grattage. Il s'agit d'une société d'économie mixte dont l'État détient 72 % des parts sociales.

Son chiffre d'affaire est de 8,55 milliards d'euros en 2004 (Trucy, 2006). Le nombre de points de vente est de 39 962 en 2005. Il est possible de jouer sur Internet. Le nombre hebdomadaire de joueurs au Loto est de 5 millions.

### **Caractéristiques des joueurs**

Les habitués des casinos sont pour 41 % des inactifs sans emploi ou retraités. Les adultes de 30 à 50 ans représentent 37 % des joueurs aux machines à sous, les plus de 50 ans et les moins de 30 ans représentent chacun 29 %.

Concernant le PMU, sur les 6 millions de parieurs, 55 % sont des clients réguliers qui jouent essentiellement le week-end, 40 % sont des joueurs occasionnels attirés par les grands événements hippiques et 5 % sont des passionnés qui jouent plusieurs fois par semaine (Trucy, 2002). Les parieurs sont à 65 % des hommes âgés de 35 à 49 ans issus de milieux socioprofessionnels généralement modestes.

En 2006, 29 millions de personnes ont joué à un jeu de la Française des jeux ; 49 % étaient des hommes, 51 % des femmes et 34 % avaient moins de 35 ans. Les joueurs présentent à peu près les mêmes caractéristiques socioprofessionnelles que la population générale avec une légère sur-représentation des ouvriers et des employés. Parmi les joueurs, il y a un peu plus de jeunes et un peu moins de séniors que dans la population générale<sup>5</sup>.

### **Mises des joueurs**

Les mises des joueurs ainsi que leurs dépenses nettes (leurs mises moins leurs gains) ont augmenté de façon importante au cours des dernières années (tableau 2.II). Les chiffres d'affaires des opérateurs de jeux ont également augmenté au cours des mêmes années. Les taux de retour aux joueurs représentent 59,7 % du chiffre d'affaire pour la FDJ, 72,7 % pour le PMU et 86 % pour les casinos (données 2005). La dépense en jeux de hasard et d'argent est estimée à 134 euros par an et par habitant en 2004 (Trucy, 2006).

---

5. Source des données : <http://www.francaisedesjeux.com/groupe/essentiel-groupe/chiffres-cles>

**Tableau 2.II : Évolution des mises et dépenses nettes annuelles des joueurs auprès des trois opérateurs (d'après Trucy, 2006)**

Année	FDJ		PMU		Casinos	
	Mises (euros)	Dépenses nettes (euros)	Mises (euros)	Dépenses nettes (euros)	Mises (euros)	Dépenses nettes (euros)
1999	175,35	74,16	656,09	202,37	1 776,80	213,55
2005	309,65	123,88	1 251,27	341,59	3 108,86	435,24

## Nouveaux types de jeux : jeux vidéo et jeux sur Internet

L'entrée dans la vie sociale des jeux vidéo et d'Internet est un phénomène récent. Le premier jeu MMORPG<sup>6</sup> apparaît en 1984, le premier MMORPG commercial en 1991. La fiction interactive atteint son pic de popularité, en tant que produit commercial, dans les années quatre-vingt. Par ailleurs, les jeux de hasard et d'argent et sur Internet augmentent considérablement les pratiques de jeu.

### Jeux vidéo

Les jeux vidéo représentent une masse financière supérieure à celle du cinéma. Il s'agit d'une véritable industrie. En 2005, ils figurent au 3<sup>e</sup> rang du marché des médias, derrière la TV, les CdRom et les DVD (Natkin, 2005). Les concepteurs de jeux cherchent le moyen d'attirer de nouveaux clients et de les fidéliser, ainsi en est-il pour *World of Warcraft*, le jeu en ligne le plus joué au monde avec 9 millions d'abonnés en 2007. Les jeux sont très divers dans leur pratique : diversité de contenus (jeux de stratégie, d'aventure, de rôle...), diversité de supports (sur console, sur PC, en ligne, en salle de réseau, sur téléphone portable...), diversité du nombre de joueurs (en solo, petit groupe, massivement multijoueurs).

Il y aurait en France 3,8 millions de personnes qui jouent quotidiennement aux jeux vidéo, les 2/3 sont des hommes, 13 millions déclarent avoir joué au cours du dernier mois et 54 % d'entre eux ont moins de 24 ans (de Hugo, 2008).

Concernant les jeunes, en 2002, 80 % des enfants de 8 à 14 ans disent jouer aux jeux vidéo, 53 % des enfants déclarent jouer 2 heures par semaine ou moins et 26 % passent plus de 4 heures par semaine à jouer<sup>7</sup>.

6. *Massively Multiplayers Online Role Playing Game*

7. Source des données : [http://www.tns-sofres.com/etudes/consumer/181202\\_jeuxvideo.htm](http://www.tns-sofres.com/etudes/consumer/181202_jeuxvideo.htm)

Selon l'Insee, 20 % des internautes en France jouent ou téléchargent des jeux (25 % d'hommes et 14 % de femmes, données 2005). Il s'agit donc d'un phénomène culturel et surtout, générationnel. C'est la première fois dans nos sociétés qu'apparaît ce type de jeu, tout à fait nouveau, entièrement lié à l'extension des techniques de communication. On peut donc analyser la jeunesse des personnes les plus joueuses comme un effet de génération, les jeux vidéo nécessitant des compétences qui relèvent d'une culture de l'écran et de l'informatique.

Les travaux tant qualitatifs que quantitatifs remarquent la prépondérance de la population masculine dans la pratique des jeux vidéo (Tremel, 2001 ; Roustan, 2005). Par ailleurs, son niveau socioculturel est généralement élevé. La moyenne d'âge serait de 26 ans, entre 22 ans et 30 ans pour Roustan (2005), 25 ans selon Yee (2001). Selon certains auteurs (Griffiths et Davies, 2005), la sur-représentation masculine s'explique parce que l'essentiel des jeux proposés correspond plus à la socialisation masculine (qui valorise l'agressivité, les jeux violents).

L'univers des jeux vidéo rassemble trois courants principaux : la science fiction, le jeu de rôle (notamment *Donjons et Dragons*) et la simulation (Turkle, 1984). Il s'agit d'un univers technique (informatique et simulation) autant qu'un univers imaginaire et une pratique de jeu. La nouveauté qu'apportent ces jeux consiste dans le fait qu'ils proposent un espace potentiel (Winnicott, 1971) où les joueurs agissent autant sinon plus qu'ils imaginent (Craipeau et Legout, 2003).

## Jeux sur Internet

Les jeux sur Internet sont variés, ainsi que leur public et leurs pratiques : jeux de rôle multijoueurs, jeux de stratégie, de combat, jeux d'argent et de hasard, jeux de simulation, jeux sur téléphone portable. Ces jeux peuvent durer 20 minutes ou un an, se jouer contre d'autres joueurs ou contre la machine, nécessiter le développement de compétences particulières spécifiques. Ainsi, la pratique des MUD's, jeux sur Internet qui consistent à construire et participer à des histoires par l'écriture de texte, seraient beaucoup moins addictifs que les MMORPG, jeux à univers persistants et qui se jouent avec des avatars (Chen et Park, 2005). La pratique même d'Internet, avec les *chats* en particulier, peut devenir un jeu, alors que *Second Life* est moins considéré comme un jeu que comme un espace de simulation.

Parmi les jeunes utilisateurs d'Internet (15 à 18 ans), 34 % l'utilisent pour jouer (Insee, 2006). Mais il n'existe pas de données précises sur les populations et les pratiques ludiques ou sur l'addiction à ces jeux.

Aux États-Unis, 6 % des utilisateurs d'Internet seraient des « drogués du Web », les chiffres s'élevant jusqu'à 9 % (Romo et coll., 2004). Selon Black et coll. (1999), le profil type du dépendant à Internet serait l'homme de

32 ans ayant fait des études supérieures, d'un bon niveau socioéconomique. Ces personnes éprouvent un intérêt majeur pour la navigation sur le net, les forums de *chat*, les jeux en ligne. Ils passent en moyenne 30 heures par semaine devant leur ordinateur, « ils se sentent excités, heureux et puissants quand ils sont connectés ».

Une étude récente auprès de parieurs sportifs sur Internet indique que plus de 91 % des joueurs sont des hommes, la moyenne d'âge est de 31 ans (Labrie et coll., 2007). Lejoyeux et coll. (2003) indiquent que 51 % des internautes se sont déjà connecté à un site de jeux gratuits. L'usage addictif des sites de bourse en ligne a été identifié en 2001 (Guyony).

**En conclusion**, la pratique des jeux de hasard et d'argent s'est intensifiée en France au cours des dernières années. Que ce soit pour la FDJ, le PMU ou au casino, les mises ont doublé en 5-6 ans. Les jeux vidéo et sur Internet concernent surtout les jeunes de sexe masculin. Ces jeux sont divers et certains sites mêlent la bourse et le jeu.

## BIBLIOGRAPHIE

BLACK DW, BELSARE G, SCHLOSSER S. Clinical features, psychiatric comorbidity and health-related quality of life in persons reporting compulsive computer use behaviour. *Clin Psychiatry* 1999, **60** : 839-844

CHEN JV, PARK Y. The differences of addiction causes between Massive Multiplayer Online Game and Multi User domain. *International Review of Information Ethics* 2005, **4** : 53-60

CRAIPEAU S, LEGOUT MC. La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire. In : La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ? ROUSTAN M (ed). L'Harmattan, Paris, 2003

DE HUGO C. Jeux : apprivoiser les mondes virtuels. *La Tribune*, 12 mars 2008, p39

GRIFFITHS M, DAVIES NO. Does video game addiction exist ? In : Handbook of Computer Game Studies. RAESSENS J, GOLDSTEIN J (eds). MIT Press Cambridge, Massachusetts Cambridge London, England. 2005 : 359-372

GUYONY S. Enquête sur la folie des jeux. *Le Monde « Argent »*, 24 juin 2001

INSEE. Internet au quotidien : un Français sur quatre. *Insee Première* 2006, 1076

LABRIE RA, LAPLANTE DA, NELSON SE, SCHUMANN A, SCHAFFER HJ. Assessing the playing field: A prospective longitudinal study of Internet sport gambling behavior. *Journal of Gambling Studies* 2007, **23** : 347-362

LEJOYEUX M, MORO L, ADES J. Addiction à Internet. Encyclopédie Médic chir, Editions scientifiques Elsevier SAS Psychiatrie, 2003

- NATKIN S. Video Games and Interactive media. AK Peters LTD, Wellesley Massachusetts, 2005
- NEURISSE A. Les jeux d'argent et de hasard. Hermé, Paris, 1991
- ROMO L, AUBRY C, DJORDJIAN J, FRICOT E, ADÈS J. La dépendance à l'Internet et la prise en charge cognitivo-comportementale. *Journal de thérapie comportementale et cognitive* 2004, **14** : 117-123
- ROUSTAN M. Sous l'emprise des objets ? Une anthropologie par la culture matérielle des drogues et dépendances. Thèse de sociologie, Paris V, septembre 2005
- TREMEL L. Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes. PUF, Coll. « Sociologie d'aujourd'hui », Paris, 2001
- TRUCY F. Les jeux de hasard et d'argent en France. Rapport d'information au Sénat, 2002
- TRUCY F. L'évolution des jeux de hasard et d'argent. Rapport d'information au Sénat, 2006
- TURKLE S. The second self ou Les enfants de l'ordinateur. Denoël, 1984
- WINNICOTT DW. Jeu et réalité. Paris, Gallimard, 1971, traduction 1976
- YAO-CHUNG C. Massively Multiplayer online role play role game-induced seizures : a neglected health problem in Internet addiction. *Cyber technology and behaviour* 2006, **9** : 451-456
- YEE N. The norrathan Scrolls, a study of Everquest. 2001, <http://www.nickyee.com/eqt/report.html>
- VENISSE JL, ADES J, VALLEUR M. Rapport pour la Mildt concernant le problème des addictions aux jeux. 2007