

1. [Accueil \(/\)](#)
2. [Produits et addictions \(/produits-et-addictions/\)](#)
3. [De A à Z \(/produits-et-addictions/de-z/\)](#)
4. Jeu

[Share on facebook \(#\)](#) [Share on twitter \(#\)](#) [Share on print \(#\)](#) [More Sharing Services \(#\)](#) <http://www.ofdt.fr/pdf/168> [A+](#) [A-](#) [\(#\)](#)

- [Alcool \(/produits-et-addictions/de-z/alcool/\)](#)
- [Amphétamines \(/produits-et-addictions/de-z/ecstasy-et-amphetamine/\)](#)
- [Cannabis \(/produits-et-addictions/de-z/cannabis/\)](#)
- [Cocaïne/crack \(/produits-et-addictions/de-z/cocaine-et-crack/\)](#)
- [Hallucinogènes \(/produits-et-addictions/de-z/hallucinogenes/\)](#)
- [Médicaments \(/produits-et-addictions/de-z/medicaments-psychotropes/\)](#)
- [NPS \(/produits-et-addictions/de-z/nouveaux-produits-de-synthese/\)](#)
- [Opiacés \(/produits-et-addictions/de-z/heroine-et-autres-opiaces/\)](#)
- [Solvants \(/produits-et-addictions/de-z/poppers-colles-et-autres-solvants/\)](#)
- [Tabac \(/produits-et-addictions/de-z/tabac-et-cigarette-electronique/\)](#)
- [Jeu \(/produits-et-addictions/de-z/jeux-de-hasard-et-d-argent/\)](#)

Synthèse thématique : jeux de hasard et d'argent

Accès rapides :

- [Présentation \(#pres\)](#)
- [Production / offre \(#prod\)](#)
- [Consommation \(#conso\)](#)
- [Conséquences \(#consequ\)](#)
- [Cadre légal et orientations publiques récentes \(#lp\)](#)
- [Sélection de documents \(#sd\)](#)
- [Repères législatifs et réglementaires \(#rlr\)](#)

Présentation

[haut du document \(#haut\)](#)

Les jeux de hasard et d'argent (JHA) constituent une activité ancienne et répandue, mais longtemps interdite. Leur offre s'est étoffée, s'étendant même depuis la loi du 12 mai 2010 à certains jeux sur Internet (paris hippiques, paris sportifs et poker). Si la société a longtemps porté sur cette activité des jugements moraux, l'approche actuelle tend à distinguer une pratique récréative – la plus fréquente – du jeu pathologique, considéré comme un trouble.

L'industrie du jeu constitue aujourd'hui un secteur économique et financier important qui draine de l'emploi (direct et indirect) et de la fiscalité. Plusieurs rapports font état de l'ampleur du phénomène : développement et diversification des supports de jeu, mise globale des enjeux qui a doublé depuis 1975, et un chiffre d'affaires en constante augmentation, passant de 16,7 millions d'euros en 1995 à 44,3 milliards d'euros en 2013 [\[1, 2, 3\] \(#sd\)](#).

À la fin des années 2000, dans un contexte de possible ouverture des jeux en ligne (officialisée en 2010), les conséquences de ces usages préoccupent de plus en plus les pouvoirs publics : la Direction générale de la santé commande à l'INSERM une expertise collective en 2008 [\[2\]](#)

[\(#sd\)](#) à la suite de laquelle a lieu, en 2010, la première enquête épidémiologique nationale sur les jeux de hasard et d'argent [\[4\] \(#sd\)](#). Celle-ci a été conduite dans le cadre de l'enquête 2010 du Baromètre santé de l'INPES, avec l'objectif de fournir des données sur le nombre de joueurs occasionnels et réguliers, mais également d'estimer la taille de la population concernée par le jeu excessif ou pathologique. Huit familles de jeu sont ciblées : les jeux de tirage, les jeux de grattage, le PMU, le Rapido, les paris sportifs, le poker, les machines à sous et les jeux de table.

Cette enquête a été réalisée juste avant l'ouverture des jeux en ligne (loi du 12 mai 2010) et elle ne peut pas, par conséquent, servir à mesurer l'impact de celle-ci sur la prévalence du jeu excessif ou pathologique. Depuis, deux enquêtes ont été menées fin 2012 en France pour permettre de mieux connaître les pratiques de jeux en ligne et les profils de joueurs concernés [\[5\] \(#sd\)](#).

Production / offre

[haut du document \(#haut\)](#)

Un secteur économique ancien et important

D'abord interdits par l'État royal et longtemps clandestins, les jeux de hasard et d'argent ont été légalisés en France à la fin du XVIII^e siècle avec la création de la Loterie royale.

Dès le XIX^e siècle, les casinos apparaissent (décret de 1806) suivis au XX^e siècle par le PMU (Pari mutuel urbain, en 1931) et la Loterie nationale (en 1933). Ces trois opérateurs de jeux se partagent encore actuellement en France la plus grande part du secteur du jeu.

Plus précisément, il existe en France 197 casinos. Leur produit brut des jeux (c'est-à-dire les mises moins les gains- PBJ), connaît une baisse régulière depuis 2007, passant de qui était de 12,8,7 milliards d'euros en 2007 à 2,3 en 2012 [\[6\] \(#sd\)](#).

Le PMU gère les paris d'argent sur les courses de chevaux en dehors des hippodromes. Le tiercé, créé en 1954, a augmenté très rapidement le nombre de courses et a diversifié les paris (quarté, quinté). Depuis 2010, le PMU a diversifié son offre en ligne (paris sportifs et jeux comme le poker). Le chiffre d'affaires du PMU (11 800 points de vente) a été de 10,4 milliards d'euros en 2013 et le nombre de clients a atteint 7 millions.

La Française des jeux (FDJ), successeur de la Loterie nationale en 1976, gère les jeux de tirage, les paris sportifs, ainsi que les jeux de grattage. Il s'agit d'une société d'économie mixte dont l'État détient plus de 70 % des parts sociales. Son chiffre d'affaires a été de 12,35 milliards d'euros en 2013 (+ 1,8 % par rapport à 2012) et la FDJ a dénombré 27,1 millions de joueurs. L'essentiel de l'activité de la FDJ passe par son réseau de détaillants (plus de 34 300 points de vente en 2012). Fin 2009, une offre de jeu sur Internet a été ouverte : en 2012, la FDJ compte 900 000 joueurs actifs pour ce vecteur [\[5, 9\] \(#sd\)](#).

Les jeux d'argent sur Internet

L'offre de jeux de hasard et d'argent sur Internet est pléthorique. Environ 800 sociétés, hébergées dans 70 pays différents proposent entre autres : plus de 4 000 sites de machines à sous virtuelles, 600 sites de jeux de casino en ligne, 300 de bingo en ligne, 260 de paris sportifs

et 240 sites de poker en ligne [\[5\] \(#sd\)](#).

Trois secteurs ont été concernés par l'ouverture du marché des jeux d'argent en ligne en 2010, qui a mis fin au monopole de la Française des Jeux : les paris sportifs, les paris hippiques et le poker. La loi comporte un volet économique, dont l'objectif est de rendre accessible une offre légale encadrée, économiquement viable et « compétitive » par rapport à l'offre illégale, ainsi qu'un volet juridique ayant pour objectif de lutter contre les sites illégaux.

En 2013, le nombre de comptes joueurs actifs (c'est-à-dire ayant enregistré au moins une opération de jeu payante dans l'année), qui était de 1,7 million en 2012 (ce qui pourrait se traduire par 1,2 million de joueurs, en partant de l'hypothèse que chaque joueur possède en moyenne 1,4 compte joueur), a augmenté de 14 %. Au 31 décembre 2013, 18 opérateurs étaient titulaires de 30 agréments, contre 22 opérateurs pour 33 agréments fin 2012 [\[10, 11\] \(#sd\)](#).

Plus de la moitié (54,4 %) des joueurs en ligne pratiquent leurs activités de jeu exclusivement sur une offre légale (sites agréés par l'ARJEL et site Internet de la Française des Jeux), 19,1 % exclusivement sur une offre non régulée et 26,5 % sur une offre mixte [\[5\] \(#sd\)](#).

Impacts financiers des jeux de hasard et d'argent

Avec le développement des supports et des modalités de jeu, les mises des joueurs ainsi que leurs dépenses nettes (les mises moins les gains) ont augmenté de façon importante au cours des dernières années. En 2012, les taux de retour aux joueurs (pourcentage des mises redistribué aux joueurs - TRJ) représentent environ 65 % du chiffre d'affaires de la FDJ, 76 % pour le PMU et de 85 % à 88 % pour les casinos et 94 % pour le jeu en ligne (hors FDJ et PMU) [\[8\] \(#sd\)](#). Avec près d'un joueur dans l'année sur deux, la dépense moyenne en jeux de hasard et d'argent est estimée à 134 € par an et par habitant [\[1\] \(#sd\)](#). Les recettes fiscales se mesurent également en milliards d'euros (4,6 milliards en 2005).

En Europe, en 2010, les recettes annuelles du secteur des jeux d'argent et de hasard, en termes de produit brut des jeux (PBJ = mises moins les gains), ont été estimées à 80 milliards d'euros, dont 23 milliards pour les seuls services en ligne, secteur encore minoritaire (8,5 % du marché mondial des jeux de hasard et d'argent) mais en pleine expansion, qui devrait voir son volume multiplié par deux en cinq ans [\[12\] \(#sd\)](#).

Consommation

[haut du document \(#haut\)](#)

Une pratique courante...

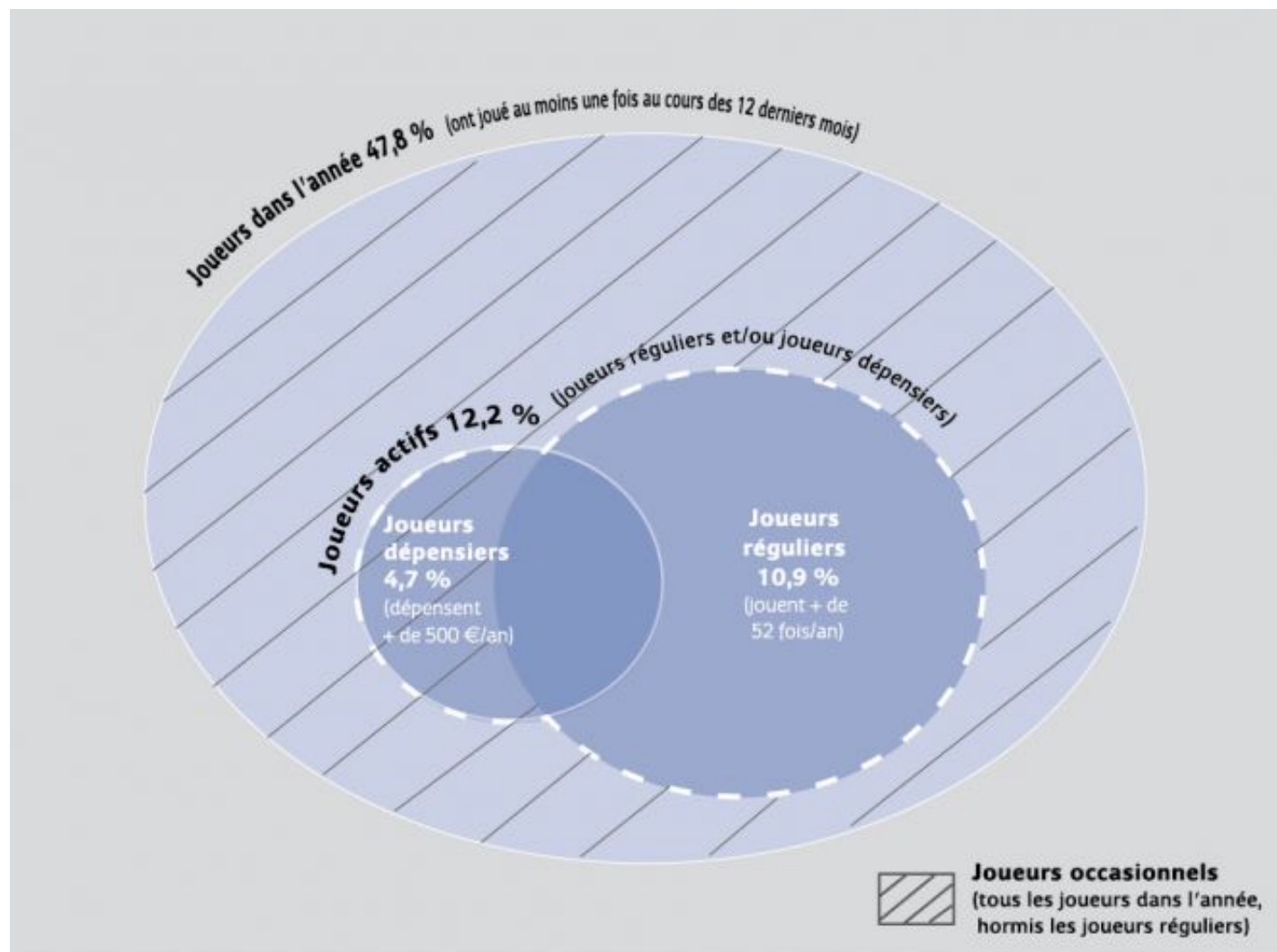
Définition des joueurs : les différentes catégories

Cette typologie des joueurs repose sur l'intensité du jeu (fréquence ou montant des dépenses) :

- joueur dans l'année : a joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois ;
- joueur actif (joueur régulier et/ou dépensier) : a joué au moins 52 fois au cours des 12 derniers mois (joueur régulier) et/ou a misé au moins 500 euros au cours des 12 derniers mois (joueur

dépensier) ;

le joueur actif est donc soit un joueur régulier, soit un joueur dépensier, soit les deux. C'est au sein de la population des joueurs actifs que l'on peut estimer le nombre de joueurs à risque modéré et de joueurs excessifs formant le groupe des joueurs problématiques.



Les pourcentages correspondent à des prévalences en population générale

Jeux « traditionnels »

Un Français de plus de 18 ans sur deux a joué à un jeu de hasard et d'argent (JHA) au cours des 12 derniers mois (47,8 % des 18-75 ans) [\[4\] \(#sd\)](#). La majorité des personnes qui jouent le font assez exceptionnellement et n'investissent que d'assez petites sommes d'argent : 10,9 % seulement de la population jouent à un rythme au moins hebdomadaire et 4,7 % dépensent plus de 500 euros dans l'année.

Les hommes sont plus joueurs et cette prédominance masculine est d'autant plus marquée que l'activité de jeu s'intensifie. Ainsi, 51,3 % des hommes déclarent avoir joué au cours des 12 derniers mois, contre 44,4 % des femmes, et ils sont 13,8 % à jouer au moins une fois par semaine, contre 8,0 % des femmes. Si 7,1 % des hommes ont dépensé plus de 500 euros au cours de la dernière année, ce n'est le cas que pour 2,1 % des femmes.

La pratique des jeux de hasard et d'argent est plus fréquente parmi les adultes âgés de 25 à 34 ans, elle décroît ensuite. Elle varie en sens inverse du niveau d'études ; plus la fréquence de jeu augmente, plus la part de personnes ayant un niveau d'étude supérieur au baccalauréat diminue.

En 2011, près de la moitié (44 %) des jeunes Français de 17 ans déclarent avoir déjà joué à un JHA au cours de leur vie et 39 % au cours des 12 derniers mois. Comme chez les adultes, on trouve davantage de joueurs parmi les garçons (50 % contre 38 % des filles) [\[13\] \(#sd\)](#).

Chez les adolescents comme chez les adultes, ce sont les jeux de tirage ou ceux de grattage, pour lesquels un apprentissage n'est pas ou peu nécessaire, qui sont les plus pratiqués. Ainsi, respectivement 75,0 % et 62,2 % des joueurs actifs adultes y ont joué au cours des 12 mois précédant l'enquête en 2010, ainsi que 88 % des jeunes de 17 ans ayant joué dans l'année.

Jeux en ligne

Concernant le jeu sur Internet, illégal à la date de la première enquête en 2010, un peu moins d'un joueur actif sur dix (9,1 %) déclarait s'y être adonné. Ces joueurs actifs en ligne, âgés pour près de la moitié (45,1 %) de moins de 35 ans, étaient huit fois sur dix des hommes (81,6 %) [\[4\] \(#sd\)](#).

Depuis l'ouverture, en 2010, du marché des jeux sur Internet pour les paris sportifs et hippiques et le poker, deux enquêtes spécifiquement dédiées au jeu en ligne ont été menées en 2012. La première (Prévalence-e-JEU 2012), réalisée auprès d'un échantillon représentatif de la population française adulte, permet d'estimer la prévalence des JHA en ligne, au sein de la population générale. La seconde (e-ENJEU 2012), conduite auprès d'un échantillon d'internautes dont la structure sociodémographique a été calée sur celle de l'ensemble des internautes français, permet de décrire les profils des personnes concernées, les pratiques de jeux, et leurs impacts.

Ainsi, en 2012, 3,7 % des personnes âgées de 18 ans et plus déclarent avoir joué en ligne à un JHA au cours des 12 mois précédant l'enquête, soit environ 2 millions de personnes [\[5\] \(#sd\)](#). Seul un quart d'entre eux sont des joueurs exclusifs sur Internet (les autres ayant aussi une pratique des jeux « traditionnels »). La majorité des joueurs en ligne joue de manière occasionnelle : 55,0 % jouent moins d'une fois par semaine. Toutefois, la part de joueurs réguliers (au moins 1 fois par semaine) est bien plus élevée que celle relevée en 2010 parmi l'ensemble des joueurs (45,0 % contre 22,8 % de l'ensemble).

Comme pour les jeux « traditionnels », la pratique des JHA en ligne est surtout masculine (57,2 %) mais en comparant le profil sociodémographique des joueurs en ligne à celui de l'ensemble des joueurs, on constate qu'il s'agit d'une population plus jeune, davantage diplômée et appartenant à des catégories sociales supérieures.

Chez les adolescents de 17 ans, l'enquête ESCAPAD, menée en 2011, permet d'appréhender ces comportements de jeux sur Internet. Bien qu'interdite aux mineurs dans la loi de 2010, la pratique de jeux en ligne est déclarée par 14 % des joueurs dans l'année, ce qui suppose des stratégies de contournement. Cette pratique est particulièrement répandue chez les jeunes joueurs de poker, parmi lesquels 39 % jouent généralement en ligne [\[13\] \(#sd\)](#).

... des usages problématiques plutôt rares

Des outils de dépistage du jeu problématique en population générale ont été mis en place depuis quelques années. Les trois principaux sont le SOGS (South Oaks Gambling Screen), le DSM-IV et l'ICJE (Indice canadien du jeu excessif). C'est ce dernier, considéré comme plus graduel et utilisé par différentes études internationales récentes, qui a été retenu dans le cadre des trois grandes enquêtes menées en France auprès des joueurs et auxquelles a collaboré l'OFDT.

Jeux « traditionnels »

À partir des réponses des joueurs actifs aux 9 questions du test ICJE, il est possible de calculer le nombre de joueurs à risque modéré et de joueurs excessifs (formant ensemble le groupe des joueurs problématiques). Dans l'ensemble de la population française, on peut estimer que 0,9 % des individus (400 000 personnes) présentent un risque modéré et que 0,4 % sont des joueurs excessifs (200 000 personnes), soit 1,3 % de joueurs dits problématiques [\[4\] \(#sd\)](#).

Jeux en ligne

Parmi les personnes ayant déclaré avoir joué à un JHA en ligne au cours des 12 derniers mois, six joueurs sur dix (59,2 %), n'ont pas de problèmes avec cette pratique, un quart (23,8 %) présente un risque faible de développer des problèmes avec sa pratique, alors que un sur dix (10,4 %) peut être classé comme joueurs à risque modéré et 6,6 % comme des joueurs excessifs [\[5\] \(#sd\)](#).

Éléments de comparaisons internationales

La diversité des tests de repérage du jeu problématique utilisés selon les pays rend délicates les comparaisons internationales. Toutefois, avec une prévalence totale de 1,3 % pour le jeu dit problématique, la France se classe à un niveau relativement bas par rapport aux autres pays ayant mené ce type d'enquête. Il se place loin derrière les États-Unis ou l'Australie (autour de 5 %) mais également en retrait par rapport à l'Italie, le Canada, la Belgique et la Grande Bretagne plutôt aux alentours de 2 % [\[4\] \(#sd\)](#).

Concernant le jeu en ligne, une prévalence du jeu en ligne de 3,7 % situe la France à un niveau intermédiaire par rapport aux quelques (rares) pays disposant d'enquêtes nationales équivalentes : 1 à 2 % aux États-Unis (où le jeu en ligne est prohibé), 2 à 3 % aux Pays-Bas, 2,1 % au Canada, jusqu'à 14 % au Royaume-Uni. L'Hexagone est aussi dans la moyenne pour le jeu problématique (17 %), proche de la prévalence mesurée chez les Canadiens (17,1 %) ou sur un échantillon de joueurs de différentes nationalités (16,6 %) [\[5\] \(#sd\)](#).

Conséquences

[haut du document \(#haut\)](#)

Un impact sanitaire et social encore mal décrit en France

Aucune étude française ne décrit le coût individuel ou sociétal du jeu problématique. Si les bénéfices économiques de l'industrie du jeu et ses retombées en termes d'emploi sont connus, il est impossible de mesurer la part liée au jeu problématique. L'impact sur les joueurs et leurs proches peut être considérable : conséquences financières, pouvant aller jusqu'au

surendettement ou à la faillite, mais aussi relationnelles et familiales (séparations, isolement...), professionnelles (perte d'emploi...), psychologiques (dépression, anxiété...) et physiques (symptômes liés à la consommation d'alcool ou d'autres produits psychoactifs, dénutrition, suicide...) [\[13\] \(#sd\)](#).

L'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) permet d'estimer le niveau de risque des joueurs sur des critères cliniques auto-évalués. Selon la terminologie associée à cette échelle, la prévalence du jeu excessif en France est estimée, en 2010, à 0,4 % de la population des 18-75 ans, soit environ 200 000 personnes. Celle des joueurs à risque modéré s'élèverait à 0,9 % (soit approximativement 400 000 personnes), pour un total de 1,3 % de joueurs problématiques [\[4\] \(#sd\)](#).

Quant aux jeux de hasard et d'argent en ligne, selon ce même indice ICJE, ils induisent pour une part importante des joueurs des risques d'addiction (10,4 % des joueurs en ligne ont des pratiques à risque modéré) ou des problèmes avérés nécessitant sans doute une prise en charge sanitaire et sociale (6,6 % sont des « joueurs excessifs »). Ces données confirment que ces activités sur Internet sont plus à risque que sur l'offre de jeu traditionnelle [\[5\] \(#sd\)](#).

Indice canadien du jeu excessif (ICJE)	
Questions :	
	Au cours des douze derniers mois...
	Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre ?
	Avez-vous besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation ?
	Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant ?
	Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer ?
	Avez-vous déjà senti que vous aviez peut-être un problème avec le jeu ?
	Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété ?
	Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu ?
	Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières à vous ou à votre entourage ?
	Vous êtes-vous déjà senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui arrive quand vous jouez ?
Réponses et score associé (par question) :	
Jamais (0), Parfois (1), La plupart du temps (2), Presque toujours (3)	
Calcul du score : somme des scores des 9 items	
Interprétation :	
- Sans risque : 0	
- À faible risque : 1-2	
- À risque modéré : 3-7	
- Excessif : ≥ 8	

Au Canada, une enquête menée auprès de joueurs révèle que 20 % à 30 % d'entre eux ont perdu leur emploi et sont en faillite personnelle à cause du jeu [\[14\] \(#sd\)](#). En France, l'association SOS Jeux indique que 20 % des joueurs confrontés au surendettement ont commis des délits (abus de confiance, vol, contrefaçon de chèques...). Enfin, une étude menée en Australie à la demande de la Productivity Commission chiffre le coût social du jeu à environ 15 € par habitant

et par année [\[15\] \(#sd\)](#).

Cadre légal et orientations publiques récentes

[haut du document \(#haut\)](#)

La France a autorisé en mai 2010 les jeux en ligne. Le cadre juridique de la politique de l'État concernant l'ouverture du marché des jeux de hasard et d'argent (JHA) est fourni par la loi du 12 mai 2010, régulant le secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne et donnant ainsi naissance à une autorité administrative indépendante, l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL).

L'ARJEL a pour mission d'une part d'assurer la régulation technique du marché (rédaction du cahier des charges approuvé par l'Etat, attribution des licences d'exploitation), d'autre part de contrôler l'offre légale (contrôle de conformité des installations des opérateurs de jeux).

En autorisant le jeu et les paris en ligne, la volonté du législateur a été d'encadrer l'offre et la pratique des jeux et, tout particulièrement, d'en contrôler l'exploitation. La prévention du jeu excessif ou pathologique et la protection des mineurs figurent parmi les objectifs prioritaires (art. 3). Les opérateurs sont tenus d'empêcher la participation des mineurs aux jeux ou aux paris qu'ils proposent en ligne. Sur son site, l'opérateur a obligation d'exiger la date de naissance du joueur au moment de l'inscription, ainsi qu'à chacune de ses visites (art. 5).

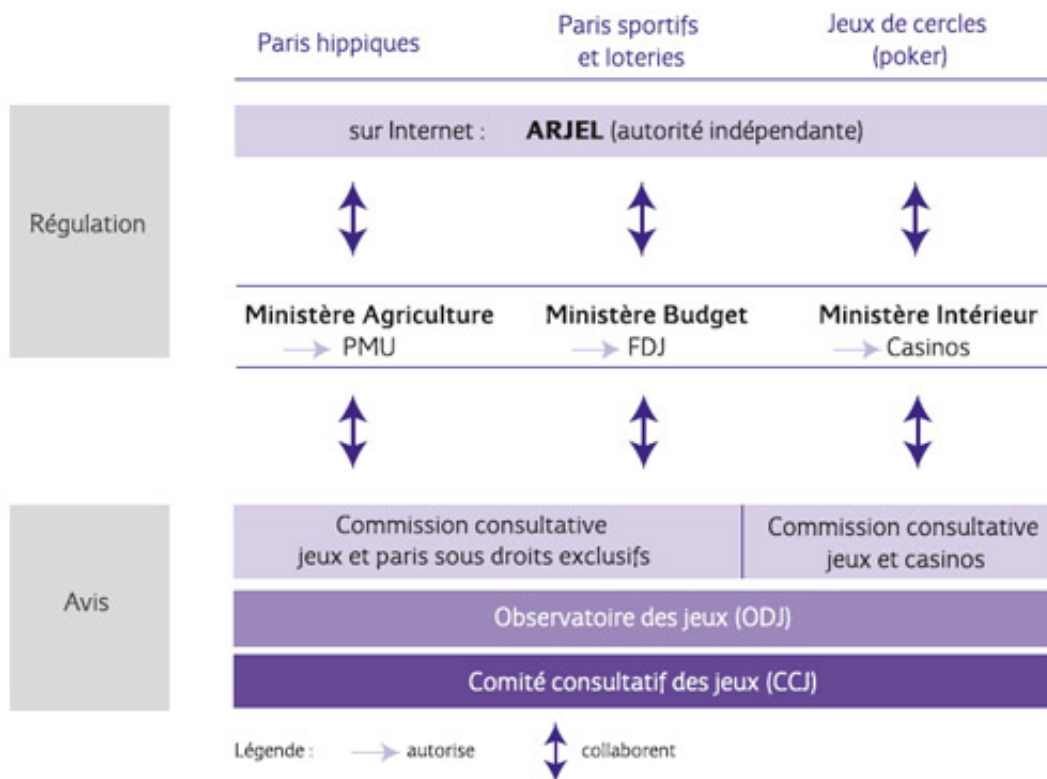
L'opérateur est également tenu, lorsqu'un client potentiel veut s'inscrire sur son site, d'interroger l'ARJEL, qui le renseigne sur l'inscription ou non du client candidat au fichier des interdits de jeu, tenu par le ministère de l'Intérieur. Toute personne interdite de jeu en vertu de la réglementation en vigueur, ou exclue de jeu à sa demande, y est répertoriée. Afin de prévenir les risques de dérive, l'opérateur doit mettre en place des mécanismes de modération et d'autolimitation des dépôts et des mises. Il doit communiquer en permanence à tout joueur son solde et afficher des messages de mise en garde. Il doit informer sur son site des procédures d'inscription sur les fichiers des interdits de jeu (art. 26 à 30). Ces dispositions législatives ont donné lieu à de nombreux textes d'application (sept décrets et trois arrêtés).

Les opérateurs agréés sont soumis à une fiscalité, répartie en droit fixe et contributions sociales variables selon le type de jeu. Une partie des recettes est affectée, entre autres, à la lutte contre le jeu excessif ou pathologique et à la protection des mineurs. L'organisation illégale de jeux en ligne est passible d'une peine maximale de 3 ans d'emprisonnement et de 45 000 euros d'amende. La publicité pour un site non agréé est sanctionnée. La connexion et les transactions financières avec les opérateurs illégaux peuvent être bloquées.

Le décret du 9 mars 2011 a créé une instance chargée d'émettre un avis éclairé au gouvernement sur toute question relative aux jeux : le Comité consultatif des jeux (CCJ), institué auprès du Premier ministre. Il centralise les informations issues des autorités de contrôle (dont l'ARJEL) et des opérateurs de jeux, veille à la cohérence de la régulation de l'ensemble des jeux de hasard et d'argent, émet des avis sur toute question y afférant, y compris l'information du public sur les dangers du jeu excessif. Présidé par un membre du Parlement, le CCJ comprend un collège de 19 membres (parlementaires, représentants ministériels), un observatoire des jeux composé de 8 membres et 2 commissions consultatives chargées respectivement de la politique d'encadrement

des jeux de cercle et de casino et de celle des jeux et paris sous droits exclusifs (exploités par la Française des Jeux ou le PMU).

Autorités de contrôle des jeux de hasard et d'argent



Sélection de documents

[haut du document \(#haut\)](#)

[1] Trucy F., *Rapport d'information sur l'évolution des jeux de hasard et d'argent*
Paris, Sénat, 2006, 362 p. (<http://www.senat.fr/notice-rapport/2006/ro6-058-notice.html>)

[2] INSERM, *Expertise collective : Jeux de hasard et d'argent, contextes et addictions*
Paris, INSERM, 2008, 480 p. (<http://www.inserm.fr/mediatheque/infr-grand-public/fichiers/thematiques/sante-publique/expertises-collectives/texte-integral-jeux>)

[3] [Evolution du chiffre d'affaires de l'industrie du jeu sur 1995-2013](http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/evolution-chiffre-daffaires-lindustrie-jeu-sur-1995-2013)
 (<http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/evolution-chiffre-daffaires-lindustrie-jeu-sur-1995-2013>)

Observatoire des jeux

[4] Costes J.M., Pousset M., Eroukmanoff V., Le Nézet O., Richard J.B., Guignard R., Beck F. et Arwidson P., *Les niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010*>

[Tendances, n°77, 2011, 8 p. \(/publications/collections/periodiques/lettre-tendances/niveaux-et-pratiques-jeux-de-hasard-et-argent-en-2010-tendances-77-septembre-2011/\)](#)

[5] Tovar M.L., Costes J.M. et Eroukmanoff V., Les jeux d'argent et de hasard sur Internet en France en 2012

[Tendances, n°85, 2013, 6 p. \(/publications/collections/periodiques/lettre-tendances/jeux-argent-hasard-sur-internet-france-2012-tendances-85-juin-2013/\)](#)

[6] Lamour (J.F), *Rapport [...] sur le projet de loi relatif à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne*

[Assemblée nationale, 2009, 512 p. \(http://www.assemblee-nationale.fr/13/rapports/r1860.asp\)](#)

[7] [Evolution du produit brut des jeux \(http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/evolution-produit-brut-des-jeux\)](#)

Observatoire des jeux

[8] Les jeux d'argent en France

[Insee Première, n° 1493, 2014, 4 p. \(http://www.insee.fr/fr/ffc/ipweb/ip1493/ip1493.pdf\)](#)

[9] [Données d'activité Française des jeux \(FDJ\)](#)

[\(http://www.economie.gouv.fr/observatoire-des-jeux/donnees-dactivite-francaise-des-jeux-fdj\)](#) Observatoire des jeux

[10] ARJEL, Le marché français des jeux d'argent et de hasard en ligne, Bilan 2012

[Paris, Arjel, 2013, 95 p. \(http://www.arjel.fr/IMG/pdf/bilan-2012.pdf\)](#)

[11] ARJEL, *Rapport d'activité 2013*

[Paris, Arjel, 2014, 49 p. \(http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-interactif-2013.pdf\)](#)

[12] Commission européenne, *Online gambling in the Internal Market - Commission staff working document*

[Strasbourg, European Commission, 2012, 105 p. \(http://ec.europa.eu/internal_market/gambling/docs/121023_online-gambling-staff-working-paper_en.pdf\)](#)

[13] Pousset M. et Tovar M.L., « Les jeux de hasard et d'argent » dans OFDT, *Drogues et addictions, données essentielles*

[Saint-Denis, OFDT, 2013, pp. 288-296 \(http://www.ofdt.fr/BDD/publications/docs/da13jeu.pdf\)](#)

[14] Vaillancourt F. et Roy A., *Gambling and government in Canada. 1969- 1998: how much, who pays, what payoff*

Canadian Tax foundation, Toronto, 2000, 72 p., ISBN 0-88808-156-1

[15] Productivity Commission, *Australia's gambling industries, summary*

[Report N° 10, AusInfo, Canberra, 1999, 61 p.](#)

http://www.pc.gov.au/data/assets/pdf_file/0004/49234/summary.pdf

Repères législatifs et réglementaires

[haut du document \(#haut\)](#)

- Loi n°2010-476 du **12 mai 2010** (http://bdoc.ofdt.fr/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=63706) relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, JORF du 13 mai 2010 ; NOR BCFX0904879L
- Décret n°2010-509 du **18 mai 2010** (http://bdoc.ofdt.fr/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=63712) relatif aux obligations imposées aux opérateurs agréés de jeux ou de paris en ligne en vue du contrôle des données de jeux par l'Autorité de régulation des jeux en ligne, JORF du 19 mai 2010 ; NOR BCRB1012570D
- Décret n°2010-623 du **8 juin 2010** (http://bdoc.ofdt.fr/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=63843) fixant les obligations d'information des opérateurs agréés de jeux ou de paris en ligne pour la prévention des risques liés à la pratique du jeu et modifiant le décret n°2010-518 du 19 mai 2010 relatif à la mise à disposition de l'offre de jeux et de paris par les opérateurs agréés de jeux ou de paris en ligne, JORF du 9 juin 2010 ; NOR BCRB1013829D
- Décret n°2010-624 du **8 juin 2010** (http://bdoc.ofdt.fr/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=63844) relatif à la réglementation des communications commerciales en faveur des opérateurs des jeux d'argent et de hasard ainsi qu'à l'information des joueurs quant aux risques liés à la pratique du jeu, JORF du 9 juin 2010 ; NOR BCRB1013925D
- Arrêté du **8 juin 2010** (http://bdoc.ofdt.fr/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=63858) relatif au contenu et modalités d'affichage du message d'information relatif à la procédure d'inscription sur le fichier des interdits de jeu, JORF du 9 juin 2010 ; NOR BCRB1015075A
- Décret n°2011-252 du **9 mars 2011** (http://bdoc.ofdt.fr/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=66247) relatif au Comité consultatif des jeux, JORF du 10 mars 2011 ; NOR BCRB1102248D
- Arrêté du **11 mars 2011** (http://bdoc.ofdt.fr/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=66248) portant nomination à l'Observatoire des jeux, JORF du 13 mars 2011 ; NOR BCRB1103934A

Dernière mise à jour : novembre 2014