



LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD EN LIGNE DES 15-17 ANS : PRATIQUES ET CONSÉQUENCES

Marie-Line Tovar, ARPEJ

Directrice du pôle Recherche, développement et évaluation

D'après l'analyse de la littérature internationale, certaines modalités de jeux d'argent et de hasard (JAH) sont davantage associées à des comportements de jeux problématiques chez les adolescents (Tovar et al. 2022). Alors que l'accès à Internet est généralisé chez les jeunes générations, ceux qui jouent en ligne paraissent plus concernés par des comportements à risque et sont plus nombreux à être des joueurs problématiques.

De nouvelles analyses de l'étude ENJEU-Mineurs, qui a interrogé en 2021 un échantillon de mineurs âgés de 15 à 17 ans, permettent de comparer les activités de JAH en ligne et celles en points de vente, qui confirment ces conclusions. En effet, la moitié des jeunes de 15 à 17 ans déclarant des activités de JAH sur Internet jouent à plus de jeux et ont des fréquences et des montants de mises supérieurs à ceux pratiquant en points de vente. Alors qu'ils sont plus concernés par l'exposition aux communications publicitaires et aux croyances erronées relatives à ce comportement, le niveau de risque de jeu problématique calculé à partir de l'indice canadien du jeu excessif (ICJE) est trois fois plus élevé chez les joueurs en ligne que chez ceux en points de vente.

L'ensemble de ces résultats est présenté dans le premier numéro de Points Clés, nouveau support de valorisation de l'Association de recherche et prévention sur les excès du jeu (ARPEJ).

INTRODUCTION

Publiés en 2022, les premiers résultats de l'étude ENJEU-Mineurs, réalisée dans le cadre d'un partenariat entre l'Autorité nationale des jeux (ANJ) et l'association SEDAP, ont montré qu'un tiers des adolescents de 15 à 17 ans jouaient à des jeux d'argent et de hasard (JAH) et ce, même si l'offre leur en est théoriquement interdite. Parmi ces jeunes joueurs, la moitié jouent en ligne. L'augmentation constante du nombre d'adolescents qui recourt à Internet pour les JAH est mise en évidence dans de nombreuses recherches. En France, alors que 98 % des 12 à 17 ans ont accès à une connexion Internet (Baromètre du numérique, Credoc 2022¹), la communication et le divertissement numériques sont la norme, exposant ces jeunes générations à un large éventail d'opportunités de jeux à distance (**encadré 1**), parmi lesquels les jeux d'argent et de hasard.

Le cadre de référence de l'Autorité nationale des jeux (ANJ) impose aux opérateurs de jeux d'argent de protéger les mineurs, une nécessité confortée par la proportion inquiétante de joueurs en ligne pour lesquels les contrôles sont plus complexes. Cette analyse complémentaire d'ENJEU-Mineurs compare les pratiques en ligne aux activités en points de vente. Compte tenu des effectifs de l'échantillon, le groupe des joueurs en ligne inclut des jeunes qui ont recours exclusivement à ce support (11,3 %) et d'autres qui combinent les deux modalités de jeux (38,8 %). De son côté, le groupe des joueurs en points de vente utilise uniquement ce support.

Cette investigation décrit les spécificités des JAH en ligne et leur impact sur ces jeunes joueurs. Les éléments de contexte (partenaires, provenance des mises), ceux relatifs aux types de jeux, les effets perçus des expositions aux communications publicitaires et aux gains marquants ont été examinés. Pour finir, des recommandations sont proposées en termes de prévention et de réduction des risques et des dommages pour cette population de joueurs.

Encadré 1 : Les activités de jeu sur internet

Les activités de jeux en ligne incluent le jeu de casinos en ligne (sur les machines à sous simulées, roulettes, etc.), le jeu lors des échanges de paris (où les joueurs font des paris privés avec d'autres parieurs et sont jumelés par le fournisseur de services), le jeu de loteries (par exemple, jouer au loto national via Internet ou utiliser une carte à gratter électronique) et le jeu sur les sites de poker en ligne (où les parieurs jouent en temps réel contre d'autres concurrents).

Le jeu en ligne concerne aussi les paris sportifs et hippiques, les casinos virtuels, les jeux vidéo, les jeux d'argent simulés sur les sites de médias sociaux et les simulations de jeu en ligne gratuites. De nombreux fournisseurs de services de jeu en ligne permettent l'installation de free-play qui donnent aux joueurs la possibilité de jouer gratuitement et de pratiquer le jeu sans dépenser d'argent ; il est également connu sous le nom de « mode démonstration » (« démo »).

¹ CREDOC, Baromètre du numérique, 2022 <https://www.credoc.fr/publications/barometre-du-numerique-edition-2022-rapport>

LA MOITIÉ DES 15-17 ANS JOUEURS DE JAH DÉCLARENT PRATIQUER EN LIGNE

La moitié des jeunes âgés de 15 à 17 ans qui déclarent avoir pratiqué au moins un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année précédant l'étude, le font sur Internet (50,1 %) (Tovar et Costes, Zoom n°3, 2022). Comparés aux pratiques exclusives en points de vente, la pratique en ligne (exclusive ou mixte) apparaît plus masculine (59,2 % vs 40,8 % pour les filles) mais il n'y a aucune différence significative selon l'âge (figure 1). Concernant les jeux de prédilection (celui où le joueur investit le plus de temps et/ou le plus d'argent), les plus pratiqués sur Internet sont le grattage (32,8 %), suivi des jeux de tirage (18,9 %) et des paris sportifs (18,7 %). Plus facilement accessible qu'en casino physique, l'activité en ligne de jeux de casinos (12,6 %) est surtout portée par le poker (légal en France) et les machines à sous (illégales en France) (figure 2).

Figure 1 : Lieux de pratique de jeu selon le sexe et l'âge (en %)

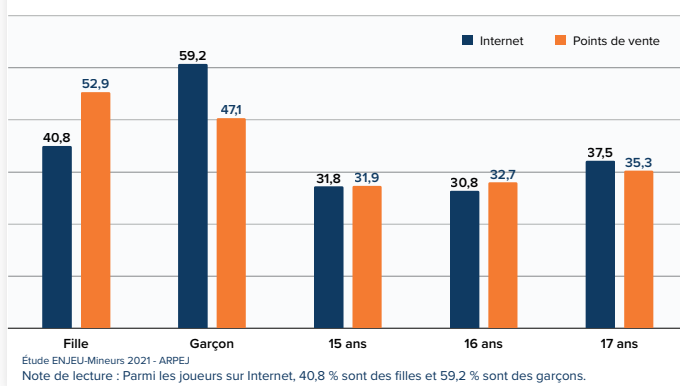
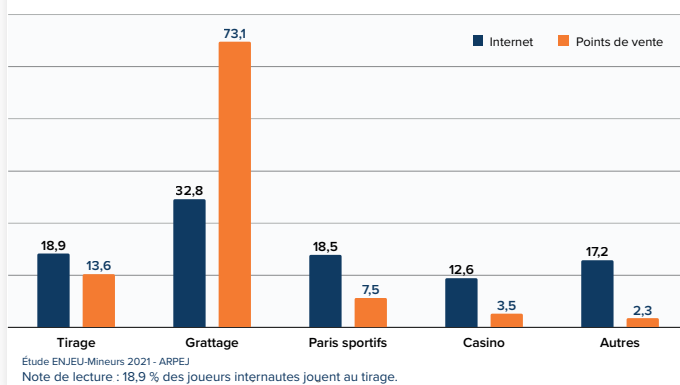


Figure 2 : Jeux de prédilection selon les lieux de pratique (en %)



DES FRÉQUENCES ET DES MISES PLUS ÉLEVÉES EN LIGNE

En comparaison des pratiques en points de vente, l'âge moyen de la première occasion de jeux sur Internet est plus élevé : 13,6 ans vs 12,4 ans. Les jeunes joueurs en ligne sont aussi plus férus de jeux vidéo (66,7 % vs 54,9 % pour ceux qui jouent en points de vente) ou de jeux virtuels sans mise d'argent réel (39,7 % vs 17,0 %), que ce soit sur les réseaux sociaux ou à partir d'une application (tableau 1).

La fréquence et les dépenses sont plus intenses en ligne. Les joueurs sur Internet ont une fréquence hebdomadaire de jeu deux fois plus élevée qu'en points de vente (35,0 % vs 15,9 %) et ils sont plus nombreux à dépenser des sommes

supérieures à 10 euros (58,6 % vs 38,2 %). La part des mineurs qui déclarent jouer à plus de trois jeux est bien plus élevée en ligne : 53,7 % vs 13,5 % en points de vente, à l'inverse de la part de ceux jouant à un ou deux jeux, approchant du double en points de vente (86,4 % vs 46,2 % en ligne) (tableau 2). Les analyses préalables à cette étude et la typologie établie (Costes et Tovar, Zoom n°9, 2022) avaient souligné que, comparés aux joueurs de grattage, les multi-joueurs à plusieurs jeux avaient des pratiques plus intenses et problématiques.

Tableau 1 : Autres pratiques de jeux en ligne

% parmi les joueurs (N = 1740)	Internet	Points de vente
Ensemble	100 %	100 %
Jeux vidéo		
Très souvent / Assez souvent	66,7 %	54,9 %
Parfois	19,6 %	23,3 %
Rarement / Jamais	13,7 %	22,0 %
Jeux virtuels		
Oui	39,7 %	17,0 %
Non	60,3 %	83,0 %

En rouge : Différence significative au seuil de 95 %
Source : Enquête ENJEU-Mineurs 2021 - ARPEJ

Tableau 2 : Pratiques du jeu de prédilection

% parmi les joueurs (N = 1740)	Internet	Points de vente
Ensemble	100 %	100 %
Fréquence du jeu de prédilection		
Une fois par semaine ou plus	35,0 %	15,9 %
Une à trois fois par mois	31,2 %	30,7 %
Moins d'une fois par mois	33,8 %	53,4 %
Dépense du jeu de prédilection		
Moins de 5 €	17,3 %	34,4 %
5 à moins de 9 €	24,1 %	27,4 %
10 à 14 €	28,2 %	24,5 %
15 € et plus	30,4 %	13,7 %
Nombre de jeux pratiqués		
1 jeu	24,9 %	54,8 %
2 jeux	21,4 %	31,6 %
3 jeux	18,9 %	8,4 %
4 jeux et plus	34,8 %	5,2 %

En rouge : Différence significative au seuil de 95 %
Source : Enquête ENJEU-Mineurs 2021 - ARPEJ

DES PRATIQUES EN LIGNE PLUS FRÉQUENTES AVEC DES AMIS OU EN SOLITAIRE

Lors de leurs activités de JAH, les mineurs interrogés déclarent utiliser majoritairement l'argent donné par un tiers (mère, père ou autre adulte). Cependant, en ligne, ils sont plus nombreux à recourir à leur argent de poche (58,4 % vs 45,3 %) (tableau 3). Leurs partenaires de jeux diffèrent selon le support de jeux : en effet, si la pratique avec leur mère ou père est toujours celle qui est le plus souvent déclarée, jouer avec des amis ou en solitaire se révèle plus commun en ligne : respectivement 20,5 % et 15,4 % (vs 14,3 % et 9,9 % en points de vente) (figure 3). Pour jouer en ligne, ces jeunes utilisent en priorité le ou les comptes en ligne de leurs parents, ce point méritant d'être creusé dans d'autres enquêtes.

Tableau 3 : Contexte des JAH

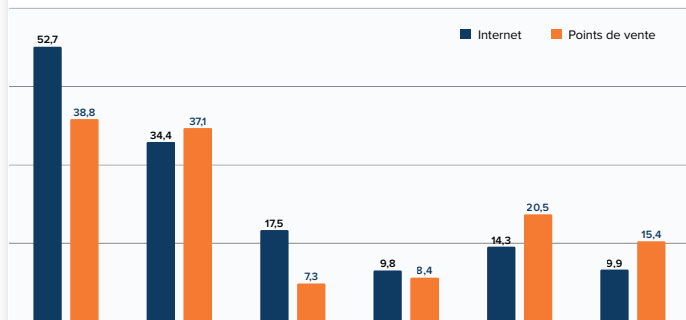
% parmi les joueurs (N = 1740)	Internet	Points de vente
Provenance des sommes mises		
Argent de poche	58,4 %	45,3 %
C'est ma mère qui me le donne	26,1 %	39,9 %
Cadeaux aux anniversaires / à Noël	25,9 %	23,3 %
C'est mon père qui me le donne	20,4 %	25,7 %
Don d'un autre adulte	7,2 %	14,7 %

En rouge : Différence significative au seuil de 95 %

Source : Enquête ENJEU-Mineurs 2021 - ARPEJ

Note de lecture : Sur Internet, 58,4 % des jeunes utilisent leur argent de poche dans les JAH

Figure 3 : Partenaires de JAH selon le lieu de pratique (en %)



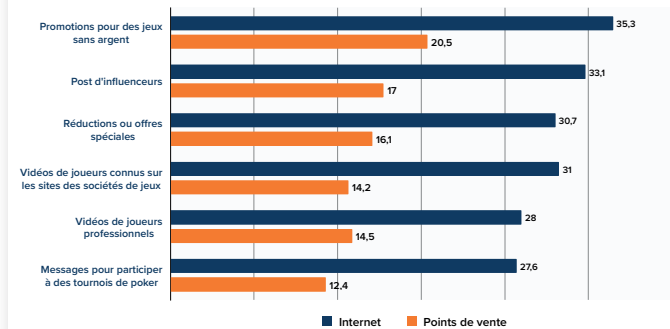
Étude ENJEU-Mineurs 2021 - ARPEJ

Note de lecture : Sur Internet, 52,7 % des joueurs ont leur mère comme partenaire de jeux contre 38,8 % en PdV.

EXPOSITION À LA PROMOTION DES JEUX ET IMPACTS DÉCLARÉS

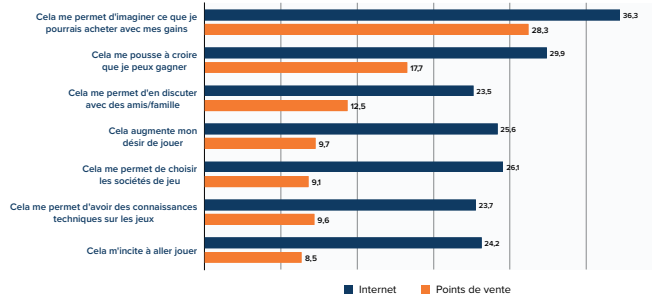
Comparativement aux joueurs en points de vente, les joueurs en ligne se déclarent globalement plus exposés à la promotion des jeux sans argent, aux post d'influenceurs (vedettes, sportifs, etc.), aux offres spéciales, aux vidéos et sites faisant la promotion de sites de pronostics sportifs ou de paris sportifs (figure 4). Les impacts déclarés de cette exposition aux publicités sont plus élevés chez les jeunes joueurs en ligne que ce soit en termes de pratiques ou de croyances erronées sur le jeu. Plus d'un tiers des 15-17 ans qui jouent en ligne (36,3 %) indiquent que cela leur permet d'imaginer ce qu'ils peuvent acheter avec leur gain contre 28,3 % des joueurs en points de vente. Ils sont aussi 29,9 % à estimer que cette promotion les pousse à croire qu'ils peuvent gagner (vs 17,7 % des joueurs en points de vente) (figure 5).

Figure 4 : Réception promotionnelle par lieux de pratique (en %)



Étude ENJEU-Mineurs 2021 - ARPEJ

Figure 5 : Impacts des publicités selon le lieu de pratique (en %)

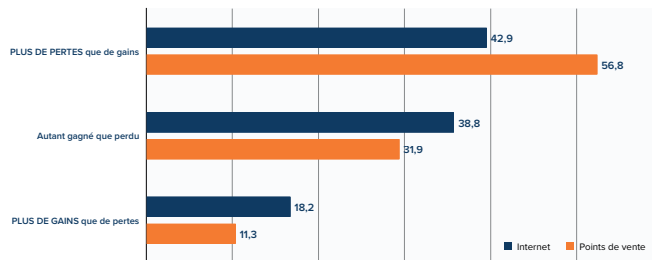


Étude ENJEU-Mineurs 2021 - ARPEJ

LE BILAN DES GAINS ET DES PERTES ET IMPACTS DES GAINS MARQUANTS

Quand il est demandé aux jeunes de faire le bilan de leurs gains et pertes, les joueurs en ligne sont plus nombreux à déclarer un bilan neutre (avoir autant perdu que gagné) : 38,8 % vs 31,9 % des joueurs en points de vente (figure 6) mais la part de ceux qui font état de davantage de gains que de pertes est aussi plus élevée (18,1 % vs 11,3 %), ceux qui jouent en points de vente déclarant à l'inverse des niveaux de pertes supérieurs (56,8 % vs 42,9 %). Ils sont aussi significativement plus sensibles à leur premier gain marquant² (21,9 % vs 16,5 %) et aux gains marquants de leur entourage (17,6 % vs 13,1 %) (figure 7).

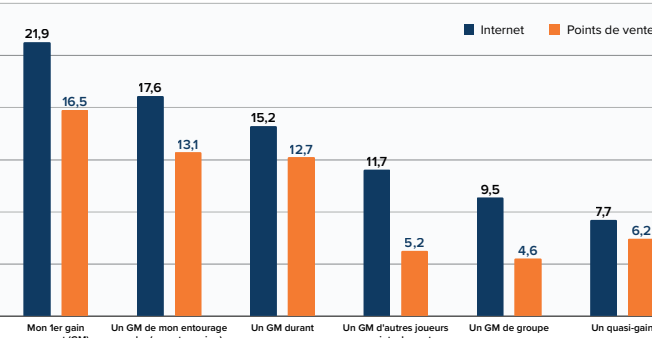
Figure 6 : Bilan des pertes et des gains (en %)



Étude ENJEU-Mineurs 2021 - ARPEJ

Note de lecture : Les joueurs internautes déclarent plus de gains que de pertes (18,2 % vs 11,3 %).

Figure 7 : Impact des gains marquants (en %)



Étude ENJEU-Mineurs 2021 - ARPEJ

Note de lecture : 21,9% des jeunes déclarent avoir eu un 1^{er} gain marquant sur Internet.

DES PRATIQUES EXCESSIVES PLUS NOMBREUSES EN LIGNE

La fréquence de jeu, le montant des mises, le nombre de jeux pratiqués et les croyances erronées générées par la promotion sont traditionnellement des facteurs prédictifs de pratiques de jeu problématique. L'indice canadien du jeu excessif (ICJE) est un auto-questionnaire (9 questions)

²Gain marquant : notion subjective qui renvoie à la valeur financière, l'utilisation du gain ou le moment de sa survenue. Le gain marquant peut concerner le joueur ou autrui.

qui permet de déterminer le degré de dépendance au jeu. Mesurée par cet outil, la part des joueurs interrogés par ENJEU-Mineurs rencontrant un problème dans leur activité de jeux d'argent et de hasard est nettement plus marquée chez les pratiquants en ligne (exclusifs ou non) qu'en points de vente. De la sorte, la proportion de joueurs problématique en ligne est trois fois plus élevée que celle en points de vente (33,1 % vs 10,7 %). Ces conduites problématiques se traduisent par des prises de risques plus soutenues en ligne qu'en points de vente : par exemple à travers la volonté plus marquée de récupérer l'argent perdu ou le fait de miser de plus en plus d'argent afin de satisfaire la recherche de sensation.

CONCLUSION

L'examen de l'activité des jeux d'argent et de hasard en ligne décrite par l'étude ENJEU-Mineurs fait apparaître des niveaux de pratiques supérieurs chez les jeunes joueurs en ligne par rapport à ceux en points de vente. Cette première approche devra nécessairement être complétée car la taille de l'échantillon des joueurs Internet « exclusifs » et celui des « mixtes », n'ont pas permis une analyse séparée et les accès multipliés et facilités par les proches ne sont pas suffisamment détaillés dans l'étude. L'analyse de la mesure du jeu excessif a pu également être surestimée comme c'est le cas dans les études en ligne mais aussi en raison du contexte du recueil (coupe d'Europe de football accompagnée de campagnes publicitaires intenses).

Le nombre de jeux joués, la fréquence de jeux et les montants misés sont plus conséquents en ligne. Ces pratiques en ligne sont favorisées par un soutien financier et des facilités d'accès données par les parents ou par d'autres adultes de l'entourage des jeunes mineurs de même que par une exposition plus marquée aux communications autour des jeux d'argent (post d'influenceurs, promotion...). Elles génèrent des conduites excessives et une prise de risque plus soutenues qu'en points de vente (volonté plus grande de récupérer l'argent perdu, de miser de plus en plus d'argent dans la recherche de sensation). La pratique de jeux en ligne ne se limite pas qu'aux jeux d'argent et de hasard, les autres activités (jeux vidéo et les jeux virtuels sans mise d'argent réel) viennent confirmer que ces sites de jeux simulés sont plus fréquemment consultés par des adolescents identifiés comme étant à risque de problèmes de jeu ou ayant déjà des problèmes de jeu (Derevensky 2005).

Ces modalités numériques ont pour effet d'installer et de pérenniser des illusions de contrôle du jeu et des croyances erronées comme celle d'avoir l'impression de gagner davantage en ligne qu'en points de vente. La diversité des jeux d'argent que les jeunes considèrent comme plus accessibles en ligne (par exemple les jeux de casinos, hors poker, qui sont des pratiques illégales en France), a certainement un impact sur ces ressentis. De fait, la disponibilité des outils numériques accessibles 24h/24 et les sollicitations incitant à continuer à jouer peuvent susciter des inquiétudes légitimes, la part des joueurs problématiques étant plus élevée chez les mineurs qui jouent en ligne que chez ceux qui pratiquent en points de vente.

Par ailleurs, les développements innovants dans les industries du jeu vidéo et du jeu d'argent et de hasard font craindre que les frontières structurelles entre ces deux es-

paces ludiques ne deviennent plus poreuses. Ces jeunes, davantage exposés à des opportunités de jeu à distance sont régulièrement sollicités, surtout par le biais des jeux d'argent simulés, dont l'un des risques induits par ces jeux est d'inciter les jeunes à développer un intérêt et une pratique des JAH qui s'amplifieront avec le temps. (Delfabbro, King et Derevensky, 2016a).



QUELQUES RECOMMANDATIONS D' ACTIONS

Etant donné l'importance de la prévalence du jeu problématique chez les adolescents et les nombreux effets indésirables qui y sont associés, les initiatives de prévention et de réduction des risques et de dommages auprès de ce groupe d'âge et de leur entourage doivent s'intensifier. De même, des efforts de contrôle mis en place par les opérateurs de jeux doivent être renforcés :

- Les programmes de prévention et de sensibilisation sur les risques associés aux jeux d'argent en ligne doivent cibler aussi bien les jeunes que leurs parents. Ces derniers ont souvent une image positive des jeux d'argent qui génère une acceptation tacite du jeu pour tous les membres de la famille et conduit par exemple à offrir des jeux en cadeaux. De tels comportements favorisent la perception du jeu comme une activité anodine et augmentent la probabilité d'une participation accrue des jeunes au jeu.
- Plus précisément, il est nécessaire que les parents appréhendent mieux le rôle des influenceurs (stars, sportifs...) et des vidéos publicitaires. Il est important qu'ils maîtrisent mieux les impacts des inscriptions de leurs jeunes sur les sites de bookmakers, mais aussi leurs pratiques de jeux « simulés en ligne » et la porosité entre gaming (jeux vidéo) et gambling (jeux d'argent) conçus pour familiariser les adolescents aux jeux d'argent et les pousser à aller jouer en ligne.
- L'attention des parents doit être particulièrement portée sur l'utilisation de l'argent de poche de leurs enfants, le contrôle des réseaux sociaux et sur les pratiques de jeux des adolescents.
- Dans la mesure où ils sont reconnus comme des facteurs de jeux problématiques, les impacts des gains marquants de l'entourage (parents, amis...) et des jeunes joueurs doivent faire partie de la sensibilisation.
- Les opérateurs doivent mettre en œuvre des systèmes de contrôle de l'accès en ligne de JAH des mineurs plus efficaces avant et également pendant le temps de jeu.

Encadré 2 : Méthodologie

ENJEU-Mineurs est une enquête quantitative auto-administrée par Internet menée auprès de jeunes âgés de 15 à 17 ans. Les répondants sont issus des bases de panels propres et partenaires de IDM-Families, institut indépendant spécialisé sur les études parents et enfants.

Entre le 25 mai et le 25 juin 2021, avec l'accord des parents, l'enquête a interrogé un échantillon de 5 000 jeunes âgés de 15 à 17 ans selon la méthode des quotas (sexe, âge, région). Une partie importante du recueil des données a donc été réalisée avant ou durant les quinze premiers jours de la coupe Euro 2020 (qui s'est en fait tenue en 2021). Les résultats ont été pondérés selon les données INSEE sur les 15 à 17 ans et un poids a été attribué à chaque individu de manière que la structure de l'échantillon soit calée sur celle de la population française de référence.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Delfabbro P., D. L. King, et Derevensky J.L. 2016a. Adolescent Gambling and Problem Gambling: Prevalence, Current Issues, and Concerns. *Current Addiction Reports* 3 : 268-74. <https://doi.org/10.1007/s40429-016-0105-z>.

Derevensky J. 2005. An empirical study of Internet gambling among adolescents: Need for concern. In 6th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues, Malmo, Sweden. Vol.3, November 2007, pp.11-30.

Tovar M.-L., Costes J.-M. La pratique des jeux d'argent et de hasard des mineurs en 2021 (ENJEU-Mineurs) *Zoom'Recherches* n°5, SEDAP, février 2022, 22 p.

Costes J.-M., Tovar M.-L. Jeux d'argent et de hasard des mineurs en 2021. Pratiques problématiques et facteurs de risque (ENJEU-Mineurs), *Zoom'Recherches* n°9, SEDAP, novembre 2022, 22 p.

Tovar M.-L., Costes J.-M. Revue de la littérature internationale : Pratique des jeux d'argent et de hasard chez les mineurs : Description des pratiques, croyances, contextes et rôle de l'environnement. SEDAP 2021, 73 p.



ARPEJ
11 rue Tronchet, 75008 Paris
www.arpej.eu
contact@arpej.eu
+33 (0)1 53 05 92 37

Directeur de la publication
Emmanuel Benoit

Rédaction en chef
Marie-Line Tovar

Remerciements pour leur relecture
Julie-Emilie Adès, Emmanuel Benoit

Remerciements

Aux membres du comité de pilotage
Aux jeunes et à leurs familles
À l'Institut IDM Families qui a réalisé le
recueil des données.

Création graphique
Antoine Bied

