



NOTE D'INFORMATION

Jeux d'argent et de hasard des 15-17 ans : Évolutions récentes et perspectives



Pôle Recherche, développement et évaluation

Marie-Line Tovar,
ml.tovar@arpej.eu

Paris, le 26.02.2024

Note n°2024-01, à l'attention de l'ANJ

**Comment évoluent les pratiques des mineurs qui, malgré l'interdiction de vente, jouent à des jeux d'argent et hasard (JAH) ?
Quel est l'impact des sollicitations publicitaires sur ces activités chez les 15-17 ans ?
Comment évaluer les comportements problématiques de ces jeunes ?**

Les informations issues de l'Étude nationale sur les impacts des gains marquants sur Internet (ENIGM 2023) apportent des éléments de réponse à ces questions et ouvrent des pistes de réflexion pour des recherches à venir. Dans le cadre de ce projet, un sous-échantillon de mineurs âgés de 15 à 17 ans (537 jeunes) a été interrogé. Ces jeunes ont renseigné leurs activités sur divers sites, dont ceux de JAH et décrit les impacts de leurs expositions aux communications autour de leurs gains et des gagnants.

En comparaison des niveaux observés en 2021¹ – que ce soit en ligne ou en points de vente – la part des mineurs déclarant une pratique de JAH a diminué. Même si la taille de l'échantillon 2023 est modeste, ces données font apparaître une tendance cohérente avec la baisse observée dans l'étude ESCAPAD 2022². Les résultats confirment également la perception de facilité d'accès aux JAH de ces jeunes mineurs. Selon les types de jeux, ceux-ci décrivent plus précisément les différentes modalités de l'aide obtenue de la part de leur entourage, pour avoir accès à un compte joueur en ligne ou pour réaliser des achats en points de vente.

Contexte

Alors que l'étude ENJEU-Mineurs 2021 a permis de constater chez les 15-17 ans des pratiques non négligeables de JAH et une forte exposition aux communications publicitaires relatives à cette activité, les conclusions du volet qualitatif d'ENIGM 2021³ avaient souligné le rôle d'Internet tant comme levier d'influence pour inciter les plus jeunes à pratiquer ces JAH que comme espace de survalorisation des gains marquants d'autrui pouvant avoir un impact sur ces mineurs.

C'est dans ce contexte et la continuité de la recherche ENIGM que 5 300 individus âgés de 15 à 45 ans ont été interrogés sur les impacts des gains marquants entre le 15 novembre et le 15 décembre 2023⁴. À l'inverse des deux études précédentes, centrées sur les joueurs d'argent de pur hasard âgés de 18 ans et plus, cette observation inédite a concerné tous les jeux d'argent en incluant un sous-échantillon de mineurs âgés de 15 à 17 ans.

Dans cette enquête, la part de jeunes mineurs représente 537 individus, soit 10 % de l'effectif total. Malgré cette taille modeste, cette nouvelle investigation fournit des éléments sur les pratiques de JAH post-Covid des mineurs. Ainsi, alors que la prévalence de pratique des JAH des adolescents était restée stable entre 2014 et 2021, elle semble avoir diminué depuis. Des hypothèses d'explication de ce recul sont proposées à partir de la présente étude. Ces résultats décrivent aussi, de façon plus précise que dans les enquêtes précédentes, le mode opératoire des jeunes joueurs pour contourner l'interdit de vente et leur perception de l'accès à ces jeux d'argent. Pour finir, l'analyse compare les scores de pratiques excessives obtenus par l'ICJE⁵ et par le GPSS-CAGI⁶.

¹Tovar 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

²Les jeux d'argent et de hasard à 17 ans, Résultats ESCAPAD 2022, Tendances OFDT 2023 n°157, 4 p.

³Tovar M.-L., Lelonek-Kuleta B., Costes J.-M., « Les impacts des gains marquants d'autrui ».

⁴Financé par le Fonds de Dotation de Recherche et de Prévention des Excès des Jeux (FD-REJ)

⁵L'indice canadien du jeu excessif (ICJE) est un auto-questionnaire (9 questions) qui permet de déterminer le degré de dépendance au jeu.

⁶Sous-échelle générale de gravité des problèmes (GPSS) de l'outil Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI) ou Indice canadien du jeu des adolescents (ICJA).

Baisse de la prévalence de jeux d'argent et de hasard chez les mineurs

Tableau 1 : Pratique des JAH chez les 15-17 ans

	2014	2021	2023
Effectifs	n = 665	n = 5000	n = 537
Activité de JAH en %	32,9 %	34,8 %	22,5 %

Source : Enquête ENIGM 2023 - ARPEJ

Depuis 2014, plusieurs mesures des activités de JAH des mineurs âgés de 15 à 17 ans au cours des 12 derniers mois ont été réalisées en France. La première a été effectuée par l'Observatoire des jeux en 2014 (Costes et al., 2015)⁷ et la deuxième entre mai et juin 2021 par l'association SEDAP (ENJEU-Mineurs 2021, Tovar et al., 2022). Cette enquête avait été conduite dans un contexte de fermeture partielle des points de vente pour cause de pandémie et alors que se tenait l'Euro 2020 de football, événement suscitant une activité publicitaire très conséquente. Entre ces deux périodes, la part de joueurs de 15 à 17 ans est statistiquement stable : 32,9 % vs 34,8 %.

Au contraire, les résultats de l'estimation ENIGM de fin 2023 font apparaître une nette baisse de la proportion de jeunes joueurs qui s'établit à 22,3 %. Un fléchissement qui confirme celui observé chez les jeunes de 17 ans entre 2017 et 2022 (Enquête ESCAPAD)⁸. Par ailleurs, cette baisse d'activité est plus marquée dans les points de vente où la part des jeunes mineurs qui déclarent y jouer est passée de 30,9 % à 16,8 %. Selon ces résultats, le grattage, jeu le plus pratiqué par ces jeunes joueurs, serait le seul à enregistrer une baisse statistiquement significative. Concernant les jeux pratiqués sur Internet, la proportion de jeunes mineurs concernés est passée de 17,4 % à 10,8 % (différence significative).

Même si la tendance mise à jour par ENIGM 2023 devra nécessairement être confirmée par un recueil auprès d'un échantillon plus conséquent et spécifique de jeunes, deux pistes de réflexion sont proposées pour l'expliquer. La première concerne l'impact du confinement sur les pratiques des jeunes et la seconde examine la place importante de la recherche de gains sur Internet.

Hypothèse 1 : Une rupture dans la hausse de la pratique de JAH liée aux difficultés économiques ?

Le premier axe de réflexion est centré sur le contexte respectif des deux enquêtes.

En mai-juin 2021, les conséquences de la pandémie (confinement, fermeture partielle des points de vente, mais aussi plus de disponibilité et des recours accrus à Internet...), la tenue décalée de la coupe Europe de Football 2020 et les sollicitations des opérateurs de paris sportifs ont sans doute stimulé l'activité des jeunes jouant à des JAH ou les ont conduit à développer et/ou amplifier leur pratique en ligne (50,1 % des joueurs ont déclaré avoir pratiqué leurs JAH en ligne entre juin 2020 et juin 2021, ENJEU-Mineurs 2021). L'enquête de novembre-décembre 2023 a été réalisée dans un tout autre contexte : en dehors de tout confinement ou d'événement sportif et dans une situation de crise économique et d'inflation conséquente et durable.

Quel est l'impact du contexte de ces enquêtes sur les niveaux de pratiques observés ? En dehors du facteur pandémie, la tendance aurait-elle été décroissante entre 2014 et 2023 ? Ou l'inflexion est-elle due à la situation financière post-Covid (moins d'argent de poche, des parents davantage en difficulté...) ? Quel est l'impact du retour à des conditions de sociabilité normale, c'est-à-dire un retour physique des jeunes dans les établissements scolaires, une disponibilité moindre et moins de connexion en ligne ?

Toutes ces questions sans réponse mettent en évidence de la nécessité d'un baromètre régulier sur les pratiques des jeunes. Une mesure tous les 3 ans aurait permis de mieux comprendre les évolutions des pratiques et les impacts de la pandémie sur leurs activités de jeux d'argent et de hasard.

Hypothèse 2 : Une recherche de gains qui s'est diversifiée ?

En 2023, parmi les activités pratiquées en ligne par ces jeunes de 15 à 17 ans, la consultation des réseaux sociaux (92,1 %), le fait de jouer à des jeux vidéo (47,6 %) et le suivi de compétitions sportives ou d'eSport (33,1 %) prédominent. En quatrième position (25,8 %), se classe le fait de participer à des activités en ligne dans un objectif de gagner de l'argent : sondages et enquêtes rémunérés, blogs rémunérés, parrainage, participation à des jeux-concours, tests de produits, visionnage de vidéos, vente d'objets... L'activité de jeux d'argent sur les sites français est citée par 10,1 % des jeunes.

Dans ce questionnaire portant sur les gains et les gains marquants, il a été demandé aux jeunes de décrire les activités pour lesquelles ils ont gagné de l'argent ou des cryptomonnaies au cours des 12 derniers mois. Les activités qui permettent de gagner de l'argent ont été citées en priorité, suivies des JAH (12,1 % vs 7,1 %). Viennent ensuite les gains obtenus lors de consultations de réseaux sociaux (5,8 %) et des jeux vidéo (5,6 %).

Un des enseignements de l'étude ENJEU-Mineurs 2021 étant que la motivation des 15-17 ans pour jouer à des JAH était avant tout financière, on peut se demander si, dans un contexte matériel difficile, les jeunes joueurs n'ont pas cherché à diversifier leurs sources de gains.

⁷ « Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014 », Costes et al., Les notes de l'Observatoire des jeux, n°6, 2015 Costes J.-M., Eroukmanoff V., Richard J.-B., Tovar M.-L. Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014. Les notes de l'Observatoire des jeux, ODJ, 2015, n° 6, 9 p.

⁸ Étude menée du 21 au 22 mars 2022 (OFDT)

Par rapport la période pré-Covid, antérieure à 2020, parmi les jeunes qui indiquent avoir obtenu des gains (argent ou cryptomonnaie) grâce à leurs activités en ligne, six sur dix (59,8 %) déclarent en 2023 avoir accru leurs consultations de ces sites, 28,0 % indiquent les consulter autant qu'auparavant et 12,1 % les consultent moins souvent.

La notion de gains et de recherche de gains en ligne doit être affinée dans une recherche future et plus particulièrement le concept « d'argent facile ».

La perception d'accès aux JAH variable selon les lieux

Parmi les quatre types de lieux de jeu cités dans cette étude (Internet, points de vente, hippodromes et casinos), l'accès aux JAH est perçu comme aisé sur Internet par 84,4 % des jeunes, suivi par l'accès en points de vente (74,2 %). Les activités les plus prisées par les jeunes sont les jeux de loterie et les paris sportifs présents via ces deux supports. Les hippodromes, dédiés aux activités de courses de chevaux et de paris hippiques, concernent moins les mineurs et ne paraissent accessibles qu'à 4 jeunes sur 10 (39,9 %) alors que pour les casinos, la proportion de jeunes qui déclarent un accès jugé facile est de 32,4 %.

Des interdits de vente contournés avec l'aide des adultes

Les moyens cités par les mineurs pour réaliser les paris-achats de JAH varient selon le type de jeux. La loterie est surtout déclarée comme accessible dans les points de vente (70,6 % pour le tirage, 79,8 % pour le grattage). Un peu plus d'un quart des jeunes (27,1 %) déclarent avoir réalisé eux-mêmes les achats en points de vente et près de la moitié d'entre eux profitent d'une aide de leur entourage ou d'un autre client du point de vente. La pratique du pari hippique se réalise à la fois en ligne grâce à un compte personnel (25,9 %) et en points de vente avec l'aide d'autrui (38,9 %). Pour les paris sportifs, les jeunes joueurs semblent utiliser tous les recours : la moitié les réalisent en ligne (50,1 %) et l'autre moitié en points de vente (dont 28,0 % avec une aide extérieure).

Le poker se joue surtout en ligne (57,6 % des jeunes), mais 42,0 % des jeunes déclarent une pratique en points de vente, dont 29,3 % avec l'aide d'autrui. Cette déclaration de pratique de poker en points de vente/casinos mériterait d'être documentée. Quelles sont ces activités et à quelle réalité correspondent-elles (poker entre amis, avec des mises... ?).

Quant aux machines à sous et autres jeux de casinos, les jeunes mineurs déclarent y jouer majoritairement en ligne (rappelons qu'en France la pratique est illégale sur Internet) pour les premières (51,4 %) et en casinos pour les seconds (53,8 %), dont 34,0 % grâce à autrui. Sur ce point également, les pratiques des jeunes devront être davantage explorées. Cette pratique de jeux de casinos en mode physique, c'est-à-dire dans des lieux où la pièce d'identité est requise, mériterait de plus amples investigations.

Des expositions aux publicités sur tous les types de gain en ligne

Ce sont en priorité sur les réseaux sociaux (66,9 % des jeunes), sur les plateformes de vidéos (60,3 %) et sur les sites d'influenceurs (51,0 %) que les jeunes signalent avoir reçu ou vu des communications et publicités valorisant les gains/les gagnants au cours des 12 derniers mois précédant l'étude. Ces expériences sur des sites de gaming ou de gambling (sites de JAH, sites de paris eSport ou sites de jeux vidéo, autres sites de JAH) concernent un tiers d'entre eux.

En comparant les sollicitations déclarées par les joueurs et par les non-joueurs entre les trois principaux diffuseurs de communications sur les gains (réseaux sociaux, vidéos en ligne et influenceurs) et les sites de JAH, ce sont les joueurs qui déclarent avoir été les plus sollicités : respectivement 78,8 % sur les réseaux sociaux, 77,0 % sur les plateformes de vidéo en ligne, 67,3 % sur les sites des influenceurs et 69,0 % depuis les sites de JAH. Pour les non-joueurs, les niveaux non négligeables sont respectivement de 63,8 % sur les réseaux sociaux, 56,0 % sur les plateformes de vidéo en ligne, 46,6 % sur les sites des influenceurs et 26,2 % depuis les sites de JAH.

Un outil de mesure de la gravité des problèmes de jeu qui nuance les résultats de l'ICJE

Publiée en 2010, la version finale de l'outil Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI) ou Indice canadien du jeu des adolescents (ICJA) (Phase III Final Report) est le premier instrument créé spécifiquement pour évaluer le jeu problématique chez les adolescents (Tremblay et al. 2010). La mesure composite est constituée de mesures individuelles des conséquences psychosociales néfastes dans divers domaines de fonctionnement (contrôle financier, social, psychologique, préoccupation et altération) ainsi que d'une sous-échelle générale de gravité des problèmes (Gambling Problem Severity Subscale-GPSS).

Cette sous-échelle de gravité des problèmes de jeu comporte neuf items de l'Inventaire canadien des jeux de hasard et d'argent pour adolescents⁹. L'échelle représente un continuum de gravité des problèmes de jeu : aucun problème (0-1), gravité faible à modérée (2-5) et gravité élevée (6-27), ce qui la distingue des autres échelles adaptées qui ciblent la gravité élevée plutôt qu'un continuum (Stinchfield, 2011). Selon les tests psychométriques (Turner et al., 2018), le GPSS est un instrument valide, qui présente des corrélations avec les facteurs connus du jeu problématique.

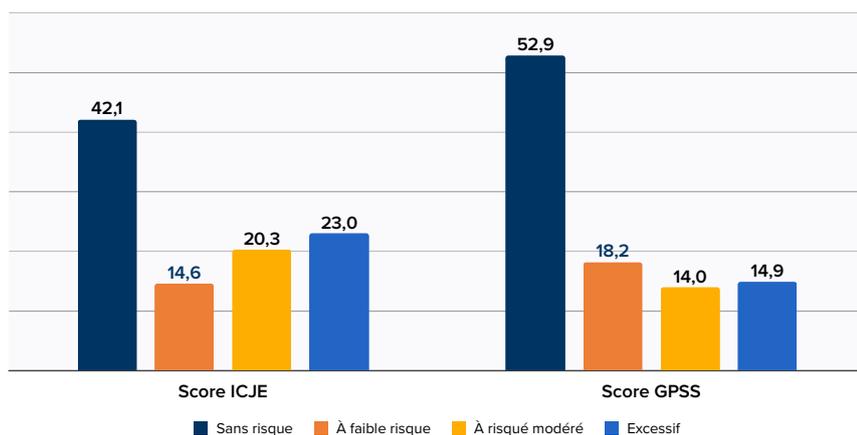
Dans cette étude ENIGM 2023, les deux échelles (ICJE et GPSS) ont été proposées aux jeunes. Appliqué à la population de 15-17 ans l'outil GPSS évalue la proportion de jeunes n'ayant pas de problème de jeu à 67,2 %, à 13,8 % pour ceux rencontrant des problèmes de gravité faible à modérée et à 19,0 % pour le groupe concerné par une gravité élevée. Selon les scores obtenus avec l'ICJE, 42,1 % des jeunes sont classés comme sans risque, 14,6 % à faible risque, 20,3 % à risque modéré et 23,0 % sont joueurs excessifs.

En appliquant les scores obtenus par le GPSS (score de 0 à 27) au découpage de l'ICJE (0=sans risque ; 1 à 2 = à faible risque ; 3 à 7 = à risque modéré et >=8 = excessif), les différences sont très conséquentes (graphique 1). La proportion des joueurs récréatifs ou sans risque est plus élevée de 10 points (52,9 % pour le GPSS vs 42,1 % pour l'ICJE), de même pour les joueurs à risque faible (18,2 % vs

⁹ ICJA ; Tremblay, Stinchfield, Wiebe et Wynne, 2010

14,6 %). À l'inverse, la part des joueurs à risque modéré et celle des joueurs excessifs sont moindres (respectivement 14,0 % vs 20,3 % et 14,9 % vs 23,0 %).

Graphique 1 : Comparaison des catégories de joueurs selon l'ICJE et le GPSS (en %)



Source : Enquête ENIGM 2023 - ARPEJ

Perspectives pour des études futures

Les résultats d'ENIGM 2023 sur les mineurs montrent que les pratiques de JAH des 15-17 ans se sont modifiées ces dernières années et qu'elles sont soutenues par un recours croissant à Internet. Dans un contexte de hausse des sollicitations publicitaires et d'une offre diverse et variée de possibilités de gains et de nouveaux paris comme ceux sur les compétitions eSport, ces données soulignent la nécessité de réaliser des mesures régulières des activités des plus jeunes.

L'évolution à la baisse des pratiques de JAH des mineurs sera à confirmer sur un échantillon plus conséquent qui permettra d'aborder diverses problématiques et d'apporter des réponses à différentes questions :

Cette désaffection vis-à-vis des jeux d'argent et de hasard est-elle due à un changement de pratique dans la recherche de gains ? Est-elle durable ou liée à la situation économique actuelle ?

Comment évolue la place d'Internet dans la perception de l'accès aux JAH des mineurs ? Est-ce que l'accès des points de vente leur paraît plus compliqué et pourquoi ? La baisse des achats de jeux de grattage en points de vente sera-t-elle confirmée et durable ?

Quels sont les impacts de la plus forte sensibilisation pour un contrôle plus effectif de l'interdiction de l'offre légale aux mineurs ?

Comment mieux décrire la participation conséquente de l'entourage de ces jeunes dans leur pratique de JAH et l'intervention des adultes en points de vente pour les différents types de jeux (étude qualitative) ?

Quel rôle jouent les sollicitations diverses dans la recherche « d'argent facile » (Étude ENIGM 2021) ?

Les activités de jeux de casinos déclarées par les mineurs soulèvent également des questionnements. La pratique déclarée par les jeunes de jeux de casinos physiques (poker, machines à sous et autres jeux de casinos), pour lesquels l'obligation de présenter une pièce d'identité devrait limiter leur accès, et ceux en ligne sur l'offre légale (poker) et illégale (machines à sous...) restent à approfondir.

Enfin, le test de l'outil d'évaluation des pratiques problématiques de jeu chez les adolescents est prometteur. Toutefois, des analyses complémentaires sont nécessaires avant de préconiser l'usage préférentiel de cet outil dans les études auprès des mineurs.