



Pauline Saliot, ARPEJ

Chargée d'étude statistiques

Marie-Line Tovar, ARPEJ

Directrice du pôle Recherche, développement, évaluation et formation

L'accès à Internet est présent dans le quotidien des jeunes générations qui y réalisent de nombreuses activités, y compris certaines impliquant des mises ou des investissements financiers. Fortement exposés aux communications commerciales et aux publicités en ligne, via leurs smartphones, tablettes, ordinateurs, ces derniers sont plus susceptibles de développer des comportements à risque. De nouvelles analyses de l'étude ENIGM 2023, réalisées sur un sous-échantillon de 1 113 jeunes adultes âgés de 18 à 24 ans, mettent en lumière que plus d'un tiers d'entre eux déclarent avoir obtenu un gain monétaire en participant à des sondages, des jeux-concours ou d'autres activités similaires en ligne. Par ailleurs, un cinquième (22,0 %) affirme avoir gagné de l'argent en jouant à des jeux d'argent et de hasard (JAH) sur des sites français, tandis qu'une minorité a obtenu des gains en investissant dans des actifs financiers. Au cours des 12 mois précédant l'étude, la plupart indique avoir été exposée à des communications ou publicités valorisant les gains et les gagnants sur les réseaux sociaux ou sur des plateformes de vidéo en ligne (YouTube, Twitch...).

Introduction

Appartenant à la génération Z, les jeunes âgés de 18 à 24 ans ont grandi avec les réseaux sociaux et les nouvelles technologies d'information, ce qui fait d'eux les cibles privilégiées des contenus en ligne. Les résultats de l'étude ENIGM (Étude nationale sur les impacts des gains marquants vécus en ligne) décrivent leurs activités sur Internet pour l'année 2023 : neuf jeunes sur dix (94,9 %) se connectent à Internet quotidiennement, que ce soit une ou plusieurs fois par jour. Le smartphone, principal moyen de connexion, est utilisé par huit jeunes sur dix (79,2 %), l'ordinateur étant un support de connexion secondaire (17,4 % des jeunes).

Cet accès à une multitude d'activités en ligne est aussi l'occasion de réaliser des gains (en monnaie ou cryptomonnaies), qu'il s'agisse d'activités rémunérées (sondages, jeux-concours...), de paris ou d'investissements financiers. Si ces opportunités répondent à des motivations financières, elles vont de pair avec des prises de risque plus ou moins élevées. Une étude récente¹ révèle que dans la tranche d'âge des 16-24 ans, un jeune sur deux est prêt à prendre des risques plus importants dans sa gestion financière pour augmenter ses revenus (48,0 %).

Cette analyse complémentaire décrit plus précisément les pratiques en ligne des 18-24 ans, leurs expériences de gains, mais également leur connexion avec les cryptomonnaies, leurs pratiques des jeux vidéo et des paris sur des compétitions de e-Sport et pour finir leur exposition aux différentes communications qui valorisent les gains et les gagnants de ces différentes activités. L'ensemble de ces résultats est présenté dans ce dernier numéro de *Points Clés*, publié sur le site internet de l'Association de recherche et prévention sur les excès des jeux (ARPEJ) : www.arpej.eu

Les réseaux sociaux sont privilégiés ainsi que les activités rémunérées en ligne

Pour la quasi-totalité des jeunes âgés de 18 à 24 ans (90,4 %), l'activité principale en ligne consiste à consulter les réseaux sociaux, le nombre médian déclaré étant de quatre (la moitié de l'échantillon a plus de quatre réseaux sociaux et l'autre moitié, moins de quatre). Ils déclarent ensuite un engagement dans des activités rémunérées en ligne : six jeunes sur dix (62,8 %) indiquent répondre à des sondages et enquêtes rémunérés, participer à des programmes de parrainage, s'inscrire à des jeux-concours ou encore tester des produits, une proportion similaire à l'ensemble de l'échantillon des 15-45 ans (63,0 %).

La pratique de jeux vidéo concerne, quant à elle, près d'un jeune âgé de 18 à 24 ans sur deux (48,6 %). Le suivi de compétitions spor-

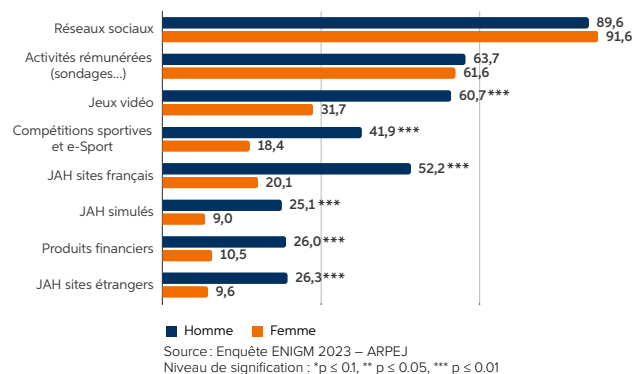
tives ou de e-Sport et la participation à des jeux sur les sites de JAH français sont validés respectivement par 38,8 % et 32,1 % des répondants. D'ailleurs, les joueurs de JAH sont 44,8 % à déclarer suivre les compétitions sportives ou de e-Sport (vs 30,9 % des non-joueurs). Pour finir, sont cités à égalité, la pratique de jeux d'argent simulés (sans investissement financier) (19,6 %), les paris financiers (19,4 %) et les JAH sur des sites étrangers (pratique illégale en France) (18,4 %).

Si la consultation des réseaux sociaux et la participation à des activités rémunérées en ligne ne présentent pas de différence significative entre les hommes et les femmes, les écarts sont plus manifestes dans les autres usages, avec une prédominance des hommes. (cf. *Graphique 1*)

Ceux qui se connectent sur ces sites rémunérateurs une à plusieurs fois par semaine et ceux qui utilisent principalement leur ordinateur sont significativement plus nombreux à jouer à des jeux d'argent et de hasard, à suivre des compétitions sportives ou de e-Sport ou à investir sur les produits financiers que ceux utilisant leur smartphone.

De plus, les jeunes qui perçoivent un revenu (qu'il soit inférieur ou supérieur à 1 000 euros) ont des pratiques semblables, notamment dans la participation à des activités rémunérées (64,8 % et 64,9 %) ou l'investissement sur les produits financiers (20,1 % et 23,2 %). En revanche, ceux n'ayant aucun revenu sont plus nombreux à suivre les compétitions sportives ou de e-Sport (43,2 % vs 35,7 % pour les revenus de moins de 1 000 euros et 37,9 % pour les revenus de 1 000 euros et plus).

Graphique 1 : Activités en ligne des 18-24 ans selon le genre (en %)



¹ Observatoire du sens de l'argent, Crédit Coopératif, 2024.

Impact du confinement sur la consultation de sites permettant de gagner de l'argent

La crise de la Covid-19 a provoqué un changement significatif dans les habitudes financières de ces jeunes. En effet, six jeunes de 18-24 ans sur dix affirment consulter plus souvent qu'avant 2020, des sites permettant de gagner de l'argent (60,7 %). Ceux qui ont un revenu inférieur à 1 000 euros semblent davantage impactés : six jeunes sur dix sont concernés (65,3 % vs 59,7 % des jeunes sans revenus et 58,8 % des jeunes ayant des revenus plus élevés).

Les gains sur Internet : une opportunité attractive *a fortiori* pour les jeunes sans revenus

Des chercheurs ont préconisé d'élargir la définition du jeu afin d'inclure non seulement des incitations monétaires, mais aussi d'autres types de gains (Floros, 2018a)². C'est ce qui a été initié dans cette étude avec des gains monétaires et des cryptomonnaies.

Parmi les 18-24 ans, trois jeunes sur huit (37,2 %) déclarent avoir obtenu en priorité un gain en participant à des activités en ligne tels les sondages rémunérés, les jeux-concours ou les tests produits. Les jeux d'argent et de hasard sur des sites français ont, quant à eux, permis à 22,0 % des répondants d'obtenir des gains, tandis que 14,2 % ont tiré profit de leurs investissements financiers en ligne. Ces expériences sont majoritairement masculines à l'exception des activités qui rétribuent directement les usagers. Parmi les jeunes sans revenus, un quart (27,4 %) déclare avoir déjà obtenu un gain en participant à ces activités en ligne.

De manière générale, on observe une corrélation entre le niveau de revenu et les gains issus des pratiques en ligne : plus les revenus de ces jeunes sont élevés, plus la part de ceux obtenant des gains est élevée, car leur capacité financière pour investir dans des paris ou réaliser des achats de skins par exemple, est par définition plus conséquente.

La cryptomonnaie³ : une monnaie virtuelle en plein essor

L'activité pour laquelle la part la plus importante de jeunes déclare des gains en cryptomonnaie est l'investissement sur les produits financiers. En effet, 4,1 % des 18-24 ans ont obtenu des revenus en monnaie virtuelle par ce biais, une proportion proche de celle observée au sein de l'ensemble de l'échantillon de cette étude (4,2 % des 15-45 ans).

Cependant, fait intéressant, la participation à diverses occupations rémunératrices, que l'on pourrait penser motivée avant tout par la recherche de gains en euros, comporte aussi une part de gains en cryptomonnaies (3,8 % des jeunes), équivalente à la proportion des 15-45 ans (3,2 %). Enfin, les jeux vidéo constituent la troisième source de revenus en cryptomonnaies : 2,8 % des jeunes ont obtenu des actifs via cette activité (2,3 % pour l'ensemble de la population 15-45 ans). Sans surprise, cette habitude est majoritairement masculine.

En 2023, les données⁴ publiées par l'Autorité des marchés financiers (AMF) indiquent que la proportion de jeunes investisseurs en cryptomonnaies a atteint des niveaux records, 14,1 % étant âgés de moins de 25 ans, doublant ainsi leur nombre par rapport à 2020. Cette monnaie virtuelle qui apparaît comme un moyen d'investissement et de rémunération particulièrement prisé par les jeunes cherchant des alternatives aux placements traditionnels, reste cependant très risquée du fait de sa volatilité.

Les jeux vidéo : une pratique développée et génératrice de gains

Les jeux vidéo, avant tout portés par les jeunes hommes, ont permis à 14,6 % d'entre eux d'obtenir des gains (vs 2,3 % des jeunes femmes). Autant pratiqués sur smartphone (47,8 %) que sur ordinateur (50,3 %), l'expérience de gains par le biais du jeu vidéo est cependant plus fréquente chez ceux qui privilégient l'ordinateur (13,6 % contre 7,5 % pour les utilisateurs de smartphone).

Cette tendance peut s'expliquer en partie par la généralisation des dépenses dans les jeux vidéo, notamment via les micro-transactions, les abonnements, l'achat d'objets virtuels (*skins*, etc.) et les *lootboxes*⁵. Ces mécanismes encouragent les joueurs à investir de l'argent réel pour améliorer leur expérience, personnaliser leurs avatars ou progresser plus rapidement dans le jeu. De plus, un tiers d'entre eux (35,0 %) déclarent avoir reçu ou vu des communications valorisant les gains ou les gagnants sur des sites de jeux vidéo.

Une pratique multiple des jeux d'argent et de hasard (JAH)

Un jeune sur cinq s'adonne à la pratique des jeux d'argent et de hasard simulés (qui regroupent à la fois des jeux vidéo ayant des caractéristiques des JAH, des jeux de casinos sociaux, de jeux vidéo avec mécanismes de boîte à butin... à participation payante ou gratuite), dans laquelle les jeunes hommes sont plus nombreux que les femmes à déclarer avoir remporté des gains (11,2 % contre 2,9 %). De plus, parmi les 18-24 ans, un quart (24,8 %) indique avoir reçu des communications commerciales / publicités sur les gains et les gagnants pendant leur pratique de JAH simulés.

Le jeu simulé ou « gratuit » sur les réseaux sociaux peut connaître un type et un niveau de renforcement différent de ceux en mode « démonstration ». Sur certains réseaux sociaux, l'accumulation « d'argent fictif » ou de « points » peut avoir des implications dans l'achat de biens ou de services virtuels ou permettre l'éligibilité à certains privilèges. L'un des risques des jeux d'argent simulés est son potentiel d'incitation à jouer ou à développer un intérêt pour le jeu d'argent réel qui se développera avec le temps (Delfabbro, King, et Derevensky 2016a)⁶.

Au cours des 12 mois précédant l'étude, un nombre significatif de jeunes âgés de 18 à 24 ans a déclaré avoir misé sur des JAH : 42,8 % ont misé en ligne ou en points de vente (PdV), 24,5 % sur internet exclusivement et 32,7 % dans des PdV exclusivement. Parmi eux, quatre sur dix jouent à plusieurs types de jeux d'argent et de hasard, multi-activité qui est considérée comme liée à une pratique à risque plus importante.

On observe également une différence significative selon les profils : plus de la moitié des joueurs de JAH (54,2 %) pratiquent aussi des jeux vidéo vs quatre non-joueurs sur dix (42,4 %) et un tiers des joueurs ayant une pratique de JAH excessive⁷ a déjà obtenu des gains financiers par le biais du jeu vidéo (33,9 %).

Les paris sur les résultats des compétitions e-Sport quant à eux, attirent une part non négligeable de la population des 18-24 ans avec 7,2 % de participants. Cette activité est une nouvelle fois plutôt masculine où un quart (24,3 %) des jeunes hommes ont déjà réalisé un pari vs seulement 6,6 % des femmes. Elle est surtout pratiquée par ceux qui se connectent en premier lieu sur un ordinateur (24,8 % vs 13,7 % des utilisateurs de smartphone).

² Floros, Georgios D., Konstantinos Siomos, Virginia Fisoun, et Dimitrios Geroukalis. 2013. « Adolescent online gambling: The impact of parental practices and correlates with online activities ». *Journal of Gambling Studies* 29 (1): 131-50.

³ Selon l'Autorité des marchés financiers (AMF), les « cryptomonnaies », plutôt appelés « crypto-actifs », sont des actifs numériques virtuels qui reposent sur la technologie de la blockchain (chaîne de bloc) à travers un registre décentralisé et un protocole informatique crypté. Sa valeur se détermine uniquement en fonction de l'offre et de la demande.

⁴ Données issues de reporting de transactions quotidiennes transmis à l'Autorité des marchés financiers (AMF), juillet 2023.

⁵ Les *lootboxes* sont des coffres à butins payants contenant des objets virtuels aléatoires.

⁶ Delfabbro, Paul, Daniel L. King, et Jeffrey L. Derevensky. 2016a. « Adolescent Gambling and Problem Gambling: Prevalence, Current Issues, and Concerns ». *Current Addiction Reports* 3 (3): 268-74. <https://doi.org/10.1007/s40429-016-0105-z>.

⁷ Selon l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE).

Omniprésence des communications valorisant les gains dans l'univers numérique

Au cours des 12 mois précédant l'étude, sept jeunes sur dix (70,3 %) déclarent avoir été exposés à des communications ou publicités qui valorisent les gains ou les gagnants sur les réseaux sociaux. La moitié d'entre eux (47,9 %) sont régulièrement exposés à ces messages, certains plusieurs fois par semaine ou même quotidiennement. Parmi ces jeunes exposés, six sur dix (63,0 %) ont vu ces messages sur des plateformes de vidéo en ligne comme YouTube ou Twitch. Sont cités ensuite les sites de JAH français, les sites d'influenceurs et les plateformes de paris e-Sport (respectivement 53,3 %, 49,0 % et 47,3 %).

Cette exposition varie selon le profil des 18-24 ans. Quel que soit le canal, les hommes déclarent y être davantage exposés que les femmes. Ce constat s'observe également en fonction du niveau de revenu : les jeunes percevant un revenu, qu'il soit faible ou élevé, y sont davantage confrontés que ceux qui sont sans revenus. Ceux percevant moins de 1 000 euros par mois sont particulièrement exposés sur les réseaux sociaux et les plateformes de vidéo en ligne (80,0 % et 70,6 %). Cette exposition est également plus marquée chez les jeunes qui se connectent principalement sur ordinateur.

Les jeux les plus concernés par des diffusions de communications sur les gains et les gagnants de jeux d'argent et de hasard, appartiennent à la famille de la loterie : les jeux de grattage (63,5 %) et de tirage (61,0 %) et les paris sportifs (59,2 %). Les femmes sont plus exposées aux messages sur le tirage et le grattage, tandis que les hommes rencontrent plus souvent ces communications pour d'autres types de JAH, comme les paris hippiques, sportifs, financiers ou les jeux de casino. Pour sept joueurs de JAH exposés sur dix (68,5 %), il s'agit de vidéos visionnées sur YouTube, suivi des réseaux sociaux (63,9 %) et pour finir, 47,5 % ont été ciblés par des vidéos diffusées sur les sites des opérateurs de jeu.

Ces publicités ou communications sont surtout reçues par mail (27,0 %). Les hommes sont plus nombreux à recevoir ces messages directement sur leur écran lors de pratiques de JAH réels ou simulés ou sur des sites de jeux vidéo / e-Sport, ou encore sur des plateformes où ils assistent en direct à un JAH. Quel que soit le jeu d'argent ou de hasard, les jeunes joueurs qui utilisent principalement un ordinateur semblent davantage exposés à ces communications que ceux qui se connectent via un smartphone.

Aussi, bien que les femmes soient moins exposées aux communications sur les machines à sous et autres jeux de casinos (26,6 % et 25,0 % vs 41,9 % et 41,4 % des hommes), elles sont néanmoins nombreuses à avoir assisté, en direct ou en rediffusion, à des gains sur les machines à sous (42,4 %) ou sur d'autres jeux de casinos (41,7 %).

Réactions des 18-24 ans face aux communications sur les gains

Les jeunes adultes non-joueurs ont des avis contrastés sur les messages et publicités mettant en avant les gains et les gagnants. Près de la moitié (47,4 %) estime que le côté négatif de ces activités n'est pas suffisamment mis en avant et quatre sur dix (43,8 %) considèrent que les histoires des gagnants sont des mises en scène pour montrer que l'on peut gagner. L'impact émotionnel de ces communications est cependant omniprésent : un quart (26,6 %) des jeunes non-joueurs déclarent être contents lorsqu'ils voient quelqu'un gagner et après avoir été exposés à ces messages, un cinquième (21,6 %) pense, qu'il est « facile de gagner de l'argent », particulièrement ceux qui sont exposés aux communications sur les réseaux sociaux.

Une proportion non négligeable envisage même de s'inscrire sur les sites concernés (9,0 % vs 7,6 % des 15-45 ans).

La différence entre les genres est notable : les jeunes femmes sont plus nombreuses que les hommes à percevoir la notion de mise en scène (48,6 % contre 36,3 %). Toutefois, elles sont plus fréquentes à exprimer des sentiments d'envie ou de jalousie envers les gagnants (17,3 % contre 8,6 % des hommes).

Les jeunes non-joueurs percevant moins de 1 000 euros par mois semblent les plus impactés par ces communications. Après les avoir vues, trois sur dix (29,2 %) estiment que « gagner de l'argent est facile », (vs 14,7 % des sans revenus et 21,6 % de ceux ayant des revenus de 1 000 euros ou plus). De même, trois sur dix (32,0 %) se disent être contents de « voir quelqu'un gagner », contre un quart (25,3 %) des personnes touchant un revenu supérieur ou égal à 1 000 euros. Pour finir, 17,8 % déclarent avoir ressenti des émotions fortes en direct vs 12,9 % des 18-24 ans aux revenus plus élevés.

À la suite de la réception de communications sur les gains, les ressentis décrits par les joueurs de JAH portent sur leurs pratiques et leurs croyances erronées comme l'envie de jouer et l'espoir de gagner. Ainsi, 46,3 % des joueurs de JAH exposés se projettent en pensant qu'un jour, ce sera leur tour et 43,3 % se mettent à la place du gagnant, convaincus que tout est possible. Enfin, la moitié (52,9 %) pensent qu'ils pourraient eux aussi tenter de gagner un jour. Cela influence également leur pratique de jeu : un tiers (32,6 %) admet avoir augmenté sa prise de risque.

Toutefois, certains sont conscients des finalités de ces communications. Ainsi, quatre jeunes joueurs exposés sur dix (40,8 %) considèrent qu'il s'agit d'une mise en scène avec des acteurs pour montrer que l'on peut gagner, tandis que la moitié (50,3 %) estiment que les aspects négatifs du jeu ne sont pas suffisamment mis en avant.

Conclusion et recommandations

Les jeunes adultes âgés de 18 à 24 ans s'investissent dans des activités en ligne, en particulier celles qui leur offrent des opportunités de gains financiers. L'impact de la crise sanitaire, et plus particulièrement le confinement, semble avoir renforcé cette tendance, entraînant une fréquentation plus élevée des sites permettant de gagner de l'argent en ligne pour six jeunes sur dix. La consultation des réseaux sociaux reste leur activité principale, tandis qu'une proportion significative s'engage également dans des activités rémunérées tels les sondages ou les jeux concours. En parallèle, les jeux vidéo, particulièrement populaires chez les jeunes hommes, offrent désormais des possibilités de revenus, avec de plus en plus de joueurs qui génèrent des gains grâce à des mécanismes comme la revente du contenu des *lootboxes* ou les micro-transactions (achat de *skins*, bonus, etc.).

Cet univers numérique est également marqué par l'omniprésence de messages valorisant les gains et les gagnants diffusés sur les réseaux sociaux, les plateformes vidéo ou les sites de jeux d'argent, exerçant une influence sur les jeunes. Ils alimentent l'espoir de gains faciles et rapides et poussent certains jeunes à prendre davantage de risques dans leurs pratiques en ligne. Aussi, les cryptomonnaies, qui suscitent un intérêt croissant sont un sujet à approfondir.

Les résultats de cette étude chez les 18-24 ans sont l'occasion de rappeler la nécessité de poursuivre la recherche sur ce public avec des échantillons plus robustes mais également de proposer des actions de prévention, de réduction des risques et de soins spécifiques.



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

Directeur de la publication
Emmanuel Benoît

Rédaction en chef
Marie-Line Tovar

Création graphique
Antoine Bied

Remerciements

Au Fonds de dotation pour la recherche et la prévention des excès du jeu, pour le financement de l'étude

À l'institut d'études BVA et aux joueurs, pour leur participation à l'étude

Au Comité consultatif et scientifique du Fonds de dotation RPEJ

