

## LA PRATIQUE DES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD DES MINEURS EN 2021 (ENJEU-Mineurs)

Dans le contexte actuel d'expansion des jeux d'argent et de hasard (JAH) et d'une plus grande acceptabilité sociale de cette activité la participation des adolescents à ces jeux est avérée. Il importe donc, afin d'améliorer les stratégies de prévention et d'intervention spécifiques en ce domaine, de mesurer à quel point ils s'adonnent aux jeux d'argent et de mieux comprendre leurs prises de risques liées à cette pratique.

L'étude ENJEU-Mineurs réalisée auprès de 1 740 joueurs de 15 à 17 ans répond à cette nécessité. Elle confirme que plus d'un tiers d'entre eux (34,8 %) jouent à des jeux d'argent et que le grattage prédomine. De plus, les adolescents pratiquent les JAH sur Internet, les paris sportifs étant l'activité la plus fréquente. L'initiation se fait autour de 13,3 ans en moyenne avec les parents. L'environnement Internet, qui fait partie de leur quotidien, est un vecteur de diffusion des publicités (réseaux sociaux, influenceurs...) qui les vise directement.

Marie-Line Tovar, Responsable Pôle Innovation et Expérimentation sur le jeu excessif, SEDAP, France  
Jean-Michel Costes, Chercheur associé, Chaire de recherche sur l'étude des jeux, Université Concordia, Montréal, Canada

### Introduction

Longtemps perçus comme réservés aux adultes, les jeux d'argent et de hasard (JAH) apparaissent désormais pleinement investis par les adolescents : les recherches réalisées au cours des 40 dernières années attestent en effet que les jeunes ont développé diverses stratégies pour jouer à des jeux qui leur sont interdits dans les lieux autorisés/réglementés ou sur Internet et *via* l'offre illégale en ligne (Encadré n°1).

Selon les données de la première étude nationale de 2014 portant sur le jeu des mineurs de 15 à 17 ans, un jeune sur trois (32,9 %) déclarait avoir joué à un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année écoulée, l'essentiel de leur activité se réalisant dans le réseau physique (Costes et al. 2015)<sup>1</sup>. Sept ans plus tard, une recherche nationale, dénommée ENJEU-Mineurs, sur la pratique des jeux d'argent et de hasard des mineurs de 15 à 17 ans, a été mise en œuvre par la SEDAP, dans le cadre d'un partenariat avec l'Autorité nationale des jeux (ANJ). Elle se décompose en trois volets : une revue de la littérature internationale sur les jeux d'argent et de hasard des mineurs, une étude qualitative auprès de

30 adolescents de 12 à 17 ans et pour finir une étude quantitative interrogeant 5 000 adolescents âgés de 15 à 17 ans.

Les deux premières phases (revue de la littérature et étude qualitative) ont facilité et enrichi la conception du questionnaire quantitatif en fournissant des éléments de compréhension plus fins sur la dynamique des parcours individuels et la signification que les jeunes donnent à leur démarche. Les objectifs de ce projet sont multiples : mesurer la pratique et les modalités de jeux des mineurs, identifier les différents types de jeux auxquels ils participent, mieux comprendre leurs apprentissages et les motivations qui les animent, tout en cernant leurs attentes et comportements ainsi que les perceptions des potentiels impacts de leurs pratiques. Enfin, cette recherche examine le contexte des JAH en mesurant l'accessibilité perçue et réelle des jeux et le rôle de l'environnement (pairs, famille, publicité...). Tous ces éléments doivent permettre de mieux décrire les facteurs de vulnérabilité, les risques associés et les facteurs de protection afin d'élaborer des recommandations en termes de prévention et de réduction des risques et des dommages.

La finalité de ce numéero Zoom' Recherches est de présenter une première analyse des résultats de l'étude quantitative menée auprès d'un échantillon représentatif de 5 000 jeunes dont 1 740 ont déclaré avoir joué à un jeu d'argent et de hasard au cours de l'année précédant l'étude (cf. méthodologie, page 16), enrichie des éclairages de l'étude qualitative.

Dans un deuxième temps, une analyse plus approfondie sur les facteurs de risques (associés au jeu) et du jeu problématique et sur les pratiques de jeux non régulés sera présentée.

## Les pratiques des JAH au cours des douze derniers mois : 34,8 % des mineurs concernés

Les premiers résultats de l'étude ENJEU-Mineurs sur l'ensemble de l'échantillon confirment que la pratique des jeux d'argent chez les mineurs est assez répandue malgré l'interdiction de cette offre de jeux pour ce public. Plus d'un tiers des 15 à 17 ans (34,8 %) déclarent avoir joué au moins une fois à des JAH au cours des douze derniers mois (33,4 % des filles *vs* 36,1 % des garçons, différence significative) et ce, à un niveau significativement plus élevé chez les 17 ans (38,3 % *vs* 33,0 % pour les 15 ans et 33,1 % pour les 16 ans). (Tableau 1a)

Sur l'ensemble de la population des 15-17 ans, les trois jeux les plus pratiqués sont les jeux de grattage (27,3 % des jeunes ; Encadré 2), suivis du tirage (16,9 %) et des paris sportifs (9,9 % ; encadré 3). Ces jeux sont plus investis par les garçons avec des différences significatives sur les paris sportifs et sur les compétitions e-Sports entre les filles et les garçons et par les jeunes de 17 ans.

Alors qu'au début des années 2010, une revue de littérature faisait état d'une prévalence assez modeste du jeu d'argent sur Internet par les adolescents (Griffiths 2011) <sup>3</sup>, il semble que cette pratique soit en pleine expansion ces dernières années. (Flores 2018a) <sup>4</sup>. Le recours à Internet dans la pratique des jeux d'argent concerne 17,4 % des adolescents Français de 15 à 17 ans.

Par rapport à la première étude de prévalence réalisée en 2014, auprès des 15-17 ans (Costes et *al.* 2015) <sup>1</sup>, la proportion de filles jouant à des JAH est en augmentation et celle des garçons en baisse, signalant un rapprochement des comportements parmi ces jeunes (tableau 1b).

### Encadré n° 1 : Cadre légal des jeux des mineurs en France

L'article 5 de la loi 2010-476 prévoit que : « Les mineurs, même émancipés, ne peuvent prendre part à des jeux d'argent et de hasard dont l'offre publique est autorisée par la loi, à l'exception des jeux de loterie mentionnés aux articles 5, 6 et 7 de la loi du 21 mai 1836 portant prohibition des loteries », étendant par là-même, l'interdiction aux jeux en ligne.

Plus précisément : « les opérateurs de jeux d'argent et de hasard légalement autorisés sont tenus de faire obstacle à la participation de mineurs, même émancipés, aux activités de jeu ou de paris qu'ils proposent... sur les hippodromes et dans les postes d'enregistrement de jeux de loterie, de jeux de paris sportifs ou de paris hippiques mentionnés aux 3°, 4° et 5° de l'article L. 320-6, la personne physique qui commercialise directement auprès du client les jeux d'argent et de hasard peut exiger du client qu'il établisse la preuve de sa majorité ». Sur les sites de jeu en ligne, les opérateurs de jeux doivent mentionner très clairement la restriction d'accès en demandant à l'internaute de préciser son âge, mais également de clôturer le compte du joueur, s'il n'a pas reçu copie de sa pièce d'identité dans des délais raisonnables (Art.28L.320-8).

[La loi du 12 mai 2010](#) relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne prévoit un encadrement strict de la publicité en faveur des opérateurs de jeux et de paris agréés à compter de l'ouverture du secteur, et cet encadrement vise dans un premier lieu à protéger les mineurs.

Cette tendance est également marquée chez les 17 ans. Si l'on compare les comportements des 17 ans interrogés par ESCAPAD<sup>2</sup> et par ENJEU-Mineurs, on observe une stabilité de la prévalence en termes de pratique globale (de 38,9 % à 38,3 %). Mais cette stabilité se double d'un rapprochement des comportements des garçons et des filles : alors que l'écart entre les sexes était de 16,4 points en 2017, il est passé à 6,3 points en 2021.

Tableau 1a : Prévalence de la pratique des JAH au cours des 12 derniers mois parmi les jeunes Français de 15-17 ans, en 2021

	Ensemble	Filles	Garçons	15 ans	16 ans	17 ans
	% parmi l'ensemble de l'échantillon (N = 5 000)					
<b>Prévalence générale tous jeux</b>	34,8	33,4	<b>36,1</b>	33,0	33,1	<b>38,3</b>
Grattage	27,3	27,6	27,0	27,2	25,9	28,8
Tirage	16,9	16,1	17,5	17,1	16,3	17,2
Paris sportifs	9,9	5,5	<b>14,0</b>	8,4	8,9	<b>12,4</b>
Paris e-Sports	7,5	4,9	<b>10,0</b>	7,0	6,4	<b>9,1</b>
Paris hippiques	6,2	4,8	<b>7,5</b>	6,4	5,0	7,0
Machines à sous	6,2	6,1	6,3	6,0	5,8	6,6
Poker	5,9	4,1	<b>7,7</b>	5,0	5,9	<b>7,0</b>
Autres jeux casinos	5,8	4,5	<b>7,0</b>	5,8	4,6	<b>6,9</b>
Paris financiers	5,5	3,8	<b>7,2</b>	4,5	5,0	<b>7,0</b>
Pratique sur internet (exclusive ou non exclusive)	17,4	14,5	<b>20,2</b>	16,5	16,1	19,7

**En gras** : différence significative au seuil de 95 %

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

## Caractéristiques et comportements liés à la pratique des JAH : rôle des relations avec les parents

L'analyse des caractéristiques sociodémographiques des jeunes participants à l'enquête montre que la pratique des jeux d'argent est répandue dans tous les milieux socioculturels.

Ainsi, les analyses multivariées cherchant à déterminer les facteurs sociodémographiques potentiellement prédictifs d'une telle pratique chez les mineurs indiquent que seuls l'âge (17 ans *vs* 15 ans) et l'appartenance du père et /ou de la mère à un milieu social plus favorisé sont en lien significatif avec une plus forte participation à des jeux d'argent. Un autre résultat marquant dans cette enquête est le constat que le genre n'est pas un facteur prédictif de la pratique de ces jeux alors que de nombreuses études précédentes montraient une plus forte participation des garçons. (Tableau A1, en annexe)

L'état des relations des jeunes avec leurs parents semble avoir une influence sur leurs pratiques de jeu d'argent. Le fait que les parents ne soient que peu ou pas du tout au courant des activités de loisirs de leurs enfants est lié à un niveau plus élevé de jeu. À l'inverse, le fait que les parents ne donnent que rarement de l'argent à leurs enfants est en

lien avec une plus faible participation. Enfin, les adolescents qui déclarent avoir une mauvaise relation avec leur mère ont une activité relative aux jeux d'argent plus soutenue. Cette information mériterait d'être affinée, dans la suite des analyses.

La plupart des pratiques de loisirs à propos desquelles les jeunes étaient interrogés apparaissent liées à une plus grande participation aux jeux d'argent : regarder la télévision, jouer à des jeux vidéo, pratiquer des activités sportives. Il existe une corrélation très forte entre la pratique des jeux d'argent et celle de jeux similaires mais sans mise.

Parmi les composantes qui permettent de mesurer l'impulsivité (encadré sur les outils validés, page 15), les urgences positives et négatives (l'urgence renvoie au fait d'agir précipitamment dans un contexte d'émotions positif ou négatif), sont de façon significative moins élevées parmi les jeunes joueurs. À l'inverse, le manque de préméditation (le fait de ne pas prendre en compte les conséquences d'une action avant de s'y engager) et le manque de persévérance (la difficulté à rester concentré sur une tâche pouvant être ennuyeuse, longue ou difficile) sont plus élevés chez les joueurs et sont davantage le fait des garçons, (différence significative par rapport aux filles).

Tableau 1b : Évolution de la pratique de jeux d'argent chez les mineurs

En %	15-17 ans		17 ans	
	Baromètre Santé 2014 <sup>a</sup>	Enjeu-Mineurs 2021	ESCAPAD 2017 <sup>b</sup>	Enjeu-Mineurs 2021
Prévalence générale tous JAH	32,9	34,8	38,9	38,3
- Filles	26,6	33,4	30,7	35,2
- Garçons	38,4	36,1	47,1	41,5
Prévalence				
- Grattage	21,9	27,3	nd	28,8
- Paris sportifs	10,5	9,9	7,2	12,4
- Internet	2,1	17,4	6,7	19,8

(a) Costes et al. 2015 ; (b) Brissot et al, 2018

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

## Pratique au cours des 12 derniers mois et première expérience de jeu : le grattage est prédominant

Parmi les jeux pratiqués au cours des douze derniers mois précédant l'étude, en exclusivité ou en multi-activités, c'est le grattage qui prédomine (78,4 % des joueurs), suivi du tirage (48,4 %), des paris sportifs (28,3 %) et en quatrième position des paris sur des compétitions de e-Sports (21,5 %). Les autres jeux sont pratiqués par moins d'un cinquième des jeunes : paris hippiques (17,7 %), machines à sous (17,7 %), poker (17,1 %), autres jeux de casino (16,6 %), et pour finir les paris financiers cités par 15,9 % des joueurs (Tableau 2).

Les joueurs âgés de 15 à 17 ans jouent en moyenne à 2,6 jeux et un sur cinq pratique 4 jeux ou plus (20,1 %). Les jeunes de 17 ans sont plus nombreux à jouer à 4 jeux et plus (24,1 %).

Pour la moitié d'entre eux, ces jeux proviennent exclusivement d'un lieu physique (49,9 %), pour un joueur sur dix (11,3 %) le jeu se fait uniquement en ligne et quatre joueurs sur dix (38,8 %) citent les deux modes (tableau 3). Le support varie selon le type de jeu. Le grattage et le tirage sont réalisés en majorité dans ou à partir d'un lieu physique, les paris sportifs et le poker sont en revanche davantage joués en ligne et les paris hippiques correspondent aussi bien à des pratiques en ligne qu'en points de vente.

Au total, la moitié des adolescents sont concernés par l'activité en ligne (en exclusivité ou en complément d'un lieu physique ; 50,1 %), avec une part plus importante chez les garçons (55,7 % *vs* 43,6 % des filles, différence significative).

Afin de mieux comprendre le parcours de ces joueurs, il leur a été demandé de décrire leur première expérience de jeu. Tous jeux confondus, ils ont commencé à jouer aux JAH en moyenne à 13,3 ans et la loterie est prépondérante. Six joueurs sur dix (59,9 %) déclarent que le grattage est leur première activité de JAH, en moyenne à 12,3 ans (62,2 % pour les filles *vs* 52,7 % pour les garçons, différence significative), tandis que la pratique du tirage ne concerne que 12,3 % des joueurs (âge moyen 13,1 ans), sans différence significative selon les sexes et l'âge. L'expérimentation des paris sportifs, citée par un joueur sur dix (10,9 %) se met en place plus tard, en moyenne à 14,4 ans et elle diffère fortement selon le sexe (17,0 % des garçons contre 3,9 % des filles).

## Jeu de prédilection : dans l'ordre le grattage, le tirage et les paris sportifs

Pour se recentrer sur l'activité que les adolescents considèrent comme leur « jeu de prédilection », c'est-à-dire celui auquel ils consacrent le plus de temps ou pour lequel ils dépensent le plus d'argent, une question, filtrée par les réponses données par

chaque jeune sur l'ensemble de leurs jeux, a ciblé cette information. (Tableau 2)

Comme pour la première expérience de JAH, le grattage est le jeu de prédilection le plus mentionné, soit par plus de la moitié des adolescents (53,0 %), et il concerne davantage les filles (61,7 % vs 45,2 % pour les garçons, différence significative).

Tableau 2 : Pratiques de jeunes ayant joué au cours des 12 derniers mois

	Ensemble	Filles	Garçons
	% parmi les joueurs (n = 1 740)		
<b>Jeux pratiqués</b>			
Grattage	78,4	82,7	74,8
Tirage	48,4	48,4	48,5
Paris sportifs	28,3	16,6	<b>38,7</b>
Paris e-Sports	21,5	14,6	<b>27,6</b>
Paris hippiques	17,7	14,4	<b>20,6</b>
Machines à sous	17,7	18,2	17,3
Poker	17,1	12,2	<b>21,4</b>
Autres jeux casinos	16,6	13,5	<b>19,4</b>
Paris financiers	15,9	11,4	<b>19,9</b>
<b>Nb de jeux pratiqués</b>			
1	39,9	<b>43,8</b>	36,4
2	26,4	28,6	24,5
3	13,6	12,1	14,9
4 et +	20,1	15,5	<b>24,1</b>
<b>Jeu de prédilection pratiqué</b>			
Grattage	53,0	<b>61,7</b>	45,2
Tirage	16,3	17,2	15,5
Paris sportifs	13,0	4,7	<b>20,3</b>
Paris e-Sports	3,8	2,3	5,1
Poker	3,1	2,1	4,0
Machines à sous	3,1	4,7	1,7
Paris hippiques	3,0	3,7	2,4
Paris financiers	2,9	2,0	3,8
Autres jeux casinos	1,8	1,7	1,9
<b>Fréquence du jeu de prédilection</b>			
Une fois par semaine ou plus	25,4	21,8	<b>32,5</b>
Une à 3 fois par mois	31,0	29,1	37,1
Moins d'une fois par mois	43,6	<b>49,1</b>	44,0
<b>Dépense du jeu de prédilection</b>			
Moins de 5 euros	25,8	<b>29,8</b>	25,3
5 à 9 euros	25,8	26,1	28,8
10 à 14 euros	26,4	22,5	<b>33,7</b>
15 euros et +	22,0	21,6	<b>25,7</b>

en gras : différence significative au seuil de 95 %

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Dans l'ordre décroissant, suivent le tirage (16,3 %) et les paris sportifs (13,0 %), cette dernière activité étant toujours plus masculine (20,3 % vs 4,7 %, différence significative).

La pratique des JAH sur des sites illégaux chez les jeunes est un phénomène émergent car ils déclarent de plus en plus jouer à des jeux en ligne qui sont interdits en France (le poker, et autres jeux de casinos). Plusieurs recherches ont souligné leur facilité d'accès aux sites de jeux de hasard ainsi que leurs aspects visuellement attrayants sur Internet (Griffiths et Wood, 2000) <sup>5</sup> qui offre aux jeunes une voie accessible et largement anonyme vers une activité illégale.

Un jeune sur dix (11,6 %) déclare comme jeu de prédilection, une pratique en ligne pour laquelle il n'existe pas d'offre légale en France : il s'agit selon les cas de machines à sous, de jeux de casino, de paris sur des compétitions e-Sport et de paris financiers. Cette activité sur des jeux illégaux est aussi bien le fait des filles que des garçons. On peut supposer que ces jeunes pratiquent également certains des autres jeux régulés en France, *via* une offre illégale mais l'enquête ne permet pas d'estimer le niveau de ces pratiques.

Un quart des joueurs jouent une fois par semaine ou plus à leurs jeux de prédilection (25,4 %) et un tiers (31,0 %) une à trois fois par mois. Ce sont les garçons qui y passent le plus de temps (32,5 % vs 21,8 %, différence significative) et les plus jeunes (31,5 % pour les 15 ans, 23,3 % pour les 16 ans et 22,2 % pour les 17 ans, différence significative). Lors d'une occasion de jeu, la dépense médiane est de 6 euros (dépense qui sépare en deux l'échantillon) et 22,0 % des joueurs déclarent miser plus de 15 euros (21,6 % pour les filles et 25,7 % pour les garçons, différence significative).

## Le contexte de la pratique des jeux d'argent chez les mineurs

Les sommes investies par les mineurs dans les jeux d'argent et de hasard proviennent en priorité de leur argent de poche (51,9 %), de la participation financière de leur mère pour un tiers d'entre eux (33,0 %), de cadeaux pécuniaires reçus à leur anniversaire pour Noël pour un quart (24,6 %) ou d'argent donné par leur père (23,0 %).

Le partenaire de jeu d'argent le plus souvent cité par les mineurs joueurs est principalement leur

mère (45,7 %) et en deuxième position, leur père (35,7 %). La relation mère-fille semble importante dans cette pratique (51,0 % vs 41,2 % pour la relation mère-garçon). En revanche, concernant le père-partenaire de jeu, la différence de l'interrelation est non significative entre les filles et les garçons. Les adolescents sont plus nombreux à déclarer jouer entre pairs que les adolescentes (20,9 % vs 13,5 %, différence significative) et jouer seuls (14,3 % vs 10,8 %, différence significative). (Tableau 2)

Concernant les motivations à jouer à des jeux d'argent et de hasard, (encadré 5), les jeunes joueurs citent principalement celles de type « financière », « d'amélioration de soi » ou « de renforcement des émotions positives ». Les scores sont significativement plus élevés chez les garçons à propos des motivations « sociales », de la volonté de « faire face/échapper aux émotions négatives » et du « renforcement des émotions positives ». Seule la motivation financière se situe à un niveau équivalent entre les genres. (Tableau 4)

La plupart des jeunes joueurs interrogés ont connaissance d'une interdiction entourant l'offre de JAH pour les mineurs (73,9 %) (tableau A3), cependant cela ne les empêche d'avoir recours à des stratégies pour y accéder ou pour se rendre dans les lieux où la vente leur semble facile.

Parmi un ensemble de situations d'achats en points de vente (définis par la proximité géographique ou la fréquentation familiale et/ou amicale) et de pos-

sibilités de connexion internet pour réaliser leurs jeux, il a été demandé aux jeunes s'ils avaient déjà vécu ces scénarios. Les lieux physiques privilégiés dans lesquels ils déclarent réaliser en priorité leurs achats ou leurs mises sont les points de vente à proximité de leur domicile ou ceux proches de leur activité journalière : les lieux fréquentés par leurs parents (36,2 %) et ceux présents à côté de leurs établissements scolaires (32,9 %). Les autres lieux fréquentés pour réaliser leurs achats/mises sont dans des points de vente pris au hasard (32,6 %) ou plus éloignés mais connus pour vendre aux mineurs (24,6 %).

Ils ont aussi recours à des stratégies pour contourner l'interdit dans ces points de vente. Une d'entre elles consiste à confier l'achat du jeu à des personnes majeures, amis ou connaissances (31,4 %) ou à passer par des adultes présents dans les points de vente (28,5 %).

L'accessibilité des JAH sur Internet est déclarée par un jeune sur cinq, soit en utilisant le compte en ligne des parents ou celui d'amis, soit avec un compte personnel.

**Tableau 3 : Support de jeu utilisé par les joueurs**

	Lieu phys. exclusivement	Internet exclusivement	Phys.et Internet	Internet (exclusif ou non)
	% parmi les joueurs (n = 1 740)			
<b>Jeux pratiqués :</b>				
Tirage	58,4	21,8	19,8	41,6
Grattage	74,2	9,5	16,3	25,8
Paris sportifs	34,7	43,2	22,1	65,3
Paris hippiques	38,8	38,8	22,3	61,2
Poker	32,2	47,0	20,8	67,8
<i>Tous jeux</i>	49,9	11,3	38,8	50,1
<b>Joueurs :</b>				
Filles	56,4	8,3	35,3	43,6
Garçons	44,3	14,0	41,8	55,8

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Tableau 4 : Contexte des JAH

	Ensemble	Filles	Garçons
	% Parmi les joueurs (n = 1740)		
<b>Provenance des sommes misées</b>			
Argent de poche	51,9	47,7	<b>55,6</b>
C'est ma mère qui me le donne	33,0	<b>36,1</b>	30,3
Cadeaux aux anniversaires/Noël	24,6	24,2	25,0
C'est mon père qui me le donne	23,0	23,6	22,6
Un autre adulte	11,0	<b>12,9</b>	9,2
L'argent des gains aux jeux précédents	10,0	8,2	<b>11,6</b>
De mes économies sur l'argent du quotidien	6,5	5,5	7,4
De mes salaires (apprentissage, jobs d'été)	5,5	3,6	<b>7,2</b>
Autre	2,8	2,8	2,7
Mon/mes frères/sœurs	2,1	2,0	2,3
De petits trafics (vente d'objets)	1,8	1,6	1,8
Des emprunts (amis, camarades)	1,1	1,0	1,2
<b>Partenaires de jeux</b>			
Avec ma mère	45,7	<b>51,0</b>	41,2
Avec mon père	35,7	34,6	36,6
Avec mes amis	17,4	13,5	<b>20,9</b>
Seul/seule	12,6	10,8	<b>14,3</b>
Avec un autre adulte (grands-parents, oncle, tante)	12,4	<b>16,1</b>	9,2
Avec mes sœurs/frères	9,2	9,7	8,8
<b>Condition d'achat des JAH</b>			
Acheter en points de vente (PDV) connus (parents)	36,2	36,0	36,4
Acheter en PDV proche établissement scolaire	32,9	29,7	<b>35,8</b>
Acheter en PDV pris au hasard	32,6	29,4	<b>35,4</b>
Passer par des amis majeurs	31,4	29,0	<b>33,5</b>
Passer par des adultes en PDV	28,5	28,7	28,3
Acheter en PDV plus éloignés mais connus pour vente aux jeunes	24,6	22,1	<b>26,8</b>
Jouer en ligne, compte parent avec accord	23,6	18,6	<b>27,9</b>
Jouer en ligne, compte personnel créé seul	20,4	12,7	<b>27,1</b>
Jouer en ligne, compte personnel créé avec aide parent	19,0	14,2	<b>23,3</b>
Jouer en ligne, compte personnel créé avec amis	13,0	9,2	<b>16,3</b>
Jouer en ligne, compte ami	11,5	8,0	<b>14,5</b>
Jouer en ligne, compte parent sans accord	9,7	7,2	11,8
<b>Motivations</b>			
	<b>Score</b>	<b>Score</b>	
D'ordre social	5,22	4,95	<b>5,46</b>
Faire face/échapper aux émotions négatives	6,60	6,33	<b>6,85</b>
Amélioration de soi/Renforcement des émotions positives	9,70	9,44	<b>9,93</b>
De nature financière	10,40	10,33	10,40

en gras : différence significative au seuil de 95 %

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Dans ce cas, c'est à partir d'un compte personnel créé tout seul (20,4 %) que le jeune joue, pratique qui questionne sur la stratégie utilisée pour créer ce compte, ou *via* un compte créé grâce à l'aide des parents (19,0 %) ou d'amis (13,0 %).

Ceux qui déclarent accéder à des jeux en ligne en utilisant le compte de leurs parents, le font davantage avec leur accord (23,6 % *vs* 9,7 % pour ceux qui le font sans accord des parents) ou se servent de celui d'un ami (11,5 %).

### L'accessibilité perçue : les points de vente jugés plus faciles d'accès

Il a été demandé aux mineurs de décrire leur perception de l'accessibilité des jeux d'argent et de hasard dans des lieux physiques ou sur Internet. La part de mineurs joueurs percevant l'accès aux jeux dans les points de vente physiques comme plus ou moins aisé demeure importante. Concernant l'accès chez le buraliste, plus de la moitié déclarent qu'il leur est très ou assez facile de jouer à des cartes à gratter (53,1 %), de participer à des tirages pour un quart d'entre eux (24,0 %) et pour un jeune sur cinq, de miser sur des paris sportifs (20,0 %). Parmi tous les jeux d'argent disponibles sur Internet, les paris sportifs sont ceux dont l'accessibilité en ligne leur semble la plus facile (25,2 %), tout particulièrement pour les garçons ; ces jeux sont suivis des tirages/grattages (19,5 %), des paris de compétitions de e-Sport (13,7 %) et des jeux de casino en ligne (10,0 %). (En annexe, tableau A4)

### Le jeu excessif toucherait un jeune sur cinq

L'évaluation de la part des joueurs rencontrant un problème avec leur activité est particulièrement importante concernant ces mineurs. Cette estimation se fait avec un outil validé également utilisé auprès des adultes, l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) (Encadré 5). Sur l'ensemble des joueurs qui ont joué au moins une fois dans l'année, 44,4 % ne présentent aucun risque lié aux JAH, 20,8 % apparaissent comme des joueurs à faible risque, 12,9 %, des joueurs à risque modéré et 21,9 %, des joueurs excessifs (tableau 5). Les garçons sont plus nombreux que les filles à présenter des pratiques excessives (respectivement 24,4 % *vs* 19,0 %). (Tableau 5)

Tableau 5 : Les problèmes de jeu chez les jeunes âgés de 15-17 ans

% parmi l'ensemble de l'échantillon (N = 5 000)						
L'Indice canadien du jeu excessif (ICJE)	Ensemble	Filles	Garçons	15 ans	16 ans	17 ans
Non joueur	65,2	66,6	63,9	67,0	66,9	61,7
Sans risque (score = 0)	15,5	16,1	14,8	17,1	14,3	15,0
Faible risque (Score = 1 à 2)	7,2	6,8	7,6	5,8	7,4	8,5
Risque modéré (Score = 3 à 7)	4,5	4,1	4,8	2,9	4,9	5,7
Excessif (Score = 8 et +)	7,6	6,4	8,8	7,2	6,5	9,1
<i>Jeu problématique (Risque modéré + Excessif)</i>	12,1	10,5	13,6	10,1	11,4	14,8
% parmi les joueurs (n = 1 740)						
L'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE)	Ensemble	Filles	Garçons	15 ans	16 ans	17 ans
Sans risque (score = 0)	44,4	<b>48,1</b>	41,1	<b>51,7</b>	43,1	39,1
Faible risque (Score = 1 à 2)	20,8	20,5	21,1	17,5	22,5	22,2
Risque modéré (Score = 3 à 7)	12,9	12,4	13,4	8,9	<b>14,7</b>	<b>14,8</b>
Excessif (Score = 8 et +)	21,9	19,0	<b>24,4</b>	21,9	19,7	23,8
<i>Jeu problématique (Risque modéré + Excessif)</i>	34,8	31,4	37,8	30,7	34,4	38,6
Détail de l'ICJE	Presque toujours (1)	La plupart du temps (2)	Parfois (3)	Jamais /presque jamais (4)	(1)+(2)+(3) Filles	(1)+(2)+(3) Garçons
Avoir rejoué une autre journée pour récupérer l'argent perdu en jouant	5,8	12,0	24,3	57,8	37,8	45,9
Avoir misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre	5,8	12,5	13,7	67,9	28,9	34,9
Avoir besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation	3,9	8,3	11,8	70,2	26,9	32,3
Sentir coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez	3,3	10,3	16,1	70,2	23,1	29,0
Des personnes ont critiqué vos habitudes de jeu, ou dit que vous aviez un problème avec le jeu	4,1	8,4	13,7	73,9	22,9	28,4
Sentir que vous aviez un problème avec le jeu	4,4	8,0	13,4	74,2	21,4	26,5
Avoir vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir l'argent pour jouer	3,7	8,5	11,5	76,3	20,9	26,2
La jeu a causé chez vous des problèmes de santé, y compris stress ou angoisse	3,7	7,9	10,3	78,1	19,3	24,2
Vos habitudes de jeu ont causé des difficultés financières à vous à votre famille	3,6	8,0	9,1	79,3	18,7	22,6

En gras : différence significative au seuil de 95 %

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Rapportée à la population des 15-17 ans, la prévalence est estimée à 15,5 % de joueurs sans risque, 7,2 % de joueurs à faible risque, 4,5 % de joueurs à risque modéré et 7,6 % de joueurs excessifs.

Entre 2014 et 2021, la part des joueurs problématiques c'est-à-dire ceux ayant un score ICJE>3, (joueurs modérés et excessifs), a été multipliée par trois chez les 15-17 ans (passant de 11,0 % à 34,8 %).

En explorant les indicateurs spécifiques de problèmes de jeux de l'ICJE les trois problèmes les plus signalés se déclinent comme suit (sous total 1+2+3, tableau 5) : être retourné un autre jour pour se refaire (42,2 %), avoir « misé plus d'argent qu'on ne peut se permettre de perdre » (32,1 %) et avoir « besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation » (29,8 %). Parmi les trois problèmes les moins signalés, figurent le fait « d'avoir vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir l'argent pour jouer (23,7 %), suivi par « le jeu a causé chez vous des problèmes de santé, y compris stress ou angoisse (21,9 %) et pour finir « vos habitudes de jeu ont causé des difficultés financières à vous et à votre famille (20,7 %).

Le taux de joueurs excessifs constaté dans cette étude est élevé. Même s'il peut avoir été influencé par des biais liés au mode de recueil (surestimation des joueurs excessifs sur les panels en ligne et à l'outil de repérage du jeu excessif (cf. méthodologie, page 16), il apparaît néanmoins validé par des comportements traditionnellement considérés comme indicatifs d'un jeu problématique plus sévère.

On peut citer à cet égard, la part importante de jeunes joueurs décrivant une volonté de récupérer leurs pertes, la perte de contrôle dans la pratique de JAH et la recherche et/ou le maintien d'une excitation liée aux JAH. Les conséquences de la pratique de jeu (se sentir coupable, mentir, être l'objet de critiques ou rencontrer des problèmes financiers ou de santé) qui font aussi partie du repérage, sont citées à des niveaux moindres (un joueur sur quatre à un joueur sur cinq).

D'autres variables décrivant les pratiques et permettant de mieux identifier les joueurs à risque tels que les indicateurs quantitatifs de l'intensité du jeu confirment également des signes de jeu à risque chez certains jeunes joueurs.

Ainsi, un quart des joueurs jouent une fois par semaine ou plus à leurs jeux de prédilection (25,4 %) et 22,0 % y dépensent 15 euros et plus.

La répartition des différents types de jeux de prédilection selon le niveau de risque (mesuré par l'ICJE) varie fortement. Alors que les joueurs sans risque jouent majoritairement à la loterie (80,7 %), cela ne concerne que la moitié des joueurs excessifs (51,7 %). Le pari sportif est quant à lui joué, plus fréquent chez les joueurs à risque modéré (21,5 % vs 13,4 % des joueurs excessifs). La caractéristique des joueurs excessifs repose sur la pratique d'une diversité de jeux en ligne légaux ou illégaux, soit des pratiques plus élevées de jeux de casino, de paris financiers et d'e-Sport (34,9 % vs 13,1 % pour les joueurs sans risque).

Les analyses complémentaires qui seront valorisées dans une seconde note Zoom 'Recherches consacrée à cette enquête, aborderont plus en détail les pratiques problématiques et leurs facteurs prédictifs.

## La perception des impacts de la publicité

Dans cette étude, les jeunes de 15 à 17 ans ont été interrogés à propos des diverses formes de sollicitations publicitaires entourant les différents jeux auxquels ils sont exposés et sur leurs perceptions des impacts éventuels de ces publicités sur leur pratique.

Ainsi, près de neuf joueurs sur dix, déclarent avoir lu, vu ou entendu des messages publicitaires relatifs à des jeux d'argent et de hasard (86,8 %), prioritairement dans les médias (46,5 %), puis sur les réseaux sociaux (35,2 %) et ensuite dans les points de vente (32,3 %). Et un quart d'entre eux (26,4 %) déclarent avoir reçu des messages publicitaires lors d'utilisation d'applications de jeux gratuits. (Tableau 6)

Selon les résultats de l'étude qualitative, les publicités les plus vues sont celles de Winamax, de la Française des jeux (Loto, Euromillion, Illiko et Parions Sport), suivies de celles de Betclac, PMU, Zebet et Poker Stars. La promotion des jeux d'argent et de hasard sur les médias web passe par les réseaux sociaux (Snapchat, Instagram, Twitch...), mais aussi par les applications musicales ou jeux de téléphone et concerne quasi exclusivement les paris sportifs. Certains jeunes déclarent même être sub-

mergés par les spots publicitaires et contenus sponsorisés qu'ils reçoivent.

Tableau 6 : Expositions et Impacts de la publicité

	Ensemble	Filles	Garçons
	% parmi les joueurs (n = 1740)		
<b>Lu, vu, entendu messages publicitaires sur les JAH</b>			
Dans les médias	46,5	48,5	44,9
Sur les réseaux sociaux	35,2	32,4	<b>37,7</b>
Dans les points de vente	32,3	30,6	33,8
Lors d'utilisation d'applications de jeux gratuits	26,4	26,7	26,2
Sur divers sites Web (hors réseaux sociaux)	24,3	20,7	<b>27,5</b>
En affichage	22,1	21,9	22,4
Dans les lieux sportifs	17,6	14,9	<b>19,9</b>
Dans les journaux/magazines sportifs	15,5	14,4	16,5
Sur des marchandises sportives	13,4	11,7	14,8
<b>Non, jamais</b>	13,2	13,8	12,7
<b>Vu ou regardé des films/émissions sur les JAH</b>			
Films	29,5	29,3	29,6
Vidéos courtes sur les réseaux sociaux	25,3	20,3	<b>29,8</b>
Emissions de télévision	24,6	24,7	24,5
<b>Non, jamais</b>	40,5	<b>43,5</b>	37,9
<b>Réception de publicité commerciale ciblée (hebdomadaire)</b>			
Des promotions pour des jeux sans argent	27,9	23,9	<b>31,4</b>
Des « posts » d'influenceurs	25,1	21,3	<b>28,4</b>
Des réductions ou offres spéciales	23,4	18,9	<b>27,4</b>
Des vidéos de joueurs connus sur les sites des sociétés de jeux	22,6	19,0	<b>25,8</b>
Des vidéos de joueurs professionnels	21,3	16,4	<b>25,6</b>
Des messages pour participer à des tournois de poker	20,0	15,8	<b>23,7</b>
<b>Mesure de l'influence de la publicité (Sous-total Presque toujours + souvent)</b>			
Cela me permet d'imaginer ce que je pourrais acheter avec mes gains	32,3	31,6	32,9
Cela me pousse à croire que je peux gagner	23,8	21,4	<b>26,0</b>
Cela me permet d'en discuter avec des amis/famille	18,0	16,5	19,3
Cela augmente mon désir de jouer	17,6	14,8	20,1
Cela me permet de choisir les sociétés de jeu	17,6	15,7	19,4
Cela me permet d'avoir des connaissances techniques sur les jeux	16,7	14,4	18,7
Cela m'incite à aller jouer	16,4	13,5	<b>18,9</b>
Cela m'encourage à continuer à jouer	15,9	13,1	18,4
Cela m'incite à passer plus de temps à jouer	14,7	12,2	16,8
Cela me permet de réaliser des pronostics à partir des informations publicitaires	14,2	12,0	16,2
Cela m'incite à augmenter le montant que je joue	13,1	10,4	15,5

**En gras** : différence significative au seuil de 95 %

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

En ce qui concerne les émissions ou films sur la thématique des jeux d'argent, trois joueurs sur dix (29,5 %) affirment avoir vu ou regardé des films, un quart des émissions à la télévision (24,6 %) et un quart des vidéos courtes sur les réseaux sociaux (25,3 %), cette dernière modalité étant davantage déclarée par des jeunes hommes (29,8 % *vs* 20,3 % pour les filles, différence significative).

La réception de publicités commerciales ciblées est également fréquente et ce particulièrement chez les garçons : entre deux et trois joueurs sur dix en ont déjà reçues, que ce soit des promotions pour des jeux sans argent (27,9 %), des *posts* d'influenceurs (25,1 %), des réductions ou offres spéciales (26,4 %) ou des vidéos de joueurs professionnels (20,1 %).

Les réponses à l'étude qualitative soulignent que les annonces de JAH sur les réseaux sociaux reposent sur le recours massif à des influenceurs (pronostiqueurs, influenceurs de la TV-réalité, rappeurs) faisant la promotion des sites de pronostics sportifs (pour des abonnements VIP surtout) ou de paris sportifs comme Winamax, Betclie, Unibet, Vbet, Zebet...

Les jeunes ont été interrogés pour savoir si à la suite de ces messages publicitaires ils ont modifié ou pas leurs pratiques. Ils identifient une influence des publicités (commerciales ou ciblées) sur leurs croyances erronées et en termes d'impacts sur le jeu.

Ainsi, la part la plus importante des impacts rapportés par ces jeunes concerne leurs croyances autour du gain et de son utilisation : « cela me permet d'imaginer ce que je pourrais acheter avec mes gains (32,3 %), et « cela me pousse à croire que je peux gagner » (23,8 %), des items plus cités par les garçons.

Les incidences déclarées sur les pratiques de leurs jeux, sont pour certains, le fait que « cela augmente leur désir de jouer » (17,6 %), les incite à aller jouer (16,4 %), les encourage à continuer à jouer (15,9 %) ou les incite à passer plus de temps à jouer (14,7 %). (Tableau 6).

## Typologie des joueurs selon le jeu pratiqué

Diverses observations internationales valident que les mineurs ont accès à tous les types de jeux, que ce soit en ligne ou dans les lieux de vente. (Duscherer et Paulos, 2014<sup>6</sup>; Puharić et al. 2016<sup>7</sup>),

et ces études sur les pratiques de jeux d'argent chez les mineurs montrent clairement l'importance qu'il y a à entrer dans le détail des jeux pratiqués pour une bonne compréhension du phénomène (Delfabro, Lahn, et Grabosky, 2005)<sup>8</sup>. En effet, le concept de jeux d'argent et de hasard recouvre des réalités très différentes selon la nature des jeux pratiqués. Or, il s'avère qu'une majorité (60,1 %) des adolescents pratiquent plusieurs jeux. Cette multi-activité rend complexe l'analyse des pratiques selon la nature du jeu pratiqué. Pour cette raison, une analyse multivariée, de détermination des classes latentes<sup>1</sup>, prenant en compte cette complexité, a été menée. Elle conduit à la constitution de 5 classes de type de pratiques (tableau 7) :

1. La première classe latente regroupe 32,8 % des jeunes joueurs, qui pratiquent quasi exclusivement les jeux de grattage – « **Joueurs exclusifs de grattage** » ;
2. La deuxième regroupe 30,1 % des jeunes joueurs, pratiquant quasi exclusivement les jeux de grattage et les jeux de tirage – « **Joueurs de tirage/grattage** » ;
3. La troisième regroupe 16,6 % des jeunes joueurs, pratiquant principalement des paris sportifs mais aussi pour certains des paris sur les compétitions de e-Sport et des paris financiers – « **Pariers** » ;
4. La quatrième regroupe 12,5 % des jeunes joueurs, pratiquant plusieurs activités, principalement des jeux de grattage et de tirage, des paris sportifs ou des paris sur les compétitions de e-sport, mais aussi pour certains d'autres jeux – « **Multi-joueurs à plusieurs jeux** » ;
5. La cinquième regroupe 8,0 % des jeunes joueurs, pratiquant TOUTES les activités - « **Multi-joueurs à tous les jeux** ».

La comparaison deux-à-deux de ces différentes classes est riche d'enseignements. Dans cet exercice, la classe 1 sera utilisée comme référence. (En annexe les régressions : tableau A2)

Comparés aux « joueurs exclusifs de grattage », les « joueurs de tirage/grattage » ont le même profil

---

<sup>1</sup> Analyse des covariations de plusieurs variables (ici, la pratique de 9 différents types de jeu), qui permet de construire une typologie des individus en construisant des classes et en calculant les probabilités d'appartenance à chacune de ces classes pour chaque individu, ce qui permet d'affecter chaque individu à une classe donnée. Ici, dans cette analyse, le meilleur modèle et le nombre de classes correspondant (5) ont été sélectionnés en fonction du résultat du critère BIC le plus faible.

sociodémographique et présentent un état relationnel avec les parents, des pratiques d'autres loisirs et des caractéristiques d'impulsivité assez proches. Leurs pratiques de jeux sont plus régulières et plus intenses mais avec peu d'impacts sur les problèmes de jeu.

Comparés aux « joueurs exclusifs de grattage », les « parieurs » ont un profil sociodémographique très différent : il s'agit davantage de garçons, plus âgés, dont les mères sont plus fréquemment inactives ou dans une catégorie socioprofessionnelle (PCS) supérieure. Leur relation avec leurs parents semble plus distendue : ceux-ci sont moins au courant de leurs activités de loisirs, connaissent moins leurs amis, sont davantage en désaccord avec leurs sorties et leur apportent moins de soutien. Ces jeunes parieurs regardent moins la télévision mais jouent plus souvent à des jeux vidéo et pratiquent plus fréquemment un sport. Ils présentent deux facettes d'impulsivité plus développées : l'absence de préméditation et le manque de persévérance et jouent plus que les autres à des jeux d'argent sans mise ou « simulés ». Ils jouent plus fréquemment à des jeux d'argent, y dépensent plus d'argent, jouent plus souvent sur Internet et ont plus de problèmes liés à leurs pratiques de jeux d'argent.

Comparés aux « joueurs exclusifs de grattage », les « multi-joueurs à plusieurs jeux » ont un profil sociodémographique assez peu différent en dehors du fait d'être plus masculins. Leur relation avec leurs parents semble un peu plus distante : ceux-ci sont moins au courant de leurs activités de loisirs et sont davantage en désaccord avec leurs sorties. Ces

joueurs jouent plus souvent à des jeux vidéo et pratiquent plus habituellement un sport. Deux facettes d'impulsivité sont plus développées chez eux : l'urgence positive et l'urgence négative. Ils jouent plus souvent à des jeux d'argent sans mise ou « simulés », ont des pratiques de jeu bien plus intenses, que ce soit en termes de fréquence ou de dépense et jouent plus souvent sur Internet. Ils ont aussi plus de problèmes liés à leurs pratiques de jeux d'argent. Ces comportements de jeu sont similaires à ceux des parieurs mais de manière bien plus prononcée.

Les « multi-joueurs à tous les jeux » forment un groupe aux caractéristiques très marquées qui se distingue des quatre autres. Comparés aux « joueurs exclusifs de grattage », ils ont un profil sociodémographique spécifique : une majorité de garçons issus de milieux sociaux plus favorisés, mais leur relation avec leurs parents semble moins harmonieuse voire carrément conflictuelle, notamment avec leur mère. Ils jouent plus souvent à des jeux vidéo et pratiquent davantage un sport. Comme les jeunes du groupe précédent, ils ont deux facettes d'impulsivité plus développées : l'urgence positive et l'urgence négative. Ces adolescents joueurs ont très clairement les pratiques de jeux les plus intenses et les plus problématiques, telles que jouer plus souvent à des jeux d'argent sans mises, avoir des fréquences de jeux ou de dépenses plus élevées et ils jouent plus souvent sur Internet. Ils ont également plus de problèmes liés à leurs pratiques de jeux d'argent.

Tableau 7 : Analyse des pratiques de JAH - Classes latentes

	Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4	Classe 5	Ensemble
Libellé	Joueurs de grattage	Joueurs Tirage/grattage	Parieurs	Multijoueurs plusieurs jeux	Multijoueurs tous les jeux	
Poids (%)	32,8	30,1	16,6	12,5	8,0	100,0
Probabilité de jouer à (en %) :						
Tirage	0,0	100,0	1,3	80,3	94,5	48,5
Grattage	100,0	83,5	20,5	83,0	96,9	78,5
Pari sportif	4,6	10,6	48,0	52,6	97,9	28,4
Pari hippique	0,5	6,1	14,9	37,0	99,3	17,7
Poker	2,9	3,6	16,6	32,1	96,0	17,1
Machine à sous	5,3	6,1	11,6	32,1	94,9	17,7
Autres jeux de casinos	1,6	1,8	14,3	37,7	96,5	16,6
Paris financiers	0,6	1,0	21,1	28,8	95,4	15,9
e-Sports	2,9	6,0	24,8	46,7	97,8	21,5

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Leurs comportements de jeux sont similaires à ceux des parieurs mais de manière bien plus prononcée. Deux chiffres illustrent ce constat : 84,2 % d'entre eux sont des joueurs excessifs et près d'un tiers (30,7 %) de l'ensemble des jeunes joueurs excessifs provient de ce groupe.

## Des perceptions, attitudes et croyances contradictoires avec les pratiques

Les adolescents enquêtés semblent être conscients des désagréments possiblement liés à la pratique des JAH : 68,7 % (tableau A3) adhèrent à l'idée que les JAH sont une activité risquée et 58,7 % pensent que les joueurs perdent généralement à long terme. Cependant, une proportion de jeunes souscrit à des croyances erronées : gain facile, absence d'addiction liée à la pratique, activité de loisirs inoffensive. Ainsi, 39,1 % d'entre eux valorisent les JAH comme une activité de loisirs parmi d'autres, 29,2 % pensent « que gagner c'est facile/ n'importe qui peut gagner » et 20,8 % pensent que « l'on peut gagner sa vie en jouant ».

Les fausses croyances sur les JAH sont aussi ancrées chez ces jeunes joueurs : ils sont 26,9 % à penser « qu'en jouant régulièrement à des JAH, on peut gagner beaucoup », « qu'on peut maîtriser la chance dans les JAH (20,3 %) ou bien « qu'il suffit de connaître des stratégies et des astuces pour gagner » (24,3 %). Enfin 30,8 % nient tout problème lié aux JAH puisque « n'importe qui peut s'arrêter de jouer facilement ».

La perception des risques des JAH par leur entourage semble effective : sept adolescents sur dix (68,5 %) affirment que leurs parents sont au courant des risques liés aux JAH et leur en parlent et 19,3 % disent que leurs parents pensent qu'ils peuvent gérer ces risques, perception qui évolue à la hausse avec l'âge du mineur. (en annexe, tableau A4)

Par ailleurs, les jeunes sont 16,7 % à croire que les ces publicités semble les aider à acquérir plus de connaissances techniques sur leurs jeux (ou à obtenir des éléments pour mieux réaliser leurs pronostics (14,2 %).

### Encadré 2 : les jeux de grattage

#### L'Astro : jeu de grattage préféré des jeunes

Activité prédominante chez les mineurs, le grattage, jeu de pur hasard, propose une diversité de tickets vendus en points de vente ou à gratter en ligne.

Parmi un ensemble de jeux à gratter proposés aux 15 à 17 ans, l'Astro est déclaré comme le préféré (38,5 %), majoritairement chez les filles (43,6 % *vs* 33,6 % pour les garçons). Parmi les autres jeux à gratter cités par plus d'un jeune sur cinq, un premier groupe est constitué du Cash, du Banco et du Goal (respectivement 30,0 %, 29,6 % et 28,9 %), à des niveaux équivalents par sexe et par âge et un second groupe du Millionnaire et du Black Jack (23,9 % et 23,8 %).

#### Un jeune sur six achète seul ses jeux de grattage

Près de huit adolescents sur dix déclarent que ce sont leurs parents qui achètent majoritairement leurs jeux de grattage (77,0 %) ; ce mode d'accessibilité est surtout cité par les filles (81,1 % *vs* 73,0 % pour les garçons). Deux tiers déclarent cependant que c'est eux qui choisissent le type de ticket à gratter (68,6 %), tandis que pour un tiers (31,4 %), ce sont les parents qui les sélectionnent. Alors que cette offre ne devrait pas les concerner (voir page 2), une proportion non négligeable réalise l'acte d'achat seul en points de vente (18,0 %), à un niveau plus élevé chez les garçons (23,0 % *vs* 13,1 % chez les filles).

#### Les thématiques « argent » et « aventure/mystère » prennent

Les thématiques des jeux à gratter portant sur « l'argent » et sur « l'aventure et mystère » remportent le plus d'adhésions (31,2 % et 28,4 %). Les autres thèmes (« voyages », ambiance casino, « univers de jeux traditionnels » ou « de jeux vidéo », ...) sont cités par moins de 10 % des jeunes.

#### L'accessibilité en termes de prix : premier critère pour jouer au grattage.

Parmi un ensemble de motivations à gratter qui leur ont été soumises, un tiers des jeunes (35,6 %) mentionnent une accessibilité définie par le prix du ticket : « le prix est accessible, je peux me l'offrir » et la simplicité de ce type de jeu : « Il est simple à comprendre (31,3 %). C'est ensuite l'impact du jeu des parents qui intervient dans leur choix : « mes parents jouent à ce jeu (23,7 %), tandis qu'un autre groupe est plus sensible aux jeux et à ses gains : « il y a plusieurs jeux en un », « il y a un gros jackpot » ou « il y a une multiplication des gains » (respectivement 18,2 %, 16,6 % et 15,3 %), sans différence notable ni par âge, ni par sexe.

### Encadré 3 : les paris sportifs

Les paris sportifs, activité plus masculine, concernent en priorité le football (83,5 % des parieurs sportifs).

#### Rôle de l'expertise : le hasard amoindri

Le pari sportif se caractérise par une croyance généralisée qu'une expertise nécessaire annihilerait le rôle du hasard. Ainsi, sept jeunes joueurs sur dix (72,2 %) font confiance à leur expertise pour parier sur les résultats sportifs (76,5 % des garçons *vs* 60,7 % des filles) et la plupart déclarent suivre les compositions des équipes (65,1 %) ou être fans d'une équipe sportive (63,7 %).

La pratique en ligne des paris sportifs apparaît prédominante : six mineurs sur dix indiquent réaliser toutes les étapes en ligne (59,9 %), la moitié fait ses choix en ligne et les valident ensuite en point de vente (50,8 %), et près de trois joueurs sur dix possèdent plusieurs comptes (28,0 %).

Un des points forts des paris sportifs consiste en la diversité des types de paris : 57,3 % misent sur des paris combinés, 52,3 % ne parient que lors des grandes compétitions et 47,0 % placent de nouveaux paris durant les compétitions.

#### Le jeu avec les pairs : déterminant chez les mineurs

L'étude s'est aussi intéressée au contexte de paris sportifs avec les pairs. Elle confirme une habitude de participation commune des jeunes dans cette activité de jeux. Ainsi 65,4 % sélectionnent les équipes avec leur groupe de pairs, pratique plus répandue chez les filles (37,7 % *vs* 26,1 %) ; un quart d'entre eux partagent leurs connaissances, (24,5 %) ; un sur cinq leurs mises (20,1 %) ; et beaucoup moins leurs gains (13,6 %).

Les garçons sont plus nombreux à déclarer jouer seuls (37,2 % *vs* 27,9 % des filles, différence significative), ce plutôt pour les plus âgés d'entre eux (16-17 ans).

## Conclusion

L'étude ENJEU-Mineurs 2021 permet d'établir le niveau des pratiques de jeux d'argent parmi un échantillon représentatif des mineurs âgés de 15 à 17 ans et d'explorer certaines dimensions de ces pratiques, telles que la description des premières expériences de jeux d'argent et de hasard, la nature des activités de JAH, les lieux de jeux, les contextes, l'accessibilité perçue et réelle mais aussi

les moyens utilisés par les mineurs pour contourner l'interdiction de l'offre de ces jeux à leur égard prévue par la loi, et ainsi pouvoir miser ou réaliser leurs paris que ce soit en ligne ou dans des points de vente physique.

Le résultat principal est que le niveau des pratiques de jeux d'argent et de hasard demeure à un niveau élevé par rapport à celui relevé par les études précédentes : près de 35 % des 15-17 ans déclarent des habitudes de JAH au cours des 12 derniers mois précédant l'étude, et ce de façon plus homogène entre les garçons et les filles. Les jeux les plus pratiqués en points de vente mais aussi sur Internet sont dans l'ordre le grattage, le tirage et les paris sportifs. Apparaissent en quatrième position les paris e-Sports et pour finir les jeux non régulés. L'analyse réalisée par type de jeux, apporte des informations primordiales sur le profil de ces mineurs joueurs et la nécessité de pouvoir les catégoriser selon des groupes de jeux.

L'analyse cherchant à déterminer les facteurs individuels ou les variables de contexte pouvant prédire une telle pratique chez les mineurs, met en relief l'implication des parents en ce domaine (et notamment le rôle de la mère, souvent plus proche des adolescents). Que ce soit dans l'apprentissage ou dans la poursuite des pratiques de JAH, certains parents interviennent dans l'achat et dans l'acceptation sociale des JAH. Ils sont passeurs de connaissance et participent financièrement aux paris/mises de leurs enfants mineurs. La place importante d'Internet dans la conduite des jeux d'argent et de hasard, facilitée par les parents, et dans une moindre mesure par les amis, met aussi en avant les pratiques sur les sites illégaux et des systèmes de contournement qui doivent interroger.

Les résultats soulignent par ailleurs l'accessibilité facile en points de vente ou sur Internet des jeux de grattage mais aussi des autres JAH ainsi que le rôle de la publicité (et tout particulièrement celle issue des réseaux sociaux) de plus en plus influente.

L'étude est entrée dans le détail des conduites en analysant la nature des différentes activités pratiquées. Elle montre clairement que la pratique des JAH recouvre en fait des réalités très différentes selon la nature des jeux pratiqués par ces jeunes. Elle propose une typologie de joueurs aux profils d'activité très contrastés allant des pratiquants aux seuls jeux de grattage aux joueurs cumulant l'ensemble des activités.

La part des jeunes joueurs engagés dans des pratiques problématiques est élevée : 13 % sont à risque modéré et 22 % des joueurs excessifs. Ces données sont probablement surestimées en raison de biais méthodologiques inhérents à ce type d'études, liés à la fois au mode de recueil (surestimation des comportements excessifs sur les panels en ligne), et également à l'outil de repérage du jeu excessif pas totalement adapté à une population très jeune (Encadré 5), et peut-être au contexte de publicité sur les paris de l'Euro 2020 (Encadré 4). Concernant l'outil de repérage, une très grande variabilité des résultats de prévalence du jeu problématique est constatée dans le monde en raison de la diversité des concepts et des instruments de mesure. Une méta-analyse récente rapporte que 0,2 % à 12,3 % des mineurs remplissent les critères de jeu problématique, résultats comportant d'importantes différences selon les instruments d'évaluation choisis, les seuils utilisés et les périodes d'activité de jeu observées (Calado, Alexandre, et Griffiths 2017)<sup>9</sup>. En prenant en compte ces réserves, on peut néanmoins faire le constat que les adolescents Français se situaient en 2014 plutôt sur la partie haute de la fourchette d'estimations : 11,0 % des 15 à 17 ans qui ont pratiqué des JAH au cours des 12 derniers mois sont des joueurs problématiques (Costes & al., 2015)<sup>1</sup> et que cette position s'est accentuée en 2021. Ainsi, alors que la proportion de jeunes joueurs est à peu près équivalente à celle d'une menée au milieu des années 2010, la part des joueurs à risque a, elle, très fortement progressé en sept ans posant, notamment, la question de l'évolution des comportements de ces jeunes. Le paysage des jeux d'argent qui a considérablement évolué avec Internet et la maîtrise des mineurs pour accéder à des JAH interdits et illégaux, pourraient expliquer cette tendance à la hausse. Les niveaux particulièrement importants de joueurs excessifs nécessitent de renouveler des travaux sur la cible des mineurs.

## Recommandations

### Conjuguer prévention des mineurs et sensibilisation des parents

Ces résultats mettent en avant la nécessité d'élaborer des stratégies de prévention psychoéducative appropriées. La littérature recommande que soient pris en compte des éléments visant à réduire la désinformation sur le jeu d'argent, les probabilités, les biais cognitifs au sujet du jeu ainsi que le-

#### Encadré 4 : Focus sur l'Euro 2020 (en juin et juillet 2021)

Une partie du recueil des données de l'étude quantitative a été réalisée avant ou durant les quinze premiers jours de la coupe Euro 2020 (qui s'est en fait tenue en 2021). Cela a été l'occasion d'interroger l'ensemble des mineurs de 15 à 17 ans sur leurs intentions de miser ou sur les mises déjà effectuées qu'ils soient joueurs de jeux d'argent ou non. Sur les 597 mineurs qui alors ont répondu, 13 % étaient des non-joueurs.

Un jeune sur neuf déclare avoir déjà parié ou avoir l'intention de miser sur les matchs de l'Euro 2020 (11,9 %), les garçons deux fois plus que les filles (16,6 % vs 7,0 %) ; cette intention augmente avec l'âge (de 9,6 % à 15 ans à 15,4 % pour les 17 ans, évolution significative). Ces paris portent en priorité sur les matchs de l'équipe de France, suivi des paris sur des matchs de demi-finales ou de finales et une plus faible proportion (11,1 %) est concernée par des mises au cours des matchs. Les différences par âge et sexe sont non significatives. Parmi les jeunes concernés par ces paris sportifs, 45,0 % ont augmenté ou prévoyaient d'augmenter leurs mises.

Rapporté à la population des joueurs, trois sur dix (29,9 %) sont concernés par ces paris durant l'Euro 2020, et plus de la moitié d'entre eux ont augmenté ou voulaient augmenter le montant de leurs mises à cette occasion (50,9 %).

travail sur l'estime de soi, les habiletés sociales et d'adaptation, la prise de décision, la résolution de problèmes et les compétences pour refuser de jouer (St-Pierre et Derevensky, 2016). Tous ces éléments se retrouvent dans l'outil « *BIEN JOUER : Comprendre pour mieux se contrôler !* » développé par la SEDAP à destination des jeunes de 17 ans, c'est-à-dire à la fin de l'adolescence.

Une sensibilisation des parents aux conséquences du jeu d'argent chez leurs mineurs est primordiale. Ils doivent devenir des partenaires dans des initiatives de prévention efficaces (Campbell et al. 2012). Il est important que les parents et les membres de la famille jouent un rôle actif en décourageant le jeu chez les jeunes mineurs et en les sensibilisant davantage aux risques potentiels associés au jeu. Des chercheurs soutiennent que, compte tenu des différences entre les mères et les pères dans la façon dont ils considèrent les pratiques de jeux d'argent

de leurs enfants, les programmes de prévention devraient s'attacher à différencier les attitudes et les comportements propres au genre des parents (Shead, Derevensky et Meerkamper 2011). Comme pour d'autres conduites addictives, la première étape des programmes de prévention peut consister à stimuler l'intérêt des parents pour les allées et venues de leurs enfants, les choix de leurs amis et leurs activités quotidiennes.

### **Une attention particulière dans le domaine de la publicité**

Des études approfondies sont encore nécessaires pour mieux comprendre le rôle du marketing et de la publicité dans la promotion des paris ou autres jeux d'argent chez les adolescents et plus précisément l'impact de la publicité des jeux d'argent sur les médias sociaux (Emond et Griffiths 2020). Toutefois, en raison de ce que l'on connaît déjà à propos de l'influence de la publicité sur les enfants et les adolescents, il serait nécessaire de prendre dès maintenant les mesures qui permettraient d'en réduire l'exposition auprès de ce public : par exemple en empêchant l'affichage dans tous les lieux physiques ouverts à la fréquentation des mineurs.

Les publicités incluant des représentations de personnes possédant ou jouant beaucoup d'argent donnent une image inexacte des résultats du gain et sont particulièrement trompeuses pour les jeunes qui ne comprennent peut-être pas les conséquences financières du gain.

Les publicités sur le jeu ne devraient pas inclure ou dépeindre une personne qui a, ou semble avoir, moins de 25 ans, afin d'empêcher les jeunes de s'identifier à des modèles qui jouent ou gagnent. Le placement de produits liés au jeu dans des films ou séries qui s'adressent aux jeunes devrait être interdit. Les reportages d'information qui mettent en avant la pratique des jeux d'argent et de hasard ne devraient pas pouvoir présenter une séquence familiale de jeu sans une séquence suivante sur les risques que peut engendrer cette pratique pour les mineurs.

L'organisation de manifestations promotionnelles avec présence d'une offre de jeu d'un opérateur et pouvant possiblement accueillir des familles et des mineurs doit être mieux encadrée. Les actions à proximité des hippodromes, les campagnes promotionnelles de bord de plage, les activités en marge d'un casino doivent être conçues en s'assurant de ne pas préparer des mineurs à être leurs futurs

clients. Un cahier des charges précis devrait être établi.

### **La priorité à mettre sur les pratiques de jeu en ligne**

Le défi le plus important est la facilité d'accès des jeux d'argent sur Internet. Compte tenu de l'impact d'Internet sur les pratiques des plus jeunes, c'est vers ce média que les regards doivent se tourner désormais afin d'identifier les leviers d'influence. De très fortes incitations à jouer aux jeux d'argent ont émergé sur les réseaux sociaux (Twitch, Facebook...). On y croise à toute heure du jour et de la nuit des « joueurs professionnels », influenceurs puissants comptant des communautés de plusieurs dizaines de milliers de fans, jouant en direct à des jeux de casino virtuels les plus addictifs (type machines à sous) et affichant des gains de plusieurs dizaines à centaines de milliers d'euros cumulés... tout en tchattant avec leur communauté en ligne sur leur vie de joueurs décomplexés (« Les impacts des gains marquants d'autrui » Zoom' recherches n°5, en cours de publication).

Les nouvelles techniques de marketing utilisant les médias sociaux sont en mesure d'inculquer des attitudes émotionnelles positives envers des marques et des produits de jeu d'argent, incitant les utilisateurs à partager ou recommander largement ces produits sur leur réseau social, exposant ainsi parfois les populations mineures et vulnérables aux jeux d'argent. (Delfabbro, King, et Derevensky 2016a).

La publicité pour les sites web de jeu devrait être sérieusement régulée. Il faudrait pouvoir interdire, ou fortement limiter, la publicité sur les sites Internet ou les réseaux sociaux qu'utilisent principalement les jeunes. Il devrait être interdit aux sites gratuits ou d'entraînement de contenir des publicités et des liens directs vers des sites de jeux en ligne et devraient avoir les mêmes taux de retour que leur site de jeu réel.

### **Des contrôles plus réguliers en points de vente**

Le respect de la non-vente aux mineurs dans les points de vente de jeu doit être plus régulièrement vérifié et notamment ceux en proximité de lycée et de collège. Les pouvoirs publics doivent au besoin avoir recours à des sanctions quand il est de notoriété publique qu'un distributeur de jeu ne respecte pas le cadre de la vente réglementée.

## Améliorer l'accès aux soins

Compte tenu de la prévalence estimée du jeu excessif chez les mineurs, relevée par cette étude, il apparaît nécessaire de concevoir une campagne de communication sur les possibilités de recours aux soins en lien avec les Centres de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie (CSAPA), les Consultations jeunes consommateurs (CJC) et les équipes spécialisées sur les addictions sans substance.

## Améliorer la réduction des risques et des dommages des jeunes majeurs

Les trajectoires excessives débutées avant la majorité ne s'arrêtent pas lorsque le jeune devient majeur. Même si la pratique des jeux d'argent leur est dorénavant autorisée dans tous les lieux, ce n'est pas pour autant qu'il n'y a plus de vulnérabilité chez ces jeunes, leur développement cérébral n'étant pas totalement à maturité concernant la gestion des émotions et des impulsions. Le rôle des opérateurs et des distributeurs de jeux est alors primordial pour repérer, réduire les risques, référer et orienter. La formation des opérateurs et des distributeurs en ce sens est essentielle.

### Encadré 6 : Méthodologie

L'enquête quantitative " ENJEU-Mineurs " est une enquête auto-administrée par Internet sur la cible des 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, un échantillon de 5 000 jeunes âgés de 15 à 17 ans a été sélectionné selon la méthode des quotas (sexe, âge, région) avec l'accord des parents. Ces adolescents ont rempli un questionnaire en ligne d'une durée de 12 minutes en moyenne, sur leurs pratiques de jeux d'argent et de hasard au cours des 12 derniers mois précédant l'étude. 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 à ce que la structure de l'échantillon soit calée sur celle de la population française de référence.

Le questionnaire administré est constitué de huit parties : sur l'ensemble de l'échantillon (5 000 ), des questions sur des caractéristiques sociodémographiques et un module sur les pratiques actuelles de jeux d'argent et de hasard qui a permis de sélectionner le sous-échantillon de joueurs ayant pratiqué un jeu d'argent au cours des 12 derniers mois précédant l'enquête. Sur la population des joueurs (1 740 ), un focus a été réalisé sur le grattage et le tirage, suivi d'un module sur le parcours de jeu et l'âge au premier jeu d'argent et de hasard, un module sur l'environnement des joueurs, un autre sur les perceptions de leurs pertes et leurs gains, et enfin un module sur les impacts perçus de leur pratique.

Afin de mieux comprendre le contexte de ces pratiques et le parcours des joueurs, des échelles validées ont apporté des informations individuelles sur les motivations à jouer et les facettes de l'impulsivité de ces jeunes.

Les échantillons construits en ligne présentent de très nombreux avantages (moindre coût, rapidité des réponses, pression moindre pour répondre dans un délai imparti, moins de réponses socialement désirables en raison du caractère anonyme...), mais aussi des limites : puisque les sondages en ligne sont généralement moins rigoureusement représentatifs. Ils ont tendance à surestimer l'intensité des pratiques, les individus membres des panels étant plus actifs sur Internet que la moyenne des internautes.

### Encadré 5 : Trois échelles validées utilisées dans cette étude

Peu d'échelles sont validées pour décrire les pratiques de jeux d'argent et de hasard censés être interdits aux mineurs.

#### **La question de la motivation de jouer** ([Adaptation and validation of the Gambling Motives Questionnaire-Financial \(GMQ-F\) in a sample of French-speaking gamblers \(uclep.be\)](#))

La pratique des jeux d'argent et de hasard étant interdite aux mineurs, aucune échelle sur les motivations à jouer par les jeunes mineurs n'a été validée par des chercheurs. Dans le cadre de cette recherche, le choix a été fait d'utiliser une échelle de motivation de 12 items, validée pour les adultes. Validée en France en 2017 par Gaëtan Devos et al. (Gambling motives Questionnaire-Financial), cette échelle attribue un score de 3 à 16 selon quatre différents types de motivations : d'ordre social, d'adaptation à la situation, de renforcement des émotions positives et de nature financière. Les items ont été adaptés à la marge pour être plus compréhensibles par les adolescents.

#### **L'Indice canadien du jeu excessif** ([L'indice canadien du jeu excessif : Rapport final \(yumpu.com\)](#))

Les résultats de la revue de la littérature sur les outils de repérage du jeu excessif ont montré la complexité de définir un outil de repérage du jeu excessif chez les adolescents adaptables aux enquêtes épidémiologiques. Un certain nombre d'entre eux, prévus pour les adultes, ont été adaptés aux problèmes de jeux chez les adolescents, mais les résultats très différents ont remis sérieusement en question la validité des taux de prévalence obtenus.

L'Indice canadien du jeu excessif, ICJE (Ferris et Wynne, 2001), qui permet de mieux distinguer les sous-types de jeux a été sélectionné dans cette étude. Son usage est courant dans les enquêtes épidémiologiques à travers le monde (Abbott et al., 2013 ; Griffiths et al. 2010 ; Statistique Canada, 2002). L'ICJE a été validé auprès d'un échantillon de la population générale, contrairement aux autres instruments (par exemple le SOGS et le DSM-IV) qui ont été élaborés à partir d'échantillons cliniques de joueurs compulsifs. Il comprend 9 items qui mesurent la fréquence de problèmes causés par les pratiques de jeu, notamment la tolérance (« parier de plus grosses sommes pour atteindre le même niveau d'excitation ») ou la compulsion (« avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer ») sur une échelle variant de 0 à 3 (0 = Jamais ; 1 = Quelquefois ; 2 = La plupart du temps ; 3 = Presque toujours). Le score global peut donc aller de 0 à 27 et permet de catégoriser les joueurs en 4 groupes distincts : « joueur sans problème » (score = 0), « joueur à faible risque » (score = 1-2), « joueur à risque modéré » (score = 3-7) et « joueur excessif » (score = 8 et plus).

#### **L'impulsivité** ([Validation of a short French version of the UPPS-P Impulsive Behavior Scale \(uclep.be\)](#))

Le concept d'impulsivité renvoie à une variété de comportements réalisés prématurément, excessivement risqués, inappropriés et pouvant entraîner des conséquences indésirables (Evenden, 1999).

Les scores de l'impulsivité mesurés chez les adolescents joueurs de jeux d'argent dans cette étude sont issus de la version française de l'échelle courte de comportement impulsif (S-UPPS-P ; Impulsive Behavior Scale) développée par Billieux et al. 2012. Pour des raisons de longueur de questionnaire, le comité de co-pilotage a sélectionné quatre facettes sur cinq (les urgences positives et négatives, le manque de persévérance et le manque de préméditation ; score de 4 à 16). L'urgence négative concerne la tendance à exprimer des réactions rapides et fortes en présence des émotions négatives et l'urgence positive, est définie comme la tendance à agir inconsidérément ou de façon imprudente dans des états émotionnels positifs intenses. Le manque de préméditation est la difficulté de réfléchir aux conséquences d'un acte avant de s'y engager. Le manque de persévérance est défini comme la difficulté à rester concentré sur une tâche pouvant être difficile ou ennuyeuse.

## Références bibliographiques

1. Costes J-M., Richard J-B., Eroukmanoff V., Richard J.B., Tovar M.-L. Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014, Baromètre santé. Notes de l'Observatoire des jeux n°6, 2015.
2. Brissot A., Philippon A., Spilka S. Niveaux de pratique des jeux d'argent à la fin de l'adolescence en 2017. Enquête ESCAPAD 2017, OFDT
3. Griffiths, M. 2011. « Adolescent Gambling ». In *Encyclopedia of Adolescence*, 11-20. Elsevier
4. Floros, Georgios. 2018a. « Gambling Disorder in Adolescents: Prevalence, New Developments, and Treatment Challenges ». *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics* Volume 9 (mars): 43-51.
5. Griffiths, Mark, et Richard TA Wood. 2000. « Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet ». *Journal of gambling studies* 16 (2-3): 199-225.
6. Duscherer, Katia, et Carlos Paulos. 2014. « LXGS 2010 - Luxembourg Gambling Survey 2010. Enquête sur la pratique des jeux de hasard auprès des élèves des écoles secondaires luxembourgeoises ».
7. Puharić, Zrinka, Marija Kudumija Slijepčević, Tatjana Badrov, et Nina Petričević. 2016. « Gambling among teenagers in bjelovar-bilogora county (Croatia) ». *Alcoholism and psychiatry research: Journal on psychiatric research and addictions* 52 (1): 5-16.
8. Delfabbro, Paul, Julie Lahn, et Peter Grabosky. 2005. « Further evidence concerning the prevalence of adolescent gambling and problem gambling in Australia: A study of the ACT ». *International Gambling Studies* 5 (2): 209-28.
9. Calado, Filipa, Joana Alexandre, et Mark D. Griffiths. 2017. « Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research ». *Journal of Gambling Studies* 33 (2): 397-424.
10. Campbell, Colin A., Jeffrey L. Derevensky, Eric Meerkamper, et Jo Cutajar. 2012. « The influence of cultural background on parental perceptions of adolescent gambling behaviour: A Canadian study ». *International Journal of Mental Health and Addiction* 10 (4): 537-50
11. Shead, N. Will, Jeffrey L. Derevensky, et Eric Meerkamper. 2011. « Your mother should know: A comparison of maternal and paternal attitudes and behaviors related to gambling among their adolescent children ». *International Journal of Mental Health and Addiction* 9 (3): 264-75.
12. Emond, Alan M., et Mark D. Griffiths. 2020. « Gambling in children and adolescents ». *British Medical Bulletin* 136 (1): 21-29.
13. 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.



KATOLICKI  
UNIVERSYTET  
LUBELSKI  
JANA PAWLA II

KUL  
1918

Université  
Paris Nanterre

GHU PARIS  
PSYCHIATRIE &  
ADDICTIONS

Centre de recherche sur  
l'étude du jeu  
Research chair on gambling studies

  
Sedap



6, avenue Jean Bertin



03.80.68.27.27



pieje@addictions-sedap.fr

## REMERCIEMENTS

Aux membres du comité de pilotage : Armelle Archour (SOS JOUEURS), Jean-Michel Costes (Chaire de recherche sur l'étude des jeux, Montréal), Bernadeta Le-lonek-Kuleta (Université catholique de Lublin, Pologne), Lucia Romo (Université Paris Nanterre), Sylvia Kairouz (Chaire de recherche sur l'étude des jeux, Montréal), Morgane Austruy (Autorité nationale des jeux, ANJ, Paris).

Aux jeunes, à leurs familles ainsi qu' à l'équipe de l'institut IDM Families

A Emilie Coutant qui a réalisé l'étude qualitative



**Directeur de la publication :**  
Emmanuel Benoit

**Infographiste :** Frédéric Bay

**Membres du comité de relecture :** Sylvia Kairouz, Gaëtan Devos

Tableau A1 : Modèles de prédiction de la pratique de JAH

			Régressions simples		Régressions ajustées	
	%	(% réf.)	OR	p.value	OR	p.value
<b>Socio-démographie</b>						
Sexe. Garçon (réf. Fille)	36,1	33,4	<b>1,13</b>	<b>0,042</b>	1,10	0,230
Âge. 16 ans (réf. 15ans)	33,1	33,0	1,00	0,972	0,97	0,789
<b>Âge. 17 ans</b>	<b>38,3</b>	<b>33,0</b>	<b>1,26</b>	<b>0,001</b>	<b>1,32</b>	<b>0,003</b>
<b>PCS père. Supérieure (Inférieure)</b>	<b>43,1</b>	<b>34,6</b>	<b>1,42</b>	<b>0,000</b>	<b>1,33</b>	<b>0,016</b>
<b>PCS père. Inactif</b>	<b>27,9</b>	<b>34,6</b>	<b>0,74</b>	<b>0,001</b>	<b>0,77</b>	<b>0,035</b>
<b>PCS mère. Supérieure (Inférieure)</b>	<b>42,0</b>	<b>34,9</b>	<b>1,36</b>	<b>0,023</b>	<b>1,45</b>	<b>0,038</b>
PCS mère. Inactif	29,6	34,9	0,78	0,003	0,88	0,224
<b>Relations parents / amis</b>						
<b>Parents au courant loisirs - parfois (réf. Oui)</b>						
Parents au courant loisirs - rarement/jamais	45,9	34,1	<b>1,25</b>	<b>0,031</b>	<b>1,34</b>	<b>0,050</b>
Parents au courant loisirs - rarement/jamais	45,9	34,1	<b>1,66</b>	<b>0,004</b>	1,29	0,362
Parents connaissent amis - parfois (réf. Oui)	36,8	34,6	1,11	0,204	0,97	0,812
Parents connaissent amis - rarement/jamais	32,6	34,6	0,92	0,532	0,86	0,418
Parents accord sorties - parfois (réf. Oui)	35,0	33,8	1,05	0,561	0,98	0,880
Parents accord sorties - rarement/jamais	40,8	33,8	<b>1,36</b>	<b>0,001</b>	1,28	0,062
Parents soutien moral - parfois (réf. Oui)	40,5	33,7	<b>1,34</b>	<b>0,002</b>	1,25	0,139
Parents soutien moral - rarement/jamais	42,6	33,7	<b>1,46</b>	<b>0,007</b>	1,38	0,172
Parents donnent argent - parfois (réf. Oui)	34,3	36,0	0,93	0,296	0,94	0,447
<b>Parents donnent argent - rarement/jamais</b>	<b>31,7</b>	<b>36,0</b>	<b>0,83</b>	<b>0,062</b>	<b>0,71</b>	<b>0,015</b>
Parents discutent - parfois (réf. Oui)	35,8	34,4	1,06	0,477	0,93	0,593
Parents discutent - rarement/jamais	39,6	34,4	1,27	0,099	0,94	0,812
Amis soutien moral - parfois (réf. Oui)	34,7	34,8	1,00	0,983	0,97	0,772
Amis soutien moral - rarement/jamais	35,7	34,8	1,05	0,746	1,18	0,361
Frères/sœurs soutien moral - parfois (réf. Oui)	33,7	35,6	0,92	0,248	0,88	0,173
Frères/sœurs soutien moral - rarement/jamais	33,8	35,6	0,92	0,341	0,82	0,087
Entente avec père - Mal (réf. Bien)	35,7	34,8	1,05	0,637	0,97	0,848
<b>Entente avec mère - Mal (réf. Bien)</b>	<b>50,5</b>	<b>34,2</b>	<b>1,95</b>	<b>0,000</b>	<b>2,43</b>	<b>0,000</b>
Entente entre parents - Mal (réf. Bien)	37,7	34,4	1,15	0,075	1,13	0,294
<b>Loisirs</b>						
<b>Loisirs. TV souvent (réf. rarement/jamais)</b>	<b>38,9</b>	<b>29,4</b>	<b>1,51</b>	<b>0,000</b>	<b>1,47</b>	<b>0,002</b>
Loisirs. TV parfois	29,8	29,4	1,01	0,899	1,05	0,711
<b>Loisirs. jeux vidéo souvent (réf. rarement/jamais)</b>	<b>37,8</b>	<b>28,1</b>	<b>1,55</b>	<b>0,000</b>	<b>1,38</b>	<b>0,003</b>
Loisirs. jeux vidéo parfois	33,7	28,1	<b>1,29</b>	<b>0,006</b>	1,22	0,114
Loisirs. Ordinateur souvent (réf. rarement/jamais)	35,9	26,8	<b>1,52</b>	<b>0,015</b>	1,18	0,521
Loisirs. Ordinateur parfois	28,3	26,8	1,07	0,724	1,04	0,894
<b>Loisirs. sport souvent (réf. rarement/jamais)</b>	<b>38,3</b>	<b>25,9</b>	<b>1,77</b>	<b>0,000</b>	<b>1,56</b>	<b>0,000</b>
<b>Loisirs. sport parfois</b>	<b>35,2</b>	<b>25,9</b>	<b>1,56</b>	<b>0,000</b>	<b>1,33</b>	<b>0,015</b>
Loisirs. Autres souvent (réf. rarement/jamais)	36,2	32,6	<b>1,17</b>	<b>0,027</b>	1,10	0,314
Loisirs. Autres parfois	36,2	32,6	<b>1,17</b>	<b>0,035</b>	1,11	0,309
<b>Pratique JAH virtuel Oui (réf. Non)</b>	<b>50,4</b>	<b>31,0</b>	<b>2,26</b>	<b>0,000</b>	<b>2,23</b>	<b>0,000</b>
<b>Impulsivité (score)*</b>						
UPPS urgence négative	9,7	10,4	<b>0,92</b>	<b>0,000</b>	0,99	0,664
<b>UPPS urgence positive</b>	<b>10,4</b>	<b>11,3</b>	<b>0,86</b>	<b>0,000</b>	<b>0,86</b>	<b>0,000</b>
UPPS préméditation	8,1	8,0	1,01	0,339	0,99	0,594
<b>UPPS persévérance</b>	<b>8,2</b>	<b>7,8</b>	<b>1,08</b>	<b>0,000</b>	<b>1,07</b>	<b>0,001</b>

\* Joueurs (ref.non-joueurs)

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Tableau A2 : Régressions interclasses (Référence = Classe 1)

	Classe 2		Classe 3		Classe 4		Classe 5	
	OR	p.value	OR	p.value	OR	p.value	OR	p.value
<b>Socio-démographie</b>								
Sexe. Garçon (réf. Fille)	1,14	0,282	2,60	0,000	1,94	0,000	3,06	0,000
Âge. 16 ans (réf. 15ans)	1,16	0,322	1,46	0,048	1,11	0,589	0,86	0,529
Âge. 17 ans	0,89	0,427	1,92	0,000	1,09	0,651	1,09	0,710
PCS père. Supérieure (Inférieure)	1,06	0,745	1,42	0,104	1,40	0,154	2,00	0,008
PCS père. Inactif	0,85	0,384	1,17	0,466	0,96	0,886	0,81	0,529
PCS mère. Supérieure (Inférieure)	1,37	0,262	1,90	0,040	1,51	0,247	3,03	0,002
PCS mère. Inactif	1,10	0,588	1,91	0,001	1,11	0,651	1,27	0,403
<b>Relations parents / amis</b>								
Parents au courant loisirs - parfois (réf. Oui)	0,67	0,092	1,55	0,061	1,81	0,017	2,51	0,001
Parents au courant loisirs - rarement/jamais	1,06	0,896	2,57	0,024	2,95	0,013	7,00	0,000
Parents connaissent amis - parfois (réf. Oui)	0,93	0,646	1,30	0,156	1,02	0,936	1,01	0,964
Parents connaissent amis - rarement/jamais	1,28	0,395	2,54	0,002	1,43	0,327	1,28	0,576
Parents accord sorties - parfois (réf. Oui)	0,95	0,757	1,49	0,035	1,30	0,223	1,52	0,073
Parents accord sorties - rarement/jamais	1,16	0,445	1,83	0,004	1,82	0,009	0,70	0,326
Parents soutien moral - parfois (réf. Oui)	1,19	0,380	1,67	0,020	1,53	0,077	1,90	0,017
Parents soutien moral - rarement/jamais	0,39	0,009	2,11	0,007	1,03	0,935	2,04	0,041
Parents donnent argent - parfois (réf. Oui)	1,14	0,330	0,95	0,755	0,88	0,486	1,07	0,753
Parents donnent argent - rarement/jamais	1,05	0,820	1,59	0,049	1,16	0,594	1,80	0,046
Parents discutent - parfois (réf. Oui)	0,98	0,932	1,52	0,042	1,08	0,757	2,00	0,006
Parents discutent - rarement/jamais	0,49	0,039	1,57	0,136	0,97	0,936	2,70	0,003
Amis soutien moral - parfois (réf. Oui)	1,08	0,646	1,10	0,612	1,34	0,139	1,19	0,477
Amis soutien moral - rarement/jamais	1,06	0,857	1,83	0,063	1,43	0,348	2,00	0,081
Frères/sœurs soutien moral - parfois (réf. Oui)	1,00	0,980	1,01	0,961	0,82	0,328	0,51	0,010
Frères/sœurs soutien moral - rarement/jamais	0,88	0,469	1,41	0,082	0,93	0,739	0,64	0,110
Entente avec père - Mal (réf. Bien)	0,81	0,267	0,96	0,873	0,58	0,059	1,47	0,140
Entente avec mère - Mal (réf. Bien)	0,52	0,046	1,20	0,568	0,54	0,179	3,89	0,000
Entente entre parents - Mal (réf. Bien)	0,83	0,241	0,97	0,865	0,66	0,064	0,54	0,027
<b>Loisirs</b>								
Loisirs. TV souvent (réf. rarement/jamais)	1,08	0,677	0,47	0,000	1,44	0,193	1,19	0,565
Loisirs. TV parfois	0,89	0,582	0,63	0,041	1,29	0,406	0,67	0,252
Loisirs. jeux vidéo souvent (réf. rarement/jamais)	1,22	0,195	1,65	0,009	2,71	0,000	4,28	0,000
Loisirs. jeux vidéo parfois	1,08	0,665	0,85	0,485	1,72	0,057	2,39	0,026
Loisirs. Ordinateur souvent (réf. rarement/jamais)	1,01	0,982	0,59	0,207	0,82	0,686	0,58	0,308
Loisirs. Ordinateur parfois	0,82	0,669	0,50	0,149	0,74	0,591	1,04	0,947
Loisirs. sport souvent (réf. rarement/jamais)	1,66	0,002	2,32	0,000	2,84	0,000	6,04	0,000
Loisirs. sport parfois	1,45	0,039	1,53	0,070	1,73	0,046	2,62	0,020
Loisirs. Autres souvent (réf. rarement/jamais)	1,37	0,031	0,73	0,072	1,44	0,061	6,16	0,000
Loisirs. Autres parfois	1,27	0,101	0,70	0,041	1,30	0,179	1,69	0,093
Pratique JAH virtuel Oui (réf. Non)	1,14	0,404	1,59	0,008	5,44	0,000	18,46	0,000

Tableau A2 : Régressions interclasses (Référence = Classe 1) (suite)

<b>Impulsivité</b>								
UPPS urgence négative	0,97	0,190	0,99	0,590	1,06	0,026	1,28	0,000
UPPS urgence positive	0,99	0,550	0,96	0,136	1,08	0,013	1,23	0,000
UPPS préméditation	0,96	0,116	1,07	0,028	0,99	0,864	1,01	0,834
UPPS persévérance	0,96	0,140	1,07	0,012	0,97	0,377	0,99	0,870
<b>Pratiques de JAH</b>								
Fréquence JAH 1-3 fois par mois (réf. <1 f /mois)	1,84	0,000	0,97	0,869	3,52	0,000	4,17	0,000
Fréquence JAH 1 fois /semaine ou +	3,34	0,000	2,08	0,000	12,85	0,000	27,35	0,000
Dépense JAH 5 a 9 euros (réf. > 5 euros)	1,38	0,036	1,31	0,208	1,68	0,053	2,17	0,039
Dépense JAH 10 euros et +	1,84	0,000	3,71	0,000	6,25	0,000	10,31	0,000
ICJE faible risque (réf. sans risque)	1,25	0,132	2,01	0,000	1,99	0,004	1,71	0,352
ICJE Risque modéré	2,32	0,000	4,72	0,000	7,72	0,000	9,63	0,000
ICJE Excessif	1,47	0,056	4,17	0,000	10,26	0,000	93,34	0,000
Pratique jeu online Oui (réf. Non)	2,63	0,000	11,54	0,000	19,47	0,000	32,47	0,000

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Tableau A3 : Perceptions, attitudes et croyances

Perception, attitudes et croyances (Sous-total d'accord)	Ensemble	Filles	Garçons
	% parmi les joueurs		
L'offre de JAH aux mineurs est interdite en France (+)	73,9	73,6	74,2
Le jeu est une activité risquée (+)	68,7	<b>69,8</b>	67,7
Les joueurs perdent généralement à long terme (+)	58,7	56,6	60,6
Le jeu est une activité de loisirs parmi d'autres (-)	39,1	36,6	41,4
N'importe qui peut s'arrêter de jouer facilement (-)	30,8	28,5	32,8
C'est facile de gagner/ N'importe qui peut gagner (-)	29,2	28,3	30,0
En jouant régulièrement aux JAH, on peut gagner beaucoup (-)	26,9	22,2	<b>31,0</b>
Il suffit de connaître des astuces et des stratégies pour gagner (-)	24,3	21,6	<b>26,6</b>
On peut gagner sa vie à partir du jeu (-)	20,8	18,4	<b>22,9</b>
On peut maîtriser la chance dans les JAH (-)	20,3	19,0	21,4

En gras : différence significative au seuil de 95 %  
 Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Tableau A4 : Accessibilité perçue des JAH

Accessibilité perçue des JAH (Sous-total Facile)	Ensemble	Filles	Garçons
	% parmi les joueurs		
Cartes à gratter en points de vente (PDV)	53,1	<b>56,7</b>	49,8
Paris sportifs en ligne	25,2	14,7	<b>34,4</b>
Tirage en PDV	24,0	23,5	24,4
Paris sportifs en PDV	20,0	11,5	<b>27,5</b>
Tirage/grattage en ligne	19,5	19,2	19,8
Paris e-Sports	13,7	8,3	18,5
Jeux de casino en ligne	10,4	7,1	<b>13,4</b>
Paris financiers	8,5	5,9	10,9
Jeux de casino en physique	8,0	7,2	8,7
Paris hippiques en ligne	6,2	4,1	8,1
Paris hippiques en PMU	5,0	4,4	5,6
Paris hippiques en hippodrome	4,6	3,4	5,7

En gras : différence significative au seuil de 95 %  
 Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021