

## SYNTHESE REVUE DE LA LITTERATURE ENJEU-Mineurs

Depuis plus de trente ans, un nombre conséquent de recherches internationales ont étudié la pratique des jeux d'argent et de hasard (JAH) chez les mineurs soulignant la nécessité de réaliser des actions de prévention. Beaucoup plus récemment, en France, l'intérêt pour les comportements des adolescents a mis en évidence la participation d'une part des jeunes à des jeux d'argent et ce, malgré le fait que les opérateurs sont tenus d'empêcher l'accès des mineurs à de telles activités. Pourtant, en dépit de leur importance, les pratiques des JAH des jeunes sont encore mal documentées.

Dans ce contexte, la SEDAP a lancé un programme de recherche (ENJEU-Mineurs) destiné à combler en partie ces lacunes de connaissances et à apporter des éléments utiles pour renforcer les approches en prévention en direction des jeunes. Cette revue de la littérature en est une étape préalable<sup>1</sup>. Son objectif est de fournir un état des lieux des connaissances, de recenser les perspectives d'action, que ce soit en termes de recherche, de politique publique ou dans la prévention.

Jean Michel Costes<sup>3</sup>, Marie-Line Tovar<sup>2</sup>

### Introduction

Un nombre important de recherches empiriques sur le jeu et le jeu problématique chez les adolescents ont été accumulées depuis le milieu des années 1980, portant sur toutes les facettes du jeu des adolescents.

Considéré comme une forme socialement acceptable de loisirs presque partout dans le monde, le jeu d'argent et de hasard est censé être une activité réservée aux adultes. Cependant, l'acceptabilité sociale du jeu, l'approbation par les gouvernements, l'accompagnement publicitaire très peu contraint, le faste et le glamour associés aux casinos, l'activation du rêve de devenir le prochain millionnaire constituent autant d'éléments captivant l'imagination des jeunes et mettant à mal le principe d'interdiction de cette pratique par ceux-ci.

Bien que la plupart des pays interdisent l'accès de jeux d'argent aux enfants et adolescents, il ne fait guère de doute que de nombreux jeunes sont activement engagés dans la pratique de ces jeux sur une offre réglementée ou non réglementée.

### Prévalence de la pratique des JAH chez les jeunes

La prévalence de pratique des jeux d'argent au cours de l'année écoulée concerne de 40 % à 70 % des jeunes (âgés de 13-17 ans pour l'essentiel) des différents pays ayant mené des études nationales. Il semble donc que les jeunes Français se situent plutôt dans le bas de cette fourchette d'estimations.

### Profil des joueurs et type de jeu pratiqué

Dans l'ensemble, les garçons sont plus nombreux à jouer que les filles. Ce constat est fait dans de très nombreuses études. Certaines mettent en avant d'autres caractéristiques sociodémographiques associées à une plus forte proportion de joueurs.

Malgré les restrictions légales, la littérature scientifique montre que les adolescents parviennent à participer, dans une plus ou moins grande mesure, à pratiquement toutes les formes de jeux d'argent réglementés et/ou non réglementés. Les types de jeu les plus pratiqués par les jeunes sont de jouer aux cartes pour de l'argent (le poker notamment), les paris sportifs, les cartes à gratter et les jeux de loterie. Mais certaines études documentent d'autres activités : les dés et les jeux de société avec la famille et les amis ; parier avec des pairs sur des jeux d'habileté personnelle, des jeux d'arcade ou des jeux vidéo pour de l'argent ; jouer à des machines à sous et des

jeux de table dans les casinos ou sur Internet. Plus récemment, les études montrent qu'un nombre croissant de jeunes s'engagent dans des jeux d'argent via Internet.

## Prévalence du jeu problématique chez les adolescents

Une méta-analyse d'études réalisées entre 1980 et 2010 indique une très grande variabilité des résultats relatifs à la prévalence des 12 derniers mois, de jeu problématique ou de jeu pathologique chez les adolescents, celle-ci variant de 0,9 % à 8,1 %. Les études réalisées après 2000, selon une autre synthèse plus récente, montrent que les taux de prévalence du jeu problématique au cours de la dernière année à travers le monde s'échelonnent entre 0,2 % et 5,6 %. Ces résultats sont à analyser avec prudence, en prenant en compte l'enjeu important de la diversité des concepts et des instruments de mesure, qui expliquent en grande partie la large variabilité des résultats et rendent difficiles les comparaisons entre les niveaux de prévalence des différents pays. Et en prenant en compte ces réserves, les jeunes Français se situent plutôt dans la partie haute de la fourchette d'estimations, selon les études jusqu'ici menées.

## Facteurs associés au jeu problématique

D'après les données disponibles, il semble que de nombreux facteurs sociodémographiques, traits de personnalité ou facteurs psychologiques individuels, comorbidités (santé mentale et addictions), comportements sociaux et contextes environnementaux interagissent dans l'étiologie du jeu et du comportement de jeu problématique.

## Type de jeux pratiqués et jeu problématique

Un des premiers facteurs liés au jeu et au jeu problématique tient au jeu en lui-même. La nature du jeu pratiqué influe sur les populations concernées et structure la pratique et les problèmes qui peuvent survenir. Il faudrait donc se saisir de la question des pratiques et des problèmes liés, jeu par jeu. Malheureusement, la littérature scientifique est encore assez lacunaire en ce domaine. Dans leur conception, la plupart des études portent sur la globalité des jeux

d'argent, perdant ainsi beaucoup de leur puissance d'analyse. Toutefois, certains travaux s'y sont attelés et ont ainsi pu documenter les problèmes spécifiques aux jeux de casino, jeux de loterie, tickets à gratter, paris sportifs et le jeu en ligne.

Cette pratique en ligne semble constituer un facteur de risque important du jeu problématique chez les adolescents qui sont nés dans un monde déjà largement numérisé.

## « Gaming » et « gambling »

La frontière entre la pratique des jeux d'argent (gambling) et celle de jeux vidéo (gaming) est poreuse.

Selon des données scientifiquement validées, le jeu « sans argent » joue un rôle essentiel pour les adolescents dans la conceptualisation et l'expérience sur Internet. Il a été démontré que le jeu d'argent simulé constitue un facteur de risque qui augmente la probabilité que les adolescents jouent avec de l'argent réel et qu'ils développent des problèmes de jeu.

De plus en plus de travaux constatent un chevauchement significatif entre la participation des jeunes aux jeux d'argent et de hasard et aux jeux vidéo.

Des jeux nouveaux s'appuyant sur une grande variété de technologies se substituent rapidement aux formes traditionnelles de jeu. L'avènement et l'essor des technologies en ligne et numériques ont fait émerger des problèmes inédits dans le domaine du jeu des adolescents. En effet, il existe un fossé technologique entre les générations plus âgées et les nouvelles générations qui, par leur aisance dans un monde où la communication et le divertissement numériques sont la norme et dans lequel elles sont nées, sont par définition exposées à un nouvel éventail d'opportunités de jeu. Ces opportunités comprennent à la fois le jeu d'argent commercial, le jeu « simulé » et d'autres activités de jeu non réglementées, avec d'autres notions de valeur que strictement monétaire, pour le joueur qui éventuellement, peut ne pas s'identifier comme étant un pratiquant de jeu d'argent et de hasard.

Des chercheurs préconisent d'élargir la définition du jeu pour inclure non seulement des incitations monétaires, mais aussi d'autres formes de gains faisant valoir que le gain monétaire perçu n'est pas un facteur suffisant dans l'établissement et le maintien du comportement de jeu problématique.

# Facteurs individuels associés au jeu et au jeu problématique

## Facteurs psychologiques et de personnalité

La synthèse des études en ce domaine indique que les adolescents qui sont joueurs problématiques présentent par rapport à la moyenne :

- Des niveaux élevés d'excitabilité, d'extraversion et d'anxiété ;
- Des mesures plus basses de la conformité aux règles, d'autorégulation et d'autodiscipline ;
- Des scores plus élevés de désinhibition, de susceptibilité à l'ennui, d'impulsivité ;
- Une faible estime de soi ;
- Une plus grande fréquence de troubles hyperactifs déficitaires de l'attention et de problèmes liés à la conduite ;
- De faibles habiletés d'adaptation ; ils s'engagent dans leur jeu comme s'il constituait un moyen de faire face aux adversités de la vie.

Les jeunes joueurs problématiques sont également :

- Plus auto-blâmant, plus enclins à la culpabilité, anxieux et moins stables émotionnellement ;
- Plus à risque d'idées suicidaires et de tentatives de suicide.

## Comportements de jeu

L'âge du début du jeu est signalé comme un facteur de risque de dépendance future au jeu.

Les joueurs à problèmes adolescents, comme les adultes :

- Déclarent constamment courir après leurs pertes ;
- Ont des perceptions erronées pendant le jeu ;
- Ont eu des expériences de jeu très précoces et/ou vécu une expérience de gain important de façon précoce.

Comme pour les adultes, la fréquence élevée du jeu pendant l'adolescence et le fait de s'adonner à de multiples types de jeu sont un facteur de risque d'émergence du jeu problématique.

## Attitudes

Certaines attitudes vis-à-vis du jeu sont des précurseurs d'une pratique de jeu à l'adolescence. Le jeu est considéré positivement par les jeunes joueurs pour qui il s'agit d'une activité attrayante et bénigne, un comportement socialement acceptable et un passe-temps, moins nocif que la consommation d'alcool, de drogues ou de cigarettes, très peu de jeunes craignant de se voir reprocher leur pratique. L'ensemble des conséquences des comportements de jeu ne sont pas comprises par les adolescents, bien que certains d'entre eux soient conscients des problèmes associés au jeu excessif. La plupart des adolescents joueurs pathologiques ne se perçoivent pas comme ayant un problème de jeu et considèrent les risques associés au jeu comme des conséquences à long terme et non comme une préoccupation immédiate. C'est l'une des principales raisons pour laquelle peu de jeunes sont en demande d'aide.

## Facteurs environnementaux associés au jeu et au jeu problématique

Les attitudes parentales à l'égard du jeu des jeunes, les facteurs culturels, les relations avec les pairs, les restrictions d'âge (les exigences en matière d'âge peuvent varier selon le type de jeu, les achats de loterie ayant souvent des exigences minimales d'âge inférieures à celles des jeux de casino ou varient considérablement selon les pays), sont tous des déterminants importants de la fréquence et des types de jeux dans lesquels les jeunes jouent.

## Environnement, accessibilité et disponibilité des jeux

Les impacts des facteurs tels que la disponibilité locale et l'accessibilité des jeux, la proximité géographique des lieux de jeu sur les pratiques des jeunes ne font pas consensus dans la littérature. Toutefois, certains travaux soulignent qu'une plus grande accessibilité serait liée à une hausse correspondante de la pratique du jeu, à une augmentation de l'argent consacré au jeu et à un accroissement du nombre de joueurs problématiques.

## Facteurs familiaux et rôle des pairs

Les premières expériences de jeu proviennent souvent de membres de leur famille, à la maison. Les parents et les frères et sœurs semblent avoir une influence prédominante lors de l'initiation. L'accepta-

bilité familiale, qui se transforme parfois en incitation, est observée partout dans le monde.

Certains adolescents ayant des problèmes de jeu déclarent souvent avoir des parents qui jouent excessivement, consomment des substances psychoactives de façon excessive et/ou ont été impliqués dans des activités illégales.

L'influence des pairs est elle-aussi majeure. C'est avec le groupe de pairs que la pratique devient de plus en plus soutenue. Les jeunes joueurs problématiques ont souvent des pairs qui sont également impliqués dans le jeu ou rencontrent des problèmes avec leur consommation de substances psychoactives.

Contrairement à de nombreux autres comportements à risque chez les adolescents, la plupart des parents, des enseignants et même certains professionnels de la santé mentale n'identifient pas comme un problème, une pratique intensive de jeu chez les adolescents.

### Publicité

Les données scientifiques probantes relatives à l'influence de la publicité sur les pratiques de jeu des adolescents sont fragiles.

Malgré la difficulté de prouver un lien, on peut constater que les campagnes publicitaires ont un pouvoir de séduction sur les jeunes : elles les amènent à considérer qu'il est facile de gagner, pour n'importe qui, que le jeu change la vie et profite à la société. Certains travaux démontrent clairement que la publicité commerciale relative aux jeux d'argent impacte les connaissances, les croyances et les intentions comportementales des jeunes en matière d'attitudes de jeu, notamment sur le canal numérique et les réseaux sociaux qui tiennent une place toute particulière dans la sociabilité des jeunes.

### Parcours de vie, motivations, croyances et perceptions

Le comportement de jeu semble être établi précoce-ment. Les premières études rétrospectives ont révélé que les adolescents probables joueurs pathologiques avaient commencé à jouer à 9 ou 10 ans.

Chez les adolescents, il y a souvent un passage rapide du statut de joueur social/occasionnel/récréatif à celui de joueur problématique.

Les jeunes utilisent le jeu d'argent comme un moyen de socialisation. Bien que la plupart des adolescents déclarent jouer pour le frisson et l'excitation ou pour le plaisir découlant du jeu lui-même, comme un moyen de soulager l'ennui, ainsi que l'occasion de gagner de l'argent (qui n'est souvent pas la principale motivation), d'autres raisons incluent le jeu pour la compétition et certains le considèrent comme une profession potentielle.

Les études cliniques sur les adolescents ayant de graves problèmes de jeu indiquent que ces jeunes utilisent fréquemment le jeu comme stratégie d'adaptation pour faire face à une foule de problèmes de santé mentale, scolaires et sociaux : le jeu constitue un recours pour répondre aux besoins psychologiques, y compris faire face à l'adversité, échapper aux facteurs de stress quotidiens (scolaires, familiaux), ou comme un moyen de réduire l'anxiété et la dépression.

### Impacts et conséquences sanitaires et sociales négatives

Les adolescents ayant des problèmes liés au jeu connaissent généralement un large éventail de conséquences négatives : sociales, économiques, de santé mentale (dépression, suicide, autres addictions), de santé physique, familiaux et juridiques.

Il a également été démontré que les jeunes joueurs (et/ou joueurs problématiques) ont souvent des antécédents de délinquance, sont confrontés à des perturbations des relations familiales et des relations difficiles entre pairs, et rencontrent des difficultés scolaires ou professionnelles

1. *Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes « Revue de la littérature internationale : Pratique des jeux d'argent et de hasard chez les mineurs ». Description des pratiques, croyances, contextes, accessibilité et rôle de l'environnement. SEDAP, 2022*  
[b00d9cb06b870ec5e828666f01c12a8f3161e35c.pdf](https://b00d9cb06b870ec5e828666f01c12a8f3161e35c.pdf) ([addictions-sedap.fr](http://addictions-sedap.fr))
2. *Marie-Line Tovar, Responsable pôle Innovation et expérimentation sur le jeu excessif, SEDAP, France*
3. *Jean-Michel Costes, Chercheur associé, Chaire de recherche sur les jeux de hasard, Université Concordia, Montréal, Canada.*