

JEUX D'ARGENT ET DE HASARD DES MINEURS EN 2021 : Pratiques problématiques et facteurs de risque

Plus d'un tiers (34,8 %) des jeunes Français âgés de 15 à 17 ans déclarent des activités de jeux d'argent et de hasard et, parmi l'ensemble de ces joueurs, un jeune sur cinq est classé comme joueur excessif. Ces proportions élevées questionnent sur les facteurs associés qui déterminent cette pratique dont l'offre leur est interdite.

L'analyse secondaire des résultats de l'étude ENJEU-Mineurs, s'est focalisée sur ces pratiques problématiques et les facteurs de risque associés sur ces questions. Du point de vue des pratiques de jeu d'argent, le risque de jeu excessif est particulièrement élevé pour certaines formes de multi-activités, dans l'utilisation du support numérique et apparaît lié à des montants de mises élevés. Au niveau du contexte, une majorité de parents sont informés des pratiques de jeu de leurs enfants et peuvent les accompagner, mais sans impact significatif sur les pratiques excessives. En revanche, la réception et la mémorisation de la publicité, sont plus présentes parmi les jeunes joueurs excessifs.

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

Introduction

ENJEU-Mineurs est une recherche nationale sur la pratique des jeux d'argent et de hasard (JAH) des mineurs âgés de 15 à 17 ans, mise en œuvre par la SEDAP en 2021, dans le cadre d'un partenariat avec l'Autorité nationale des jeux (ANJ). Elle a déjà fait l'objet de deux publications : une revue de la littérature internationale sur les jeux d'argent et de hasard des mineurs et une présentation des premiers résultats de l'enquête menée auprès d'un échantillon de 5 000 jeunes de 15-17 ans sur Internet. Selon ces données, plus d'un tiers d'entre eux (34,8 %) jouent à des jeux d'argent et le grattage prédomine. L'initiation à la pratique des jeux d'argent se fait principalement avec les parents, autour de 13,3 ans en moyenne. Les adolescents accèdent aux jeux d'argent et de hasard aussi bien dans des lieux physiques que sur Internet, les paris sportifs étant l'activité la plus fréquente en ligne. De plus, l'environnement numérique, qui fait partie de leur quotidien,

est un vecteur de diffusion de publicités sur les jeux d'argent et de hasard (réseaux sociaux, influenceurs...) qui les visent directement (Zoom 'Recherches SEDAP n°4)¹.

Sur l'ensemble des joueurs ayant participé à l'enquête, 12,9 % sont classés comme joueurs à risque modéré selon l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE), et 21,9 %, en tant que joueurs excessifs ; les garçons sont plus nombreux que les filles à présenter des pratiques de jeux problématiques (joueurs à risque modéré et joueurs excessifs). Si la proportion de joueurs âgés de 15 à 17 ans est en 2021 équivalente à celle observée dans une enquête de 2014, la part des joueurs problématiques a, elle, très fortement progressé, passant de 11,0 % à 34,8 %. En rapportant ces résultats à l'ensemble des jeunes de 15 à 17 ans, la prévalence des joueurs problématiques est estimée à plus d'un jeune sur dix : 12,1 % (4,5 % de joueurs à risque modéré et 7,6 % de joueurs excessifs). Cette proportion de joueurs excessifs élevée peut avoir été influencée par des biais liés au mode

¹ Marie-Line Tovar, Jean-Michel Costes « La pratique des jeux d'argent et de hasard des mineurs en 2021 (ENJEU-Mineurs) » SEDAP, février 2022, 22 p.

<https://pieje.addictions-sedap.fr/uploads/downloads/0001/01/868501e5c7726e37a6ffc8d317d24e73e9da5cd4.pdf>

de recueil (surestimation des pratiques intensives dans les panels en ligne) et l'impact de l'outil de repérage du jeu excessif utilisé (cf. encadré 1 - méthodologie et encadré 2 - ICJE). Ce résultat apparaît néanmoins conforté par l'observation de comportements traditionnellement considérés comme indicatifs d'un jeu problématique. On peut ainsi relever la part importante de jeunes joueurs décrivant une volonté de récupérer leurs pertes, les déclarations de perte de contrôle dans la pratique des JAH et la recherche et/ou le maintien d'une excitation liée aux JAH. Les conséquences dommageables de la pratique de jeu (se sentir coupable, mentir, être l'objet de critiques, ou rencontrer des problèmes financiers ou de santé) sont perçues et déclarées par de nombreux jeunes joueurs : un joueur sur quatre à un joueur sur cinq.

Après une première note dans le cadre du partenariat avec l'Autorité nationale des jeux (ANJ), cette seconde note consiste en un travail d'approfondissement de la recherche sur les pratiques des mineurs. Elle présente les conclusions d'une analyse plus fouillée sur les pratiques problématiques des jeux d'argent et de hasard des adolescents et vise à caractériser les facteurs individuels ou environnementaux liés à ces comportements. Seront analysés les possibles liens entre le constat d'une pratique excessive de jeux avec certaines caractéristiques sociodémographiques de ces jeunes joueurs, les relations avec leurs parents ou amis, leur impulsivité, leurs habitudes de jeu (notamment la nature des jeux pratiqués), leurs motivations à jouer, leurs expériences de gains marquants, l'influence de la publicité et enfin leurs perceptions, attitudes et croyances vis-à-vis des jeux d'argent.

Facteurs associés individuels

Jeu excessif et facteurs sociodémographiques

Les résultats de cette analyse confirment que certaines caractéristiques sociodémographiques sont associées à une plus forte proportion de jeu excessif (cf. Tableau 1). Ainsi, la part de joueurs excessifs est significativement supérieure chez les garçons et parmi les jeunes dont les parents

appartiennent à des catégories professionnelles supérieures. À l'inverse, on ne relève pas de lien significatif entre le jeu excessif et l'âge ou le lieu de résidence (Régions hors Ile-de-France / Ile de France).

L'analyse multivariée de l'ensemble des variables sociodémographiques n'aboutit pas globalement à des conclusions notables. Les associations, quand elles existent, sont d'une force limitée. Toutes choses égales par ailleurs, l'analyse multivariée indique qu'être un garçon, avoir une mère active de catégorie socio-professionnelle supérieure et habiter en Île-de-France sont des facteurs prédictifs du jeu excessif.

Tableau 1 : Association entre jeu excessif et facteurs socio-démographiques

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Facteurs socio-démographiques	n = 1359	n = 381			
Sexe : Fille	48,6	40,6		ref.	
Garçon	51,4	59,4	0,006	1,41	0,017
Age : 15 ans	31,8	31,8		ref.	
16 ans	32,6	28,7		1,04	0,845
17 ans	35,6	39,5	0,259	1,21	0,274
Logement : Parents	60,6	67,4		ref.	
Mère	17,2	11,6		0,55	0,376
Père	1,7	2,1		0,91	0,905
Alternance	16,5	15,1		0,71	0,614
Logement étudiant	3,0	2,3		0,63	0,313
Autres	0,9	1,5	0,068	1,03	0,970
Résidence : Régions hors Ile-de-France	82,6	78,6		ref.	
Ile-de-France	17,4	21,4	0,089	1,56	0,022
Statut parents : Ne vivent pas ensemble	36,2	28,6		ref.	
Vivent ensemble	63,8	71,4	0,006	0,81	0,336
Profession père : CSP+	14,9	23,3		1,39	0,101
CSP-	70,8	61,0		ref.	
Inactif	14,3	15,7	0,001	1,29	0,227
Profession mère : CSP+	5,7	11,1		1,83	0,023
CSP-	76,9	66,9		ref.	
Inactive	17,4	22,1	0,000	1,32	0,122

* Test Chi2 Pearson p.value. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un p.value < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un p.value < 0,05, positive quand OR > 1, négative quand OR < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Jeu excessif et impulsivité

Globalement, l'analyse révèle une association entre le jeu problématique et l'impulsivité. Les joueurs excessifs ont des scores d'impulsivité (voir encadré 2) significativement plus élevés que les autres joueurs. Les deux facettes d'impulsivité (parmi les quatre intégrées dans l'enquête) qui ont la corrélation la plus forte avec le jeu excessif sont l'urgence négative et l'urgence positive (l'urgence renvoie au fait d'agir précipitamment dans un contexte d'émotions positif ou négatif).

Tableau 2 : Association entre jeu excessif et impulsivité

Population étudiée : jeunes de 15 à 17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse univariée		Analyse bivariée			Corrélation score ICJE	
	Score moyen	Ecart type	ICJE 0-7 (score)	ICJE 8+ (score)	Test dif. *	Coef. cor. **	p.value
Ensemble impulsivité	36,5	6,4	35,5	40,0	0,000	0,35	0,000
Urgence négative	9,7	2,9	9,3	11,3	0,000	0,34	0,000
Urgence positive	10,4	2,6	10,1	11,7	0,000	0,34	0,000
Manque de préméditation	8,1	2,4	8,0	8,5	0,000	0,11	0,000
Manque de persévérance	8,2	2,5	8,1	8,4	0,009	0,05	0,053

* Test KruskalWallis (distributions qui ne sont pas normales), **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

** Coefficient de corrélation de Spearman (distributions qui ne sont pas normales). Corrélation significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Facteurs liés aux pratiques et aux perceptions des jeux

Jeu excessif et habitudes de jeu

Les variables liées aux activités de jeu d'argent prises en compte dans cette analyse sont la fréquence et la dépense de jeu, le fait de jouer en ligne, la pratique concomitante de jeux d'argent virtuels (« gratuits ») et la nature des jeux pratiqués. Pour cette dernière variable, la typologie produite dans la première note (Zoom 'Recherches SEDAP n°4) est le résultat d'une analyse multivariée de détermination des classes latentes, qui permet de prendre en compte la question de la multi-activité dans les jeux d'argent. En effet, il s'avère qu'une majorité (60,1 %) des adolescents de 15 à 17 ans pratiquent plusieurs jeux, ce qui rend complexe l'analyse des comportements selon la nature du jeu pratiqué. Cette typologie comprend 5 classes :

1. Les « Joueurs exclusifs de grattage », jeunes joueurs qui pratiquent quasi exclusivement des jeux de grattage (32,8 % de l'ensemble) ;

Tableau 3 : Association entre jeu excessif et habitudes de jeu

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8+ (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Habitudes de jeu	n = 1359	n = 381			
Fréquence de jeu : < 1 f mois	48,5	26,1		ref.	
1 à 3 f / mois	30,4	33,0		1,38	0,063
1 f / sem ou +	21,1	40,8	0,000	1,20	0,324
Dépense de jeu mensuelle : Moins de 5 euros	30,3	9,7		ref.	
5 à 9 euros	28,2	16,9		1,57	0,063
10 euros et +	41,4	73,4	0,000	3,14	0,000
Jeu en ligne : Non	57,1	24,3		ref.	
Oui	42,9	75,7	0,000	1,62	0,004
Typologie pratique ^a : Joueurs de grattage	38,0	14,2		ref.	
Joueurs Tirage/grattage	33,9	16,3		0,96	0,841
Parieurs	16,5	17,0		1,59	0,044
Multijoueurs plusieurs jeux	9,9	21,7		2,21	0,001
Multijoueurs tous les jeux	1,6	30,7	0,000	16,93	0,000
Jeux d'argent virtuels (sans mise) : Non	80,4	40,7		ref.	
Oui	19,6	59,3	0,000	2,81	0,000

^a typologie déterminée par une analyse des classes latentes (voir Tovar et al., 2022)

* Test Chi2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un **p.value** < 0,05, positive quand OR > 1, négative quand OR < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

2. Les « Joueurs de tirage/grattage », pratiquant quasi exclusivement les jeux de grattage et les jeux de tirage (30,1 %) ;
3. Les « Parieurs », pratiquant principalement des paris sportifs mais aussi pour certains des paris sur les compétitions de eSport et des paris financiers (16,6 %) ;
4. Les « Multi-joueurs à plusieurs jeux », 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 (12,5 %) ;
5. Les « Multi-joueurs à tous les jeux », jeunes joueurs pratiquant TOUTES les activités de jeux d'argent et de hasard (8,0 %).

L'analyse des variables de pratique de jeu (cf. Tableau 3) indique que le jeu excessif est fortement lié à certains comportements de jeu. Ainsi, une fréquence élevée de jeu (au moins 1 fois par semaine) et une dépense conséquente (10 euros et plus par session) sont corrélées à la prévalence du jeu excessif. La pratique de certains types de jeux est également liée au jeu excessif : c'est le cas des paris sportifs et des activités de jeu autres que les jeux de loterie, notamment des jeux n'existant pas sur l'offre régulée, dans un contexte de multi-activité. Le jeu en ligne est pareillement associé à une plus forte prévalence du jeu excessif de même qu'à la pratique de jeux d'argent virtuels.

Toutes choses égales par ailleurs, l'analyse multivariée démontre qu'une dépense élevée de jeu, une pratique de jeu en ligne, le fait de se classer parmi certains types de joueurs (les parieurs et les deux classes de multi-joueurs) ainsi que la pratique concomitante de jeux d'argent virtuels (« gratuits ») sont des prédicteurs forts du jeu excessif.

La multiplicité des différents types de jeux dans la pratique des jeunes joue un rôle dans l'émergence des problèmes de jeux. De ce fait, le risque d'être un joueur excessif est particulièrement élevé parmi les jeunes joueurs appartenant à la cinquième classe : les multi-joueurs à tous les jeux d'argent. On retrouve dans ce groupe 31,0 % des joueurs excessifs alors qu'ils ne représentent que 8,0 % de l'ensemble des joueurs. Au total, les Multi-joueurs (ceux à plusieurs jeux et ceux à tous les jeux) regroupent plus de la moitié des joueurs excessifs (51,0 %).

Jeu excessif et motivations à jouer

Les joueurs excessifs ont des motivations de jeu plus fortes que les autres joueurs, quelle qu'en soit la nature (cf. Tableau 4). Leur score global avec l'échelle GMQ-F (voir encadré 2) est significativement bien plus élevé et les quatre types de motivations différenciés par cette échelle y sont impliqués. Néanmoins, la corrélation la plus forte est constatée pour deux types de motivations : « parce que le jeu permet

Tableau 4 : Association entre jeu excessif et motivations à jouer

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse univariée		Analyse bivariée			Corrélation score ICJE	
	Score moyen	Ecart type	ICJE 0-7 (score)	ICJE 8+ (score)	Test dif. *	Coef. cor. **	p.value
Motivations à jouer	31,9	9,4	29,3	41,0	0,000	0,58	0,000
Motivations sociales	5,2	2,4	4,5	7,9	0,000	0,56	0,000
Adaptation à la situation ("coping")	6,6	3,1	5,6	10,1	0,000	0,62	0,000
Amélioration de soi	9,7	3,1	9,2	11,3	0,000	0,38	0,000
Motivations financières	10,4	3,1	10,0	11,7	0,000	0,31	0,000

* Test KruskalWallis (distributions qui ne sont pas normales), **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un p.value < 0,05

** Coefficient de corrélation de Spearman (distributions qui ne sont pas normales). Corrélation significative au risque de 5 % pour un p.value < 0,05

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

au joueur de renforcer ses échanges sociaux » (motivations sociales) et parce que « le jeu aide à faire face quand on se sent nerveux ou déprimé » (adaptation à la situation).

Jeu excessif et perceptions des jeux d'argent

Certaines propositions (cf. Tableau 5) pouvant témoigner d'attitudes ou de croyances basées sur une illusion de contrôle de la pratique des jeux d'argent et un certain déni des risques encourus ou une mauvaise perception du rôle du hasard ont été soumises à l'appréciation des enquêtés. La quasi-totalité d'entre elles sont plus fortement adoptées par les joueurs excessifs.

Leur connaissance de l'interdiction de l'offre de jeux d'argent aux mineurs a été également interrogée. Les joueurs excessifs méconnaissent en plus grand nombre cette réalité.

La modélisation multifactorielle indique que ces associations sont fortes et que les croyances de type « illusion de contrôle » (telle que : « On peut maîtriser la chance dans les JAH ») et le fait de croire qu'on peut gagner sa vie en pratiquant ces jeux sont les plus contributives au modèle, c'est-à-dire, les plus fortement liées aux pratiques excessives du jeu.

Jeu excessif et pratiques de "jeu responsable"

Certaines conduites promues par les opérateurs de jeu dans le cadre de leurs stratégies de « jeu responsable » semblent être bien adoptées (cf. Tableau 6).

Tableau 5 : Association entre jeu excessif et perceptions, attitudes et croyances

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8+ (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Perception, attitudes et croyances	n = 1359	n = 381			
Le jeu est une activité risquée : Oui	72,0	56,9		ref.	
Ni ... ni ...	13,7	24,8		2,00	0,000
Non	14,3	18,3	0,000	2,22	0,000
Les joueurs perdent généralement à long terme : Oui	59,8	54,9		ref.	
Ni ... ni ...	23,5	27,1		0,65	0,019
Non	16,7	18,1	0,209	1,40	0,119
On peut gagner sa vie à partir du jeu : Oui	14,1	44,8		ref.	
Ni ... ni ...	18,7	29,1		0,78	0,202
Non	67,2	26,1	0,000	0,29	0,000
N'importe qui peut s'arrêter de jouer facilement : Oui	26,8	45,2		ref.	
Ni ... ni ...	27,2	27,6		0,72	0,095
Non	46,0	27,1	0,000	0,84	0,370
En jouant régulièrement aux JAH, on peut gagner beaucoup : Oui	20,2	51,0		ref.	
Ni ... ni ...	33,7	31,7		0,68	0,042
Non	46,1	17,3	0,000	0,50	0,002
On peut maîtriser la chance dans les JAH : Oui	12,7	47,2		ref.	
Ni ... ni ...	18,7	27,0		0,43	0,000
Non	68,6	25,8	0,000	0,20	0,000
L'offre de JAH aux mineurs est interdite en France : Oui	78,0	59,5		ref.	
Ni ... ni ...	10,8	21,9		2,13	0,000
Non	11,2	18,6	0,000	3,50	0,000
Le jeu est une activité de loisirs parmi d'autres : Oui	37,7	44,4		ref.	
Ni ... ni ...	23,9	32,9		2,42	0,000
Non	38,5	22,7	0,000	1,64	0,018
C'est facile de gagner/ N'importe qui peut gagner : Oui	25,1	43,7		ref.	
Ni ... ni ...	25,5	31,1		1,18	0,404
Non	49,4	25,2	0,000	0,89	0,572
Il suffit de connaître des astuces et des stratégies pour gagner : Oui	15,9	54,2		ref.	
Ni ... ni ...	26,4	24,9		0,32	0,000
Non	57,7	20,9	0,000	0,22	0,000

* Test Chi2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un **p.value** < 0,05, positive quand **OR** > 1, négative quand **OR** < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Ainsi, des stratégies de limitation de la pratique comme se fixer une durée de jeu ou faire une pause après une perte conséquente sont plus fréquentes parmi les joueurs excessifs. Ce n'est cependant pas le cas pour les deux autres démarches de « jeu responsable » qui consistent à se fixer un budget par semaine et à s'arrêter de jouer quand on a perdu toute sa mise. Les joueurs excessifs reconnaissent plus fréquemment ne pas se fixer de limites que les autres joueurs.

L'analyse multivariée fait ressortir que les joueurs excessifs sont plus enclins à ne pas se fixer de limites (ou quand ils s'en fixent, ce sont surtout des limites en termes de temps) ou à faire une simple pause après des pertes conséquentes. Aussi peut-on s'interroger sur l'efficacité de ces dernières stratégies qui, même suivies, semblent avoir peu d'effet car ceux qui les adoptent sont tout de même inscrits dans des comportements excessifs. Cela pourrait signifier que ces outils d'autolimitation existants ou que les recommandations préconisées par les différentes stratégies de « jeu responsable » des opérateurs ne sont pas toujours connues, ni parfois adaptés aux jeunes joueurs excessifs.

Tableau 6 : Association entre jeu excessif et pratiques de "jeu responsable"

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *	OR **	p.valeur
Pratiques de "jeu responsable"	n = 1359	n = 381			
Je me suis fixé un budget par semaine : Non	81,6	77,1		ref.	
Oui	18,4	22,9	0,055	1,15	0,360
Je me suis fixé une durée de jeux par semaine : Non	93,4	78,9		ref.	
Oui	6,6	21,1	0,000	3,41	0,000
J'arrête dès que j'ai perdu toute ma mise : Non	80,8	80,3		ref.	
Oui	19,2	19,7	0,808	1,01	0,956
Je fais des pauses après des pertes conséquentes : Non	96,4	85,8		ref.	
Oui	3,6	14,2	0,000	3,81	0,000
Je reste sensible aux messages de prévention : Non	84,3	83,3		ref.	
Oui	15,7	16,7	0,620	1,01	0,949
Je ne me fixe pas de limites mais je peux arrêter quand je veux : Non	85,6	86,5		ref.	
Oui	14,4	13,5	0,648	1,24	0,270
Je ne me fixe pas de limites mais je ne joue que ce que j'ai : Non	85,9	96,0		ref.	
Oui	14,1	4,0	0,000	0,36	0,001
Pas de limites et cela me met dans de mauvaises situations : Non	99,0	97,5		ref.	
Oui	1,0	2,5	0,029	3,37	0,007

* Test Khi2 Pearson **p.valeur**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.valeur** < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un **p.valeur** < 0,05, positive quand **OR** > 1, négative quand **OR** < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Facteurs contextuels

Jeu excessif et relations avec les parents et amis

L'état des relations entre les jeunes joueurs et leurs parents est associé aux comportements de jeu excessif (cf. Tableau 7). Le fait que les parents soient rarement ou jamais au courant des loisirs de leurs enfants et en accord avec leurs sorties, qu'ils discutent rarement ou jamais avec eux, leur apportent rarement ou jamais un soutien moral ou leur donnent rarement ou jamais de l'argent sont des situations en lien avec une plus forte proportion de jeu excessif.

Toutefois, l'analyse multivariée prenant en compte toutes ces variables indique que la force de ce lien est limitée, à l'exception du fait que les parents ne soient pas au courant des loisirs de leurs enfants, modalité relationnelle pour laquelle on relève une forte association toutes choses égales par ailleurs. La qualité relationnelle avec les amis ou la fratrie ne semble pas avoir de lien avec le jeu excessif.

Association entre le jeu excessif et la perception du positionnement des parents et amis

La perception qu'ont les jeunes interrogés de l'attitude de leurs parents par rapport à leur pratique de jeu diffère significativement entre le groupe des joueurs excessifs et celui des autres joueurs (cf. Tableau 8). Les jeunes joueurs excessifs déclarent plus souvent que leurs parents désapprouvent ou méconnaissent leur pratique de jeu. Le lien est encore plus fort en ce qui concerne leurs amis. Selon les déclarations des joueurs excessifs, leurs

Tableau 7 : Association entre jeu excessif et relations avec parents et amis

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Relations avec parents et amis	n = 1359	n = 381			
Parents courant loisirs : Parfois à toujours	98,1	90,9		ref.	
Rarement, Jamais	1,9	9,1	0,000	4,15	0,000
Parents connaissent amis : Parfois à toujours	95,0	92,9		ref.	
Rarement, Jamais	5,0	7,1	0,110	0,66	0,144
Parents accord sorties : Parfois à toujours	88,4	82,0		ref.	
Rarement, Jamais	11,6	18,0	0,001	1,44	0,034
Parents soutien moral : Parfois à toujours	96,1	89,5		ref.	
Rarement, Jamais	3,9	10,5	0,000	1,91	0,012
Parents donnent argent : Parfois à toujours	91,0	85,9		ref.	
Rarement, Jamais	9,0	14,1	0,004	1,26	0,233
Parents discutent : Parfois à toujours	96,3	90,6		ref.	
Rarement, Jamais	3,7	9,4	0,000	1,70	0,056
Amis soutien moral : Parfois à toujours	95,7	93,7		ref.	
Rarement, Jamais	4,3	6,3	0,102	0,95	0,840
Fratrie soutien moral : Parfois à toujours	84,4	82,5		ref.	
Rarement, Jamais	15,6	17,5	0,362	0,87	0,402

* Test χ^2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un **p.value** < 0,05, positive quand **OR** > 1, négative quand **OR** < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Tableau 8 : Association entre jeu excessif et perception des attitudes des parents

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Approbation : Mon/mes parent(s) ...	n = 1359	n = 381			
Mes parents ... sont au courant et approuvent mes pratiques de jeux	76,6	58,5		ref.	
... sont au courant et désapprouvent mes pratiques de jeux	13,3	29,0		1,72	0,001
... ne sont pas au courant de mes jeux d'argent et de hasard	10,0	12,6	0,000	1,61	0,015
Mes amis ... sont au courant et approuvent mes pratiques de jeux	59,6	57,4		ref.	
... sont au courant et désapprouvent mes pratiques de jeux	5,2	27,4		4,38	0,000
... ne sont pas au courant de mes jeux d'argent et de hasard	35,2	15,1	0,000	0,44	0,000
Perception du risque : Mon/mes parent(s) ...	n = 1359	n = 381			
sont au courant des risques liés au jeu et m'en parlent	71,8	56,7		ref.	
sont au courant des risques mais pensent que je peux gérer	16,5	29,5		2,27	0,000
ne sont pas au courant des risques	2,2	7,7		4,44	0,000
Je ne sais pas	9,5	6,1	0,000	0,83	0,444

* Test χ^2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un **p.value** < 0,05, positive quand **OR** > 1, négative quand **OR** < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

amis sont davantage au courant de leur pratique et la désapprouvent, par rapport à ce que disent les joueurs non classés comme excessifs.

L'évaluation que font les parents, du risque lié à la pratique de jeu de leurs enfants mineurs et la manière dont ils en discutent avec eux, semblent être perçues différemment selon le niveau de pratique. Ainsi, selon les jeunes joueurs excessifs, leurs parents semblent être moins au courant de leurs pratiques et en méconnaissent plus souvent les risques. Pour ceux dont les parents connaissent leurs activités de jeu, ces derniers désapprouvent plus souvent ces pratiques de jeu mais pensent toutefois que leurs enfants sont en capacité de les gérer.

D'après la déclaration des jeunes, leurs parents font preuve d'une grande tolérance vis-à-vis de leurs pratiques de jeu d'argent (cf. Tableau 9). Sept jeunes sur dix (70,9 %) déclarent pratiquer cette activité avec un de ses parents et pour quatre jeunes sur dix (39,1 %), leurs parents leur donnent l'argent nécessaire. Mais cette implication des parents dans la pratique de leurs enfants n'est pas ou peu (participation du père) associée au jeu excessif.

Certaines provenances des sommes mises ou dépensées par les jeunes joueurs sont associées au jeu excessif. Le lien le plus significatif est relevé dans le cas d'emprunts contractés par les jeunes joueurs auprès de leurs amis ou camarades. Ce comportement semble être un marqueur fort du jeu excessif.

Tableau 9 : Association entre jeu excessif et implication des parents

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Habituellement avec qui pratiquez-vous ?	n = 1359	n = 381			
Avec ma mère : Non	53,0	58,7		ref.	
Oui	47,0	41,3	0,048	0,82	0,148
Avec mon père : Non	66,3	57,2		ref.	
Oui	33,7	42,8	0,001	1,39	0,016
Avec un autre adulte : Non	86,0	93,2		ref.	
Oui	14,0	6,8	0,000	0,47	0,001
Avec mes sœurs/frères : Non	91,3	89,4		ref.	
Oui	8,7	10,6	0,272	1,24	0,265
Avec mes amis : Non	83,2	80,4		ref.	
Oui	16,8	19,6	0,207	1,15	0,412
Seul(e) : Non	87,1	88,0		ref.	
Oui	12,9	12,0	0,664	0,88	0,546
Provenance des sommes pariées ou dépensées	n = 1359	n = 381			
Argent de poche : Non	51,2	37,3		ref.	
Oui	48,8	62,7	0,000	1,68	0,000
Cadeaux aux anniversaires/Noël : Non	76,6	70,9		ref.	
Oui	23,4	29,1	0,023	1,25	0,114
C'est ma mère qui me le donne : Non	65,9	70,9		ref.	
Oui	34,1	29,1	0,067	0,88	0,383
C'est mon père qui me le donne : Non	76,7	77,9		ref.	
Oui	23,3	22,1	0,633	1,05	0,757
Mon/mes frères/soeurs : Non	98,6	95,4		ref.	
Oui	1,4	4,6	0,000	2,20	0,042
Un autre adulte : Non	88,1	92,3		ref.	
Oui	11,9	7,7	0,022	0,56	0,013
De mes économies sur l'argent du quotidien : Non	94,6	89,7		ref.	
Oui	5,4	10,3	0,001	1,85	0,009
Des emprunts (amis, camarades...) : Non	99,8	95,8		ref.	
Oui	0,2	4,2	0,000	19,51	0,000
De petits trafics : Non	98,6	97,0		ref.	
Oui	1,4	3,0	0,038	1,06	0,907
De mes salaires (apprentissage, jobs d'été...) : Non	94,3	95,2		ref.	
Oui	5,7	4,8	0,520	0,72	0,284
L'argent des gains aux jeux précédents : Non	89,0	93,5		ref.	
Oui	11,0	6,5	0,010	0,48	0,003

* Test Chi2 Pearson p.value. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un p.value < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un p.value < 0,05, positive quand OR > 1, négative quand OR < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Jeu excessif et publicité

Les messages publicitaires, quel qu'en soit le support, sont mieux mémorisés par les joueurs excessifs que par les autres joueurs (cf. Tableau 10). Sur l'ensemble des joueurs qui déclarent avoir vu, lu ou entendu un message publicitaire sur des jeux d'argent, 23,2 % ont des pratiques excessives (vs 13,3 % pour ceux qui déclarent le contraire) et parmi ceux qui déclarent avoir vu, ou regardé des films ou des émissions sur les jeux d'argent, 31,8 % ont des pratiques excessives (vs 7,4 % pour ceux qui déclarent le contraire). Mais toutes choses égales par ailleurs, le lien entre jeu excessif et communications commerciales sur le jeu est plus fort en ce qui concerne les films sur les jeux, tels les vidéos de joueurs ou influenceurs connus, qui ne sont pas nécessairement perçus comme étant de la publicité.

La réception de publicités ciblées est davantage corrélée avec le jeu excessif (cf. Tableau 11). La probabilité d'avoir une pratique excessive de jeu est au moins 4 fois plus élevée pour les jeunes ciblés par ces publicités.

L'analyse multivariée des différents types de messages promotionnels ciblés enseigne que ce lien est particulièrement fort avec les vidéos de sportifs connus, les posts d'influenceurs et les invitations à des tournois de poker.

Tableau 10 : Association entre jeu excessif et mémorisation de messages publicitaires

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8+ (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Mémorisation de messages publicitaires	n = 1359	n = 381			
Lu, vu, entendu messages publicitaires sur les JAH : Non	14,7	8,0		ref.	
Oui	85,3	92,0	0,001	0,91	0,675
Vu ou regardé des films/émissions sur les JAH : Non	48,1	13,6		ref.	
Oui	51,9	86,4	0,000	5,94	0,000

* Test Khi2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5%) pour un **p.value** < 0,05, positive quand OR > 1, négative quand OR < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Tableau 11 : Association entre jeu excessif et réception de publicités ciblées

Population étudiée : tous les élèves ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8+ (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Réception des publicités ciblées	n = 1359	n = 381			
Des promotions pour des jeux sans argent : Non	73,2	29,9		ref.	
Oui	26,8	70,1	0,000	1,40	0,067
Des réductions ou offres spéciales : Non	78,0	36,4		ref.	
Oui	22,0	63,6	0,000	1,11	0,554
Des vidéos de joueurs professionnels : Non	81,1	37,6		ref.	
Oui	18,9	62,4	0,000	1,32	0,130
Des vidéos de joueurs connus : Non	80,9	30,5		ref.	
Oui	19,1	69,5	0,000	3,04	0,000
Des posts d'influenceurs : Non	77,9	30,6		ref.	
Oui	22,1	69,4	0,000	1,85	0,001
messages pour participer à tournois de poker : Non	83,9	37,0		ref.	
Oui	16,1	63,0	0,000	2,51	0,000

* Test Khi2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un **p.value** < 0,05, positive quand OR > 1, négative quand OR < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Jeu excessif et perception de l'influence de la publicité

Les jeunes joueurs perçoivent clairement l'influence que peuvent avoir les messages publicitaires sur leur pratique, d'autant plus si ce comportement est excessif (cf. Tableau 12). Cette influence perçue est particulièrement marquée chez les joueurs excessifs en termes d'apports de connaissances techniques en lien avec leurs jeux mais surtout en termes d'incitations à davantage jouer, à jouer plus longtemps ou à miser plus d'argent.

Tableau 12 : Association entre le jeu excessif et la perception de l'influence de la publicité

Population étudiée : Les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Mesure de l'influence de la publicité (Oui = Presque toujours ou souvent)	n = 1359	n = 381			
Cela me permet de réaliser des pronostics à partir des info. publicitaires : Non	92,5	59,9		ref.	
Oui	7,5	40,1	0,000	1,48	0,073
Cela m'incite à aller jouer : Non	91,2	54,3		ref.	
Oui	8,8	45,7	0,000	1,52	0,052
Cela m'incite à augmenter le montant que je joue : Non	95,8	53,8		ref.	
Oui	4,2	46,2	0,000	5,54	0,000
Cela m'encourage à continuer à jouer : Non	90,6	58,3		ref.	
Oui	9,4	41,7	0,000	0,89	0,619
Cela m'incite à passer plus de temps à jouer : Non	93,3	55,0		ref.	
Oui	6,7	45,0	0,000	2,72	0,000
Cela augmente mon désir de jouer : Non	90,0	52,4		ref.	
Oui	10,0	47,6	0,000	1,56	0,041
Cela me permet d'en discuter avec des amis/famille : Non	87,8	58,1		ref.	
Oui	12,2	41,9	0,000	1,19	0,387
Cela me pousse à croire que je peux gagner : Non	82,2	50,0		ref.	
Oui	17,8	50,0	0,000	1,06	0,777
Cela me permet d'imaginer ce que je pourrais acheter avec mes gains : Non	70,5	50,4		ref.	
Oui	29,5	49,6	0,000	0,49	0,000
Cela me permet de choisir les sociétés de jeu : Non	10,1	47,3		ref.	
Oui	89,9	52,7	0,000	2,05	0,000
Cela me permet d'avoir des connaissances techniques sur les jeux : Non	91,1	53,0		ref.	
Oui	8,9	47,0	0,000	2,41	0,000

* Test Khi2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %) pour un **p.value** < 0,05, positive quand **OR** > 1, négative quand **OR** < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Jeu excessif et expérience de gains marquants

Les jeunes joueurs excessifs rapportent bien plus fréquemment que les autres une expérience de gains marquants, gains qui les ont marqués par le montant ou l'utilisation qu'ils en ont fait (cf. Tableau 13). Ce gain marquant peut aussi être celui d'un autre joueur. L'analyse multivariée démontre que dans ces différentes expériences, les plus mémorables et les plus associées à la pratique excessive du jeu sont l'expérience d'un gain en groupe ou celle, plus à distance, du gain d'un autre joueur en point de vente, ce qui est confirmé par d'autres études sur les impacts des gains marquants d'autrui (ENIGM) (Tovar et al., 2021).

Tableau 13 : Association entre jeu excessif et expérience de gains marquants

Population étudiée : les 15-17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Expérience gain de marquant	n = 1359	n = 381			
Du joueur : Non	88,0	79,3		ref.	
Oui	12,0	20,7	0,000	0,95	0,801
Dans son entourage proche : Non	86,5	78,2		ref.	
Oui	13,5	21,8	0,000	0,89	0,526
D'autres joueurs dans un point de vente : Non	95,0	79,4		ref.	
Oui	5,0	20,6	0,000	2,50	0,000
Le premier gain du joueur : Non	81,2	79,4		ref.	
Oui	18,8	20,6	0,438	0,56	0,002
Un ou des gains de jeu en groupe : Non	96,4	80,9		ref.	
Oui	3,6	19,1	0,000	3,21	0,000
Un quasi-gain : Non	92,3	95,8		ref.	
Oui	7,7	4,2	0,016	0,28	0,000
moins une expérience de gain marquant : Non	48,9	11,4		ref.	
Oui	51,1	88,6	0,000	7,71	0,000

* Test Khi2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un **p.value** < 0,05

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5 %

Jeu excessif et perception des problèmes induits par le jeu et du besoin d'aide

La perception des effets négatifs est présente chez les jeunes joueurs excessifs (cf. Tableau 14). Ils sont plus nombreux à déclarer des impacts négatifs de leur activité de jeux d'argent, d'ordre psychologique, organisationnel ou relationnel : la moitié d'entre eux citent des impacts de leur activité de jeux d'argent sur leurs relations avec les autres (amis, famille) et des influences sur leur humeur, leur nervosité/stress et tension. La moitié d'entre eux mentionnent des conséquences sur leur rythme de vie quotidienne (sommeil, concentration...) et des difficultés de ponctualité et de présence (à l'école ou au travail). Ils prennent aussi davantage de risques dans des comportements d'usage de produits psychoactifs ou pour leur sécurité.

S'ils sont nombreux à percevoir les impacts négatifs de leurs pratiques de jeu, seuls quatre jeunes joueurs excessifs sur dix déclarent avoir eu besoin d'aide pour contrôler leur pratique (39,9 %) (cf. Tableau 15). Mais ils sont près d'un sur deux à avoir essayé d'arrêter de jouer sans aide extérieure (47,7 %).

Cependant, comparés aux autres joueurs, ils sont plus nombreux à déclarer avoir reçu des informations préventives sur les jeux d'argent ou encore reçu ou vu des messages qui concernent le « jeu responsable ».

Tableau 14 : Association entre jeu excessif et perception de problèmes induits par le jeu

Population étudiée : les 15 - 17 ans élèves ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée			Analyse multivariée	
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *	OR **	p.value
Pratiques de "jeu responsable"	n = 1359	n = 381			
Des tensions avec la famille (mentir..) : Non	94,2	48,4		ref.	
Oui	5,8	51,6	0,000	2,19	0,000
Des difficultés avec des amis : Non	95,3	49,5		ref.	
Oui	4,7	50,5	0,000	2,54	0,000
Des perturbations du rythme quotidien : Non	94,3	48,4		ref.	
Oui	5,7	51,6	0,000	1,65	0,029
Des difficultés à l'école ou au travail (avoir raté l'école, retard..) : Non	95,1	49,2		ref.	
Oui	4,9	50,8	0,000	2,35	0,000
Des impacts sur les autres de votre humeur : Non	93,8	47,1		ref.	
Oui	6,2	52,9	0,000	2,25	0,000
Une augmentation de l'usage d'alcool/tabac ou autres drogues : Non	96,1	52,1		ref.	
Oui	3,9	47,9	0,000	2,85	0,000
Des sensations plus fortes de nervosité/tension/stress: Non	93,8	42,5		ref.	
Oui	6,2	57,5	0,000	3,71	0,000
Prendre des risques et avoir des problèmes de sécurité : Non	93,6	49,3		ref.	
Oui	6,4	50,7	0,000	1,00	0,986

* Test Khi2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un

** Odds ratio ajusté : régressions logistiques prenant en compte toutes les variables. L'OR est une mesure de la force de l'association d'une variable avec le statut ICJE. Cette association est significative (au risque de 5%) pour un p.value < 0,05, positive quand OR > 1, négative quand OR < 1.

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Tableau 15 : Association entre jeu excessif et perception du besoin d'aide

Population étudiée : les 15- 17 ans ayant joué au moins une fois au cours de l'année passée N = 1 740	Analyse bivariée		
	ICJE 0-7 (% col)	ICJE 8 + (% col)	Test dif. *
Mesure de l'influence de la publicité (Oui = Presque toujours ou souvent)	n = 1359	n = 381	
Eu besoin d'aide pour arrêter ou diminuer ma pratique : Non	97,6	60,1	
Oui	2,4	39,9	0,000
Reçu des info. de prévention sur les JAH (au lycée, sur les sites..) : Non	72,3	46,4	
Oui	27,7	53,6	0,000
Essayé d'arrêter de jouer, sans aide extérieure : Non	82,3	52,3	
Oui	17,7	47,7	0,000
Reçu ou vu des messages qui concernent le jeu responsable : Non	78,3	47,5	
Oui	21,7	52,5	0,000

* Test Khi2 Pearson **p.value**. Différence, des distributions des modalités des deux variables, significative au risque de 5 % pour un p.value < 0,05

Source : Enquête ENJEU-Mineurs - SEDAP - 2021

Conclusions

Des synthèses d'études de prévalence du jeu pathologique ou excessif menées à l'international chez les adolescents estiment que 0,2 % à 12,3 % des jeunes répondent aux critères de jeu problématique (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010) (Calado et al., 2017). Cette fourchette d'estimation est assez large, l'écart s'expliquant en partie par les différences entre les instruments d'évaluation utilisés, les seuils et les délais d'observation. Toutefois, la mise en perspective des résultats de l'étude française qui évalue à 7,6 % la part de joueurs excessifs parmi l'ensemble de la population âgée de 15 à 17 ans, situe cette prévalence à un niveau élevé.

C'est afin de comprendre les raisons de l'ampleur du phénomène qu'un volet sur les pratiques problématiques a été conduit. Il a permis d'analyser les liens possibles entre ce comportement avec certains facteurs individuels ou contextuels propres à chaque joueur mais aussi avec leurs habitudes ou comportements de jeu.

Principaux enseignements

De ces analyses se dégagent quelques résultats marquants :

- Les facteurs individuels, notamment sociodémographiques, ont assez peu d'influence sur le jeu excessif ;
- À l'inverse, il existe un lien très fort entre certaines pratiques de jeu et le jeu excessif. C'est le cas de la nature des jeux pratiqués. Le risque de jeu excessif étant particulièrement élevé pour certaines formes de multi-activités et pour l'utilisation du support numérique et des montants de mise élevés ;
- Certaines croyances erronées ou distorsions cognitives sont fortement associées au jeu excessif, comme par exemple « l'illusion de contrôle », qui amène les jeunes à penser qu'ils peuvent maîtriser la chance ou qu'ils peuvent gagner leur vie en pratiquant ces jeux ;
- Une très large majorité de parents sont au courant des activités de jeu d'argent de leurs enfants et pour beaucoup, les accompagnent, mais ceci ne semble pas avoir un impact significatif sur les pratiques excessives ;
- L'emprunt d'argent auprès de leurs amis ou camarades est un marqueur fort du jeu excessif ;
- La mémorisation des messages publicitaires ou la réception de publicités ciblées, telles que des vidéos de sportifs connus ou des posts d'influen-

ceurs, est plus présente parmi les jeunes joueurs excessifs ;

- Conformément aux résultats d'une étude récente chez les joueurs adultes (Tovar, Costes, & Benoit, 2021), les expériences de gains marquants sont plus fréquentes chez les jeunes joueurs excessifs et ce lien est encore plus net avec l'expérience d'un gain en groupe d'amis ou celle d'un gain d'un autre joueur en point de vente ;
- Enfin, la moitié des joueurs excessifs déclarent des impacts sur leur vie quotidienne et une proportion importante des jeunes engagés dans une pratique excessive (4 sur 10) déclarent avoir eu besoin d'aide pour contrôler leur pratique ; cette proportion est deux fois plus importante que celle relevée chez les joueurs adultes (Costes et al., 2015).

Ces résultats riches d'enseignements doivent être mis en perspective avec les connaissances qui se dégagent de la littérature scientifique internationale (Tovar & Costes, 2021)

Facteurs individuels

L'étude française indique que les facteurs individuels sociodémographiques ont assez peu d'influence sur le jeu excessif en dehors de l'effet du genre. De fait, comme dans beaucoup d'autres études à l'international, l'étude ENJEU-Mineurs confirme que les garçons joueurs sont plus susceptibles de rencontrer des problèmes que les filles. (Gupta & Derevensky, 1998a) (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al., 2010).

La précarité sociale est habituellement associée au jeu problématique, ce qui n'est pas le cas dans cette étude. C'est plutôt une tendance inverse qui se dégage, à savoir une plus grande part de jeu excessif chez les jeunes issus de milieux sociaux aisés (mère de profession ou catégorie sociale plus élevée) ou d'origine plus urbaine. Ce point mériterait d'être approfondi par l'analyse de variables plus spécifiques.

Dans le domaine de l'impulsivité, cette étude confirme que le déficit de contrôle de ces impulsions est impliqué dans le comportement de jeu excessif (Vitaro et al., 1997).

Nature des activités

Un nombre important de recherches nationales et internationales révèlent que certaines formes de jeu sont plus fortement associées à des comportements problématiques.

Une large revue de littérature internationale qui a porté sur 44 études nationales de prévalence publiées entre 2000 et 2015 précise que les jeux les plus joués par les joueurs problématiques sont les machines à sous, le poker et les paris sportifs. Les mécanismes addictogènes des machines à sous sont bien documentés, notamment les fréquences d'événements de jeu élevées et le court intervalle entre la mise et le paiement (Calado et al., 2017). Une recherche plus récente basée sur un double échantillon représentatif d'élèves âgés de 13 à 19 ans, aux États-Unis, établit que les jeunes parieurs sportifs sont exposés à un risque accru de jeu problématique par rapport aux autres types de joueurs, phénomène amplifié chez les plus jeunes. En raison de leur disponibilité croissante, les auteurs recommandent de continuer à surveiller les niveaux d'engagement des adolescents dans les paris sportifs. (Richard et al., 2020).

Si l'étude française confirme une grande partie de ces éléments, elle apporte un complément pertinent sur le rôle de la multi-activité dans l'émergence des problèmes de jeu. La pratique de plusieurs types de jeux différents est considérée comme un facteur de risque dans l'apparition de problèmes de jeu (Carbonneau et al. 2015). L'étude française précise toutefois la nature de ce risque. Elle indique que les jeunes joueurs problématiques français pratiquent très souvent tous les jeux à fort potentiel problématique (machines à sous, poker, paris sportifs), mais aussi des activités émergentes qui semblent attirer les nouvelles générations (paris sur des compétitions eSport) en y associant des jeux considérés comme étant moins problématiques, tels que les jeux de loterie.

La pratique de jeux d'argent simulés, qui n'impliquent pas directement de gain monétaire, mais qui sont par ailleurs structurellement identiques au format standard d'une activité de jeu d'argent, apparaît comme un facteur prédictif significatif dans cette étude (Tovar & Costes, 2022) Ce constat est soutenu par d'autres recherches. Le jeu simulé serait un facteur de risque qui augmenterait la probabilité que les adolescents jouent avec de l'argent réel et qu'ils développent des problèmes de jeu. Parfois, le service auquel ils accèdent, que ce soit sur des sites Web ou des applications mobiles, leur permet d'utiliser de l'argent virtuel fictif. Or si « jouer sans argent n'entraîne pas la responsabilité de le perdre, une fois que les joueurs ont essayé le jeu, ils se sentent encouragés à prendre des risques et c'est alors qu'ils misent de l'argent » sur ce type de services de divertissement gratuits (M. D. Griffiths, 2015). Une revue ré-

cente de la littérature fait le constat que l'un des risques du jeu simulé est son potentiel à inciter les jeunes à jouer ou à développer un intérêt pour le jeu d'argent qui s'amplifiera avec le temps (Delfabbro et al., 2016).

Enfin, la pratique de ces jeux sur Internet est associée à un niveau plus élevé de problèmes. Les pratiques en ligne étant facilement accessibles, les jeunes se tournent vers Internet, l'ajoutant comme mode de jeu supplémentaire à leur répertoire général de comportements de jeu. Une large participation à des activités de jeu aurait pour conséquence un accroissement de la prise de risque. De ce point de vue, le jeu en ligne aurait une influence indirecte sur les problèmes de jeu. (Griffiths, 2011)

Rôle des parents

La famille est un élément clé de la transmission du capital culturel lié au jeu et de la reproduction des comportements, des normes et des attitudes. C'est dans ce cadre que de nombreux jeunes rencontrent les jeux de hasard pour la première fois et c'est là qu'ils se familiarisent avec la mécanique ainsi que les rituels sociaux des jeux.

Les parents peuvent dans certains cas encourager les jeunes mineurs à jouer en leur offrant des opportunités de jeu ou sont susceptibles, par leur attitude, de donner l'impression aux mineurs que leur pratique est acceptable, ce qui équivaut à normaliser les JAH des jeunes. Le jeu peut être aussi considéré comme une forme d'activité récréative multigénérationnelle jugée inoffensive par les membres de la famille, permettant ainsi aux jeunes de se joindre à la maison aux jeux d'argent des adultes. (Valentine & Hughes, 2008)

Mais la question abordée dans cette analyse se situe dans une autre perspective. Il s'agissait de voir dans quelle mesure les perceptions qu'ont les jeunes des attitudes de leurs parents pouvaient avoir une influence sur leurs pratiques problématiques de jeu.

Selon la littérature scientifique, l'environnement familial est impliqué dans la pratique des JAH, à la fois au titre de facteur de risque mais aussi de facteur de protection, en fonction de l'attitude des parents à l'égard des JAH en général et selon leurs implications auprès de leurs enfants. (McComb & Sabiston, 2010)

Facteurs de risque

De nombreuses recherches mettent en avant que le fait d'avoir des joueurs dans son entourage familial

ou amical serait un facteur associé aux comportements de jeu problématique (Hurt et al., 2008) (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010) (Donati, 2013) (Castrén et al., 2015) (Kalischuk et al., 2006). Une association entre les habitudes problématiques des JAH chez un des deux parents et l'adoption de comportements de jeu problématiques chez l'adolescent a été observée dans plusieurs recherches (K. K. Haroon, Gupta, et Derevensky 2004 ; Oei et Raylu 2004 ; Vachon et al. 2004) (Raylu & Oei, 2002). Que ce soit en jouant avec leurs parents ou en étant exposés à des situations de JAH, les adolescents dont les parents sont eux-mêmes joueurs seraient plus susceptibles de développer des habitudes problématiques de JAH. Puisqu'ils évoluent dans un environnement où les JAH sont perçus de façon positive, ces adolescents apprennent à jouer à travers un processus qui les conduit à reproduire des comportements de jeu (J. R. Felsher et al., 2003; Gupta & Derevensky, 1997; Magoon & Ingersoll, 2006; Reith & Dobbie, 2011).

Des recherches démontrent que la participation des parents au jeu de leurs enfants reflète leur approbation et elles tendent à conclure que celle-ci serait associée à une augmentation de la prévalence des problèmes liés au jeu chez les adolescents (Delfabbro et Thrupp 2003; J. R. Felsher, Derevensky, et Gupta 2003 ; Wickwire et al. 2007). Cette approbation et cette participation dans les jeux de leurs adolescents transmettent aux jeunes un message selon lequel le jeu est une activité socialement acceptable et inoffensive. (J. Felsher et al., 2004; Gupta & Derevensky, 1997; Winters et al., 1995)

Par ailleurs, les pratiques disciplinaires inadéquates, comme une extrême sévérité des parents, ont été liées à des niveaux accrus de problèmes de jeu chez les adolescents. (Vachon et al., 2004)

Facteurs de protection

À l'inverse, la famille peut jouer un rôle protecteur pour autant que le modèle familial donne de l'importance aux liens affectifs, à l'implication des parents dans l'éducation de leurs enfants et que les parents soient contre les conflits et contre les jeux d'argent et de hasard.

La qualité des relations familiales est étudiée en ce sens dans certains travaux. Ainsi, une recherche révèle que les jeunes qui ne jouent pas et les jeunes joueurs récréatifs donnent des scores moyens significativement plus élevés en matière de soutien familial (émotionnel, informationnel, rétroaction et soutien familial (émotionnel, informationnel, rétroac-

tion et soutien réciproque) que les joueurs à risque et pathologiques (Haroon et al., 2004). Les attentions parentales exprimées sous forme d'empathie, de proximité, de chaleur émotionnelle et d'affection sont associés à des scores inférieurs dans les résultats du jeu. En plus de l'importance de la chaleur parentale pendant l'adolescence, les comportements parentaux plus axés sur le développement de l'autonomie gagnent en pertinence. (Floros et al., 2013)

L'utilisation de stratégies de contrôle du comportement telles que l'établissement de règles et la surveillance du comportement des adolescents ont permis de réduire les comportements à risque et d'avoir une incidence positive sur l'adaptation des adolescents à leur environnement. La surveillance parentale s'est également révélée être l'un des facteurs de protection les plus importants du jeu chez les adolescents (Chalmers & Willoughby, 2006).

Les connaissances parentales des jeux d'argent, perçues par les jeunes, peuvent jouer un rôle médiateur dans les pratiques de jeu des mineurs. Les parents jouent en ce domaine un rôle fondamental dans la protection de différents types de comportement à risque, qu'il s'agisse de la consommation de substances psychoactives ou de comportement de jeu. La perception des jeunes des niveaux de connaissances parentales (perceptions quant à la connaissance qu'ont leurs parents de leur localisation et de leurs amis) ont à la fois des effets directs (McComb & Sabiston, 2010) et indirects sur le jeu chez les adolescents (Canale et al., 2016). Une modélisation établit un lien direct et négatif entre la perception des connaissances parentales et la fréquence des jeux. Les adolescents qui perçoivent que leurs parents ont des niveaux de connaissances élevés des jeux, sont ceux qui désapprouvent le plus souvent le jeu et qui ont une meilleure conscience de sa nocivité potentielle. Cette prise de conscience est négativement liée à la fréquence des jeux. La surveillance parentale, comme la connaissance parentale (perçue) du comportement de l'enfant est un prédicteur fiable de mesure du comportement problématique. (Canale et al., 2016)

La place des parents dans la prévention du jeu problématique

L'étude ENJEU-Mineurs confirme la plupart des constats sur les facteurs de risque et de protection de l'environnement familial en y apportant toutefois quelques nuances. Le principal est l'absence de lien entre l'implication des parents dans les activités de jeu et le niveau de pratiques problématiques de jeu

de leurs enfants. En ce qui concerne le jeu problématique, l'enjeu se situe surtout sur la façon dont les jeunes perçoivent et se représentent les opinions de leurs propres parents sur ces jeux et leurs risques potentiels. Les parents, d'après cette enquête et les réponses des jeunes, semblent manquer d'informations et minimisent les risques liés aux jeux d'argent. Ce constat est confirmé par d'autres travaux dans d'autres pays.

Souvent, les parents ne voient pas la nécessité de discuter de jeu d'argent avec leurs enfants, comme l'indique la rareté des conversations en ce domaine, notée dans une recherche canadienne. Ce manque de discussion à propos du jeu et des signes avant-coureurs associés au jeu problématique est patent, mais la majorité des parents est incapable d'identifier les obstacles qui les empêchent d'en discuter. Ce problème est plutôt perçu comme non grave, même si les parents québécois apparaissent davantage sensibles à la gravité de la question par rapport aux normes canadiennes. Dans cette même enquête, les parents perçoivent l'information sur le jeu, fournie aux enfants comme moins utile que celles fournies pour les autres problèmes auxquels ils sont confrontés. (Campbell et al., 2011).

De toute évidence, les parents manquent d'information sur l'influence négative de leur participation active à des activités de jeu avec leurs enfants. Ces comportements envoient comme message que bien que la plupart des formes de jeu des mineurs soient illégales, cette pratique n'est pas aussi risquée que d'autres activités interdites comme la consommation d'alcool. De plus, seuls quelques rares parents pensent que leurs enfants ont toutes les informations dont ils ont besoin à propos du jeu problématique et parmi eux, plus de la moitié désireraient avoir plus d'informations dans les journaux scolaires, brochures ou en ligne. En termes d'interventions auprès des jeunes joueurs ayant un problème de jeu, ils considèrent que le conseil anonyme serait le plus utile, suivi du conseil scolaire ou le conseil par le biais d'outils de prévention des addictions ou sur Internet (Shead et al., 2011)

Rôle des pairs

Le jeu est une activité socialement renforcée et encouragée par les pairs, et ceci peut être considéré comme un facteur qui contribue au maintien des comportements à risque. Les normes sociales rattachées au jeu d'argent varient selon les pays en fonction des différences juridiques et culturelles liées au jeu qui leur sont propres. (Derevensky et al., 2014)

Les chercheurs ont observé une association entre la fréquence du jeu des jeunes et la perception du comportement de jeu problématique de leurs pairs, les joueurs fréquents étant plus susceptibles de déclarer avoir des pairs qui jouent de façon excessive. (Delfabbro & Thrupp, 2003). D'autres vont plus loin, en montrant que les perceptions des adolescents de la pratique problématique de jeu de leurs amis sont prédictives de niveaux plus élevés de fréquence de jeu et d'un plus grand risque de jeu problématique. (Wickwire et al., 2007)

L'appartenance à un groupe de pairs qui s'adonnent à des JAH contribuerait donc à l'adoption de comportements de jeu et, éventuellement, au développement d'habitudes problématiques de JAH (Wickwire et al. 2007 ; L. Dickson, Derevensky, et Gupta 2008 ; K. K. Hardoon et Derevensky 2001 ; Langhinrichsen-Rohling et al. 2004) (Wickwire et al., 2008). Plus généralement, les jeunes dont les proches amis ont des conduites à risques telles qu'un usage de substances psychoactives diverses ainsi que des comportements « délinquants » sont plus exposés au risque d'adopter ces mêmes pratiques (Purdie et al., 2011).

L'étude française a peu exploré cette question qui mériterait donc d'être approfondie à l'avenir dans d'autres recherches. Elle confirme toutefois en France, l'inscription des pratiques de jeu des jeunes dans un contexte de sociabilité entre pairs et indique certains éléments qui peuvent témoigner d'un renforcement de pratiques problématiques, définis par l'impact du gain marquant en groupe sur le jeu problématique ou le fait d'emprunter des sommes auprès de leurs amis ou camarades.

Croyances et représentations

Les données scientifiques confirment un résultat important de la présente analyse, relatif à l'impact des croyances erronées, notamment de l'illusion de contrôle sur les pratiques de jeu problématique. Ainsi, parmi ces travaux, une évaluation de l'association entre les croyances des jeunes, l'illusion de contrôle et la fréquence de jeu problématique chez les jeunes âgés de 14 à 25 ans indique que les appréciations irrationnelles de contrôle sont fortement associées au jeu problématique. Les jeunes joueurs à problèmes ont plus confiance en leur capacité à manipuler le hasard, et à « battre le système ». Les modèles de régression prenant en compte l'illusion de contrôle et une maîtrise interne sur le jeu prédisent de façon significative la fréquence des jeux d'argent et de jeu problématique. Un cynisme sain (et réaliste) à l'idée de gagner semble un bon facteur de protection, bien

qu'il fonctionne différemment pour les garçons que les filles. (Maccallum et al., 2007)

Dans l'ensemble, les motivations les plus fréquentes rapportées par les adolescents joueurs compulsifs sont : le « jeu pour s'échapper », « l'incapacité de résister à la tentation » et l'impression que « les gens jouent pour échapper aux problèmes et aux sentiments désagréables ». Le jeu problématique peut être aussi considéré comme une stratégie d'adaptation inadaptée pour gérer le stress et / ou la dépression (Calado et al., 2017).

De nombreuses recherches sur des joueurs à problèmes suggèrent également que chez les adolescents, les motivations à jouer les plus courantes seraient l'excitation (cette excitation collective aide à construire une identité communautaire, un sentiment d'expérience partagée et d'appartenance à une famille ou un groupe de pairs), le plaisir et le fait de gagner de l'argent (Gupta & Derevensky, 1998b) ; (Wood & Griffiths, 2002). Les propos d'adolescents indiquent que l'aspect matériel n'est pas le seul élément à prendre en considération lorsqu'il s'agit d'apprécier les bénéfices du jeu. Au plan émotif, le plaisir et la décharge d'adrénaline ressentis lors d'épisodes de jeu sont des attraits des JAH (Savard et al., 2016). Cette dimension émotive est particulièrement séduisante pour des adolescents attirés par la prise de risque ou la recherche de sensations fortes (L. Dickson et al., 2008) (L. M. Dickson et al., 2002) (Chambers et al., 2003). Parmi cette diversité de motivations à s'engager dans des conduites excessives de jeu, l'étude française met l'accent sur la dimension de sociabilité et la stratégie d'adaptation pour faire face aux difficultés de la vie, comme le précisent d'autres auteurs (Shead et al., 2010 et Shead et al. 2012).

Plus globalement, il faut inscrire la question du jeu problématique chez les jeunes dans le contexte du changement sociétal vers ce que certains auteurs nomment une société addictogène. Les jeunes évoluent dans une société de consommation reconnue pour vouer un culte à la recherche du plaisir, des sensations fortes et à l'importance de vivre intensément le moment présent (Reith, 2007).

Publicité

Des études européennes indiquent qu'il existe un lien entre l'exposition à des annonces de jeux d'argent et l'intention d'y participer pour les populations adolescentes. Ce groupe vulnérable peut, par ce biais, développer des croyances erronées sur le jeu, perçu comme une activité positive et sans risque as-

socié (Monaghan et al., 2008). Un article a publié un aperçu de la littérature sur le jeu et la publicité. Lors de la rédaction de cet article, face au faible nombre de travaux dans ce champ, l'auteur a examiné également d'autres domaines d'intérêt potentiel, notamment la publicité pour l'alcool et ses effets. Les résultats soulignent que les publicités sur le jeu ont un impact important sur les enfants et les adolescents, influençant leurs pensées, leurs attitudes et leur comportement et qu'eux-mêmes sont pleinement conscients de la présence de publicités entourant les diverses formes de jeux d'argent. (M. D. Griffiths, 2005)

La question de l'impact de la publicité sur le jeu problématique est complexe à documenter. S'il est quasiment impossible au plan méthodologique de pouvoir mesurer un lien direct entre exposition aux messages publicitaires et comportements de jeu excessifs, des travaux s'attachent à étudier l'existence d'un lien indirect, via l'influence de la publicité sur les croyances et les représentations.

Une initiative visant à mieux comprendre l'influence de l'exposition à la publicité commerciale sur les jeux d'argent et de hasard, révèle clairement qu'elle a un impact sur les connaissances, les croyances et les intentions comportementales des jeunes âgés de 13 à 17 ans en matière d'attitudes de jeu. La surexposition des jeunes, au cours de plusieurs émissions de télévision à large audience, augmente le souvenir des publicités, des slogans et des jingles de jeux spécifiques, ainsi que la mémorisation d'informations particulières de ces jeux. Les adolescents sont ainsi plus susceptibles d'acheter des billets de loterie ou des jeux à gratter instantanés ; plus susceptibles d'être influencés par le nom du jeu lorsqu'ils jouent à des produits de loterie et deux fois plus susceptibles de se sentir lents dans leurs études et plus aptes à déclarer un diagnostic de trouble de l'apprentissage. (Reynolds et al., 2009)

Bien que de nombreux adolescents déclarent être conscients que les messages promus sont irréalistes, ils sont encore fortement influencés par ces publicités. Elles semblent attirer peu de nouveaux clients, mais elles renforcent les comportements des individus pratiquant déjà des jeux d'argent et de hasard, notamment les joueurs qui sont aux prises avec des problèmes de jeu. (J. L. Derevensky et al., 2007). Selon plusieurs chercheurs, la publicité sert principalement à maintenir et à renforcer les habitudes, les croyances et les comportements de jeu établis et semble fonctionner comme un déclencheur et un obstacle à l'arrêt des pratiques de jeu de certains

joueurs problématiques (J. Derevensky et al., 2010, 2010; J. R. Felsher et al., 2004).

L'étude française contribue significativement à l'avancée de ce domaine de recherche complexe en établissant que la mémorisation des messages publicitaires ou la réception de publicités ciblées, telles que des vidéos de sportifs connus ou des posts d'influenceurs, sont un marqueur du jeu excessif. L'importance de l'influence des nouveaux médias sociaux est évoquée mais mériterait une investigation complémentaire spécifique.

Limites

Cette étude ne fait pas le tour de la question des facteurs associés au jeu excessif. Seule une petite partie des facteurs associés est étudiée ici. De nombreux autres facteurs psychologiques individuels, de comorbidité (santé mentale et addictions), de comportements sociaux et de contextes environnementaux interagissent dans l'étiologie du jeu et du comportement de jeu problématique.

L'étude sur laquelle ces résultats sont basés comporte les limites inhérentes aux enquêtes de type déclaratif, par questionnaire auto-administré : difficultés de compréhension, véracité des déclarations et biais de mémorisation.

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

Perspectives

L'activité de jeux d'argent qui débute comme un divertissement excitant pour la plupart des jeunes peut devenir assez vite un problème pour certains au sein de ce groupe considéré comme plus vulnérable. La comparaison dans le temps des pratiques des JAH indique une augmentation de la proportion de jeunes joueurs excessifs, dans un contexte de nouveaux modes de jeu technologiques qui attirent fortement les jeunes générations (ex. pratique en ligne sur les téléphones mobiles). Ainsi, des difficultés de

différents types (comportemental, social, psychologique...) en lien avec des pratiques excessives sont décrites à l'international et positionnent les jeunes comme une population à risque élevé de problèmes sociaux ou de santé multiples. Sachant que les joueurs ne forment pas un groupe homogène, les problèmes associés aux JAH ont donc de multiples facteurs de risques associés. Certains ont été analysés dans l'étude ENJEU-Mineurs (caractéristiques individuelles, contextuelles, et structurelles), permettant de mieux comprendre la complexité des pratiques excessives des jeunes Français (liens avec certains types de jeux, mémorisation des publicités, expériences de gains marquants, développement de croyances erronées...).

Quand bien même les adolescents n'ont pas saisi la totalité des conséquences de leurs comportements de jeu, beaucoup sont cependant conscients du problème associé au jeu excessif. La plupart d'entre eux ne se perçoivent pas comme ayant un problème de jeu et considèrent les risques associés comme des conséquences à long terme et non comme un problème immédiat.

La méconnaissance des problèmes potentiels liés aux activités de jeux d'argent ou leur banalisation aussi bien chez les parents que chez les jeunes qui conçoivent cette activité comme socialement récréative et le peu d'initiatives de prévention généralisée dans les écoles, dans un contexte de développement des jeux par les opérateurs, représentent un nouveau défi pour la santé publique et la recherche. L'interdit de l'offre, si important soit-il, ne peut être une garantie de protection.

Les travaux sur les facteurs protecteurs et leurs impacts sur la pratique des jeux d'argent chez les mineurs ne sont pas encore probants. Ainsi, certains auteurs se posent la question de la désapprobation des parents comme réponse suffisante ou la nécessité de mettre en place des programmes de prévention à grande échelle (Derevensky, 2015). Des travaux de recherche sont encore à entreprendre en ce domaine, notamment de larges études longitudinales qui permettraient de mieux comprendre les mécanismes associés au jeu excessif et de repérer les facteurs protecteurs. Il faudra aussi répéter cette mesure dans le temps et prendre en compte les évolutions dans les actions de prévention.

Encadré 1 : Méthodologie - Enquête

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 jeunes 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 : un bloc sur des caractéristiques sociodémographiques et un module sur les pratiques actuelles de jeux d'argent et de hasard auprès de l'échantillon total (5 000 jeunes) permettant de sélectionner le sous-échantillon de joueurs ayant pratiqué un jeu d'argent au cours des 12 derniers mois précédant l'enquête (population des 1 740 jeunes joueurs). Un focus a été réalisé à propos du grattage et du 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.

Encadré 2 : Méthodologie – Analyses multivariées

Les analyses statistiques multivariées permettent de tenir compte simultanément d'un ensemble des variables dans l'analyse de leur possible lien avec la variable étudiée, ici : la pratique excessive de jeu (ICJE de 8 et plus).

Pour les **familles de variables qualitatives ou catégorielles** (prenant une valeur appartenant à une liste fermée de codes ou catégories), chaque variable a été croisée avec la variable jeu excessif et l'existence d'un lien testée (Test du Khi2). Puis, des régressions logistiques multivariées ont été réalisées pour mesurer la possible association entre une variable d'intérêt (présence d'un comportement de jeu excessif) et les variables susceptibles d'être associées à celle-ci intégrées à l'analyse (variables explicatives). La variable sexe a également été prise en compte dans toutes les régressions.

Une régression a été réalisée pour chacun des familles de variables suivantes :

- Caractéristiques sociodémographiques
- Pratiques ou habitudes de jeu
- Relations avec les parents ou amis
- Mémorisation des messages publicitaires
- Réceptions de publicités ciblées
- Perception de l'influence des messages publicitaires
- Expérience de gains marquants
- Perception et croyances sur les jeux d'argent
- Besoin d'aide extérieure
- Autolimitation

Toutes les régressions par bloc ont été ajustées selon le sexe.

Les **odds ratio** (OR, rapport de cotes) mesurent la force de l'association entre le comportement de jeu excessif et une autre variable. Lorsque l'odds ratio est supérieur (inférieur à 1, cela signifie que la présence d'un jeu excessif est plus (ou moins) fréquente dans un groupe étudié par rapport au groupe de référence.

Un odds ratio égal ou proche de 1,0 indique qu'il n'y a pas d'association entre le jeu excessif et la variable étudiée. Un odds ratio de 2 signifie que la probabilité d'être joueur excessif est deux fois plus élevée pour le groupe étudié par rapport au groupe de référence ; un odds ratio de 0,5 signifie qu'elle est deux fois moins élevée.

Le P.value est la probabilité de se tromper sur l'affirmation d'une association entre les deux variables. S'il est inférieur ou égal à 0.05, cela signifie que l'association est significative car la probabilité de se tromper est inférieure ou égale à 5 %.

Pour les **familles de variables quantitatives** (scores d'impulsivité et scores des motivations à jouer), les scores moyens ont été calculés pour les deux sous-échantillons des joueurs classés ou pas comme joueurs excessifs, la significativité de la différence testée (Test KruskalWallis car les distributions des scores dans les sous-échantillons n'étaient pas « normales »). Enfin la corrélation entre les différents scores et le score ICJE de tous les joueurs a été estimée (Coefficient de corrélation de Spearman) et sa significativité testée.

Encadré 3 : Trois échelles validées utilisées dans cette étude

La motivation à jouer

Aucune échelle sur les motivations à jouer n'ayant été validée auprès d'un public de jeunes mineurs. 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 (Devos et al., 2017), cette échelle (Gambling motives Questionnaire-Financial) 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, ICJE (Ferris & 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. Il comprend 9 items qui évaluent la présence d'une pratique à risques ou la survenue de problèmes liés à ces pratiques. Il s'agit notamment de 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 quoi que 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). Cet outil est fréquemment utilisé auprès de jeunes joueurs mais n'a pas été validé pour ce public. De nombreux travaux soulignent la limite de la précision des mesures obtenues avec un tel outil, notamment chez les adolescents, aboutissant à une probable surestimation des prévalences (J. L. Derevensky et al., 2003; Stinchfield, 2011)

L'impulsivité

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) (Billieux et al., 2012). En raison de contraintes de longueur de questionnaire, le comité de co-pilotage a sélectionné quatre facettes sur cinq (les urgences positives et les urgences 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 d'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.



6, avenue Jean Ber-
tin 21000 Dijon



03.80.68.27.27



pieje@addictions-sedap.fr

REMERCIEMENTS

Aux membres du comité de pilotage : Armelle Achour (SOS JOUEURS), Bernadeta Lelonek-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



Directeur de la publication :
Emmanuel Benoit

Infographiste : Frédéric Bay

Membres du comité de relecture : Julie-Emilie Adès, Armelle Achour, Bernadeta Lelonek-Kuleta.

Références bibliographiques

- Billieux, J., Rochat, L., Ceschi, G., Carré, A., Offerlin-Meyer, I., Defeldre, A.-C., Khazaal, Y., Besche-Richard, C., & Van der Linden, M. (2012). Validation of a short French version of the UPPS-P Impulsive Behavior Scale. *Comprehensive Psychiatry*, *53*(5), 609-615. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2011.09.001>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. *Journal of Gambling Studies*, *33*(2), 397-424. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>
- Campbell, C., Derevensky, J., Meerkamper, E., & Cutajar, J. (2011). Parents' perceptions of adolescent gambling: A Canadian national study. *Journal of Gambling Issues*, *25*, 36-53.
- Canale, N., Vieno, A., Ter Bogt, T., Pastore, M., Siciliano, V., & Molinaro, S. (2016). Adolescent gambling-oriented attitudes mediate the relationship between perceived parental knowledge and adolescent gambling: Implications for prevention. *Prevention Science*, *17*(8), 970-980.
- Castrén, S., Grainger, M., Lahti, T., Alho, H., & Salonen, A. H. (2015). At-risk and problem gambling among adolescents: A convenience sample of first-year junior high school students in Finland. *Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy*, *10*(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s13011-015-0003-8>
- Chalmers, H., & Willoughby, T. (2006). Do predictors of gambling involvement differ across male and female adolescents? *Journal of Gambling Studies*, *22*(4), 373-392.
- Chambers, R., Taylor, J., & Potenza, M. (2003). Chambers RA, Taylor JR, Potenza MN. Developmental neurocircuitry of motivation in adolescence: A critical period of addiction vulnerability. *Am J Psychiatry* *160*: 1041-1052. *The American journal of psychiatry*, *160*, 1041-1052. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.160.6.1041>
- Costes, J.-M., Eroukmanoff, V., Richard, J.-B., & Tovar, M.-L. (2015). Les jeux d'argent et de hasard en France en 2014. *ODJ*, *4*, 9.
- Costes, J.-M., Tovar, M.-L., & Lignier, B. (2021). Revue de littérature scientifique sur les gains des jeux d'argent et de hasard et leurs impacts sur le parcours des joueurs. *SEDAP*, *3*, 12.
- Delfabbro, P., King, D. L., & Derevensky, J. L. (2016). Adolescent Gambling and Problem Gambling: Prevalence, Current Issues, and Concerns. *Current Addiction Reports*, *3*(3), 268-274. <https://doi.org/10.1007/s40429-016-0105-z>
- Delfabbro, P., & Thrupp, L. (2003). The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal of adolescence*, *26*(3), 313-330.
- Derevensky, J. L., Gupta, R., & Winters, K. (2003). Prevalence Rates of Youth Gambling Problems: Are the Current Rates Inflated? *Journal of Gambling Studies*, *19*(4), 405-425. <https://doi.org/10.1023/A:1026379910094>
- Derevensky, J. L., Pratt, L. M., Hardoon, K. K., & Gupta, R. (2007). Gambling problems and features of attention deficit hyperactivity disorder among children and adolescents. *Journal of addiction medicine*, *1*(3), 165-172.
- Derevensky, J. L., St-Pierre, R. A., Temcheff, C. E., & Gupta, R. (2014). Teacher awareness and attitudes regarding adolescent risky behaviours: Is adolescent gambling perceived to be a problem? *Journal of Gambling Studies*, *30*(2), 435-451.
- Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., & Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *8*(1), 21-34.
- Devos, G., Challet-Bouju, G., Burnay, J., Maurage, P., Grall-Bronnec, M., & Billieux, J. (2017). Adaptation and validation of the Gambling Motives Questionnaire-Financial (GMQ-F) in a sample of French-speaking gamblers. *International Gambling Studies*, *17*(1), 87-101. <https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1264080>
- Dickson, L., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2008). Youth gambling problems: Examining risk and protective factors. *International Gambling Studies*, *8*(1), 25-47.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2002). The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework. *Journal of Gambling studies*, *18*(2), 97-159.
- Donati, M. A. (2013). A model to explain at-risk/problem gambling among male and female adolescents: Gender similarities and differences. *Journal of Adolescence*, *9*.
- Felsher, J., Derevensky, J., & Gupta, R. (2004). Lottery participation by youth with gambling problems: Are lottery tickets a gateway to other gambling venues? *International Gambling Studies*, *4*(2), 109-125.
- Felsher, J. R., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2003). Parental influences and social modelling of youth lottery participation. *Journal of community & applied social psychology*, *13*(5), 361-377.
- Felsher, J. R., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Lottery playing amongst youth: Implications for prevention and social policy. *Journal of Gambling Studies*, *20*(2), 127-153.

- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index. *Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse*. <http://www.cclat.ca/2003%20and%20earlier%20CCSA%20Documents/ccsa-008805-2001.pdf>
- Floros, G. D., Siomos, K., Fisoun, V., & Geroukalis, D. (2013). Adolescent online gambling: The impact of parental practices and correlates with online activities. *Journal of Gambling Studies, 29*(1), 131-150.
- Griffiths, M. (2011). Adolescent Gambling. In *Encyclopedia of Adolescence* (p. 11-20). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-373951-3.00113-7>
- Griffiths, M. D. (2005). *Does gambling advertising contribute to problem gambling?*
- Griffiths, M. D. (2015). Adolescent gambling and gambling-type games on social networking sites: Issues, concerns, and recommendations. *Aloma : revista de psicologia, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna, 33*(2), 31-37.
- Gupta, R., & Derevensky, J. (1997). Familial and social influences on juvenile gambling behavior. *Journal of gambling studies, 13*(3), 179-192.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998a). Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies, 14*(4), 319-345. <https://doi.org/10.1023/A:1023068925328>
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1998b). Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling. *Journal of gambling studies, 14*(4), 319-345.
- Hardoon, K. K., & Derevensky, J. L. (2001). Social influences involved in children's gambling behavior. *Journal of Gambling Studies, 17*(3), 191-215.
- Hardoon, K. K., Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2004). Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychology of Addictive Behaviors, 18*(2), 170-179. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.18.2.170>
- Hurt, H., Giannetta, J. M., Brodsky, N. L., Shera, D., & Romer, D. (2008). Gambling Initiation in Preadolescents. *Journal of Adolescent Health, 43*(1), 91-93. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.12.018>
- Kalischuk, R. G., Nowatzki, N., Cardwell, K., Klein, K., & Solowoniuk, J. (2006). Problem gambling and its impact on families: A literature review. *International Gambling Studies, 6*(1), 31-60.
- Langhinrichsen-Rohling, J., Rohde, P., Seeley, J. R., & Rohling, M. L. (2004). Individual, family, and peer correlates of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies, 20*(1), 23-46.
- Maccallum, F., Blaszczyński, A., Ladouceur, R., & Nower, L. (2007). Functional and dysfunctional impulsivity in pathological gambling. *Personality and Individual Differences, 43*, 1829-1838. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.06.002>
- Magoon, M. E., & Ingersoll, G. M. (2006). Parental modeling, attachment, and supervision as moderators of adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies, 22*(1), 1-22.
- McComb, J. L., & Sabiston, C. M. (2010). Family influences on adolescent gambling behavior: A review of the literature. *Journal of gambling studies, 26*(4), 503-520.
- Oei, T. P., & Raylu, N. (2004). Familial influence on offspring gambling: A cognitive mechanism for transmission of gambling behavior in families. *Psychological Medicine, 34*(7), 1279.
- Purdie, N., Matters, G., Hillman, K., Murphy, M., Ozolins, C., & Millwood, P. (2011). Gambling and young people in Australia. *Policy Analysis and Program Evaluation*. https://research.acer.edu.au/policy_analysis_misc/13
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2002). Pathological gambling. *Clinical Psychology Review, 22*(7), 1009-1061. [https://doi.org/10.1016/S0272-7358\(02\)00101-0](https://doi.org/10.1016/S0272-7358(02)00101-0)
- Reith, G. (2007). Gambling and the Contradictions of Consumption: A Genealogy of the "Pathological" Subject. *American Behavioral Scientist, 51*(1), 33-55. <https://doi.org/10.1177/0002764207304856>
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research & Theory, 19*(6), 483-493.
- Reynolds, C., Livingston, R., & Willson, V. (2009). Measurement and assessment in education. [http://lst-iiiep.iiiep-unesco.org/cgi-bin/wwwi32.exe/\[in=epidoc1.in\]/? t2000=026904/\(100\)](http://lst-iiiep.iiiep-unesco.org/cgi-bin/wwwi32.exe/[in=epidoc1.in]/? t2000=026904/(100)).
- Richard, J., Marchica, L., & Ivoska, W. (2020). *Sports-Related Gambling Among US Adolescents: A Comparison of 2018 and 2020 Survey Data*. 7.
- Savard, A.-C., Turcotte, D., & Tremblay, J. (2016). « La première fois que j'ai joué... »: L'expérience d'adolescents considérés comme ayant des difficultés avec les jeux de hasard et d'argent.

- Shead, N., Derevensky, J. L., & Meerkamper, E. (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), 264-275.
- Stinchfield, R. (2011). 9. A critical review of adolescent problem gambling assessment instruments. In J. L. Derevensky, D. T. L. Shek, & J. Merrick (Éds.), *Youth Gambling*. DE GRUYTER. <https://doi.org/10.1515/9783110255690.147>
- Tovar, M.-L., Costes, J.-M., & Benoit, E. (2021). Les impacts des gains marquants chez les joueurs d'argent et de pur hasard. *SEDAP*, 1, 12.
- Tovar, M.-L., Costes J.M. (2021). *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.* (p. 73). SEDAP.
- Vachon, J., Vitaro, F., Wanner, B., & Tremblay, R. E. (2004). Adolescent gambling: Relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(4), 398.
- Valentine, G., & Hughes, K. (2008). New forms of participation: Problem internet gambling and the role of the family. *Leeds: ESRC & University of Leeds*.
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R. E. (1997). Dispositional Predictors of Problem Gambling in Male Adolescents. *American Journal of Psychiatry*, 154(12), 1769-1770. <https://doi.org/10.1176/ajp.154.12.1769>
- Volberg, R. A., Gupta, R., Griffiths, M. D., Ólason, D. T., & Delfabbro, P. (2011). 3. An international perspective on youth gambling prevalence studies. In J. L. Derevensky, D. T. L. Shek, & J. Merrick (Éds.), *Youth Gambling*. DE GRUYTER. <https://doi.org/10.1515/9783110255690.21>
- Wickwire, E. M., McCausland, C., Whelan, J. P., Luellen, J., Meyers, A. W., & Studaway, A. (2008). Environmental Correlates of Gambling Behavior Among College Students: A Partial Application of Problem Behavior Theory to Gambling. *Journal of College Student Development*, 49(5), 459-475. <https://doi.org/10.1353/csd.0.0030>
- Wickwire, E. M., Whelan, J. P., Meyers, A. W., & Murray, D. M. (2007). Environmental correlates of gambling behavior in urban adolescents. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 35(2), 179-190.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., & Kim, L. G. (1995). Monitoring adolescent gambling in Minnesota. *Journal of gambling studies*, 11(2), 165-183.
- Wood, R. T., & Griffiths, M. D. (2002). Adolescent perceptions of the National Lottery and scratchcard: A qualitative study using group interviews. *Journal of Adolescence*, 25(6), 655-668