MISSION MÉTROPOLITAINE DE PRÉVENTION DES CONDUITES À RISQUES

seine-saint-denis LE DÉPARTEMENT

Les jeux d'argent et de hasard chez les jeunes en Seine-Saint-Denis

Attitudes, pratiques et prises de risques

Thomas Amadieu

Janvier 2025



Table des matières

Avant-propos et remerciements 5
Méthodologie de l'enquête 6
Volet 1 : enquête par questionnaire 6
Volet 2 : enquête par entretiens collectifs 7
Chapitre 1 : Les pratiques de jeux d'argent chez les 13-25 ans 9
1.1 Les jeux d'argent et de hasard : des pratiques diverses 9
Le spectre large des jeux d'argent 9
Adolescents et jeunes adultes ont des usages différents 11
Une pratique très genrée 12
L'origine sociale conditionne fortement les pratiques 14
Focus sur les paris sportifs, au cœur des usages des jeunes hommes 16
1.2 Des jeux pratiqués souvent en ligne et à la maison, mais aussi en points de vente 17
Une pratique plus digitale chez les hommes que chez les femmes 17
1.3 Modes de pratiques : fréquences, temps et argent dépensé 19
Une pratique de jeu majoritairement ponctuelle et brève 19
Des dépenses de jeu souvent contenues, mais une minorité très dépensière 21
1.4 Quand le jeu devient une addiction 24
Les problèmes de jeu, un phénomène très présent dans l'entourage 24
Une minorité significative de joueurs perdent le contrôle 25
Chapitre 2 : Une pratique sociale ? Le rôle ambivalent des relations sociales 27
2.1 Socialisation aux jeux d'argent : une influence sociale minorée par les jeunes mais qui s'exerce de façon sous-jacente 27
Une initiation précoce, surtout chez les garçons 27
Socialisation familiale chez les filles, par les pairs chez les garçons 29
Les jeux d'initiation 31
Le rôle du jeu dans le groupe de pairs 31
Le rôle des réseaux sociaux 34
2.2 Facteurs de vulnérabilité ou de protection 34
Situation financière 34
Origines et expérience des discriminations 36

Le rôle ambivalent de la religion 36
Milieu familial 38
Chapitre 3 : Abstinents de jeu, joueurs « sociaux » et joueurs « vulnérabilisés » 40
3.1 Des profils d'usages très contrastés parmi les jeunes 40
Les joueuses « sociales » et joueurs sociaux, des jeunes dont la pratique reste modérée 41
Les abstinentes et abstinents de jeu, un profil majoritaire chez les jeunes 41
3.2 Les joueurs « vulnérabilisés », une population singulièrement à risque 42
Pratiques de jeu des joueurs vulnérabilisés 42
Des vulnérabilités multiples 43
Dommages causés par la pratique de jeu 44
Le jeu comme échappatoire 45
Des jeunes insuffisamment protégés des sollicitation des opérateurs de jeux 47
Chapitre 4 : Les motivations des joueurs 49
4.1 Les registres de motivation des joueurs : financière, hédoniste, escapiste, statutaire et de sociabilité 49
Cartographie des registres de motivation aux JAH 49
Des motivations genrées : sensations et respect des pairs pour les garçons, changement de vie pour les filles 50
Motivations et niveaux de pratique 52
4.2 Jeux d'argent et pratiques addictives 53
4.3 Jeux d'argent, santé et sport 55
Sport et jeux d'argent, une relation ambivalente 55
Intensité de jeu et bien-être 56
Chapitre 5 : Le rapport au marketing et à la prévention 58
5.1 Des jeunes fortement exposés aux pratiques commerciales des opérateurs de JAH 58
Exposition aux publicités 58
Le rôle des influenceurs et des réseaux sociaux 60
Des sollicitations publicitaires qui agissent surtout sur les joueurs en difficulté 61
5.3 Une prévention encore très imparfaite 62
Des jeunes peu sensibilisés, mais pour la plupart percevant des risques 62
Une faible utilisation des dispositifs de prévention et réduction des risques 63
5.4 Les paris gratuits (Omada, Mon Petit Prono) : une perspective pour la réduction des risques ? 65
Conclusion : Enseignements principaux et perspectives d'intervention 67

Principaux résultats 67
Une expérimentation des JAH répandue 67
Une socialisation précoce 67
Facteurs de vulnérabilité 67
Des niveaux d'usages contrastés 68
Des motivations à jouer multiples, qui varient selon les jeunes 68
Une surexposition à la publicité et une prévention défaillante 68
Recommandations 69
Recommandation 1 : Sensibiliser les professionnels de la jeunesse et les parents aux risques et dommages liés aux JAH 69
Recommandation 2 : Développer des campagnes de prévention auprès des adolescents 69
Recommandation 3 : Interventions ciblées de réduction des risques et dommages sur les jeunes vulnérabilisés 70
Recommandation 4 : Renforcer l'information sur les dispositifs obligatoires de réduction des risques 70
Recommandation 5 : Interdire ou fortement limiter les publicités pour les JAH 70
Recommandation 6 : Moratoire sur l'autorisation de nouveaux JAH 70
Recommandation 7 : Obliger les opérateurs de jeu à informer les joueurs sur les pertes moyennes pour chaque jeu et le total des pertes accumulées 71
Recommandation 8 : Imposer aux opérateurs des limites de mises maximales 71
Recommandation 9 : Créer une carte nominative de jeu 71
Recommandation 10 : Tester les applications de paris gratuits pour la réduction des risques 72
Liste des figures 73
Annexe : Questionnaire 75

Avant-propos et remerciements

Le présent rapport n'est pas rédigé intégralement en écriture inclusive afin d'en faciliter la lecture et dans la mesure où la pratique de jeu est davantage masculine que féminine, en particulier aux niveaux de pratique les plus à risque. L'enquête a toutefois intégré aussi bien des jeunes femmes que des jeunes hommes, le questionnaire à destination des jeunes était écrit en langage égalitaire.

L'enquête PARIJEUNES est le résultat d'un effort collectif, elle n'aurait pu voir le jour sans l'implication et l'aide de nombreuses personnes. Cette enquête a été réalisée avec le concours matériel et financier du Conseil départemental de Seine-Saint-Denis à travers la Mission Métropolitaine de Prévention des Conduites à Risques. Je tiens à remercier tout particulièrement Manuel Chambrouty, chef de projets à la MMPCR, pour nos échanges réguliers et son soutien lors des différentes phases de l'enquête. Je remercie également l'équipe de l'espace Tête-à-tête pour leur accueil au sein de ce lieu unique, qui a permis la réalisation d'une grande partie des entretiens collectifs. Mes remerciements vont en particulier à Evelyne Dorvillius d'avoir permis d'organiser ces sessions de terrain, à Omar Mbaye pour avoir contribué aux recrutements des jeunes pour les entretiens collectifs et à toutes les équipes pour leur contribution au processus de collecte de données.

Merci aussi à Ambre Le Guilly de l'association « Je suis l'autre » et aux équipes du lycée Bartholdi de Saint-Denis d'avoir permis les échanges avec les lycéens à l'origine de la réalisation des clips détournant les publicités pour les opérateurs de jeu en ligne.

Je remercie l'ensemble des structures et des professionnels qui ont accepté de diffuser le questionnaire auprès de leurs publics,

Enfin les résultats présentés dans ce rapport ne pourraient exister sans l'engagement des centaines de jeunes qui ont pris le temps de répondre à nos questions lors de la passation du questionnaire ou lors des entretiens collectifs. Qu'ils en soient tous remerciés.

Méthodologie de l'enquête

Le projet PARIJEUNES propose pour la première fois une enquête à la fois qualitative et quantitative ciblée sur les jeux d'argent et les paris sportifs chez les jeunes. Son originalité est de permettre de mesurer l'impact social de l'intensification de l'offre de jeux d'argent et de hasard (JAH) sur les jeunes de Seine-Saint-Denis. La pratique de jeu est étudiée dans son environnement social, tenant compte à la fois des stratégies des opérateurs (ciblage marketing et publicitaire, recours aux influenceurs populaires auprès des jeunes) et du contexte social et urbain dans lequel les jeunes évoluent. Ce projet vise à comprendre les conditions sociales dans lesquelles ces conduites à risque peuvent se déployer. Les paris sportifs semblent désormais devenir des éléments importants du style de vie d'une proportion significative de jeunes. Quelles significations sociales sont associées aux paris sportifs chez les jeunes ? Quelle place exacte occupent les jeux d'argent dans la sociabilité des jeunes de Seine-Saint-Denis ? En quoi les relations avec les pairs et la famille peuvent exercer une influence sur les usages de JAH ? Pour répondre à ces interrogations le projet prend appui sur deux modes de collecte de données, par questionnaire et par entretiens collectifs.

Volet 1 : enquête par questionnaire

Une enquête quantitative a été menée auprès d'un échantillon représentatif de 1949 jeunes de 13 à 25 ans habitant en Seine-Saint-Denis, après diffusion d'un questionnaire en ligne auprès de 2 231 personnes. L'échantillon est représentatif de la population de Seine-Saint-Denis après redressement statistique sur les variables d'âge et de genre selon les données du recensement INSEE de 2020.

Le questionnaire était auto-administré en ligne à partir d'un lien internet ou d'un code QR à scanner, le questionnaire pouvant être complété sur smartphone, tablette ou ordinateur. La passation s'est déroulée dans une variété de lieux réunissant des jeunes d'âges et de milieux sociaux différents (collèges, lycées, université, associations sportives et culturelles, espace de prévention Tête-à-Tête, réseaux d'associations de prévention – CIDJ, Fédération addiction, etc.).

Le questionnaire était d'abord composé de deux questions filtres sur la ville de résidence puis sur l'âge permettant de n'inclure que les jeunes âgés de 13 à 25 ans résidant dans une commune de Seine-Saint-Denis. Les participants répondaient ensuite à 70 questions organisées en 5 sections thématiques et une section consacrée aux caractéristiques sociodémographiques :

- Pratiques de jeu (fréquence, mises, types de jeu, ICJE),
- Socialisations et « carrières » de jeu
- Motivations et bénéfices associés aux paris sportifs
- Significations sociales associées à la pratique et exposition à la publicité (normes, stigmate ou valorisation, etc.)
- Interactions avec d'autres conduites à risque

- Caractéristiques sociodémographiques (âge, sexe, niveau de diplôme, origine sociale, revenus/ressources).

Volet 2 : enquête par entretiens collectifs

Le volet qualitatif de l'enquête est constitué de 9 entretiens collectifs (« *focus groups* ») réalisés auprès de 42 jeunes de Seine-Saint-Denis. Les échanges ont duré de 45 minutes à 1h30.
L'échantillon est composé de 12 adolescents collégiens, 19 lycéennes et lycéens, 5 étudiants et 6 jeunes adultes en emploi.
Les jeunes étant pour la plupart recrutés dans le centre commercial de Rosny 2 à partir de questions filtres telles que « jouez-vous aux jeux d'argent ? » et « acceptez-vous de venir discuter des jeux d'argent ? », il s'agit le plus souvent de groupes d'amis, généralement composés de jeunes hommes exclusivement. La dimension genrée de la pratique a malgré tout été explorée en incluant des jeunes femmes/filles dans l'échantillon par le biais d'un entretien collectif mixte réalisé auprès de jeunes au sein d'un lycée.
La méthode de l'entretien collectif a permis de faciliter les échanges et interactions entre les jeunes, les enquêteurs ont joué un rôle d'animation et de facilitation des échanges. Le dispositif visait à susciter des discussions autour de la pratique, notamment à partir de visuels publicitaires et d'applications de paris en ligne. La question des influenceurs a fait l'objet d'une attention particulière, en invitant les jeunes à partager leur expérience des réseaux sociaux à cet égard, via la méthode du « scroll-back » (Robart et Lincoln, 2017). La signification sociale et les normes perçues (banalisation, stigmate, valorisation de soi) associées aux JAH étaient aussi abordées.

Le guide d'entretien intégrait 5 grands thèmes qui étaient discutés au travers de questions et de relances, sans que l'ordre des thèmes soit nécessairement respecté :

- Quelles sont les motivations principales à jouer et miser ?
- L'exposition à la publicité et au marketing ciblé des opérateurs ; quelles représentations vis-à-vis de l'offre de jeu ?
- Comment s'insère le jeu dans le quotidien, quels types d'usage et les formes de socialisation entre pairs liées au jeu ?
- Quelle est l'ampleur des problèmes générés par les pratiques de jeu (pertes financières, surendettement, problèmes de santé, problèmes liés à l'emploi, violences, criminalité, dépression et stress, idéations suicidaires, etc.) ?
- Quelles interactions avec d'autres conduites à risque (alcool, tabac, drogues, trafics, violences) ?
- Quels mécanismes conduisent à l'addiction et aux pratiques de jeu problématique ?

Pour les publics mineurs et adolescents l'enquête a veillé à respecter tous les standards éthiques, notamment en assurant l'anonymat et en permettant aux jeunes le souhaitant de pouvoir bénéficier de l'accompagnement des professionnels de l'espace Tête-à-Tête.

Chapitre 1 : Les pratiques de jeux d'argent chez les 13-25 ans

Les jeux d'argent et de hasard (JAH) sont une pratique répandue parmi les jeunes : **près d'1 jeune de Seine-Saint-Denis sur 3 a déjà joué ou parié de l'argent (32,2%)**. Cette proportion est assez proche de ce que l'on trouve dans d'autres enquêtes auprès des publics adolescents : à l'échelle nationale, parmi les jeunes de 17 ans, 27,5 % ont misé de l'argent dans l'année[1].
Les niveaux de pratiques des jeunes séquano-dyonisiens varient de façon importante : les jeunes majeurs jouent davantage que les mineurs, les hommes plus que les femmes. Ainsi, si l'on ressert la focale sur les hommes de 18 à 25 ans, l'expérimentation du jeu est majoritaire : 54% d'entre eux ont déjà joué ou parié de l'argent. A l'inverse, chez les jeunes filles âgées de 13 à 17 ans, la part d'entre elles ayant déjà joué n'est « que » de 15,8% (ce qui reste important compte-tenu de l'interdiction légale des JAH pour les mineurs).

1.1 Les jeux d'argent et de hasard : des pratiques diverses

Le spectre large des jeux d'argent

Dans le cadre de l'enquête PARIJEUNES nous avons fait le choix d'aller plus loin que les enquêtes habituellement menées en France sur les JAH. En effet, nous avons cherché à mesurer les pratiques de JAH dans leur diversité, sans se cantonner à l'offre légale encadrée par le régulateur (cf. encadré 1). La raison de ce choix tient d'abord au fait que de nouvelles formes de JAH émergent ou gagnent en popularité, à la frontière avec d'autres pratiques numériques. La réalité sociologique des pratiques des jeunes n'est pas la même que celle de la loi française, dont la prise en compte des nouvelles tendances est parfois retardée. Certaines formes de JAH sont reconnues dans la littérature scientifique mais ne le sont pas nécessairement par la loi.
Les pratiques les plus répandues chez les jeunes séquano-dyonisiens sont les **jeux de grattage** (14,8%) et les **loteries** (12,6%), ces jeux étant fréquemment ceux par lesquels l'initiation se fait, bien souvent par les parents et les membres de la famille en général ; ces types de jeux sont également très répandus chez les adultes[2]. Viennent ensuite les **paris sportifs**, qui concernent **1 jeune sur 10**. De façon surprenante, les paris inclus dans les jeux vidéo (type *loot boxes*) apparaissent en 4ème position, à 8,8% : l'engouement pour ces types de JAH est notable chez les plus jeunes. Peut-être encore plus surprenant, les paris sur les cryptomonnaies concernent tout de même 6,9% des jeunes :

[1] Eroukmanoff V., Philippon A., Le Nézet O., Spilka S. « Pratiques de jeux d'argent et de hasard en 2022 chez les adolescents de 17 ans ». Paris, OFDT, coll. Notes de résultats, 17 p.
[2] Voir notamment : Eroukmanoff V., Les jeux d'argent et de hasard en France en 2023, note de bilan, OFDT, Paris, 10 p. et ANJ, Analyse annuelle du marché des jeux d'argent et de hasard en France en 2023, 50 p.

ces nouvelles pratiques tirant partie des technologies blockchain pour gamifier les rapports à l'argent gagnent en puissance parmi les jeunes générations. Les jeux de casino sont ensuite mentionnés par 5,8% des jeunes, un taux assez élevé compte-tenu du fait que les casinos en ligne sont interdits et très encadrés en « dur ». Le poker et les paris hippiques sont moins populaires chez les jeunes que dans les générations plus âgées. Enfin les nouvelles formes de paris sur les marchés financiers, les NFT et le e-sport sont plus confidentiels et ne concernent qu'un peu plus de 2% des jeunes en général.

L'offre légale de jeux d'argent en France

La loi définit un JAH comme des « opérations offertes au public [...] pour faire naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même partiellement, au hasard et pour lesquelles un sacrifice financier est exigé de la part des participants ». Selon la loi française les jeux d'argent et de hasard sont prohibés, à l'exception des jeux autorisés à titre dérogatoire par l'Etat et qui sont proposés par des opérateurs de jeux agrées. Ces dérogations sont justifiées en droit par la volonté de canaliser la demande et prévenir le jeu illégal. La politique de l'Etat est en principe d'encadrer et limiter l'offre pour protéger les mineurs (interdits de jeu avant 18 ans) et prévenir le jeu excessif.

L'offre légale de jeux d'argent :

Loteries (exclusivement FDJ) : 🎟️ en points de vente / 📱 sur internet
Jeux à gratter (exclusivement FDJ) : 🎰 carte à gratter (en points de vente ou sur internet)
Paris hippiques : 🐴 en point de vente (PMU)/ 📱 en ligne par des opérateurs agréés
Paris sportifs : ⚽ en point de vente (FDJ)/ 📱 en ligne par des opérateurs agréés
Jeux de casinos (exclusivement en casinos terrestres) : 🎰 machines à sous et jeux de table

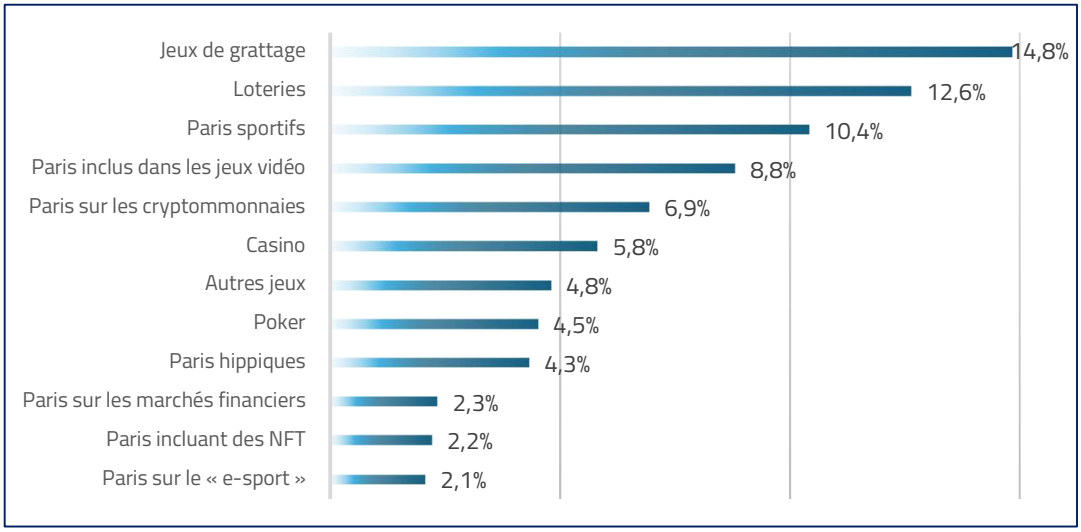
Jeux illégaux :

🚫 Casinos en ligne
🚫 Paris sur l'esport

Jeux en phase d'expérimentation qui ne sont pas encore intégrés au périmètre de la loi sur les jeux d'argent (jeux à objets numériques monétisables - JONUM) :

📦 Paris intégrés dans les jeux vidéo (*loot boxes*)
🎴 Paris sur les NFT inspirés du fantasy football (ex : Sorare)
💰 Paris sur les cryptomonnaies
📈 Paris sur les marchés financiers

Figure 1.1 : Types de jeux pratiqués par les jeunes de 13 à 25 ans



Lecture : A la question « Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… », 14,8% des jeunes de 13 à 25 ans ont répondu « des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc. ». Plusieurs réponses étaient possibles.

Adolescents et jeunes adultes ont des usages différents

La population des jeunes interrogés est composée d'une part de jeunes mineurs de 13 à 17 ans que l'on pourrait qualifier d' « adolescents », et d'autre part de jeunes majeurs de 18 à 25 ans que l'on appellera « jeunes adultes ». Les **jeunes adultes** pratiquent dans des proportions importantes les **paris sportifs (14,4%)**, tandis que les adolescents le font moins fréquemment (4,4%). A l'inverse les **paris incluent dans les jeux vidéo**, type *loot boxes*[3], sont plus fréquemment pratiqués par les **adolescents (10,2%)**.

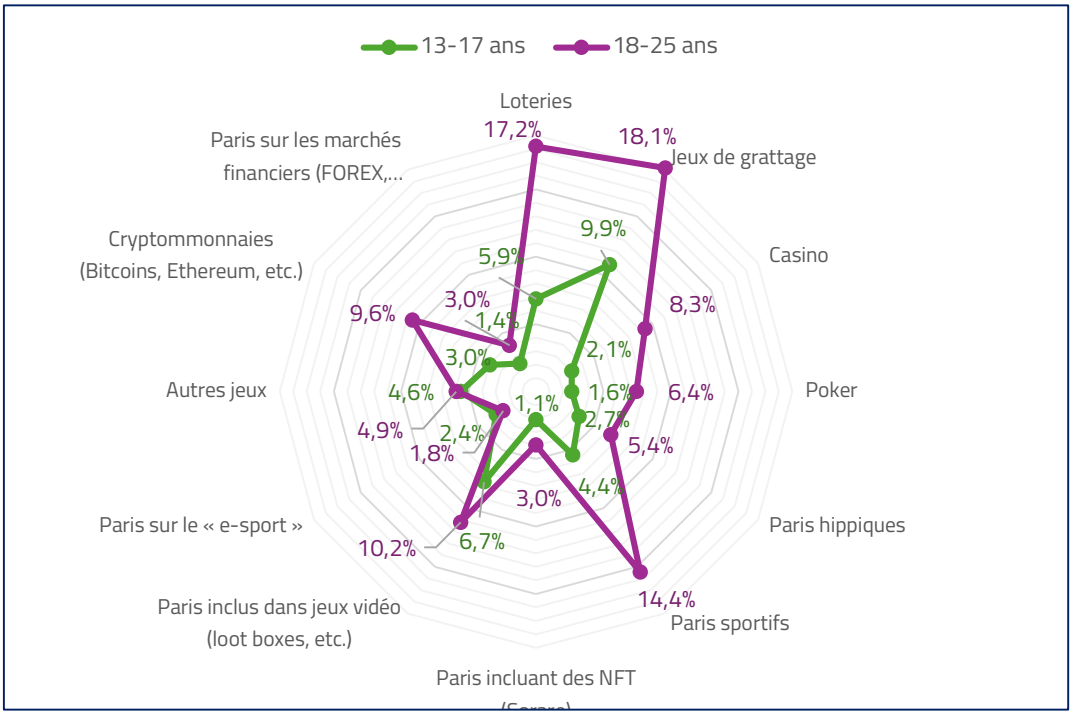
Les paris sur les cryptomonnaies sont ensuite fréquemment mentionnés par les jeunes adultes (près d'un jeune sur 10), alors que les adolescents s'y adonnent peu. Ces formes d'investissements très risquées sont de plus en plus gamifiées via des applications en ligne. Les monnaies virtuelles permettent également d'effectuer des paris sur des plateformes illégales ou d'acheter des items dans les jeux vidéo.

Les jeux de casinos apparaissent également assez répandus chez les jeunes adultes (8,3%), alors même qu'il n'en existe pas en Seine-Saint-Denis (le plus proche étant à Enghien-les-Bains). Les jeunes concernés ont en revanche pu jouer au casino lors de séjour à la mer ou à l'étranger, mais également sur des sites de casino en ligne illégaux (la loi française interdit aux opérateurs de jeu de proposer des jeux de casino en ligne). Assez logiquement les adolescents s'y adonnent moins,

[3] Les *loot boxes* (boites à butin) ne sont pas considérées en France comme des jeux d'argent aux yeux de la loi, mais le sont dans d'autres pays. Plusieurs articles scientifiques ont établi la similitude des processus impliqués ainsi que des effets sur les pratiquants, notamment en termes d'addiction.

notamment car les contrôles d'identité sont imposés par la loi dans les casinos et plus complexes à contourner.

Figure 1.2 : Types de jeux d'argent pratiqués selon l'âge



Lecture : A la question « Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… », 18,1% des jeunes de 18 à 25 ans ont répondu « des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc. ». Plusieurs réponses étaient possibles.

Le poker et les paris hippiques sont moins répandus, mais concernent tout de même respectivement 6,4% et 5,4% des jeunes majeurs. Enfin, les paris incluant des NFT, sur les marchés financiers et le e-sport sont des formes émergentes plus confidentielles. On notera toutefois que les paris sur le e-sport sont la seule forme de JAH davantage pratiqués par les adolescents que par les jeunes adultes. Si l'on ajoute par ailleurs les réponses à la question ouverte concernant les « autres jeux » pratiqués, il apparait que les jeux vidéo sont centraux dans les pratiques ludiques des plus jeunes.

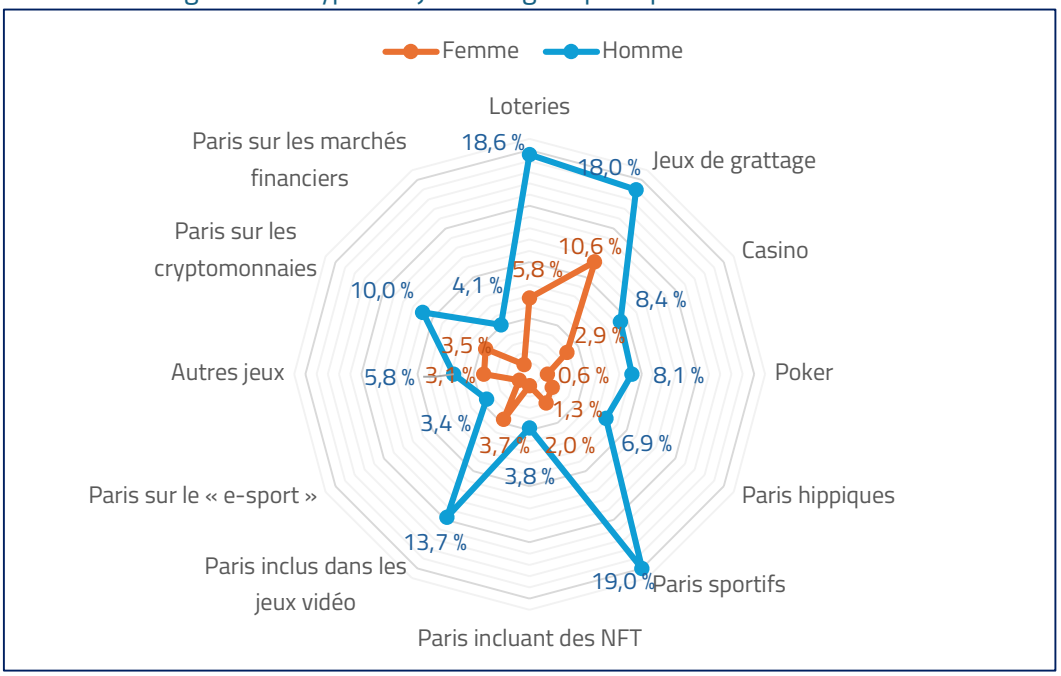
Une pratique très genrée

Les différences de niveau de pratique des JAH entre femmes et hommes sont importantes. Ainsi alors que **43% des jeunes hommes ont déjà joué** ou parié de l'argent, c'est le cas pour **21% des jeunes femmes**. Pour tous les types de jeu, les niveaux de pratiques sont plus importants chez les hommes que chez les femmes.

Les JAH auxquels s'adonnent les femmes et les hommes diffèrent de façon marquée. Ainsi les **jeunes hommes** sont d'abord pratiquants de **paris sportifs**, puisque près d'un jeune homme sur 5 (19%) a misé de l'argent dans les paris sportifs, contre seulement 2% des jeunes femmes. Chez les

jeunes femmes ce sont les **jeux de grattage** qui sont les plus pratiqués (une femme sur 10). Mais même dans cette catégorie de jeu, les jeunes hommes pratiquent davantage.
Les **paris inclus dans les jeux vidéo** ont également la faveur des **hommes** : 13,7% d'entre eux s'y adonnent contre 3,7% des femmes. Cette différence est à mettre en relation avec les différences intersexes en termes d'intensité de la pratique de jeu vidéo à l'adolescence[4] et aux types de jeux vidéo pratiqués par les garçons, qui impliquent plus souvent ce type de dispositifs de monétisation « gamblifiés » : parmi les plus populaires contenant des *loot boxes* on peut citer le jeu de football FIFA (FC24 ou FC25 désormais), le jeu de tir en vue subjective CS:GO (Counter-Strike)[5] et le jeu de tir dit de « battle royal » Fortnite.
Certains jeux que l'on pourrait qualifier de plus confidentiels (concernant tout de même entre 3 et 4% des jeunes hommes), sont pratiqués presque exclusivement par des hommes ; c'est le cas des paris sur les marchés financiers, sur les NFT ou sur le e-sport.

Figure 1.3 : Types de jeux d'argent pratiqués selon le sexe



Lecture : A la question « Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… », 10,6% des femmes ont répondu « des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc. ». Plusieurs réponses étaient possibles.

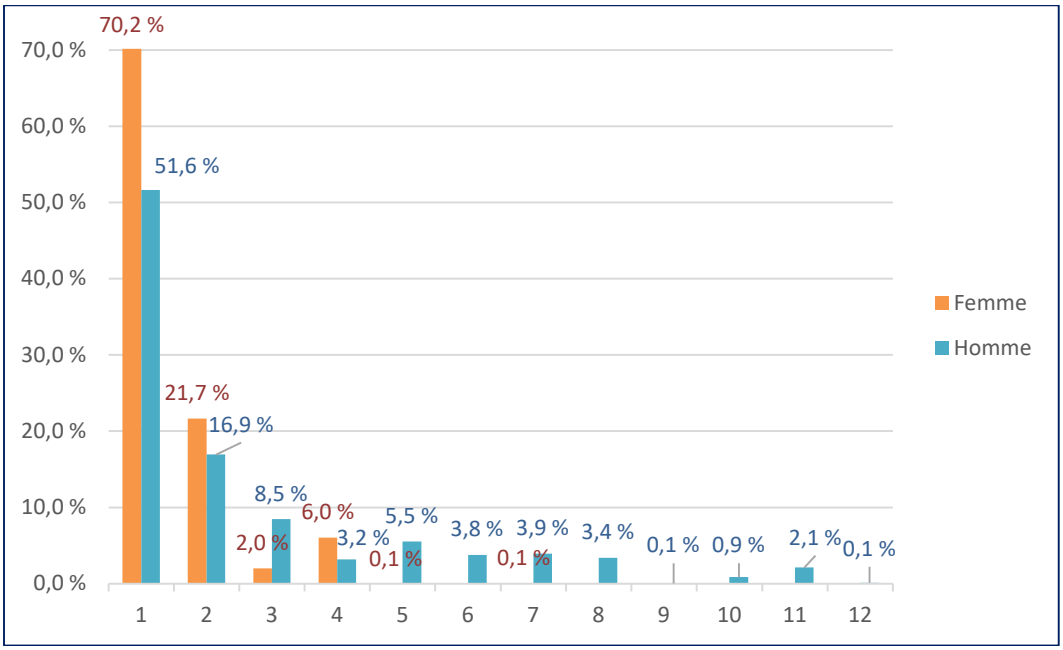
Si le plus souvent femmes et hommes ne jouent qu'à un seul type de jeu (respectivement 70% et 51,6%), les hommes tendent à pratiquer davantage de JAH différents que les femmes. Ainsi en

[4] https://shs.hal.science/halshs-02152427/document

[5] On estime à près d'un milliards de dollars le montant rapporté par ces *loot boxes* aux éditeurs du jeu CS:GO en 2023 (source : https://korii.slate.fr/biz/counter-strike-genere-un-milliard-dollars-loot-boxes-2023-valve-coffres-butin-regulation-jeux-video-argent-pari-ligne).

moyenne **les hommes jouent à 2,63 jeux différents, tandis que les femmes jouent à 1,45 jeux** différents. Près d'1 jeune homme sur 3 joue à 3 jeux différents ou plus, alors que cela ne concerne que 8% des jeunes femmes. Les **jeunes hommes** sont donc davantage **omnivores** en termes de jeux.

Figure 1.4 : Nombre de formes de JAH (loterie, grattage, paris sportifs, etc.) pratiqués selon le sexe



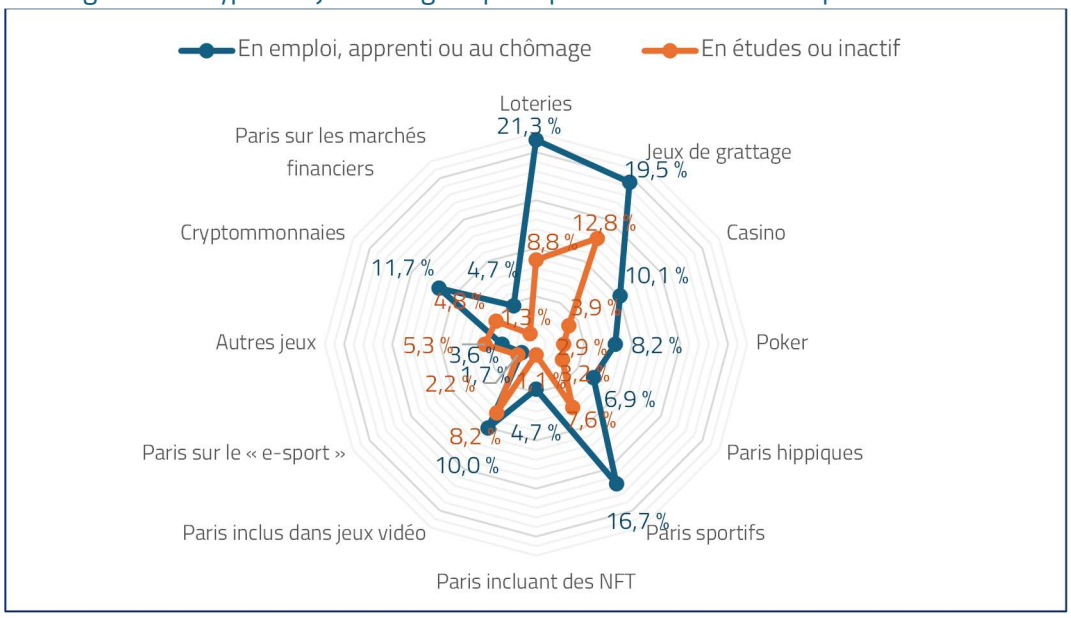
Lecture : 16,9% des hommes a déjà joué à deux types de JAH différents (par exemple paris sportifs et jeux de grattage).

L'origine sociale conditionne fortement les pratiques

La pratique de jeu est également très liée à la situation professionnelle et au statut social. Tout d'abord, s'agissant de jeunes se situant à des étapes très différentes de leur entrée dans l'âge adulte, on observe des différences prononcées entre jeunes qui ne sont pas dans la vie active (surtout des étudiants, mais aussi des jeunes déscolarisés ou jeunes au foyer) et jeunes entrés sur le marché du travail (en emploi, en apprentissage ou en stage, et au chômage) : **41,9% des jeunes actifs** ont déjà joué à des jeux d'argent, contre **27,8% des jeunes inactifs**. Les capacités financières associées à l'entrée sur le marché du travail semblent faciliter l'expérimentation des jeux d'argent.

Toutes les formes de jeu sont donc davantage pratiquées par les jeunes actifs, en particulier les loteries, jeux à gratter et paris sportifs. Seules les autres formes de jeux, essentiellement les paris incluent dans les jeux vidéo, sont davantage pratiqués par les jeunes inactifs. Les écarts de niveaux de pratique les plus élevés concernent les paris sur les marchés financiers, sur les NFT, le poker et le casino.

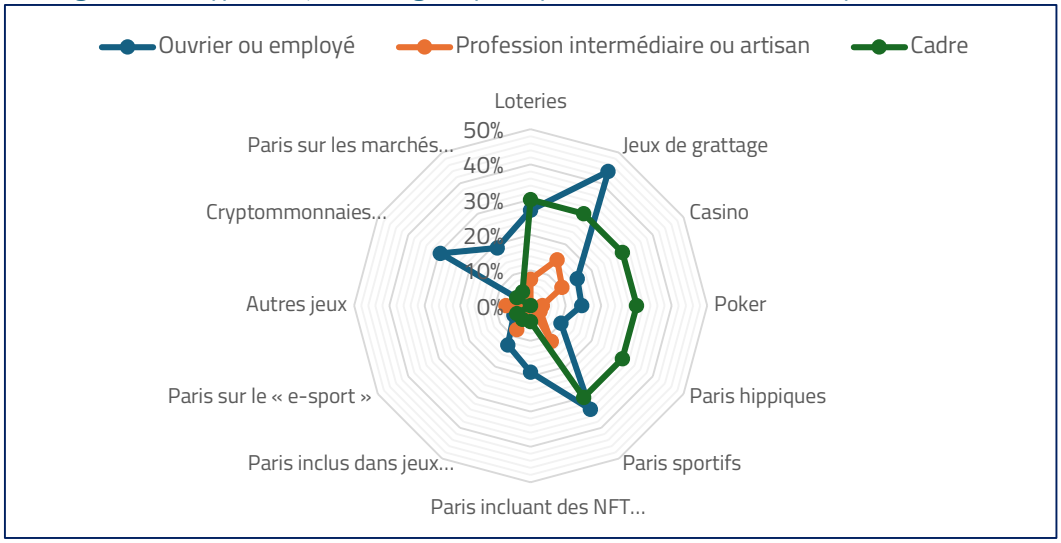
Figure 1.5 : Types de jeux d'argent pratiqués selon la situation professionnelle



Lecture : A la question « Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… », 19,5% des jeunes en emploi ont répondu « des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc. ». Plusieurs réponses étaient possibles.

Parmi les jeunes actifs, les **ouvriers et employés** ont le niveau de pratique le plus élevé avec **75,3%** d'entre eux ayant déjà joué à un jeu, viennent ensuite les professions intermédiaires et artisans à 34,7% et enfin les cadres à 30%. Selon leur catégorie socioprofessionnelles les jeunes n'expérimentent pas les mêmes jeux : jeux de grattage et paris sportifs pour les jeunes ouvriers ou employés, poker, paris hippiques et casino pour les jeunes cadres.

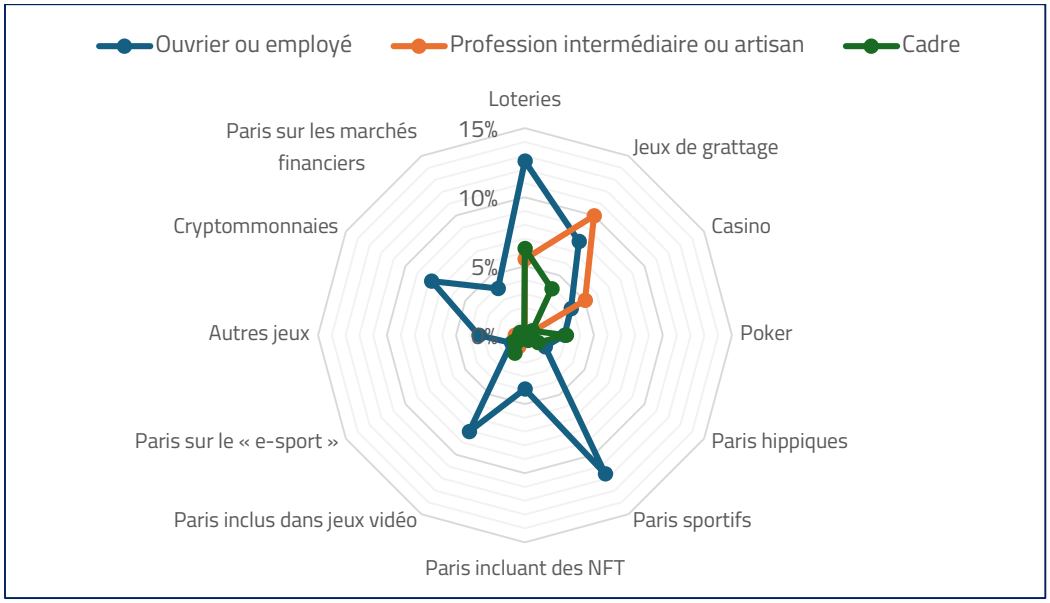
Figure 1.6 : Types de jeux d'argent pratiqués selon le statut socioprofessionnel



Lecture : A la question « Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… », 43,9% % des jeunes « ouvrier ou employé » ont répondu « des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc. ». Plusieurs réponses étaient possibles.

Pour les jeunes en études, la catégorie socioprofessionnelle du père constitue l'indicateur le plus pertinent du milieu social d'origine. En effet, la catégorie sociale du père exerce un rôle plus fort sur la pratique de jeu que la catégorie sociale de la mère. **Les jeunes issus des classes populaires (père ouvrier ou employé) jouent davantage que ceux issus des classes plus favorisées (père cadre)** : chez les jeunes dont la profession du père est ouvrier ou employé, 20,7% ont déjà joué, pour les jeunes dont le père exerce une profession intermédiaire ou est artisan, la part de joueurs est de 15,9%, enfin chez les enfants de cadre, la proportion de joueurs n'est que de 8,0%.
Les jeunes issus de milieux populaires ont tendance à s'adonner à davantage de jeux différents, en particuliers les paris sportifs et les loteries, tandis que les jeunes issus de classes moyennes jouent davantage aux jeux à gratter, casino et poker.

Figure 1.7 : Types de jeux d'argent pratiqués selon le statut socioprofessionnel du père



Lecture : A la question « Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… », 3,9% % des jeunes dont le père est cadre (« classe supérieure ») ont répondu « des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc. ». Plusieurs réponses étaient possibles.

Focus sur les paris sportifs, au cœur des usages des jeunes hommes[6]

Les paris sportifs occupent une place importante dans les pratiques de jeu des jeunes. Si ce n'est pas la pratique la plus répandue – les loteries et souvent les jeux à gratter sont davantage mentionnés – en revanche il s'agit de la pratique de jeu la plus répandue chez les hommes. 1 jeune de Seine-Saint-Denis sur 10 âgé de 13 à 25 ans s'adonne aux paris sportifs, la proportion monte à 19% chez les jeunes hommes contre seulement 2% chez les jeunes femmes. Chez les hommes de

[6] Un rapport plus détaillé sur les paris sportifs peut être trouvé dans une note : MMPCR, « Les jeunes et les paris sportifs en Seine-Saint-Denis », juin 2024.

18-25 ans cette pratique concerne plus d'1 jeune sur 4 (26,8%). 86,3% des jeunes ayant déjà joué aux paris sportifs sont des hommes.
Les parieurs sont plus dépensiers que les joueurs d'autres types de jeux d'argent : parmi les joueurs dépensant plus de 100 euros par session, 69,1% jouent aux paris sportifs. Et la majorité des parieurs dépensent plus de 20 euros à chaque session. Près d'1 parieur sur 4 reconnait perdre plus de 100 euros par semaine en moyenne.
Les parieurs consacrent également plus de temps au jeu. Près d'1 parieur sur 3 (30,9%) a joué au moins une fois par jour au cours des 12 derniers mois.
7,1% des joueurs estiment eux-mêmes jouer plus qu'ils ne devraient, 15,4% estiment avoir trop joué dans le passé mais aller mieux aujourd'hui.

Encadré : Pratiques de jeu informelles et non-commerciales

Les jeunes s'adonnent également à des pratiques de jeu plus informelles et non-commerciales qui peuvent faire partie, particulièrement chez les garçons, de leurs interactions quotidiennes. Parmi ces pratiques on peut citer les jeux qui sont pratiqués dans les bars à chicha ou dans la rue tels que le « petit tas » (un jeu de carte) ou les lancers de dés :
« *Je joue aux cartes, au poker, au 21, c'est un jeu où on pioche des cartes au hasard. Je joue avec les amis, avec la famille, les cousins.* […] *on se retrouve à 18h00, on joue dans un bar à chicha le mardi, le samedi, et le dimanche.* » (lycéen, 16 ans)
« *Le petit tas à la chicha aussi. Y a ceux qui lancent les dés, ça se fait partout. On mise de l'argent, ça peut aller jusqu'à 50. Y en a ils sont endettés de 15 000 euros, y en a qui misent des 500 euros. Il faut rentabiliser la chicha, même sur 10 ans.* » (21 ans, employé)
Ces pratiques informelles sont à la fois perçues comme davantage conviviales et sociales, mais aussi comme impliquant de se fixer des limites pour ne pas emprunter auprès de ses proches. Elles renforcent les liens de sociabilité amicaux et familiaux, mais peuvent conduire à des « embrouilles ». Pour les plus jeunes ces pratiques contribuent à des initiations précoces : « [A quel âge avez-vous commencé ?] *A 12 ans* [surprise des amis] *mais c'est du pari entre nous, pas au bureau de tabac. Je parie avec les cousins.* » (21 ans, employé). Certains jeunes ont aussi évoqués des pratiques de paris informels liées aux jeux vidéo : « *En vrai tous les jeux on peut miser de l'argent, même à FIFA parfois avec mon pote on met de l'argent. « Qui gagne ? Bah on parie !* » (lycéen, 18 ans).

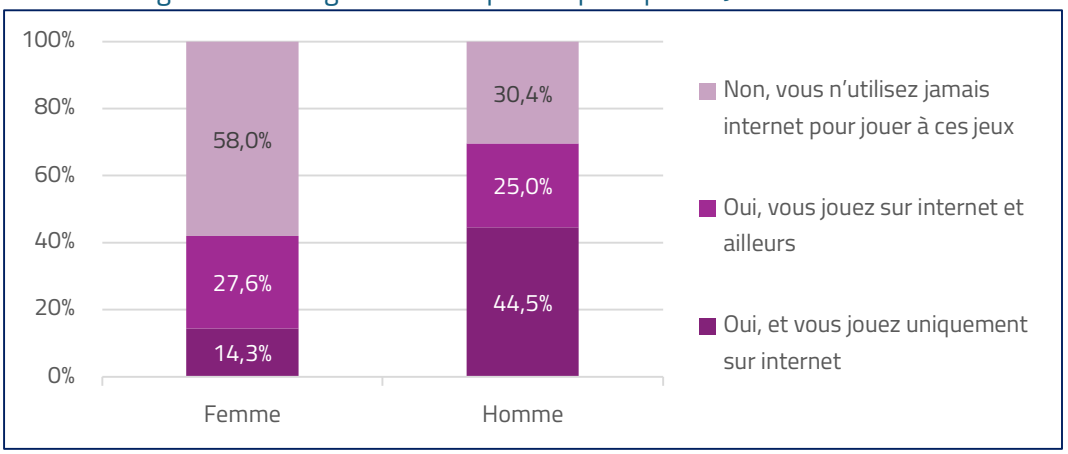
1.2 Des jeux pratiqués souvent en ligne et à la maison, mais aussi en points de vente

Une pratique plus digitale chez les hommes que chez les femmes

Les JAH peuvent se pratiquer à la fois en ligne (sur smartphone, ordinateur ou tablette) et en point de vente (bar-tabac, points de vente FDJ, casinos, salles de jeu, parties entre amis, etc.).
Les usages diffèrent entre filles et garçons : plus de 2 joueurs sur 3 jouent en ligne, dont 44,5% uniquement sur internet, tandis que 41,9% des joueuses jouent en ligne, dont seulement 14,3%

uniquement sur internet. **Une large majorité des jeunes femmes n'utilise jamais internet pour jouer aux jeux d'argent**.

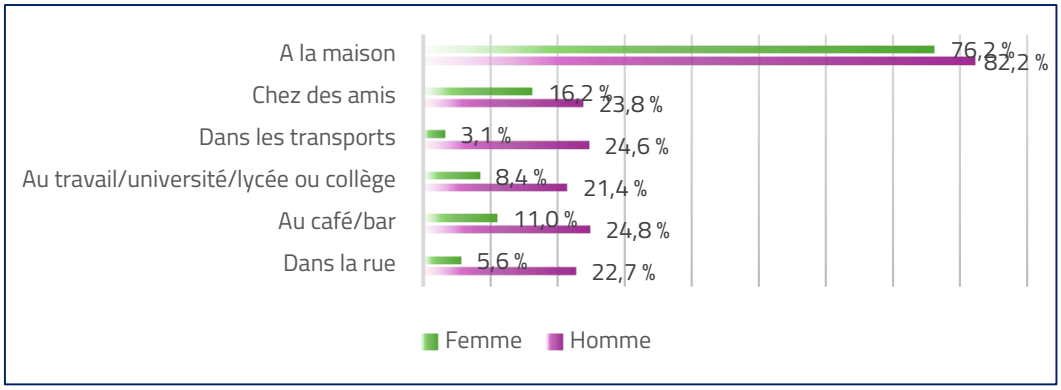
Figure 1.8 : Usage d'internet pour la pratique de JAH selon le sexe



Lecture : A la question « Avez-vous utilisé internet pour pratiquer les jeux d'argent ou paris sportifs ? » 58% des femmes ont répondu « non, vous n'utilisez jamais internet pour jouer à ces jeux ».

Lorsqu'ils **jouent en ligne les jeunes le font principalement à la maison (80,4%)**, puis chez des amis (24,1%), au café/bar (22,1 %), dans les transports (19,2 %), au travail/université/lycée ou collège (18,5 %) ou dans la rue (18,5 %). Là encore les usages diffèrent entre garçons et filles. Pour les jeunes femmes qui jouent sur internet, cela se fera principalement à la maison (76,2 %) ou chez des amis (16,2 %). Les **jeunes femmes se détournent en revanche des transports ou de la rue pour jouer**. Les **jeunes hommes tendent à jouer dans une variété de lieux** : la maison reste le lieu largement privilégié (82,2%), mais tous les autres lieux sont propices au jeu pour 1 garçon sur 4, que ce soit le café, les transports, à l'école, dans la rue ou chez les amis. Se dessine donc une cartographie des usages très contrastée entre femmes et hommes.

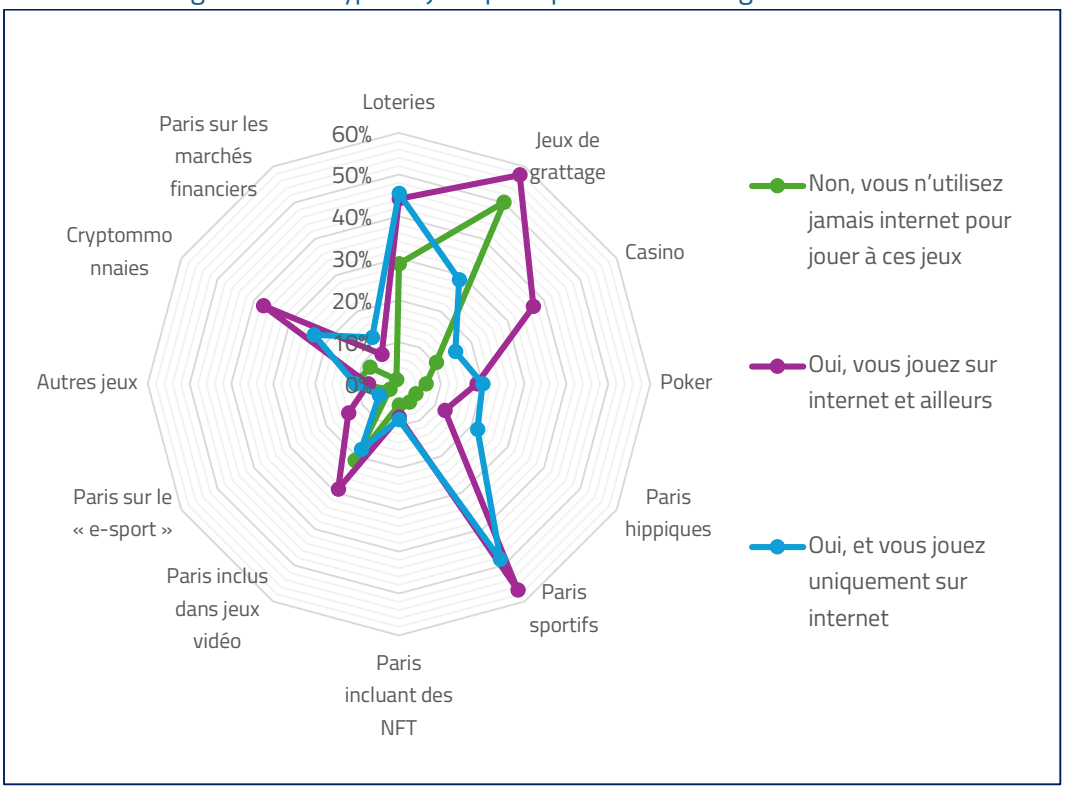
Figure 1.9 : Lieu de pratique du jeu en ligne selon le sexe



Lecture : A la question « lorsque vous jouez en ligne (y compris la préparation des paris), c'est plutôt ? », 3,1% des femmes répondent « dans les transports ».

Digitales ou non, les pratiques de jeux ne sont pas les mêmes. Ainsi les joueurs qui ne jouent pas en ligne jouent surtout aux loteries et jeux à gratter. Les joueurs exclusifs sur internet s'adonnent surtout aux paris sportifs mais également aux loteries (qui peuvent s'acheter en ligne également). Les **joueurs combinant jeu en ligne et jeu « off-line » sont les plus omnivores** – c'est-à-dire qu'ils consomment une diversité de JAH différents. D'une façon générale les joueurs **les plus assidus** tendent à jouer à la fois en ligne et en points de vente.

Figure 1.10 : Type de jeux pratiqués selon l'usage d'Internet



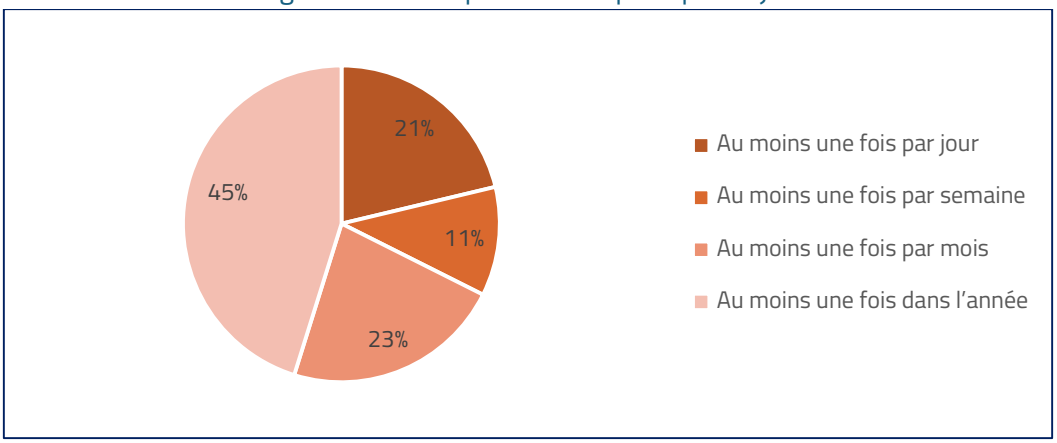
Lecture : A la question « Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… », 57,7% des jeunes jouant à la fois en ligne et ailleurs ont répondu « des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc. ». Plusieurs réponses étaient possibles.

1.3 Modes de pratiques : fréquences, temps et argent dépensé

Une pratique de jeu majoritairement ponctuelle et brève

La plupart des jeunes joueurs ont une pratique de jeu peu fréquente, qu'elle soit annuelle (45%) ou mensuelle (23%). A l'inverse, **1 jeune joueur sur 3 a une pratique que l'on pourrait qualifier de régulière**, au moins une fois par semaine (11%) ou **au moins une fois par jour (21%)**.

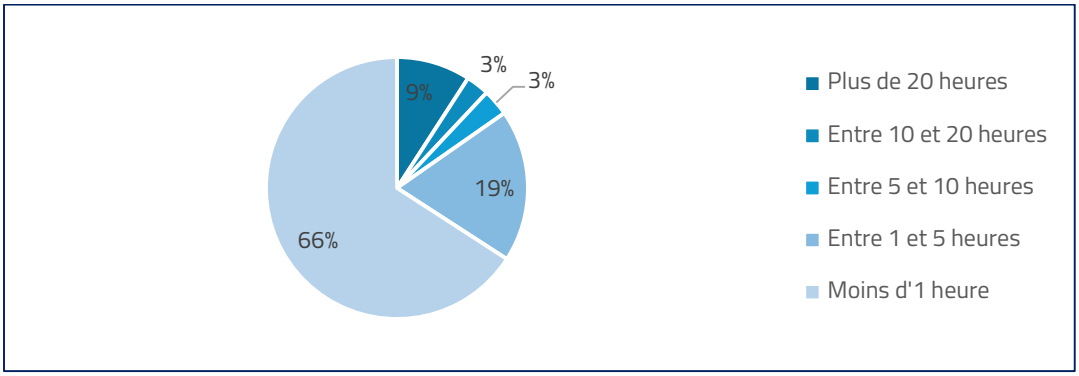
Figure 1.11 : Fréquence de la pratique de jeu



Lecture : A la question « Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué en moyenne (donner une estimation même approximative) ? », 21% des jeunes joueurs ont répondu « au moins une fois par jour ».

Le temps passé à jouer aux JAH ou à préparer les paris reste pour une majorité de joueurs assez limité : 2 joueurs sur 3 consacrent moins d'une heure par semaine à l'activité. Malgré cette tempérance majoritaire, une proportion non négligeable de joueur consacre **plus de 20 heures par semaine (9,2%)**. De plus, une partie du temps passé sur les réseaux sociaux est consacré pour certains jeunes aux jeux d'argent – au total les jeunes passent en moyenne 4,4 heures par jour sur les réseaux sociaux, soit 30,8 heures par semaine.

Figure 1.12 : Nombre d'heures consacrées aux jeux d'argent par semaine

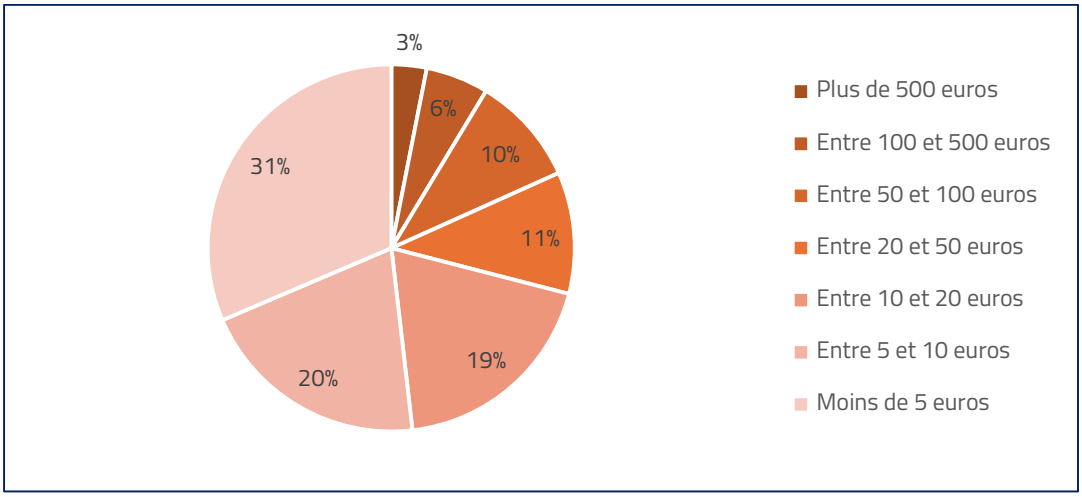


Lecture : A la question « En moyenne, combien de temps passez-vous à jouer à des jeux d'argent et paris sportifs par semaine, y compris le temps passé à la préparation de vos paris ? », 9% des jeunes joueurs ont répondu « plus de 20 heures ».

Des dépenses de jeu souvent contenues, mais une minorité très dépensière

Les jeunes ne jouent pour la plupart que de façon ponctuelle, mais combien dépensent-ils pour chaque session de jeu[7] ? A la différence des réseaux sociaux, les jeux d'argent occasionnent toujours des dépenses. Lorsqu'on leur demande d'estimer leurs dépenses à chaque session de jeu (sans inclure les gains remis en jeu), la **moitié des jeunes déclarent dépenser moins de 10 euros**. Une courte majorité de joueurs tente donc sa chance au jeu avec des dépenses ponctuellement peu élevées. Un peu moins d'un tiers des joueurs dépense une somme plus conséquente (entre 10 et 50 euros). Près d'un jeune sur 10 dépenses entre 50 et 100 euros, ce qui représente une somme conséquente si l'on considère que beaucoup ne disposent que de peu de ressources. Enfin **8,6% des joueurs consacrent plus 100 euros par session de jeu**.

Figure 1.13 : Dépenses d'argent par session de jeu

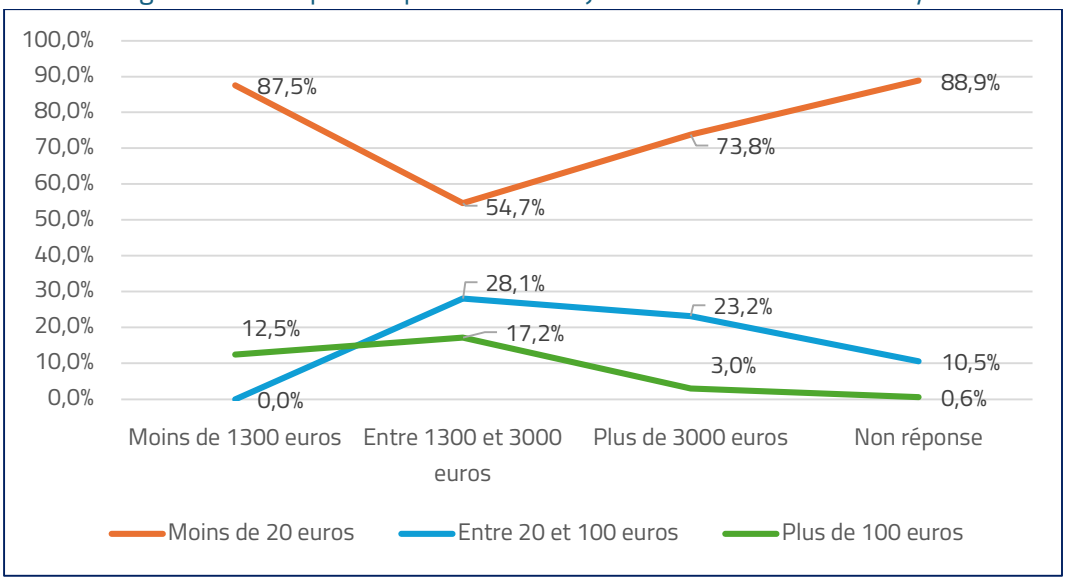


Lecture : A la question « Habituellement, combien d'argent dépensez-vous à chaque session de jeu (sans inclure les gains remis au jeu) ? », 31,4% des jeunes joueurs ont répondu « moins de 5 euros ».

Afin de savoir si la pratique de jeu est proportionnelle aux ressources de ces jeunes, on peut croiser ces dépenses aux revenus du foyer. On voit alors apparaitre un lien très fort statistiquement : les jeunes les plus démunis (moins de 1300 euros par mois) tendent à consacrer des sommes moins importantes au jeu (moins de 20 euros), tandis que les jeunes dont les revenus du foyer sont moyens dépensent davantage par session de jeu (plus de 20 euros). En revanche, les jeunes dont les revenus du foyer sont plus élevés (plus de 3000 euros), dépensent également moins. En résumé c'est dans les **revenus intermédiaires** que l'on observera les **dépenses les plus importantes** pour chaque session.

[7] Une session de jeu peut s'entendre comme une phase délimitée dans le temps qui peut inclure une succession de mises et de résultats (ex : une soirée au casino, une partie de poker, une série de paris sur une soirée de ligue des champions, etc.).

Figure 1.14 : Dépenses par session de jeu selon les revenus du foyer



Lecture : A la question « Habituellement, combien d'argent dépensez-vous à chaque session de jeu (sans inclure les gains remis au jeu) ? », 17,2% des jeunes joueurs gagnant entre 1300 et 3000 euros ont répondu « plus de 100 euros ».

Gains et pertes, une circulation rapide de l'argent

Les JAH sont l'occasion d'une circulation rapide de l'argent, les gains et pertes se succédant lors des sessions de jeu. Dans le récit suivant, le jeune témoigne de la difficulté à ressortir gagnant du jeu, même lorsque l'on obtient des gains :

« *On est au casino, je mets 50 euros au début, je vais au Blackjack, je perds tout. Sauf que 2 semaines après je devais aller au Portugal pour faire un repérage pour prendre un appartement, du coup ma mère elle m'avait envoyé de l'argent. Je prends les ¾ de l'argent, je dépose tout au Blackjack… Je commence à gagner, je commence à gagner. Je me dis que je vais repartir avec un benef'. Mon pote il me dit quoi ? « Viens on va tout mettre à la roulette ». Le délire c'est quoi ? moi je suis joueur, tu me tend pas la perche comme ça. Tu me la tend, je la prend et te la renvoie. Donc j'ai pris les jetons comme ça. Au début je commence je mets la moitié, sur le rouge alors que de base je joue noir et ça tombe sur noir. Alors après je mets sur noir pour prendre ma couleur, ça tombe sur rouge. Il me reste plus rien. Je crois que j'étais en perte de 100 euros. Je repose encore, pfoui ! je repère tout. Je repars à - 200. Mais - 200 à mon échelle c'est beaucoup. J'étais arrivé à + 200, puis je pose 100, encore 100 et encore 100…* » (étudiant, 18 ans)

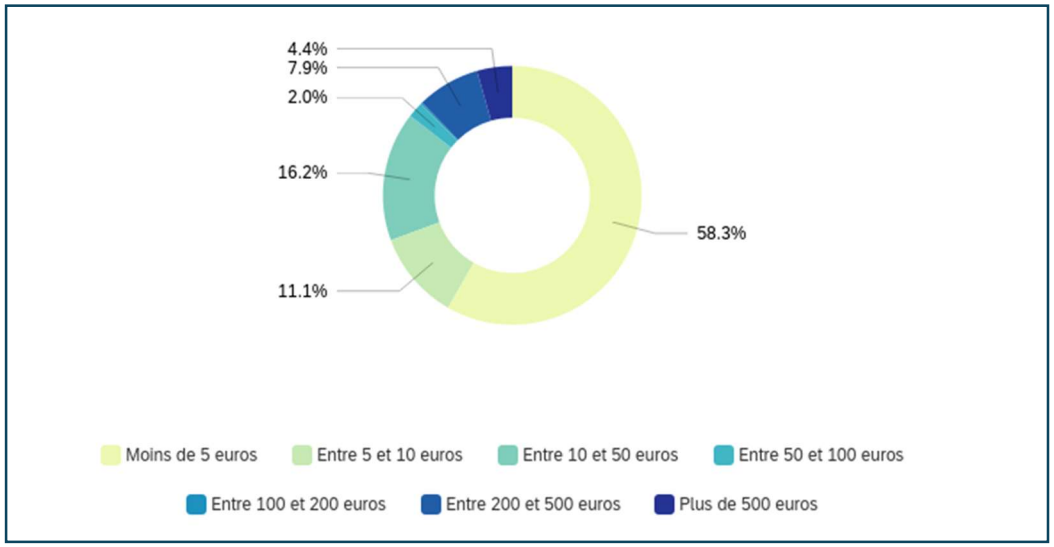
Pour ce jeune étudiant la disponibilité soudaine de l'argent envoyé par sa mère a été l'occasion de dépenses de jeu supplémentaires, dans l'espoir de réaliser un bénéfice mais qui a entrainé une forme de perte de contrôle liée à l'incitation de son ami à jouer à la roulette.

Il est toujours difficile de mesurer les pertes totales des joueurs, car le plus souvent eux-mêmes n'en ont pas une conscience très nette. Lors d'une session de jeu de l'argent est misé, puis perdu ou gagné, et ensuite misé à nouveau. Les sessions suivantes peuvent conduire à compenser une partie des pertes précédentes ou au contraire contribuer à perdre ce qui avait été gagné. La circulation de

l'argent du jeu est d'autant plus importante que le joueur joue fréquemment et des sommes importantes. Cela contribue à en complexifier la mesure du point de vue du joueur. Les joueurs ne tiennent par ailleurs pas toujours un budget ou une comptabilité exacte de leurs dépenses ; il est aussi plus aisé de se souvenir des gains importants que des petites pertes accumulées.

En dépit de ces obstacles nous avons posé plusieurs questions aux jeunes sur leurs dépenses. Leur agrégation permet d'identifier des ordres de grandeur pertinents.
Tout d'abord concernant les pertes moyennes, la grande **majorité des joueurs déclarent perdre moins de 5 euros (58,3%) ou entre 5 et 10 euros (11,1%)**. Il y a toutefois une fraction non négligeable des **jeunes qui perdent plus de 100 euros par semaine (14,3%)**. Si on le rapporte à des dépenses mensuelles, cela représente 400 euros ou plus, ce qui est considérable compte-tenu de l'âge de l'échantillon et des niveaux de revenus déclarés.

Figure 1.15 : Pertes de jeu moyennes par semaine



Lecture : A la question « Habituellement, combien d'argent vous perdez au jeu chaque semaine ? », 4,4% des jeunes joueurs ont répondu « plus de 500 euros ».

A ces pertes moyennes par semaine, il faut ajouter d'éventuelles pertes ponctuelles. Ce sont les pertes survenues lors d'une seule session de jeu, mais qui peut comporter plusieurs mises (par exemple lors d'une sortie au casino, le joueur peut accumuler de nombreuses mises différentes).

Les plus grosses **pertes médianes s'élèvent à 35,6 euros**, tandis que les plus grosses pertes moyennes sont beaucoup plus élevées – 2 398 euros, en raison de la présence de 5 jeunes ayant déclaré avoir perdu plus de 15 000 euros. Les valeurs aberrantes ayant été éliminées, ces pertes très élevées apparaissent crédibles compte-tenu de l'ensemble de leurs réponses qui témoignent de joueurs en perte de contrôle.

Maîtriser ses dépenses de jeu

Les joueurs rencontrés font souvent état de stratégies développées pour contenir leurs dépenses de jeu. Cela passe par exemple par une forme de marquage symbolique : l'argent misé est pensé comme une dépense, de l'argent que le joueur peut se permettre de perdre : « *A partir du moment où je mets les paris, c'est plus mon argent. Je sais que je suis en capacité de le faire. Je suis lucide* ». Par ailleurs l'argent mobilisé pour jouer peut-être issu d'une forme de surplus : « *Moi en général l'argent pour jouer c'est de l'argent que je devais pas avoir à la base. Je l'ai eu par X raisons [rire du groupe]. C'est pas de l'argent de ma paie, c'est pas mes économies, c'est les sous que j'ai envie de claquer, donc ça veut dire qu'ils seraient partis dans une chicha, dans de la bouffe…* ». Cela permet de maîtriser ses affects, pour éviter de n'éprouver des regrets trop forts qui conduiraient à jouer pour se refaire : « *Ouais si je perds cet argent je serais dégouté mais sans plus parce que je sais que c'était destiné à perdre quoi qu'il arrive.* » (21 et 22 ans, livreurs).

L'argent gagné au jeu fera lui-même l'objet de dépenses spécifiques, avec une articulation entre argent remisé au jeu et argent mis de côté pour des dépenses précises : « *moi y a une partie que je vais miser à nouveau, et une partie que je vais dépenser. /Ouais c'est vrai une partie repart dans le jeu./ Mais c'est pas 200 euros, ce sera moins. Ou alors si on est vraiment sûr. /En fait si la mise de départ elle est de 200, imaginons je gagne 500, je me refais un virement de mes 200 sur mon compte, bam j'ai rien perdu, et soit les 300 je remets sur un pari, soit je vais acheter des habits ou… En tous cas je récupère mes 200, comme ça mentalement ça aide bien. Retour à la case départ.* »

Certains jeunes mettent ainsi en place une forme de gestion financière des mises et des gains :

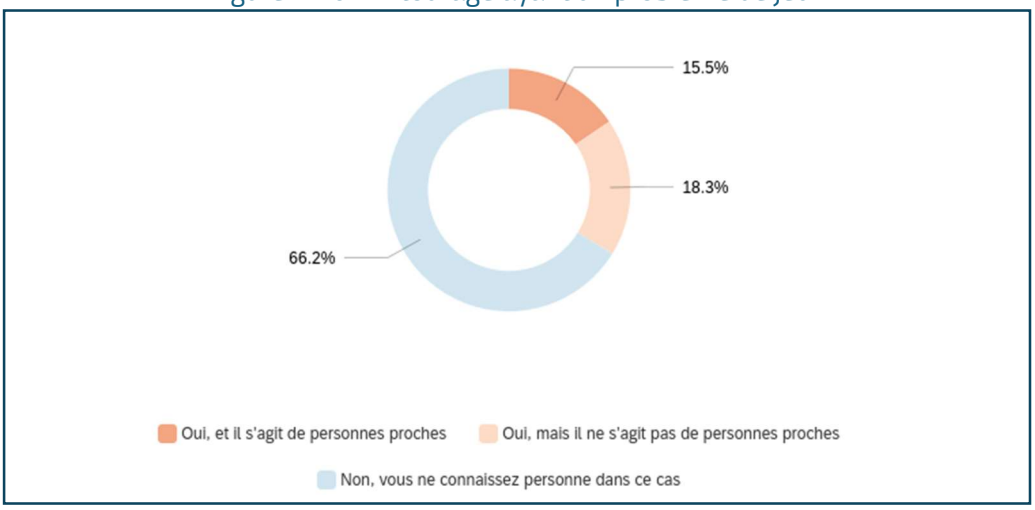
« *je vais les [les euros gagnés] mettre de côté, ça veut dire que je vais parier qu'avec mon gain. Et je retire à chaque fois ce que je gagne, je parie qu'avec mon bénéfice. Ça cette stratégie c'est par rapport au trading, j'avais vu cette stratégie, j'ai fait 700€ je me suis acheté un PC avec.* » (étudiant, 18 ans)

1.4 Quand le jeu devient une addiction

Les problèmes de jeu, un phénomène très présent dans l'entourage

L'importance du phénomène des usages à risque des JAH se mesure d'abord à la proportion importante de jeunes connaissant dans leur entourage des joueurs en difficulté. **1 jeune séquano-dyonisien sur 3 connait dans son entourage une ou plusieurs personnes ayant des problèmes avec les jeux d'argent**, qu'il s'agisse d'une personne proche (15,5%) ou plus lointaine (18,3%).

Figure 1.16 : Entourage ayant un problème de jeu

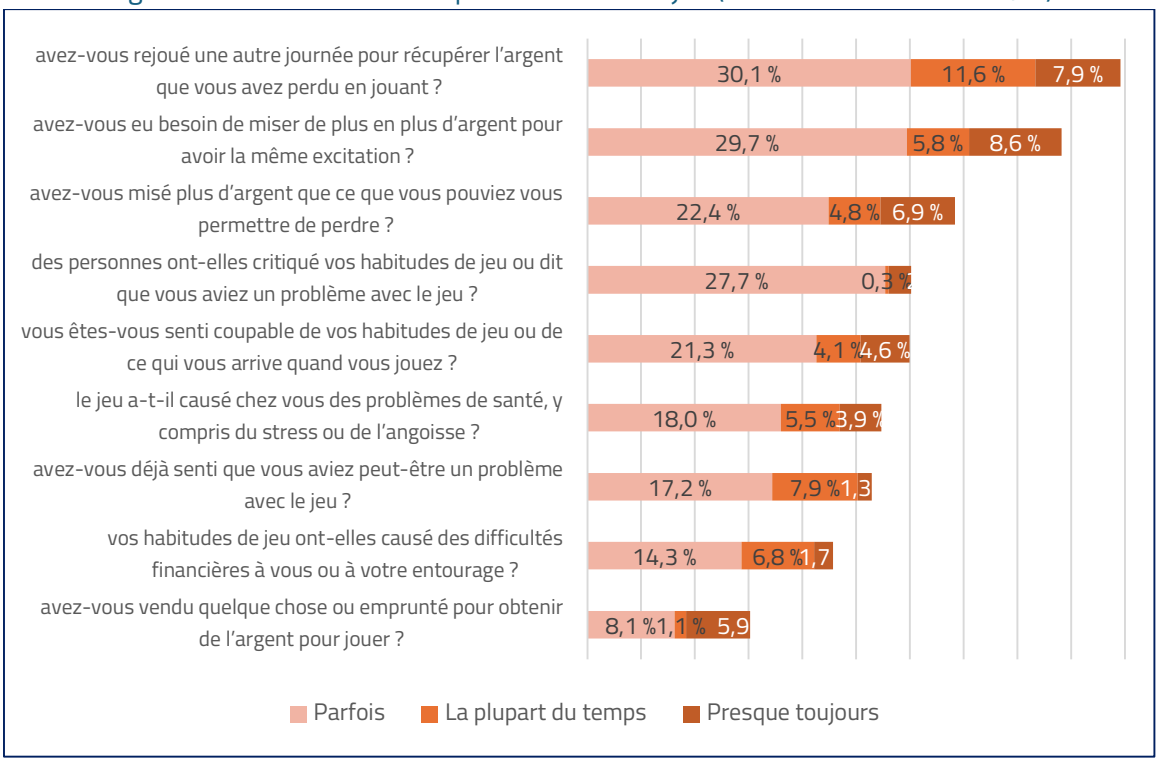


Lecture : A la question « connaissez-vous une ou plusieurs personnes dans votre entourage qui ont des problèmes avec le jeu d'argent ? », 15,5% ont répondu « oui, et il s'agit de personnes proches ».

Une minorité significative de joueurs perdent le contrôle

Parmi les joueurs, une proportion non négligeable manifeste un usage des jeux d'argent qui les met en danger. La pratique la plus fréquente consiste à **rejouer pour récupérer l'argent perdu en jouant**, elle concerne près de la **moitié des joueurs**. On observe ensuite qu'un peu moins de la moitié des joueurs (44,1%) mise plus d'argent pour obtenir la même excitation. **Un tiers des jeunes a le sentiment de dépenser davantage qu'il ne pourrait se permettre**. Un peu moins d'1 joueur sur 3 a été critiqué par son entourage pour sa pratique ou s'est senti coupable. Cela témoigne d'une pratique qui transgresse des normes d'usages acceptées dans son milieu et auxquelles le jeune adhère lui-même. Ainsi un milieu dans lequel le jeu n'est pas accepté pourra conduire à des difficultés de nature relationnelles plus fréquentes, inciter le jeune à cacher sa pratique et donc à en exacerber les risques. La pratique de jeu peut conduire à des sentiments de stress et d'angoisse (27,3 % des joueurs). Enfin le jeu peut causer des problèmes financiers pour le jeune ou son entourage (22,8 %) et moins fréquemment conduire à emprunter de l'argent (15,1 %).

Figure 1.17 : Conduites à risque en matière de jeu (selon les critères de l'ICJE[8])



Lecture : Parmi l'ensemble des jeunes ayant déjà joué ou misé de l'argent, 30,1% déclarent avoir parfois « rejoué une autre journée pour récupérer l'argent perdu en jouant ».

Joueurs « sociaux » et joueurs « vulnérabilisés »

Dans le cadre de cette enquête nous avons pu explorer à la fois quantitativement et qualitativement les usages de JAH des jeunes de Seine-Saint-Denis. Il parait nécessaire de revoir la terminologie usuellement adoptée pour retenir deux catégories distinctes de joueurs : les joueurs dits « sociaux » et les joueurs dits « vulnérabilisés ».

Par joueur « **sociaux** » nous entendons des joueurs dont la pratique est socialement intégrée et ne conduit pas à des difficultés majeures (mesurées dans le questionnaire par les critères de l'ICJE avec les profils « sans risque » et « à risque faible »).

Par joueurs « **vulnérabilisés** » nous entendons les jeunes dont l'environnement social couplé à la disponibilité des jeux d'argent ont conduit à des dommages importants associés aux JAH. Le terme « vulnérabilisé » nous semble préférable au terme « excessif » souvent utilisé (dans l'ICJE notamment), car il souligne que ces adolescents et jeunes adultes sont fragilisés par un contexte qui contribue à leurs pertes de contrôle. Leur pratique de jeu renforce encore leurs vulnérabilités initiales.

[8] L'indice canadien du jeu excessif consiste en une série de questions permettant de mesurer le niveau de risque de la pratique de JAH.

Chapitre 2 : Une pratique sociale ? Le rôle ambivalent des relations sociales

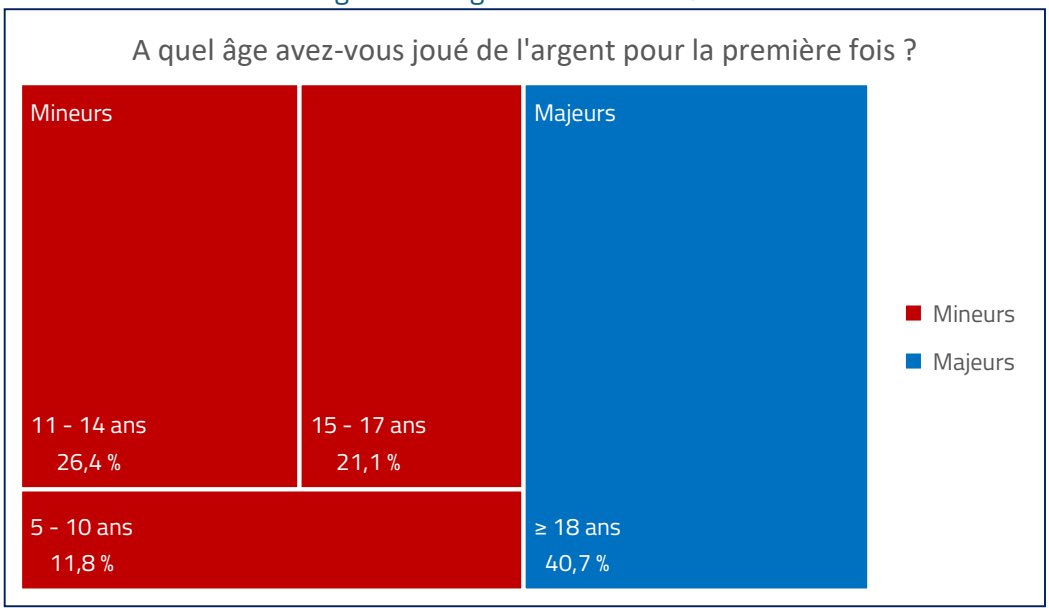
L'enquête permet de mieux saisir l'inscription de la pratique des JAH dans sa dimension sociale. De l'initiation aux différents types d'usages et de carrières de joueur, les relations sociales des jeunes jouent un rôle important.

2.1 Socialisation aux jeux d'argent : une influence sociale minorée par les jeunes mais qui s'exerce de façon sous-jacente

Une initiation précoce, surtout chez les garçons

L'**initiation** aux jeux d'argent chez les jeunes de Seine-Saint-Denis se fait en moyenne à l'adolescence, à l'âge de **15,5 ans**. La plupart des jeunes débute avant l'âge légal de 18 ans (59,3%), en particulier entre 11 et 17 ans. Mais l'âge unique le plus fréquent reste à la majorité, une partie des jeunes attend d'avoir 18 ans pour s'initier au jeu.

Figure 2.1 : âge d'initiation aux JAH

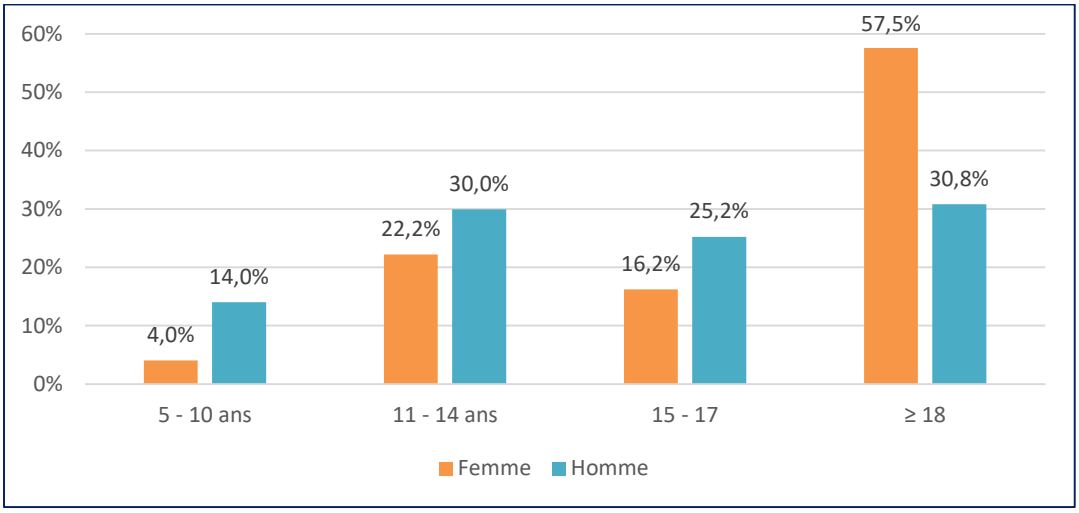


Lecture : A la question « A quel âge avez-vous joué de l'argent pour la première fois ? », 11,8% des jeunes ayant déjà joué ont répondu entre 5 et 10 ans.

Les jeunes femmes et les jeunes hommes ne s'initient pas au jeu au même âge. Ainsi en moyenne **les filles débutent à 17,1 ans**, alors que **les garçons commencent à jouer à 14,8 ans** soit plus de **2 ans plus tôt**. Les jeunes femmes attendent majoritairement l'âge légal pour jouer : 57,5% commencent à 18 ans ou plus. Alors que les garçons commencent parfois dès l'enfance, c'est

beaucoup plus rare chez les filles. En matière de jeux d'argent les garçons sont plus précoces que les filles.

Figure 2.2 : âge d'initiation selon le sexe



Lecture : A la question « A quel âge avez-vous joué de l'argent pour la première fois ? », 57,5% des jeunes femmes ayant déjà joué ont répondu plus de 18 ans.

S'initier malgré l'interdit légal

Les jeunes rencontrés ont témoigné de leurs techniques pour pouvoir parier en dépit de l'interdit légal. La première technique est la plus évidente : se rendre dans un bureau de tabac dont on sait que le gérant ne contrôle pas l'identité :

« *Moi je devais être en 4e-3e, vers 14 ans. Je suis allé au bureau de tabac. Je savais qu'on pouvait.* [Vous saviez que c'était interdit ?] *Bah oui. La personne au tabac elle nous laissait faire. On savait, tout le monde le sait.* » ouvrier, 20 ans).

« *On a commencé au bureau de tabac et ils ne demandaient pas la carte d'identité, ils ne demandaient rien du tout. Si tu arrives avec un peu de barbe, ça passe crème. Il y en a qui sont plus sérieux que d'autres, mais quand tu connais le bon tabac, ils te connaissent, tu vois.* » (étudiant, 18 ans)

L'autre technique fréquemment mentionnée consiste à faire prendre les paris par un proche plus âgé :

« *Il y a même des plus grands qui allaient parier à notre place quand on savait qu'on allait se faire recaler.* » (ouvrier, 20 ans).

« *Moi, au début, j'ai donné 10 balles à un pote* […], *j'ai fait un bénef de 60. Quand tu as 16 ans, avec 50€, tu peux t'acheter un habit, c'est une dinguerie. Moi, il me dit quoi ? Il me dit c'est même pas sûr que ça passe. Je vois que ça passe, du coup tu te dis c'est de l'argent facile.* » (étudiant, 18 ans)

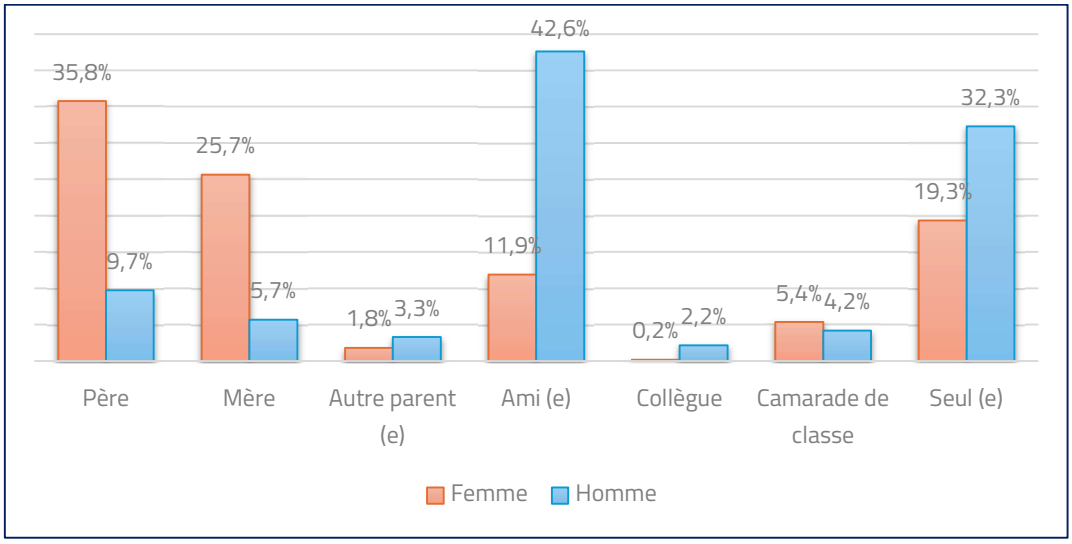
Les jeunes décrivent aussi la facilité d'usage des jeux d'argent sur internet (via des cartes prépayées et avec les identités de proches plus âgés). Quant aux JAH informels (jeux pratiqués dans les bars à chicha par exemple), ils sont accessibles tant que les jeunes sont acceptés par leurs pairs.

Socialisation familiale chez les filles, par les pairs chez les garçons

On distingue trois grands modes de socialisation aux jeux d'argent : par les pairs au sens large (incluant les amis, les camarades de classe et les collègues), par la famille (père, mère et autres parents) et l'initiation solitaire. Au global, les jeunes déclarent le plus souvent avoir **commencé à jouer avec des amis ou des collègues/camarades (38%)**, viennent ensuite **les parents (34,7%)**, que ce soit avec le père (18,8%), la mère (13,2%) ou un autre parent (2,7%). Enfin une part importante de jeunes déclare avec **débuté seuls (27,3%)**.

La socialisation au jeu est fortement différenciée entre filles et garçons, de façon statistiquement très significative. Chez les **filles** on observe une **socialisation avant tout familiale**, dans laquelle le père (35,8%) et la mère (25,7%) jouent les premiers rôles. Chez les **garçons**, on observe plutôt une **socialisation amicale**, puisque c'est d'abord avec un ami que les jeunes se sont initiés (42,6%). Les hommes déclarent également plus souvent débuter seuls (32,3%).

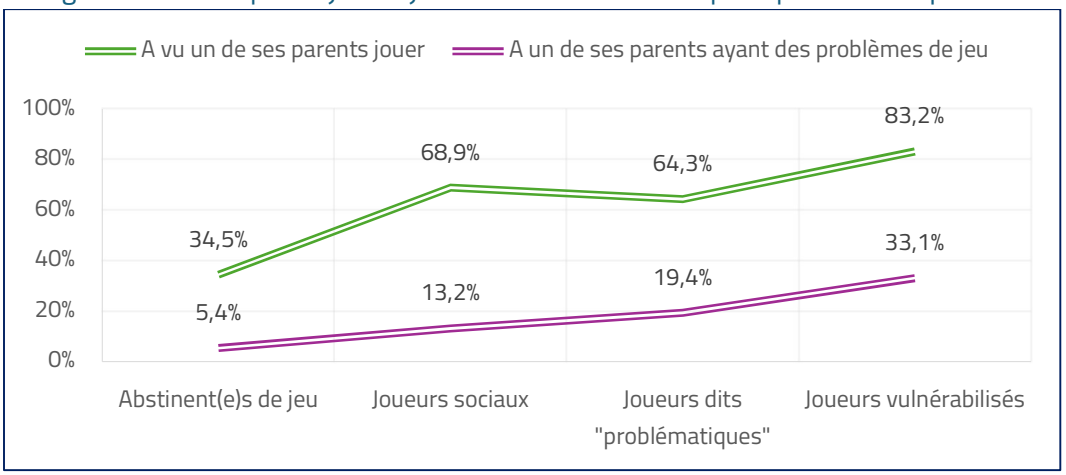
Figure 2.3 : Personne initiatrice selon le sexe



Lecture : A la question « Avec qui avez-vous joué pour la première fois/qui vous a initié ? », 35,8% des femmes ayant déjà joué ont répondu le père.

Au-delà de l'initiation directe par un membre de sa famille, la socialisation peut également se faire par imitation. Ainsi le fait d'avoir déjà vu son père ou sa mère jouer conditionne fortement le fait d'être soi-même joueur, a fortiori de développer une pratique excessive. Parmi les abstinents, seuls 1/3 a déjà vu son père ou sa mère jouer, contre 83,2% chez les joueurs dont la pratique est « excessive ». Par ailleurs cet effet de transmission familiale de la pratique de jeu se vérifie également pour les niveaux de pratique les plus problématiques chez les parents : **1 joueur excessif sur 3 déclare avoir un de ses parents ayant connu des problèmes de jeu**. Alors que ce n'est le cas que d'1 jeune abstinent sur 20.

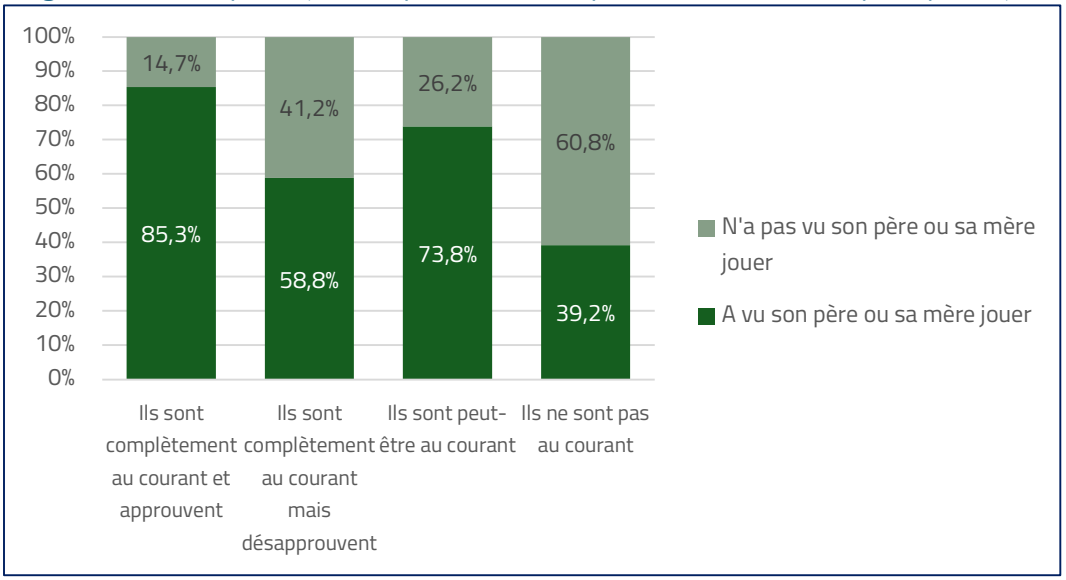
Figure 2.4 : Pratique de jeu du jeune selon le niveau de pratique d'un des parents



Lecture : 83,2% des joueurs ayant une pratique de jeu excessif ont déjà vu un de leur parent jouer. 33,1% des joueurs excessifs ont un de leur parent ayant connu des problèmes de jeu.

Avoir des parents joueurs ou non conditionne également leur acceptation de la pratique chez leurs enfants. De façon assez logique, **si le père ou la mère joue, il aura tendance à accepter la pratique chez son enfant, et à l'inverse des parents abstinents de jeu vont avoir tendance à désapprouver la pratique**. Cela détermine alors les façons de pratiquer du jeune : plutôt à l'insu de ses parents s'ils ne sont pas joueurs, en accord avec ses parents s'ils le sont. Si les parents ne sont pas joueurs, il y a alors de grandes chances qu'ils désapprouvent la pratique de leur enfant s'ils viennent à la découvrir. Cette pratique plus ou moins acceptée et donc régulée par les usages familiaux peut avoir des conséquences sur l'intensité de la pratique.

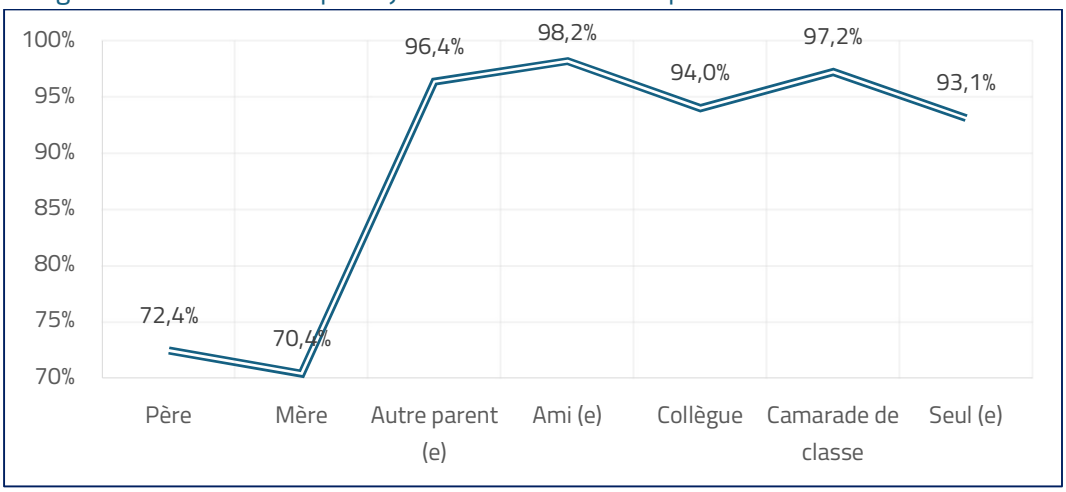
Figure 2.5 : Pratique de jeu des parents et acceptation familiale de la pratique de jeu



Lecture : Parmi les jeunes ayant répondu « Ils sont complètement au courant et approuvent » à la question « Que pensent vos parents (père ou mère) de votre pratique de jeu ? » 85,3% ont déjà vu leur père ou mère jouer.

Enfin, le type de socialisation influence la représentation du jeune vis-à-vis des jeux d'argent. Ainsi le fait d'**avoir été initié aux jeux par son père ou sa mère conduit à se représenter les jeux d'argent comme moins risqués** que si l'on a été initié par des amis, avec une différence de 20 points dans les représentations. Les parents adultes initiateurs contribuent à rassurer sur la pratique et offrent une forme de validation. Notons toutefois que le jugement selon lequel les jeux d'argent sont une activité risquée demeure largement majoritaire quel que soit le type de socialisation.

Figure 2.6 : Sentiment que le jeu est une activité risquée selon le mode d'initiation



Lecture : Parmi les jeunes ayant été initiés par leur père, 72,4% ont répondu « parfois », « la plupart du temps » ou « presque toujours » à la question « Selon vous, les jeux d'argent sont-ils une activité risquée ? »

Les jeux d'initiation

Il est possible que ce moindre sentiment de risque soit lié au type de jeux d'argent pratiqués lors de l'initiation. Ainsi, selon le mode de socialisation (familial, par les pairs ou solitaire), les types de jeu lors de l'initiation diffèrent fortement. La **socialisation familiale** aux jeux d'argent se fait via **les jeux de grattage** (en particulier par la mère), les **jeux de loterie**, et dans une moindre mesure les **paris hippiques** (surtout le père). A l'inverse, la **socialisation par les pairs** est avant tout associée aux **paris sportifs**. Plus d'un jeune sur 2 initié par ses amis ou camarades de classe l'est par les paris sportifs. Viennent ensuite les jeux de grattage. L'**initiation solitaire** est davantage répartie entre différentes formes de jeu, ce qui semble suggérer que les jeunes non socialisés sont susceptibles d'être attirés par les jeux dont l'offre leur sera aisément accessible ou la publicité visible : **loteries, paris sportifs, jeux à gratter ou paris dans les jeux vidéo**.

Le rôle du jeu dans le groupe de pairs

A l'adolescence la crainte d'être exclu ou mal vu parce que l'on ne participe pas à une activité valorisée par les pairs peut être un ressort important, comme on l'observe pour d'autres conduites

à risque (par exemple pour la consommation de tabac qui est fortement liée au cercle de sociabilité des jeunes).

Pour autant, la consommation de JAH reste minoritaire chez les jeunes : pour la majorité des jeunes la norme reste de ne pas consommer de jeux d'argent (à l'inverse des réseaux sociaux par exemple, auxquels il est très coûteux en termes de sociabilité de ne pas prendre part[9]).

En revanche chez certains groupes de jeunes la pratique peut devenir majoritaire, des dynamiques d'émulation entre pairs peuvent alors se mettre en place. Ainsi parmi l'ensemble des jeunes (abstinents ou joueurs), 19,8% estiment qu'il est important de jouer pour faire partie d'un groupe d'amis ; c'est le cas de 24,3% des 18-25 ans, contre 13,4% des 13-17 ans. Chez les jeunes adultes les jeux d'argent sont plus fréquemment un **enjeu d'intégration** au groupe de pairs que chez les adolescents. Et chez les joueurs « vulnérabilisés », la part de joueurs qui estiment que jouer permet de s'intégrer au groupe d'amis monte à 43,9%, alors qu'elle n'est que de 13% chez les joueurs « sociaux ».

Les JAH, une pratique partagée

Le choix de la méthode des entretiens collectifs avait notamment pour objectif de susciter ces dynamiques relationnelles autour du sujet des JAH, notamment pour saisir la façon dont au sein de groupes d'amis ou de camarades de classes les JAH sont évoqués. Les discussions ont donné à voir des accords et des désaccords, des normes de conduite ou au contraire des déviances, des imitations et des entrainements ou des sagesses partagées, etc.

La pratique de JAH est souvent partagée dès l'initiation par la contrainte de l'interdit légal, qui est contourné en demandant à un ami plus âgé de prendre les paris : « *Moi, au début, j'ai donné 10 balles à un pote, mais sur le même truc que toi, j'ai fait un bénef de 60. Quand tu as 16 ans, avec 50€, tu peux t'acheter un habit, c'est une dinguerie. Moi, il me dit quoi ? Il me dit c'est même pas sûr que ça passe. Je vois que ça passe, du coup tu te dis c'est de l'argent facile.* » (étudiant, 19 ans)

La plupart des jeunes reconnaissent qu'avoir des joueurs dans son entourage incite à la pratique : « *Ce qui pousse les gens à jouer, c'est l'entourage* […] *On a beau dire ce qu'on voudra, si son [un jeune] entourage joue, il voudra jouer, c'est sûr.* » (lycéen, 15 ans) / « *J'étais pas en mode je gagne mon argent, je la mets de côté, je veux investir dans les paris. Moi je gagne, je gagne, je perds, je perds. En mode la plupart des fois quand je vais jouer, c'était mes potes qui me disaient « ah il y a ce machin là, ce soir on joue ». Sinon, je vais pas forcément de moi-même jouer.* » (lycéen, 18 ans)

Mais les jeux d'argent peuvent aussi être une source de conflits entre amis, en particulier lorsque de l'argent est emprunté : « *En vrai de vrai, c'est un vice, parce que quand tu perds et que tu as plus d'argent tu as envie de dire à tes potes « envoie moi 10 euros, je les regagne et je te les redonne ». C'est comme ça après ça crée des embrouilles. J'ai un pote qui a fait ça, il emprunte 10 euros à un pote, il met, il perd, après ça dit ouais mais ceci mais cela… C'est pas moi le pote, moi quand je demande ça je regagne.* » (étudiant, 19 ans)

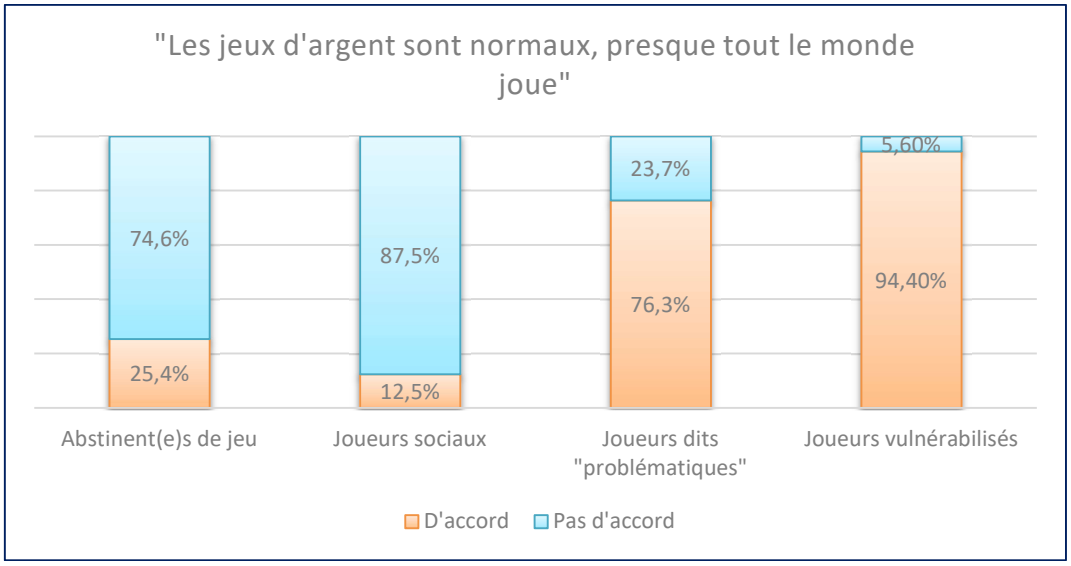
Les jeunes joueurs sont une majorité (54,7%) à déclarer **partager avec leurs amis** leur pratique de jeu d'une façon ou d'une autre : 32,2% partagent leurs connaissances, astuces et tips, 28,1%

[9] w31771.pdf (nber.org)

partagent leurs gains, 26,3% leurs sensations ou émotions et 19,5% leurs mises. A l'inverse 46, 3% déclarent ne rien partager.

La **perception de normalité** contribue à entretenir la pratique de jeu : ainsi, lorsque l'on interroge les joueurs les plus assidus, les JAH leur paraissent une pratique banale. A la question de savoir si la pratique de jeu est « normale parce que presque tout le monde joue », seuls 25,4% des abstinents de jeu répondent « oui », contre 94,4% des joueurs vulnérabilisés. Ces différences considérables tendent à souligner que la norme sociale est corrélée à la pratique elle-même. Plus surprenant, chez les joueurs que l'on pourrait qualifier de « sociaux », c'est-à-dire dont la pratique ne pose pas de difficultés sociales, il y a un désaccord fort sur la normalité de la pratique. On peut former l'hypothèse selon laquelle cette relation est médiée par l'environnement social du joueur : le joueur problématique est sans doute davantage entouré de joueurs et le jeu fait partie de son quotidien, tandis que le joueur social n'a une pratique que ponctuelle qui ne suffit pas à en conclure qu'elle est devenue normale.

Figure 2.7 : Jugement sur la pratique de jeu comme « normale car répandue » selon le profil de pratiquant

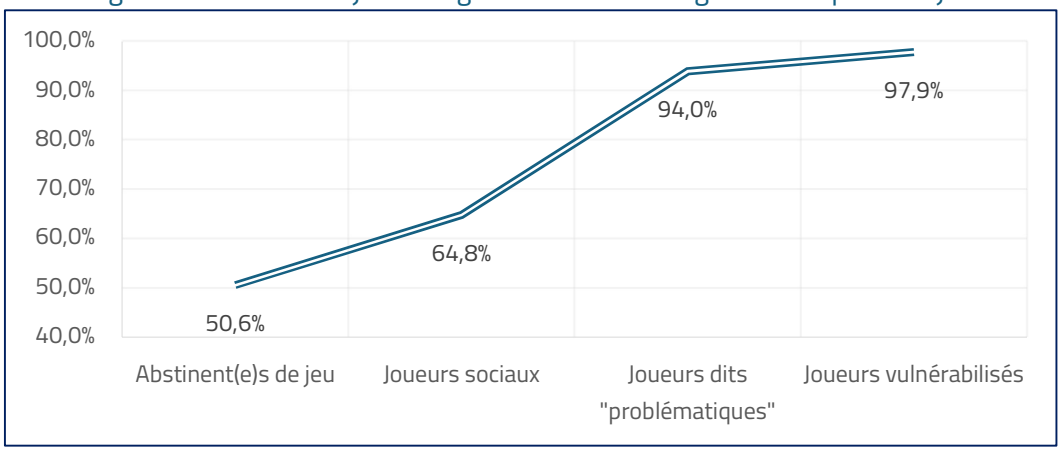


Lecture : 25,4% des jeunes n'ayant jamais misé ou parié de l'argent se déclarent « tout à fait d'accord » ou « plutôt d'accord » avec l'affirmation selon laquelle « Les jeux d'argent sont normaux, presque tout le monde joue ».

L'**influence des pairs** peut également s'exercer par les gains remportés par ceux-ci. D'une façon générale, **les jeunes ont majoritairement déjà vu quelqu'un gagner aux jeux d'argent (55,7%)**. Mais parmi les abstinents, 1 sur 2 ont connu ces gains dans l'entourage, contre 64,8% chez les joueurs sociaux et jusqu'à 97,9% chez les joueurs vulnérabilisés. Si la quasi-totalité des joueurs vulnérabilisés a déjà vu des proches gagner c'est parce qu'ils fréquentent d'autres joueurs, non seulement en point de vente ou en ligne, mais également dans leur cercle familial et/ou amical. Le constat que le jeu permet effectivement de gagner de l'argent contribue sans doute à inciter à

continuer de tenter sa chance au jeu. Elle peut renforcer la croyance selon laquelle les jeux peuvent être effectivement un bon moyen d'enrichissement rapide.

Figure 2.8 : Gains aux jeux d'argent dans l'entourage selon le profil de jeu



Lecture : A la question « Avez-vous déjà vu quelqu'un gagner aux jeux d'argent ? », 50,6 % des jeunes abstinents de jeu répondent par l'affirmative.

Le rôle des réseaux sociaux

Les réseaux sociaux contribuent également en partie à la dimension sociale des jeux d'argent. Sur les réseaux sociaux, **20,9% de l'ensemble des jeunes discutent, partagent ou réagissent à du contenu en lien avec les jeux d'argent (likes, chats, etc.)**. Cette proportion monte à 39,2% chez les joueurs « vulnérabilisés ».

Le rôle des réseaux sociaux s'exerce également par le biais des influenceurs et des « tipsters », qui contribuent à la normalisation de la pratique et jouent un rôle important dans la communication des marques de JAH, nous y reviendrons.

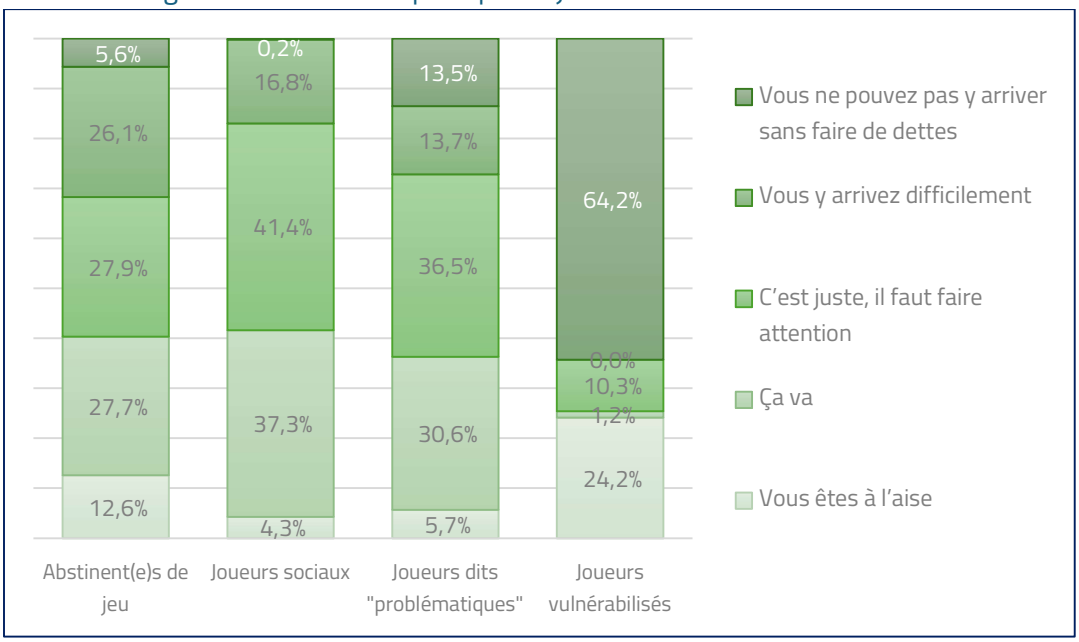
2.2 Facteurs de vulnérabilité ou de protection

L'environnement social des jeunes exerce un rôle sur leurs usages des jeux d'argent. Plusieurs dimensions apparaissent pertinentes pour rendre compte des niveaux de pratique plus ou moins à risque.

Situation financière

La situation financière des jeunes conditionne en partie les niveaux de pratique. Les **abstinents se disent plus souvent être « à l'aise » financièrement que les joueurs sociaux**, tandis que la proportion de jeunes déclarant que « c'est juste, il faut faire attention » est plus élevée chez les joueurs sociaux que chez les abstinents. La relation n'est toutefois pas linéaire. Les jeunes vulnérabilisés sont dans des situations financières singulièrement compliquées.

Figure 2.9 : Niveau de pratique de jeu selon la situation financière



Lecture : A la question « Actuellement diriez-vous plutôt que financièrement ? » 12,6% des abstinents de jeu répondent « vous êtes à l'aise ».

La valeur de l'argent

Les ressources financières dont disposent les jeunes influencent leur pratique. Ainsi le fait d'avoir un besoin ponctuel d'argent ou d'être dans une situation financière compliquée peut être une incitation à prendre des risques supplémentaires. Les JAH se présentent alors comme une solution, mais qui risque d'augmenter la dépendance du jeune à ses parents : « [Ça vous est déjà arrivé de perdre le contrôle ?] *Ouais, ça arrive quand t'as envie de te faire de l'argent, t'as plus de sous, t'es en galère, tu demandes trop d'argent à tes parents. Faut que je finisse le mois bien. C'est là que tu commences à mettre des paris, des cotes énormes. Alors tu sais, mais t'y crois parce que c'est le favori, tu te dis y a moyen que ça passe. Si t'as 20€, tu te dis que tu vas faire plus. Ah, si tu perds, t'as plus rien, t'es obligé de redemander à tes parents.* » (étudiant, 19 ans)

Pour certains jeunes le fait de gagner soi-même durement son argent est une source de modération dans le jeu : « *Nous c'est vraiment l'éducation qui fait qu'on connait la valeur de l'argent, aussi le fait qu'on travaille. Moi je vais me lever pour gagner 1500-1600 euros, cet argent là je sais que j'ai sué pour le gagner. Du coup ça va plus me calmer sur la mise.* » (ouvrier, 21 ans)

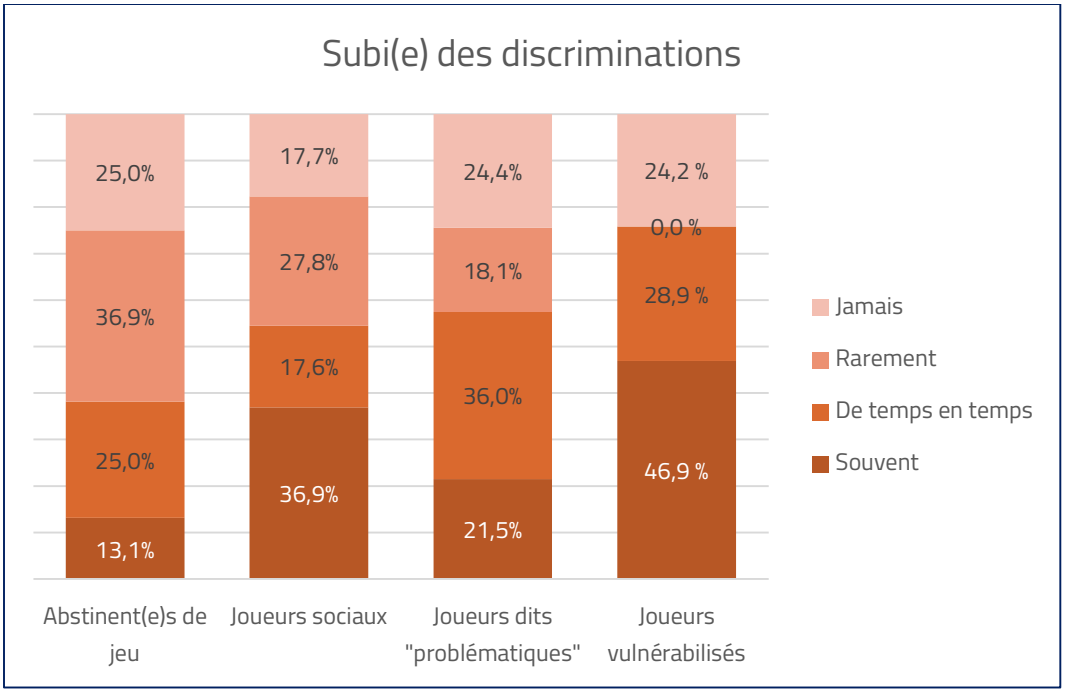
Attribuer aux JAH l'argent gagné en surplus se présente pour certains jeunes comme la solution pour garder le contrôle sur sa pratique : « *Moi en général l'argent pour jouer c'est de l'argent que je devais pas avoir à la base. Je l'ai eu par X raisons [rire du groupe]. C'est pas de l'argent de ma paie, c'est pas mes économies, c'est les sous que j'ai envie de claquer, donc ça veut dire qu'ils seraient partis dans une chicha, dans de la bouffe… Ouais si je perds cet argent je serais dégouté mais sans plus parce que je sais que c'était destiné à perdre quoi qu'il arrive.* » (ouvrier, 22 ans)

Ce marquage symbolique de l'argent du jeu, dans sa provenance et ses dépenses, permet à certains jeunes de conserver une forme de maitrise.

Origines et expérience des discriminations

Le sentiment d'avoir subi des discriminations est corrélé à la pratique de jeu. Ainsi, alors que près de **la moitié des joueurs vulnérabilisés déclarent avoir « souvent » subi des discriminations**, c'est le cas pour 13,1% des abstinents de jeu. Les discriminations subies peuvent prendre leurs sources dans différentes caractéristiques personnelles, qu'il s'agisse de l'origine sociale, de l'origine ethnique, du territoire, etc. Pour les jeunes se sentant discriminés, les jeux d'argent peuvent apparaitre comme une voie alternative d'enrichissement, plus « équitable » en apparence. Par ailleurs ils peuvent accorder davantage d'importance au respect que l'on peut gagner à travers cette pratique, notamment auprès des pairs.

Figure 2.10 : Sentiment d'avoir subi des discriminations selon la pratique de jeu

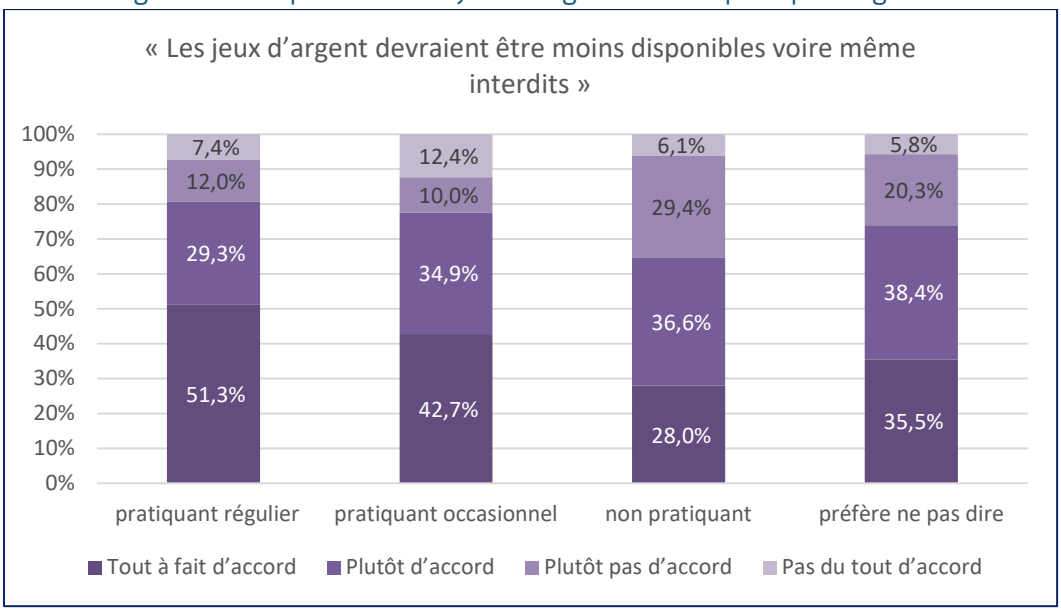


Lecture : A la question « Y a-t-il des moments ou des situations dans votre vie, à l'école, au travail, dans votre vie privée où vous avez eu le sentiment d'avoir subi(e) des discriminations ? » 36,9% des joueurs « sociaux » ont répondu « souvent ».

Le rôle ambivalent de la religion

La **pratique religieuse semble jouer un rôle protecteur vis-à-vis de la pratique de jeu**, dans la mesure où la proportion d'abstinents parmi les pratiquants réguliers est la plus élevée. Cela est cohérent avec l'interdit dont font l'objet les jeux d'argent dans les grands monothéismes. Et en effet, à la question de savoir si les jeux d'argent devraient être moins disponibles voire interdits, les jeunes pratiquants réguliers sont 80,6% à répondre par l'affirmative, contre 64,6% des jeunes non pratiquants.

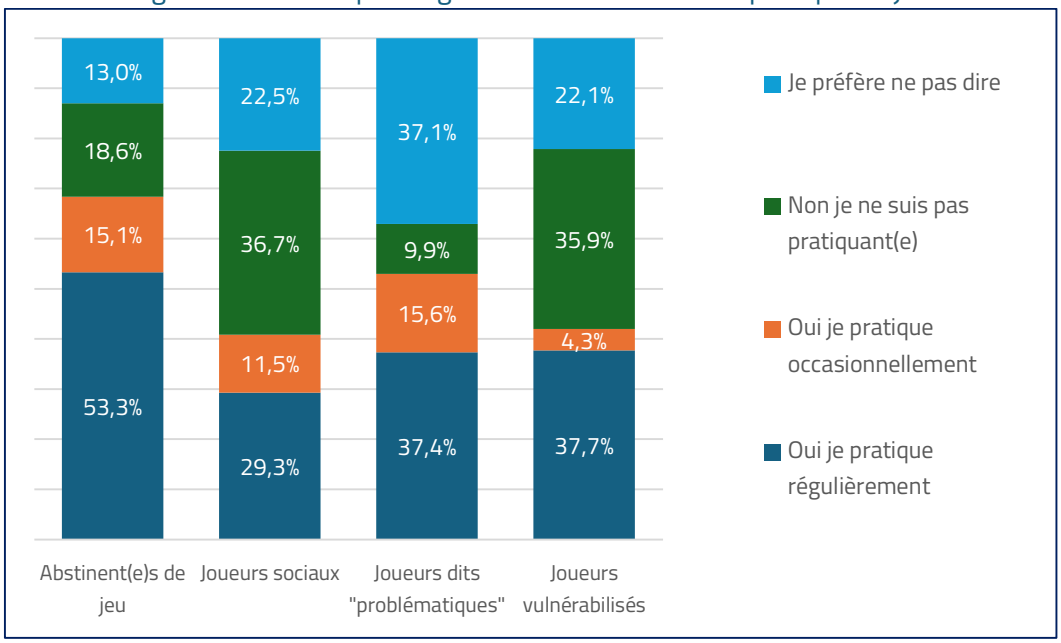
Figure 2.11 : Opinion sur les jeux d'argent selon la pratique religieuse



Lecture : 51,3% des pratiquants réguliers sont tout à fait d'accord avec l'affirmation selon laquelle « Les jeux d'argent devraient être moins disponibles voire même interdits ».

Toutefois la part de joueurs problématiques est également plus élevée parmi les pratiquants, en particulier les pratiquants occasionnels. Chez les jeunes se déclarant non pratiquants en revanche, la pratique de jeu est plus fréquente, mais moins souvent problématique. Il semble donc que **la pratique religieuse soit un frein à la pratique de jeu, mais qu'elle ne protège pas contre les excès de jeu**.

Figure 2.12 : Pratique religieuse selon le niveau de pratique de jeu



Lecture : A la question « Etes-vous pratiquant d'une religion ? » 53,3% des abstinent(e)s de jeu répondent « oui je pratique régulièrement ».

Composer avec l'interdit religieux

Les entretiens collectifs permettent d'éclairer l'apparent paradoxe d'un interdit religieux qui peut être tantôt facteur d'abstinence (« *Moi je fais pas les paris sportifs parce que je crois en Dieu. Mais si j'étais non croyant je ferais, je jouerais c'est sûr. Pour moi c'est rentable de le faire.* » collégien, 14 ans ; « *Moi, non* [je ne joue pas]. *C'est la religion (je suis musulman). On peut pas jouer aux jeux d'argent. On peut pas gagner sans faire d'effort. Le hasard, c'est pas bien, ça n'existe pas dans la religion.* » lycéen, 15 ans) ou au contraire avec lequel on compose pour justifier sa pratique. Ainsi de nombreux jeunes interrogés questionnent leur pratique de jeu à la lumière de leurs croyances ou des normes de conduites qu'ils estiment attachées à leur religion. Ils peuvent se montrer alors ambivalents, et développer des stratégies destinées à réduire une éventuelle dissonance cognitive ou une incohérence perçue.

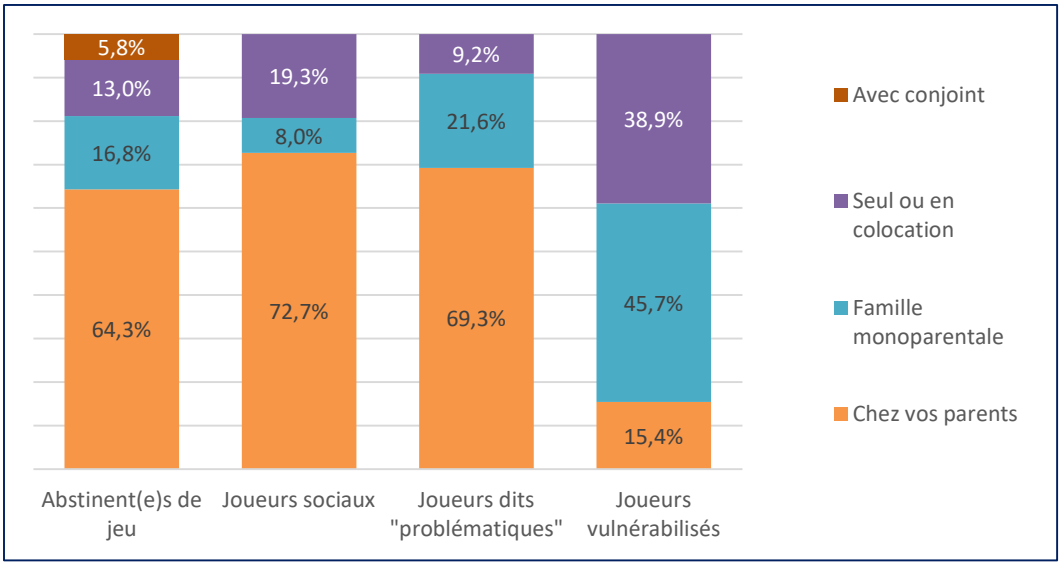
Ainsi ce jeune joueur de paris sportifs évoque l'interdit religieux provenant de sa famille au travers d'un récit éclairant, qui illustre à la fois le regret d'être peut-être passé à côté d'un gain significatif et l'approbation de cet arrêt brutal d'une carrière de joueuse qui aurait pu avoir des conséquences néfastes : « [Vos parents, ils jouent ?] *Non, une fois ma grand-mère, elle a gagné. Elle avait un ticket, mon père il l'a découvert. Il est grave dans la religion je crois, et il a pris le ticket, il l'a déchiré et elle était dégoûtée. Elle avait les trois premiers numéros gagnants, elle a coupé la télé, elle a pas cherché à comprendre. Mais on sait toujours pas si elle a gagné ou pas, c'est une vraie histoire. Au moins, ça a coupé l'addiction, enfin je sais pas si c'était une addiction, mais elle jouait de temps en temps, une fois par semaine, et on sait jamais comment ça va partir. Je sais que moi ça aurait pu partir, mais franchement tant mieux.* » (étudiant, 18 ans)

Composer avec l'interdit peut se faire aussi par le marquage symbolique de l'argent du jeu, destiné à être vite dépensé car considéré comme moralement douteux : « *Ça vient un peu de l'éducation. On a tous la même confession ici qui est musulmane, donc on sait que c'est pas bien les jeux de hasard. C'est l'éducation des parents et la confession, les deux sont liés. [Mais tu joues quand même ?] Ouais, mais cet argent là il est destiné à être sale, donc il va être dépensé dans de la nourriture, des habits. Mais ça reste pas bien. Alors que l'argent du salaire c'est de l'argent qu'on va épargner. Celle qu'on va mettre dans les paris sportifs c'est différent. On met de côté l'argent du salaire, alors que l'argent des paris on veut pas l'épargner, on va le bruler dans des habits, dans de la nourriture. Des fois ça part haut. Genre si on met dans un billet d'avion on se dit l'avion il va crasher… Ouais si l'Iphone il tombe une fois, c'est cassé, c'est à cause de ça !* » (ouvriers, 21 et 22 ans)

Milieu familial

La structure familiale conditionne également la consommation de jeu : on trouve les plus fortes proportions de joueurs parmi les jeunes vivant chez leurs parents, tandis que les jeunes vivant avec leur conjoint ou seuls sont plus souvent abstinents. Les jeunes vivant dans des **familles monoparentales** se démarquent par des pratiques de jeu **plus fréquemment problématiques**. La structure familiale peut être un facteur protecteur : il semblerait que la mise en couple ou la décohabitation avec les parents, étapes clés de l'entrée dans l'âge adulte, soient l'occasion d'un arrêt de la pratique de jeu.

Figure 2.13 : Niveau de pratique selon la situation de famille.



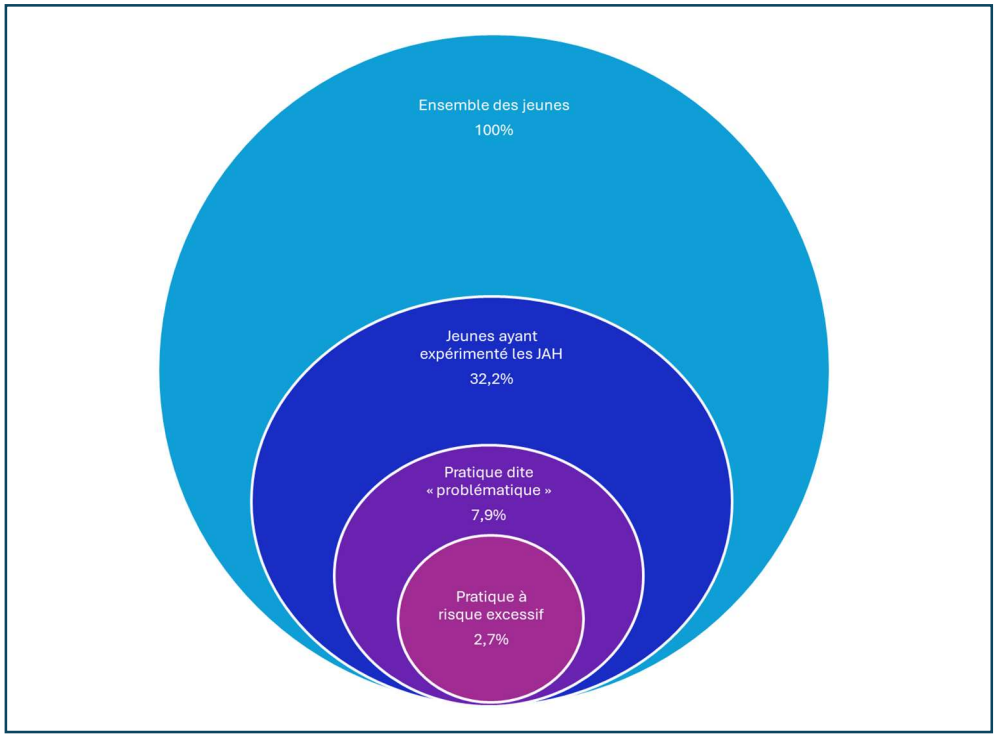
Lecture : 64,3% des jeunes abstinent(e)s de jeu vivent chez leurs parents.

Chapitre 3 : Abstinents de jeu, joueurs « sociaux » et joueurs « vulnérabilisés »

3.1 Des profils d'usages très contrastés parmi les jeunes

Le rapport des jeunes de Seine-Saint-Denis à la pratique de jeux d'argent peut être segmenté en profils contrastés. Tout d'abord on distingue les **abstinents** n'ayant jamais misé d'argent ou acheté de JAH : ils représentent **67,8% des jeunes de 13 à 25 ans**. Ensuite, parmi les **32,2% de jeunes ayant déjà joué ou misé de l'argent**, on peut distinguer les joueurs selon l'intensité de leur pratique et le niveau de risque de dommages pour eux et leurs proches. Pour cela nous utilisons un outil classique – l'ICJE[10] – permettant de quantifier le niveau d'addiction du joueur. **7,9% des jeunes ont une pratique de jeu dite « problématique »** (risque modéré ou excessif), et parmi eux **2,7% ont une pratique à risque « excessif »** (joueurs « vulnérabilisés »).

Figure 3.1 : répartition des profils de jeu dans la population des jeunes



Lecture : Parmi les jeunes de 13 à 25 ans en Seine-Saint-Denis, 32,2% ont déjà expérimenté les JAH, 7,9% ont une pratique à risque modéré ou excessif (« problématique ») et 2,7% à risque excessif.

[10] L'Indice Canadien du Jeu Excessif est un outil de diagnostic en 9 items permettant d'identifier le niveau de risque et les conséquences d'une pratique de jeu d'argent. L'ICJE est calculé en faisant la somme des scores à chacune des réponses - jamais (0), parfois (1), la plupart du temps (2), presque toujours (3). Quatre catégories de comportements associés au jeu sont alors identifiées : jeu non problématique (score de 0), habitudes de jeu à faible risque (score de 1 ou 2), habitudes de jeu à risque modéré (score entre 3 et 7), habitudes de jeu à risque excessif (score de plus de 8) ; le jeu problématique est l'addition du risque modéré et du risque excessif.

Les joueuses « sociales » et joueurs sociaux, des jeunes dont la pratique reste modérée

Les **joueurs « sociaux »** sont des jeunes, garçons comme filles, ayant déjà joué ou misé de l'argent, et dont la pratique ne présente pas de risque ou un risque faible (au regard de l'ICJE). Ce sont donc des joueurs dont la pratique n'est pas source de dommage, n'occasionne pas de conflits familiaux ou de situations d'endettement. Ces jeunes gardent une certaine **maîtrise de leur pratique de jeu**, dans la mesure où ils ne cherchent pas à augmenter leurs mises pour éprouver les mêmes sensations et ne cherchent pas à jouer pour se refaire. Un joueur sur deux correspond à ce profil de pratique.

Les joueurs sociaux représentent **16,7% de l'ensemble des jeunes de 13 à 25 ans en Seine-Saint-Denis**. 61% sont des femmes, 39% des hommes.

Les abstinentes et abstinents de jeu, un profil majoritaire chez les jeunes

Les abstinent(e)s de jeu, c'est-à-dire les jeunes n'ayant encore jamais expérimenté un JAH, représentent **67,8% des jeunes de Seine-Saint-Denis**. Parmi les jeunes adolescents (13-17 ans), les abstinents représentent plus de 3 jeunes sur 4 (77,9%).

Ce sont **davantage des femmes (60%)** que des hommes (40%). Ils sont principalement en études (59,2%) et vivent chez leurs parents (64,3%). Ils sont issus majoritairement de parents classes populaires et moyennes, mais la proportion d'enfants de cadres y est plus élevée que parmi les joueurs. Lorsqu'ils travaillent, ces jeunes appartiennent souvent aux classes moyennes, puisqu'ils sont professions intermédiaires ou artisans à 59,8%. Ces jeunes sont en majorité pratiquants d'une religion, de façon occasionnelle (15,1%) ou régulière (53,3%). Ils sont également en majorité issus d'un parent étranger (37%) ou étrangers eux-mêmes (28,1%).

Ces jeunes sont les **moins exposés à la publicité pour les JAH** et les moins sensibles à celles-ci, **même si 80,3% d'entre eux ont déjà vu une publicité pour les JAH** et **19,6% déjà eu envie de jouer après une publicité**. Ils ont aussi moins souvent vu quelqu'un gagner aux JAH.

En termes de consommation de substances psychoactives, ces jeunes sont également moins consommateurs que les joueurs, que ce soit pour l'alcool (13,7% d'entre eux ont déjà consommé), le tabac (13,4%) ou le cannabis (4,6%). En revanche ils ont tendance à déclarer plus souvent avoir eu le **sentiment de passer trop de temps sur les réseaux sociaux et internet**. A noter toutefois que ce sentiment peut être lié à un contrôle parental plus ferme ou encore à une norme personnelle plus stricte quant aux usages que l'on s'autorise.

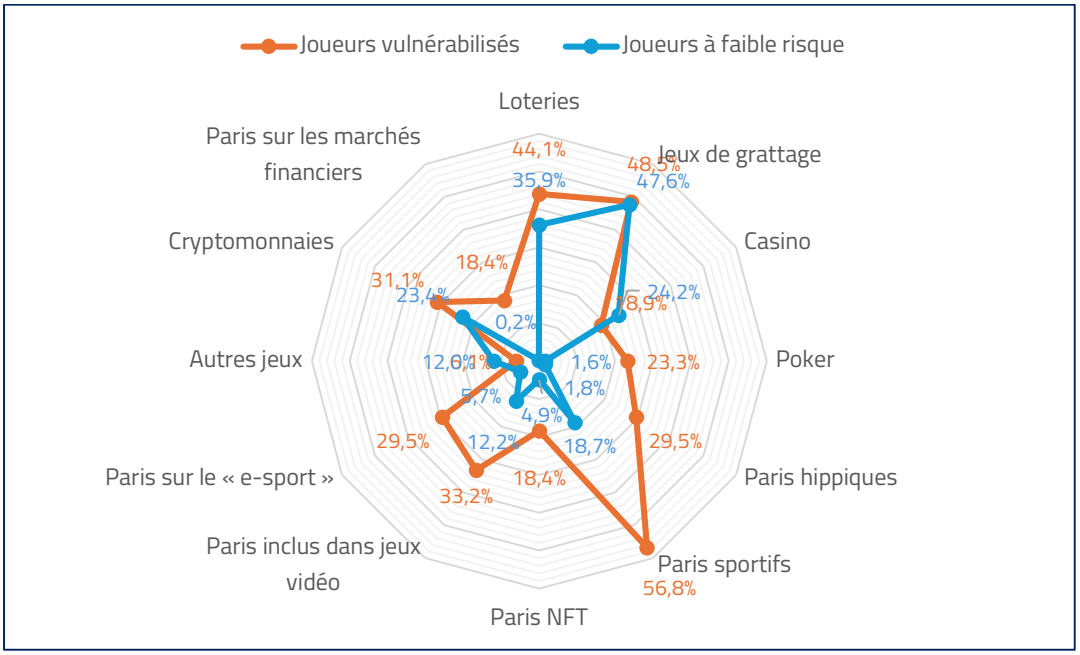
Enfin, les jeunes abstinents sont en meilleure santé et plus optimistes concernant leur avenir personnel que les jeunes joueurs.

3.2 Les joueurs « vulnérabilisés », une population singulièrement à risque

Pratiques de jeu des joueurs vulnérabilisés

Les **jeunes « vulnérabilisés » représentent 2,7% de la population des jeunes de 13 à 25 ans** de Seine-Saint-Denis. Ils sont caractérisés par des usages particulièrement risqués des jeux d'argent. L'âge moyen d'initiation de ces jeunes est de 14,6 ans. L'initiation s'est faite seul pour près de la moitié d'entre eux (48%), ou avec un ami (21%) ou la mère (16%). Pour autant, la plupart de ces jeunes **a vu sa mère ou son père jouer (83%)** et 1/3 déclare qu'un de leur parent a rencontré des problèmes avec sa pratique de jeu (33%). Les jeux de loterie puis les paris sportifs sont les jeux d'initiation les plus fréquemment mentionnés. Viennent ensuite les jeux de grattage et les cryptomonnaies.
En moyenne les joueurs vulnérabilisés pratiquent **davantage de JAH différents (3,58)**. Mais cette moyenne masque deux profils contrastés : les « joueurs exclusifs » d'un côté et les » poly-joueurs » de l'autre. Chez les joueurs vulnérabilisés les joueurs exclusifs, qui ne pratiquent qu'un seul type de jeu, représentent 64%. Les « poly-joueurs », qui pratiquent au moins 7 formes différentes représentent près d'un tiers d'entre eux (30%).

Figure 3.2 : Types de jeu pratiqués par les joueurs vulnérabilisés vs les joueurs à faible risque



Lecture : A la question « Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… », 56,8% % des jeunes joueurs vulnérabilisés ont répondu « des paris sportifs (hors courses hippiques), par exemple sur Winamax, Betclic, Parions Sports, etc. ». Plusieurs réponses étaient possibles.

Les **paris sportifs sont les jeux les plus fréquents**, suivis des jeux de grattage, loteries et paris dans les jeux vidéo. A noter que les **cryptomonnaies** sont mentionnées par 1/3 de ces jeunes, davantage

même que les courses de chevaux. Cela souligne la pertinence d'inclure dans le spectre des JAH certains objets financiers « frontière » qui doivent être considérés comme des pratiques potentiellement à risque.

Des vulnérabilités multiples

Les joueurs vulnérabilisés interrogés sont en **quasi-totalité des hommes (96%)**. La plupart sont majeurs, même si 15% ont moins de 18 ans. En majorité ils sont encore en études (étudiants, collégiens, lycéens). Un peu plus d'un quart (28%) est dans une autre situation (telles que « abandon des études, déscolarisé(e), en congés longue durée, personne handicapée, etc. »), c'est une proportion très élevée.

Ces jeunes sont issus de **milieu précaire** pour la plupart. Ainsi 3/4 d'entre eux sont financièrement en difficulté, dont 64% ne peut y arriver sans faire de dette. Cette précarité semble ne pas être uniquement le fait de la pratique de jeu, dans la mesure où la part de jeunes déclarant des dettes de jeu est plus faible. Pour nombre de jeunes les jeux d'argent contribuent à dégrader encore davantage une situation déjà compliquée.

Si l'on en croit les estimations proposées par les jeunes, près de la moitié déclare moins de 1000 euros de revenu au total dans leur foyer par mois (incluant les allocations et aides), et les 3/4 moins de 2000 euros.

Concernant le milieu social, 59% ont un père inactif ou sans profession et 18% un père ouvrier, tandis que 84% ont une mère inactive ou sans profession et 6% une mère ouvrière. Ces jeunes sont donc issus en majorité de fractions des **classes populaires mal intégrées au marché du travail**.

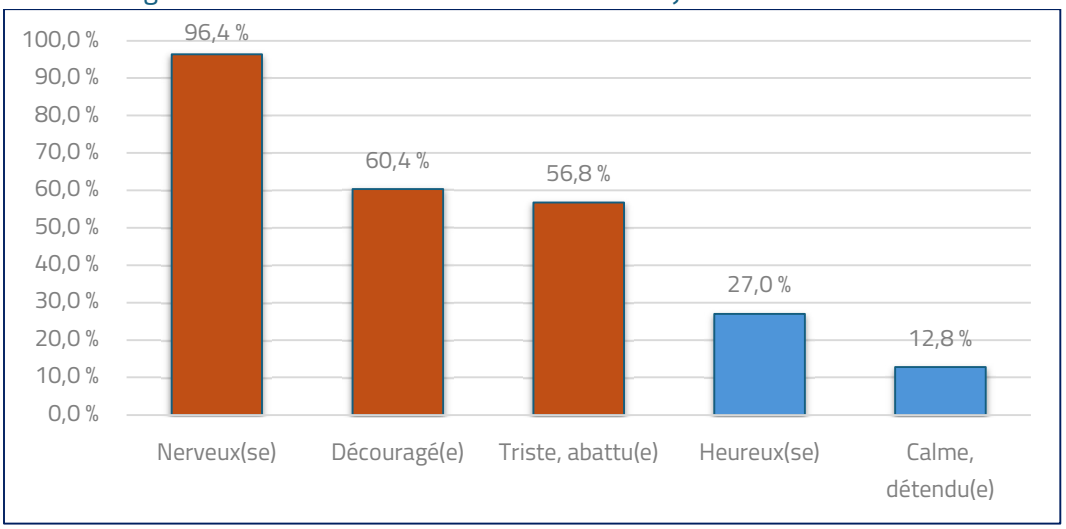
84% de ces jeunes se déclarent étrangers et 12% avoir au moins un de ses parents étranger.

Ces jeunes sont souvent issus d'importantes fratries, puisque 69% ont 3 frères et sœurs ou plus. Ils vivent soit chez leur mère qui est seule (46%), soit seuls ou en colocation (39%). Ils ont pour la plupart connu une **enfance difficile**, puisque 86% d'entre eux déclarent avoir connu des évènements douloureux (séparation, décès, maladie grave, violences, etc.) dans l'enfance (les 14% restant préférant ne pas dire). Et leur jeunesse l'est également puisque 79% ont connu un **événement douloureux** (séparation, décès, maladie grave, violences, etc.) au cours des 12 derniers mois.

3 jeunes « vulnérabilisés » sur 4 estiment avoir subi des **discriminations** que ce soit à l'école, au travail, ou dans sa vie privée. Même si le questionnaire ne permet pas de savoir sur quel critère précisément porte la discrimination, d'autres questions permettent de formuler certaines hypothèses : discriminations liées à l'origine sociale, au quartier ou la ville de résidence ou à l'origine étrangère en particulier.

Cause ou conséquence de leurs problèmes de jeu, ces jeunes sont dans une **situation psychologique et émotionnelle très dégradée**. Ainsi la quasi-totalité d'entre eux se déclare nerveux (96% dont plus de 9 sur 10 « très souvent nerveux »), tandis qu'une majorité se dit « découragée » (60%) ou « triste, abattue » (57%).

Figure 3.3 : Santé mentale ressentie chez les joueurs vulnérabilisés



Lecture : A la question « Au cours de ces deux dernières semaines, y-a-t-il eu des moments où vous vous êtes senti(e) : « nerveux(se) », 96,4% des jeunes joueurs vulnérabilisés ont répondu « parfois », « souvent » ou « très souvent ».

A l'inverse, les réponses sont majoritairement négatives à la question de savoir s'ils sont « heureux » (73% de réponses négatives) ou s'ils se sentent « calmes et détendus » (87% répondent non).

2 joueur vulnérabilisé sur 3 (69%) se dit « pas du tout satisfait de la vie qu'il mène en ce moment », soit la modalité la plus faible sur une échelle de 1 à 10. Par ailleurs ces jeunes ont souvent de mauvaises relations avec leurs parents (62%). Ils éprouvent également fréquemment un sentiment de solitude : 69% d'entre eux se sentent seuls.

Dommages causés par la pratique de jeu

Près d'un jeune sur deux joue tous les jours (49%). Les plus grosses pertes déclarées s'élèvent à 236 euros pour la médiane et 5 368 pour la moyenne (certains jeunes annonçant des pertes extrêmement élevées).

Ils ont pour la plupart le **souvenir d'un gros gain**. Ainsi la médiane des plus gros gains déclarés est de 641 euros. La littérature scientifique a déjà souligné l'importance de gains significatifs dans la construction d'un parcours de jeu « excessif ». De plus, presque tous (98%) ont déjà vu quelqu'un gagner aux jeux d'argent.

Le jeu est une source de **dommages** importants pour ces jeunes : près de 9 jeunes sur 10 déclarent au moins un dommage pour lui et/ou ses proches au cours des 12 derniers mois. Ainsi près de la moitié de ces jeunes est dans une situation d'**endettement** causée par le jeu. Or on sait que ces dettes de jeu sont associées à du stress et des problèmes relationnels. Près d'**un jeune vulnérabilisé sur 2 a même pensé au suicide directement à cause du jeu**. Par ailleurs près d'un tiers de ces jeunes ont commis des actes délictueux (comme des vols) afin de se procurer de l'argent

pour jouer ou rembourser des dettes. Le jeu a pu également causer des problèmes dans la sphère professionnelle, conduisant même près d'un tiers à perdre un emploi ou arrêter ses études.

Figure 3.4 : Dommages au cours des 12 derniers mois

emprunter de l'argent, prendre un crédit, faire des dettes	50 %
fait penser au suicide	46 %
problèmes dans votre relation avec votre conjoint(e) ou partenaire, ou avec vos ami(e)s proches ou votre famille	38 %
stress à vous ou à l'un de vos proches prenant la forme de culpabilité, d'anxiété ou de dépression	37 %
incité(e) ou ont incité l'un de vos proches à faire des chèques sans provision, à prendre de l'argent qui ne vous appartenait pas ou qui ne lui appartenait pas, ou à commettre d'autres actes illégaux	32 %
perdre un emploi ou arrêter vos études	27 %
problèmes de santé ou des blessures pour vous ou pour l'un de vos proches	21 %
problèmes au travail ou à l'école, ou à l'un de vos proches, ou vous ont fait manquer de temps à l'école ou au travail	11 %
négliger vos enfants ou votre famille	10 %
séparation ou divorce	10 %

Lecture : A l'affirmation « Au cours des douze derniers mois, vos activités de jeu… », 50% des jeunes vulnérabilisés ont déclaré « vous ont conduit à emprunter de l'argent, prendre un crédit, faire des dettes ».

Le jeu comme échappatoire

Les registres de motivation des joueurs excessifs diffèrent des autres profils de joueurs. La quasi-totalité des joueurs joue pour **gagner de l'argent rapidement**, mais pas nécessairement dans l'espoir de devenir riche. Le jeu apparaît comme une source d'excitation, procurant des émotions fortes. Pour ces joueurs les jeux d'argent sont aussi une **échappatoire destinée à « oublier ses soucis » (77%) et « échapper à la routine du quotidien » (68%)**. Ce registre de motivation souligne le rôle que peuvent jouer les jeux d'argent, comme d'autres conduites addictives, de **soulagement à court-terme face à un quotidien difficile**. Il faut mettre cela en relation avec les épreuves de la vie auxquels ces jeunes ont souvent été confrontés, soit dans leur enfance, soit plus récemment.

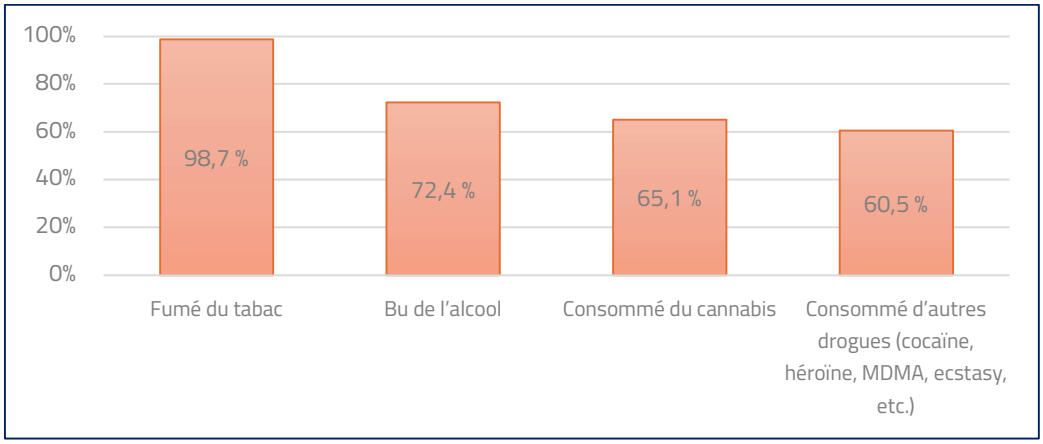
Figure 3.5 : Motivations à jouer aux JAH

" gagner de l'argent rapidement"	99 %
"c'est excitant de regarder un match sur lequel on a parié"	97 %
"tenter ma chance"	93 %
"me prouver que je suis capable de faire de bonnes prédictions"	78 %
"oublier mes soucis"	77 %
"tester mes limites en prenant des risques"	73 %
"le plaisir et les émotions fortes "	73 %
"montrer aux autres ma valeur"	68 %
"échapper à la routine du quotidien"	68 %
"j'adore le sport"	67 %
"m'acheter ce dont j'ai besoin"	62 %
"battre les autres joueurs ou l'opérateur (fdj, pmu, winamax)"	56 %
"espérer changer de vie en devenant riche"	45 %
"me prouver que je m'y connaît en sport"	44 %
"être avec mes amis"	21 %
"faire comme les autres"	15 %

Lecture : A la question « Que pensez-vous des affirmations suivantes ? », 99% des jeunes vulnérabilisés étaient « tout à fait d'accord » ou « plutôt d'accord » avec l'affirmation "je joue pour gagner de l'argent rapidement".

Ces jeunes sont par ailleurs plus **fréquemment consommateurs de substances psychoactives** telles que le tabac, l'alcool, le cannabis ou d'autres substances. Ils déclarent également en majorité s'être mis en danger. Si fumer du tabac est la pratique la plus commune chez ces jeunes, c'est la consommation d'alcool qui est la plus fréquente : 60% de ces jeunes déclarent consommer très souvent de l'alcool. De plus, 1 jeune sur 3 consomme très souvent du cannabis et la même proportion d'autres substances.

Figure 3.6 : Consommations de substances psychoactives chez les joueurs vulnérabilisés

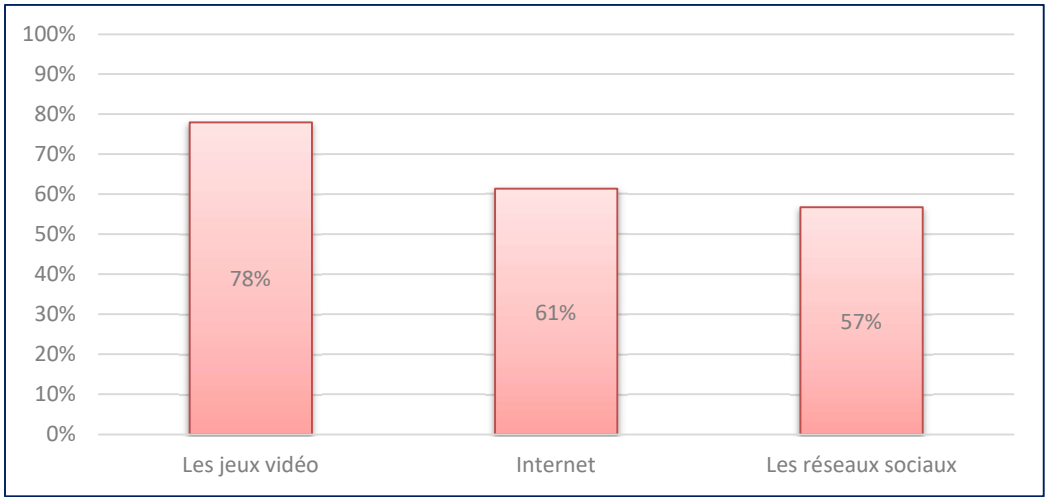


Lecture : A la question « Au cours des 12 derniers mois avez-vous ? » « bu de l'alcool » 72% des jeunes vulnérabilisés ont répondu « parfois », « assez souvent » ou « très souvent ».

Ces jeunes ont donc des profils de **polyconsommations**, ce qui témoigne d'une recherche d'échappatoire à travers différentes formes de conduites de risque. Les entretiens collectifs permettent aussi de montrer l'interaction entre ces différentes consommations. Les JAH sont perçus comme des moyens de procurer de l'argent pour consommer des substances donnant du plaisir.

Par ailleurs, ces jeunes ont également des consommations numériques plus intensives que les autres jeunes. Ainsi plus des ¾ ont le sentiment d'avoir perdu le contrôle sur leur pratique des jeux vidéo, la majorité de passer trop de temps sur Internet ou les réseaux sociaux.

Figure 3.7 : Pertes de contrôle sur les pratiques numériques



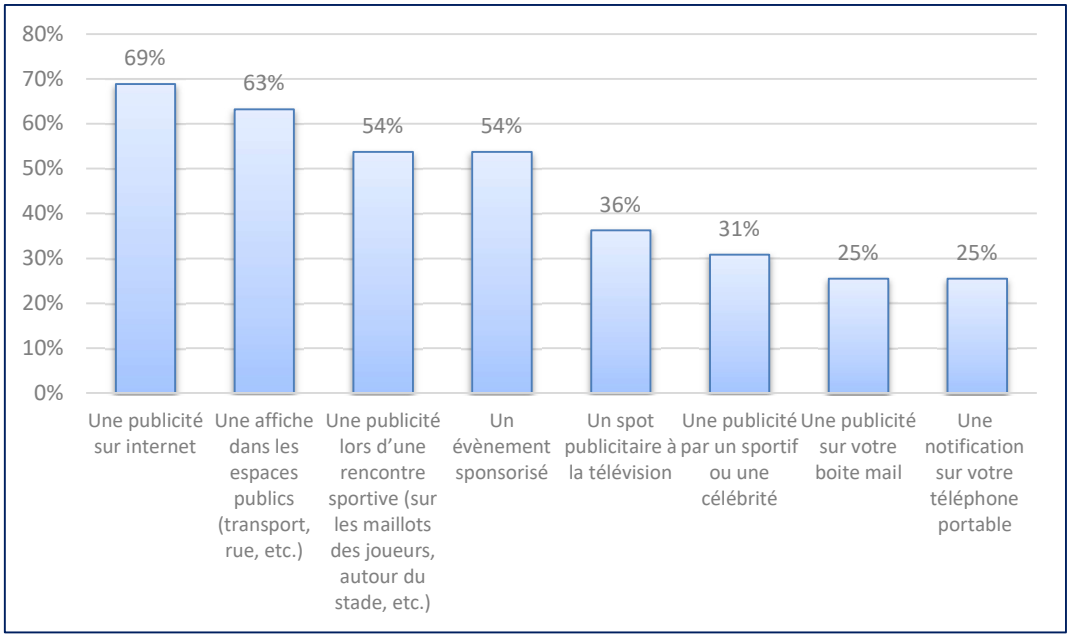
Lecture : A la question « Au cours des 12 derniers mois avez-vous déjà eu le sentiment de perdre le contrôle ou trop passer de temps avec…? » « les jeux vidéo » 78% des jeunes vulnérabilisés ont répondu « parfois », « assez souvent » ou « très souvent ».

Le temps passé sur les réseaux sociaux est d'ailleurs très important puisque la quasi-totalité (98%) passe plus de 8 heures par jour sur les réseaux sociaux (TikTok, YouTube, Snapchat, Instagram, Facebook, etc.). A l'inverse, ces jeunes déclarent majoritairement ne jamais faire de sport ou d'activité physique (70%).

Des jeunes insuffisamment protégés des sollicitation des opérateurs de jeux

L'environnement de marché expose ces jeunes à de nombreuses sollicitations auxquelles il est difficile de résister. La totalité des joueurs excessif a vu ou entendu une publicité pour les JAH au cours des derniers mois et même presque tous « souvent » ou « très souvent ». L'exposition à ces publicités a un impact direct sur leur pratique, puisque quasiment tous (98%) ont déjà eu envie de jouer après un publicité.

Figure 3.8 : Types de publicités



Lecture : A la question « Quel type de publicité pour les jeux d'argent avez-vous déjà vu ? (plusieurs réponses possibles) », 69% des jeunes répondent « une publicité sur internet ».

Les réseaux sociaux jouent un rôle central en exerçant une influence sur ces joueurs. Tous les joueurs interrogés ont déjà suivi un influenceur en lien avec les jeux d'argent. Et **87% ont déjà suivi les conseils d'un « *tipster* » pour parier.** Une majorité des joueurs en perte de contrôle (58%) déclare partager ou réagir à du contenu en lien avec les jeux d'argent (likes, chats, etc.) sur les réseaux sociaux.

En revanche, **80% des joueurs vulnérabilisés ne connaissent pas du tout les dispositifs de prévention** que la loi oblige les opérateurs de jeu (Winamax, Betclic, FDJ…) à mettre en place pour prévenir l'addiction au jeu.

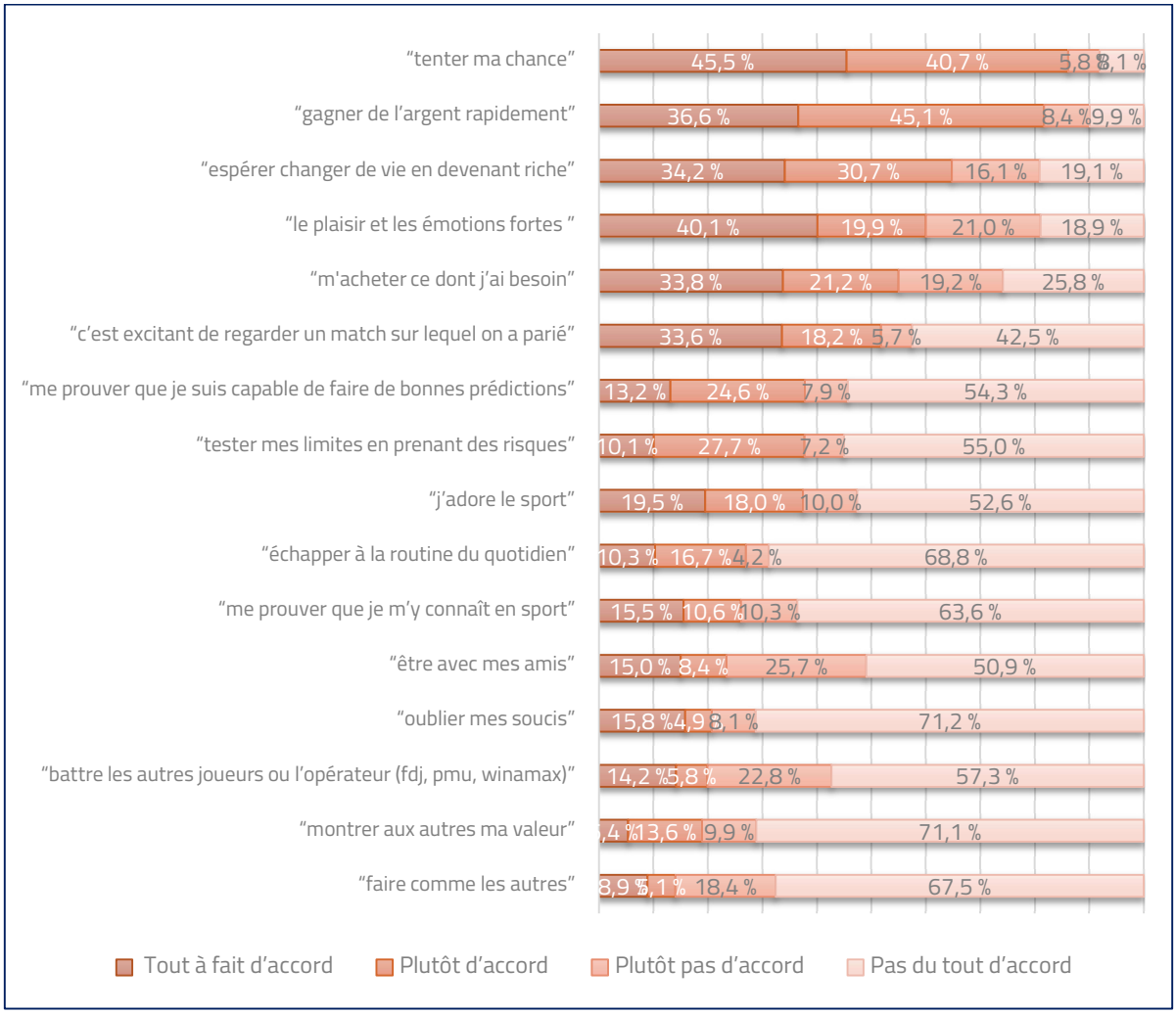
Chapitre 4 : Les motivations des joueurs

4.1 Les registres de motivation des joueurs : financière, hédoniste, escapiste, statutaire et de sociabilité

Cartographie des registres de motivation aux JAH

Le questionnaire permettait d'explorer les motivations des joueurs en offrant une série d'affirmations pour lesquelles les jeunes pouvaient donner leur accord ou non. Ces motivations opèrent à des niveaux différents et ne s'excluent pas mutuellement.

Figure 4.1 : Motivations des jeunes joueurs



Lecture : 36,6% des jeunes joueurs sont « tout à fait d'accord » avec l'affirmation « je joue pour gagner de l'argent rapidement ».

Les motivations les plus fréquemment mentionnées sont d'abord financières : « gagner de l'argent rapidement », « changer de vie en devenant riche » et « s'acheter ce dont on a besoin ». De plus, la

motivation mentionnée le plus fréquemment est de « tenter sa chance ». Cette formule assez vague peut être interprétée comme une forme de reconnaissance du caractère aléatoire et risqué des JAH. Elle est en même temps teintée d'une forme d'espoir : la chance de gagner n'est pas réservée qu'aux autres. Ces quatre motivations animent une grande majorité de joueurs. Les jeux d'argent fonctionnent sur la recherche d'argent rapidement gagné, que ce soit pour des dépenses jugées nécessaires ou pour s'affranchir des contraintes financières en devenant riche (**motivation financière**).

Viennent ensuite les motivations que l'on pourrait qualifier d'hédonistes, liées aux sensations procurées par la prise de risque : c'est le « plaisir et les émotions fortes », l'excitation du spectacle sportif lorsque l'on a parié et le fait de « tester ses limites en prenant des risques » (**motivation hédoniste**).

Deux items permettent de rendre compte de la dimension d'échappatoire (**motivation escapiste**) du jeu pour certains jeunes : échapper à la routine du quotidien et oublier ses soucis.

Enfin un registre de motivation associé au statut social et à l'estime de soi est manifeste dans plusieurs assertions (**motivation statutaire**). Ainsi se prouver à soi-même que l'on est capable de faire de bonnes prédictions ou que l'on s'y connait en sport sont des motivations de l'ordre de la valorisation de soi par le jeu. Montrer sa valeur aux autres et battre les autres ou l'opérateur de jeu procèdent également d'une forme d'augmentation de son statut social à travers la prédiction ludique. Être avec ses amis ou faire comme les autres sont des motivations aux jeux qui tiennent à l'intégration au groupe de pairs, d'une certaine façon elle procèdent également d'une même logique de positionnement de soi dans le groupe (**motivation de sociabilité**).

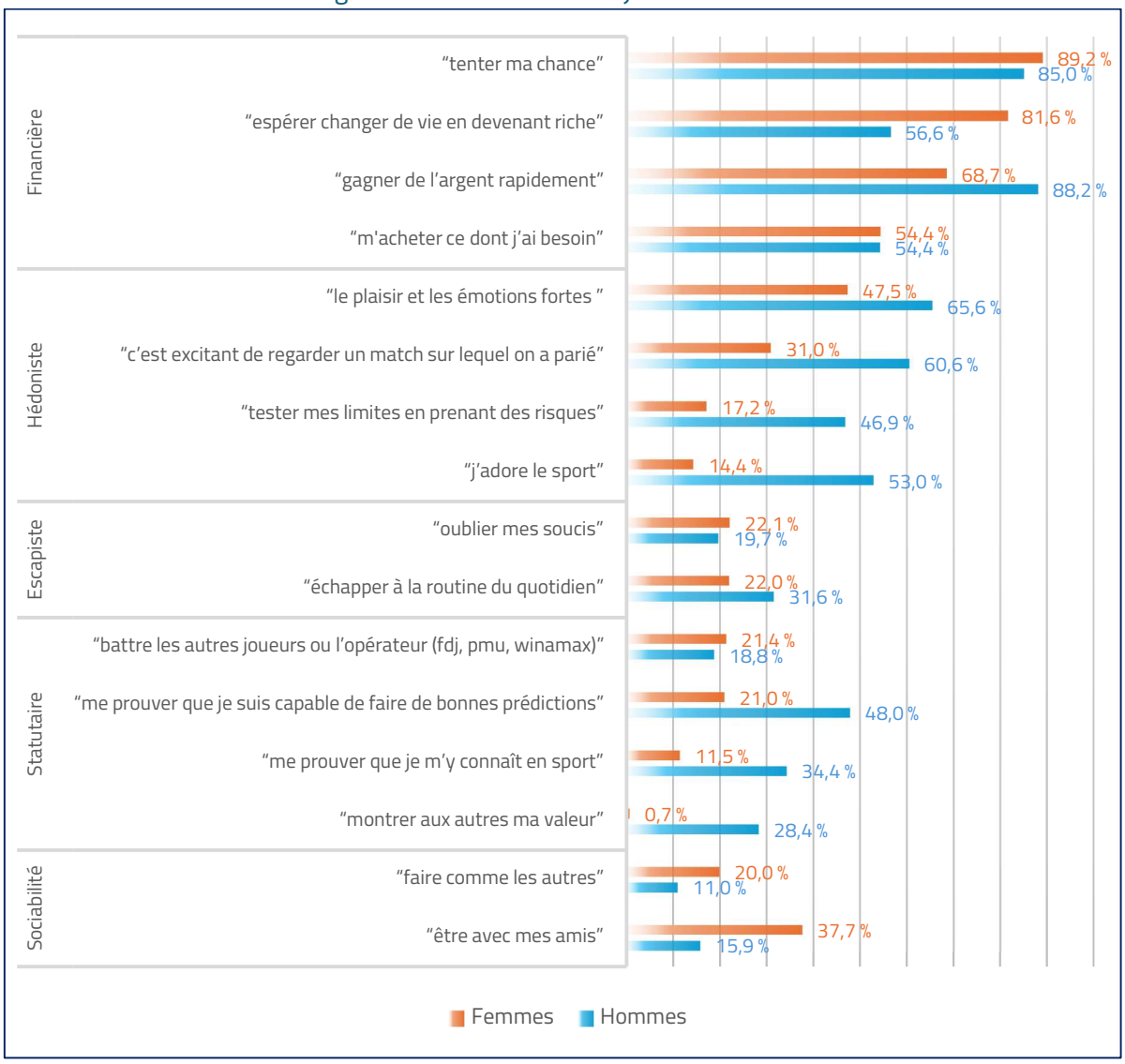
Des motivations genrées : sensations et respect des pairs pour les garçons, changement de vie pour les filles

Certaines motivations apparaissent communes aux filles et aux garçons. Ainsi la volonté de tenter sa chance demeure la première motivation. Ensuite les motivations financières sont également les plus souvent mentionnées. En particulier, pouvoir s'acheter ce dont ils ont besoin est une motivation tout aussi forte pour les deux sexes. Toutefois **garçons et filles diffèrent dans leurs projets vis-à-vis de l'argent**. Pour les jeunes **femmes** les jeux d'argent offrent l'espoir de **changer de vie en devenant riche (81,6%)**, tandis que pour les jeunes **hommes** c'est avant tout **gagner de l'argent rapidement** qui séduit. Les écarts sont très importants, ce qui souligne semble-t-il des aspirations très différentes : pour les filles, la richesse comme moyen de s'échapper de son quartier, son métier, son appartement, pour vivre une vie différente ; pour les garçons, se procurer des ressources rapidement sans nécessairement changer complètement de vie.

Les **hommes** sont attirés davantage par les **sensations procurées par le risque**, ainsi que le **plaisir associé au spectacle sportif** augmenté du pari. Les **motivations statutaires et de reconnaissance des pairs sont également bien plus présentes chez les garçons que chez les filles**. Ainsi alors que

près d'1 jeune homme sur 3 (28,4%) considère que le jeu permet de montrer aux autres sa valeur, ce n'est le cas de presqu'aucune jeune femme (0,7%).
Les **femmes** considèrent plus souvent les **jeux comme une activité sociale**, qui permet d'être avec ses amis (37,7% contre 15,9%) ou de faire comme les autres (20%).
Il apparait donc que les jeux d'argent ne revêtent pas les mêmes enjeux pour les jeunes hommes et les jeunes femmes.

Figure 4.2 : Motivations au jeu selon le sexe



Lecture : 85% des hommes sont « Tout à fait d'accord » ou « plutôt d'accord » avec la phrase « je joue pour tenter ma chance ».

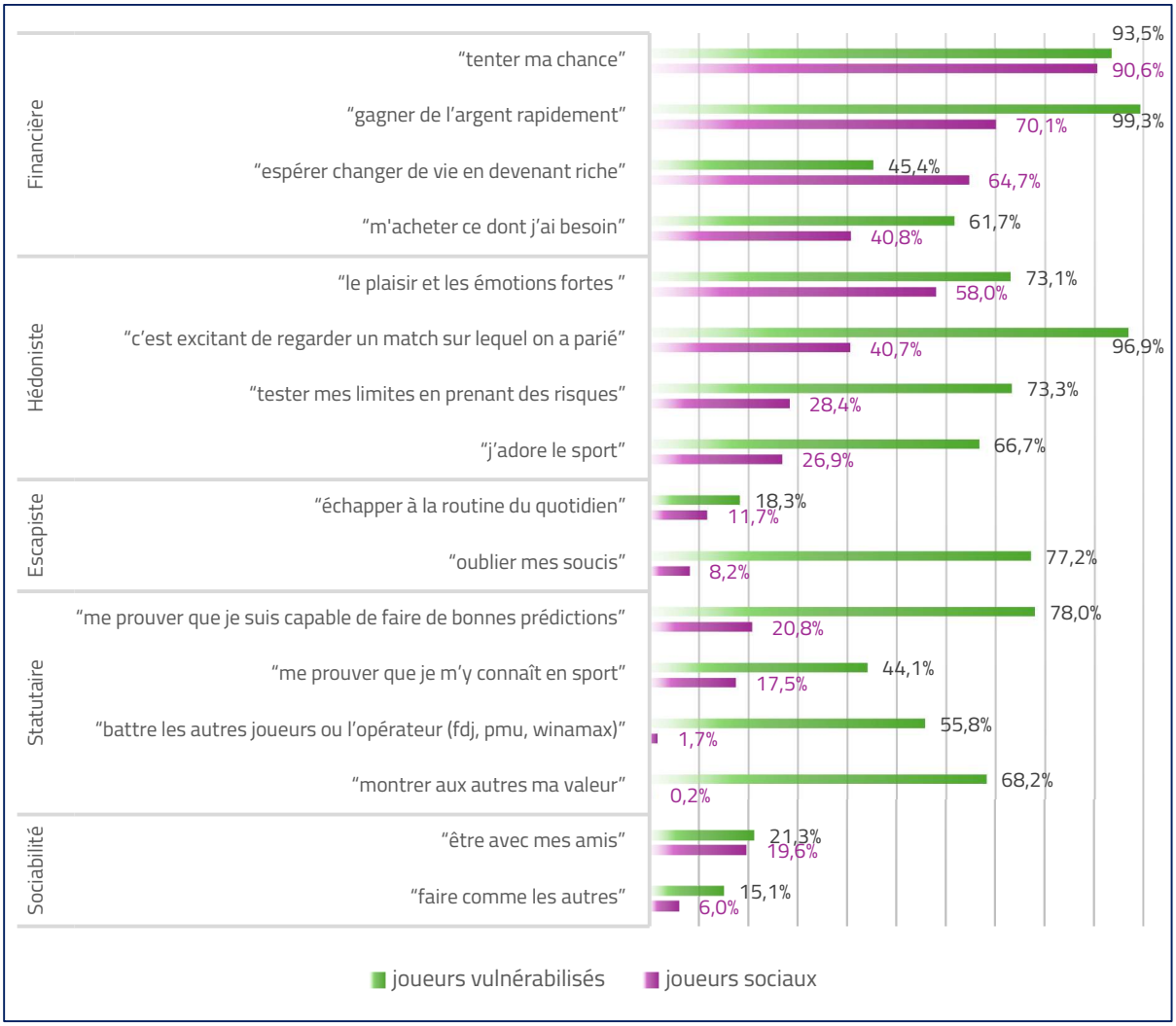
Du point de vue de l'âge, la différence porte surtout sur la dimension financière. Alors que les 18-25 ans sont majoritaires dans l'idée de jouer pour s'acheter ce dont ils ont besoin (58,8%), ce n'est le cas que pour 40,8% des 13-17 ans. De la même façon, alors que **88,6% des jeunes adultes jouent**

pour gagner de l'argent rapidement, ce n'est le cas que pour **55,7% des adolescents**. La dimension **hédoniste**, en particulier liée au **spectacle sportif** (plaisir du risque, excitation liée au match, amour du sport), est fréquemment avancée par les **adolescents** comme facteur de motivation.

Motivations et niveaux de pratique

Les joueurs ont des motivations très différentes selon l'intensité de leur pratique de jeu. Les **joueurs « vulnérabilisés »** ont des motivations fortement **escapistes**, **hédonistes** ainsi que **statutaires**. A l'inverse, les joueurs occasionnels et en contrôle, dits « sociaux », se contentent davantage de motivations **financières**, même si l'hédonisme et la sociabilité peuvent être des ressorts également.

Figure 4.3 : Motivations à jouer selon la pratique de jeu (joueurs vulnérabilisés vs joueurs sociaux)



Lecture : 64,7% des joueurs « sociaux » sont d'accord avec l'affirmation « je joue pour espérer changer de vie en devenant riche ».

Pour les **joueurs vulnérabilisés** les motivations à jouer sont nombreuses : le jeu est revêtu de **multiples significations**. Il permet de gagner de l'argent rapidement et de s'acheter ce dont ils ont besoin (moins pour devenir riche, cela semble un rêve écarté). Il offre de nombreuses sensations liées au risque et à la mise à l'épreuve de soi. Il permet également d'oublier ses soucis – un motif très peu évoqué par les joueurs sociaux mais évoqué par plus de 3 joueurs vulnérabilisés sur 4. Il présente enfin un **enjeu statutaire devenu structurant** : le jeu permet de **montrer aux autres sa valeur pour 68,2% des joueurs vulnérabilisés**, alors que le **motif n'est presque pas évoqué par les joueurs sociaux**. Montrer sa valeur en battant les autres joueurs ou l'opérateur est aussi un ressort fort, de même que se prouver à soi-même que l'on est capable de faire des prédictions.

Jouer pour gagner, en dépit des risques

L'envie de tenter sa chance aux paris provient aussi des pairs, qui en dépit parfois de leurs avertissements suscitent l'admiration parce qu'ils gagnent :

« *dans le quartier on voit des jeunes plus grands que nous mettre des 100 euros… « je vais mettre 500 euros sur Paris ce soir » et il revient le lendemain il dit « j'ai gagné 1500, 1200 ». Nous on se dit « ahhh ! »… depuis petits ça nous a incité. Ils nous répétaient de pas le faire, mais ils savaient qu'au final on allait le faire. Tout l'entourage que j'ai, je sais qu'ils ont testé au moins une fois, même mes grands frères ils ont déjà testé au moins une fois.* » (livreur, 22 ans)

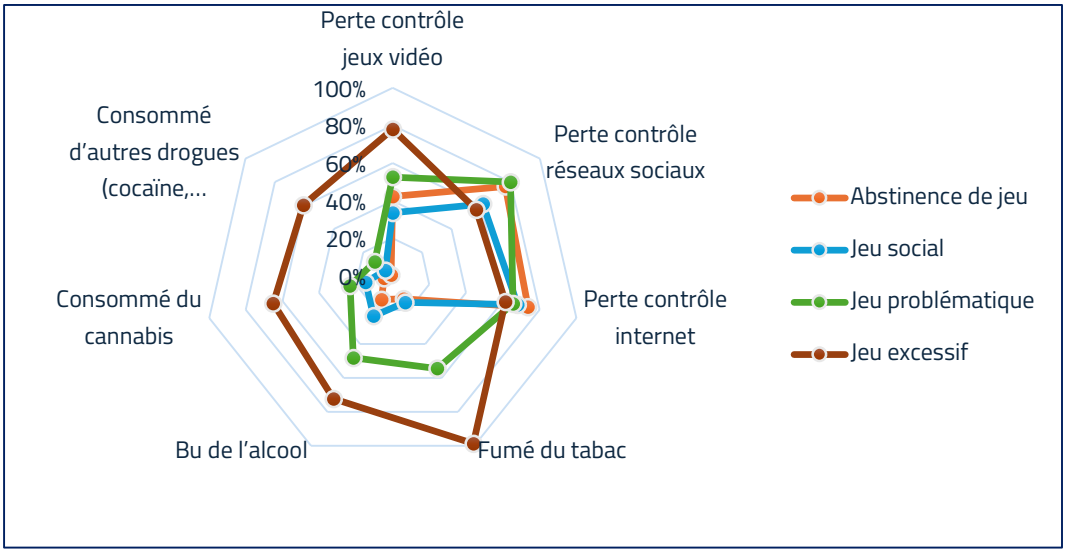
Certains jeunes restent persuadés que les paris sportifs permettent de gagner de l'argent facilement. Montrer que l'on gagne au jeu permet d'afficher une distance vis-à-vis de l'addiction :

« *Y en a qui jouent pour jouer, c'est devenu une habitude. Ils sont addicts, ils sont obligés de jouer. Mais moi c'est différent, y a de l'argent à se faire alors je joue. C'est l'argent qui donne envie. C'est de l'argent facile.* […] *Il faut parier pour l'argent et pas pour faire comme les autres. Ceux qui sont fiers de montrer qu'ils gagnent, souvent ils vont mentir pour faire croire qu'ils ont gagné. Et quand ils perdent ils le cachent. Moi je fais pas ça. J'ai commencé à 13 ans pour gagner de l'argent. Je préfère les paris sportifs, c'est mieux que vendre de la drogue. Après c'est toi et ta chance, ou tes connaissances.* » (lycéen, 17 ans)

4.2 Jeux d'argent et pratiques addictives

Les jeux d'argent se situent dans le champ plus vaste des pratiques potentiellement addictives. Parmi les pratiques les plus répandues on trouve les consommations de substances psychoactives (l'alcool, le tabac, le cannabis et d'autres drogues) et des usages numériques (jeux vidéo, réseaux sociaux, internet). Les jeunes ont des usages très variables de ces conduites, allant de l'abstinence à une consommation intensive.

Figure 4.4 : Consommations de substances et pertes de contrôle numériques selon la pratique de jeu



Lecture : Parmi les joueurs « sociaux » 33,6% déclarent avoir le sentiment d'avoir perdu le contrôle ou de passer trop de temps avec les jeux vidéo au cours des 12 derniers mois.

Les jeunes abstinents de jeu tendent à être également abstinents en matière de **consommation de substances psychoactives** : 13,4% a fumé du tabac, 13,7% bu de l'alcool, 4,6% consommé du cannabis et 1,1% consommé d'autres drogues (cocaïne, héroïne, MDMA, ecstasy, etc.) au cours des 12 derniers mois. Chez les joueurs dits « sociaux », dont la pratique est maitrisée, les consommations sont plus importantes, même si elles restent minoritaires : 15,5% a fumé du tabac, 23,5% bu de l'alcool, 14,7% consommé du cannabis et 5% consommé d'autres drogues (cocaïne, héroïne, MDMA, ecstasy, etc.).

En revanche chez les joueurs « vulnérabilisés », les niveaux de pratiques deviennent très importants : tabac (98,7%), alcool (72,4%), cannabis (65,1%) et autres drogues (60,5%). On observe donc une forme de consonance dans les profils en matière de consommation de substances psychoactives et de jeux d'argent.

En matière de **pertes de contrôle numériques** en revanche la relation n'est pas linéaire. Ainsi les abstinents de jeu témoignent plus souvent d'une perte de contrôle de leur usage des réseaux sociaux et des jeux vidéo que les joueurs sociaux. Les joueurs excessifs quant à eux ont fréquemment perdu le contrôle avec les jeux vidéo, mais sont peu concernés par un usage excessif des réseaux sociaux. Il y a donc plutôt dissonance entre usages numériques et jeux d'argent : jeux vidéo et réseaux sociaux ne paraissent pas entretenir le même lien avec les jeux d'argent. Ces différences peuvent être liées aux usages genrés de ces deux pratiques. Le sentiment de perte de contrôle avec les jeux vidéo est plus fréquent chez les garçons que chez les filles (53,3% contre 34,9%). Tandis qu'à l'inverse le sentiment de perte de contrôle dans l'usage des réseaux sociaux est nettement plus répandu chez les filles que chez les garçons (82,5% contre 67,7%). Or les filles sont moins concernées par le jeu problématique que les garçons.

Jeux d'argent et consommations « plaisir »

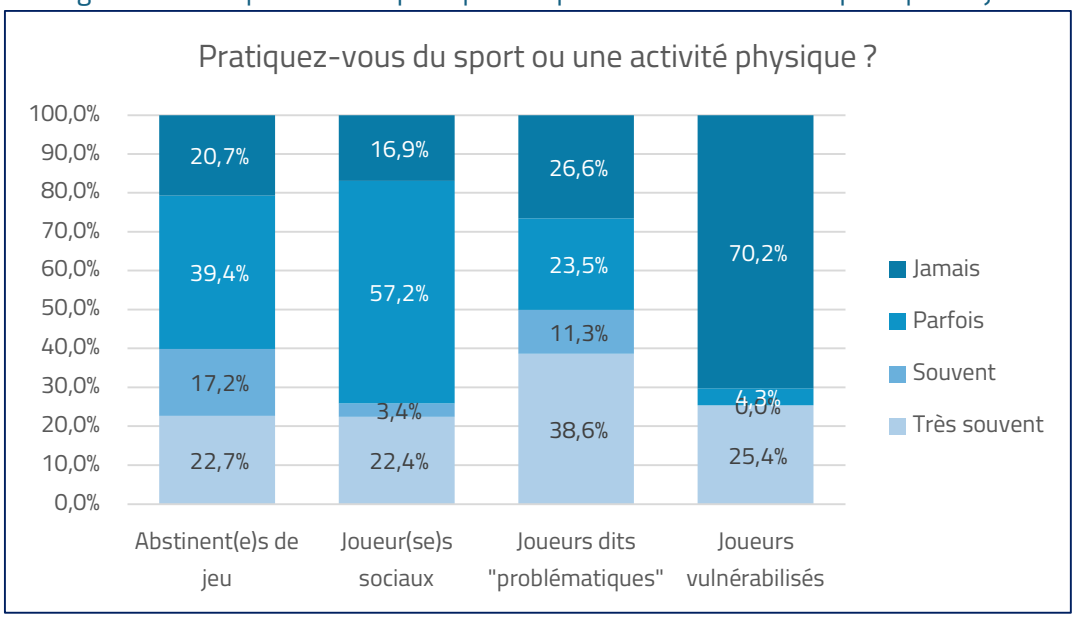
Pour les jeunes l'argent gagné au jeu est l'occasion de dépenses hédonistes, pour soi mais aussi souvent pour les autres : « *Une fois, j'ai gagné 5000 € pour mon anniversaire. J'ai acheté une voiture, j'avais analysé 10 matchs. Je fais des cadeaux à la famille, des vêtements pour mes 7 frères.* » (lycéen, 18 ans)
Sont souvent mentionnées également des consommations de substances :
« *Mais j'aime pas dépenser sur du sérieux quand je gagne. Si je gagne je me fais plaisir. Alors que si j'ai mérité, je dépense sérieux. Par exemple… je sais pas si je peux dire… avec l'argent du jeu je vais faire des sorties, des tables de chicha, des ballons, des puffs…* » (lycéen, 17 ans)
« *Après, je partage avec mes coéquipiers : 200 € de côté, et 100 € pour s'acheter des trucs. Moi, quand je gagne, je m'achète des puffs, je sors avec les amis, je vais faire la chicha.* » (lycéen, 16 ans)

4.3 Jeux d'argent, santé et sport

Sport et jeux d'argent, une relation ambivalente

Sport et jeux d'argent entretiennent une relation ambivalente. Nous avons vu que dans les motivations exposées par les joueurs, le goût pour le spectacle sportif et même que le fait d'adorer le sport constituaient des raisons de pratiquer les paris sportifs. Mais qu'en est-il concernant non plus le spectacle, mais la pratique en elle-même du sport ?

Figure 4.5 : Fréquence de la pratique de sport selon le niveau de pratique de jeu



Lecture : A la question « Pratiquez-vous du sport ou une activité physique ? », 20,7% des abstinents de jeu répondent « jamais ».

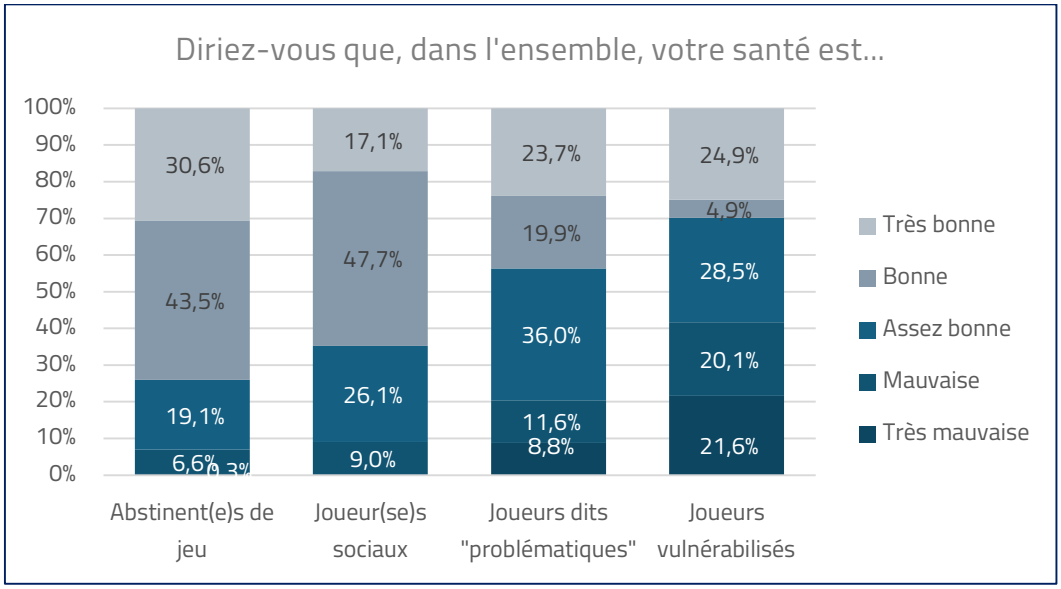
En comparaison des abstinents de jeu, les **joueurs sociaux tendent à pratiquer davantage le sport de façon occasionnelle** et déclarent moins souvent ne jamais faire de sport. Les joueurs dits

« problématiques » déclarent encore plus souvent ne jamais faire de sport, mais dans le même temps les sportifs réguliers sont plus nombreux également. Finalement, ce n'est que pour les **joueurs vulnérabilisés** que l'**absence de pratique sportive** devient massive. Pour ces derniers, si l'on met en parallèle avec leur consommation intensive de substances, se dessine un profil de polyconsommation particulièrement néfaste pour leur santé.

Intensité de jeu et bien-être

D'autres items permettent de mesurer le niveau de santé et de bien-être. Il apparait alors une relation linéaire entre santé perçue et intensité de la pratique de jeu : **plus la pratique de jeu est intense, moins la santé perçue est bonne**. Abstinents et joueurs sociaux déclarent majoritairement être en « très bonne » ou « bonne » santé, et 1 sur 10 se déclarent en « très mauvaise » ou « mauvaise » santé. En revanche, chez les joueurs dits « problématiques » et a fortiori vulnérabilisés la santé perçue est nettement moins bonne dans l'ensemble, ainsi 41,7% des joueurs vulnérabilisés déclarent être en « mauvaise » ou « très mauvaise santé ». Compte-tenu du jeune âge de la population interrogée (généralement en meilleure santé que des personnes plus âgées), ces réponses négatives soulignent une **forte dégradation de la santé chez certains jeunes joueurs**.

Figure 4.6 : Etat de santé selon le niveau de pratique de jeu

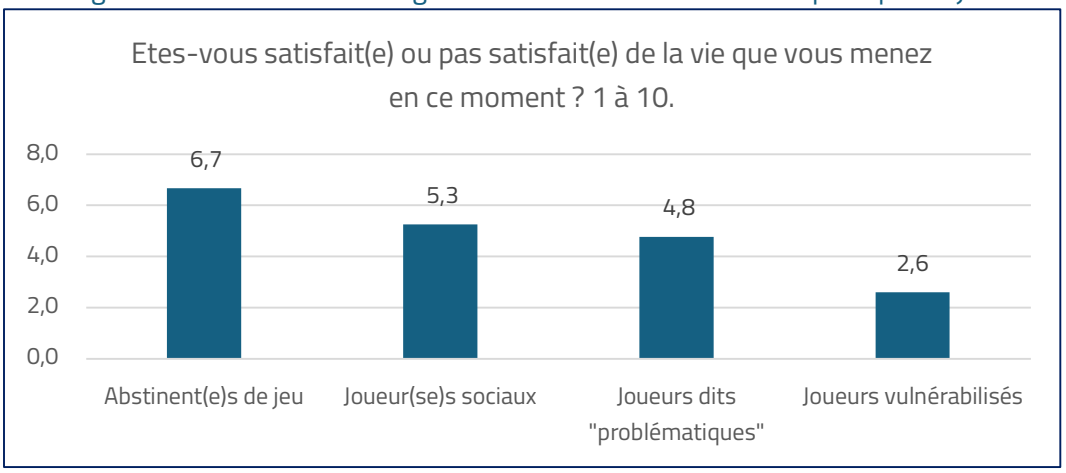


Lecture : A la phrase « diriez-vous que, dans l'ensemble, votre santé… » 30,6% des abstinents de jeu répondent « très bonne ».

Satisfaction à l'égard de sa propre vie et pratiques de jeux d'argent sont aussi liées de façon négative : la satisfaction à l'égard de sa propre vie baisse chez les jeunes à mesure que l'intensité de la pratique et les problèmes associés à celle-ci augmentent. Les scores moyens sont les plus élevés pour les abstinents (6,7 sur 10). Les joueurs sociaux se déclarent moins satisfaits de leur vie

en moyenne que les abstinents (5,3 sur 10). Les **joueurs vulnérabilisés ont des niveaux de satisfaction moyens très faibles (2,6 sur 10)**. La proportion de jeunes se disant pas du tout satisfaits est la plus élevée chez les joueurs vulnérabilisés, qui sont également les moins souvent très satisfaits.

Figure 4.7 : Satisfaction à l'égard de sa vie selon le niveau de pratique de jeu



Lecture : A la question « Etes-vous satisfait(e) ou pas satisfait(e) de la vie que vous menez en ce moment ? Donnez votre réponse sur une échelle allant de 1 (Pas du tout satisfait) à 10 (tout à fait satisfait). », le score moyen des abstinent(e)s de jeu est de 6,7/10.

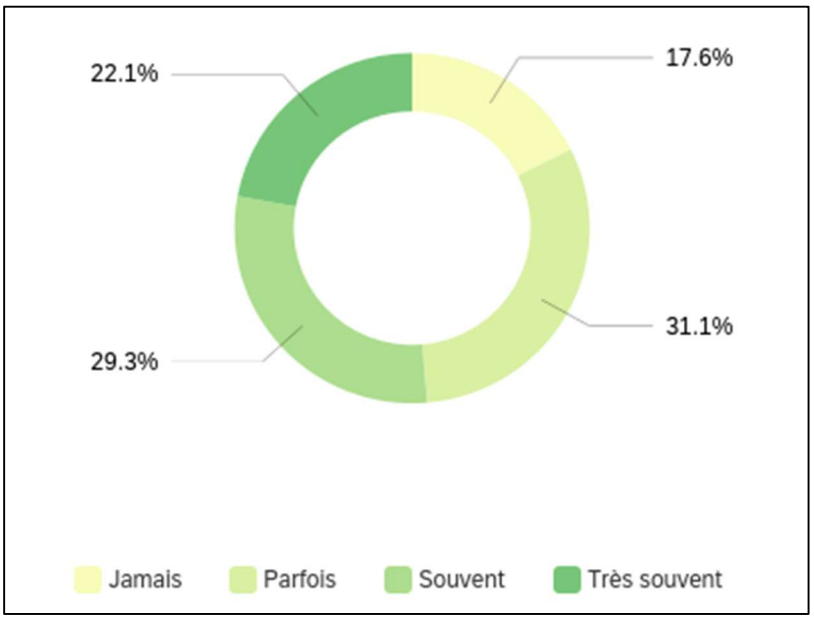
Chapitre 5 : Le rapport au marketing et à la prévention

5.1 Des jeunes fortement exposés aux pratiques commerciales des opérateurs de JAH

Exposition aux publicités

Les jeunes de Seine-Saint-Denis sont très fortement exposés aux publicités pour les JAH : **82,4% des jeunes de 13 à 25 ans ont vu ou entendu une publicité** pour les jeux d'argent au cours des derniers mois. 22,1% des jeunes déclarent avoir vu des publicités « très souvent ». Les mineurs (13-17 ans), en principe protégés par la loi, sont eux aussi très fortement exposés.

Figure 5.1 : Exposition à la publicité



Lecture : 22,1% des jeunes répondent « très souvent » à la question « Au cours des derniers mois avez-vous déjà vu ou entendu une publicité pour les jeux d'argent ? »

Les publicités sur internet, à la télévision et dans les espaces publics sont les plus fréquemment mentionnées. En ajoutant les publicités avec les sportifs, lors des rencontres sportives et les évènements sponsorisés, on constate que le spectacle sportif est un vecteur majeur de la publicité pour les jeux d'argent.

La loi française en matière de publicité pour les jeux d'argent

La loi française encadre la publicité pour les jeux d'argent, en particulier en matière de prévention du jeu des mineurs et de l'addiction.

Dans une perspective de **protection des mineurs** d'abord, les publicités sont interdites dans les « publications », les « services de communication audiovisuelle et dans les programmes de communication audiovisuelle » et « électronique à destination des mineurs », ainsi que dans « les salles de spectacles cinématographiques lors de la diffusion d'œuvres accessibles aux mineurs ». Par ailleurs les opérateurs de jeu n'ont pas le droit de financer ou parrainer des « événements à destination spécifique des mineurs »[11]. En termes de contenu, est interdite : 1. la « mise en scène de mineurs ou toute représentation de mineurs en situation d'achat » ; 2. inciter « les mineurs à considérer que les jeux d'argent et de hasard font naturellement partie de leurs loisirs » ; 3° la « mise en scène de personnalités ou personnages appartenant à l'univers des mineurs » ; 4. La publicité « orientée vers les enfants ou les adolescents, ou particulièrement attractive pour ceux-ci en raison notamment d'éléments visuels, sonores, verbaux ou écrits ».[12]

En matière de **prévention de l'addiction**, les publicités doivent obligatoirement inclure un message de mise en garde contre le jeu excessif ou pathologique ainsi que d'un message faisant référence au système d'information et d'assistance ». Il est en outre interdit de faire de la publicité auprès des personnes qui se sont auto-exclus ou interdites volontaires de jeu. Est interdite toute publicité qui :

1. « incite à une pratique de jeu excessive, banalise ou valorise ce type de pratique » ; 2. « suggère que jouer contribue à la réussite sociale » ; 3. « contient des déclarations infondées sur les chances qu'ont les joueurs de gagner ou les gains qu'ils peuvent espérer remporter ; 4. « suggère que jouer peut-être une solution face à des difficultés personnelles, professionnelles, sociales ou psychologiques » ; 5. « présente le jeu comme une activité permettant de gagner sa vie ou comme une alternative au travail rémunéré »[13].

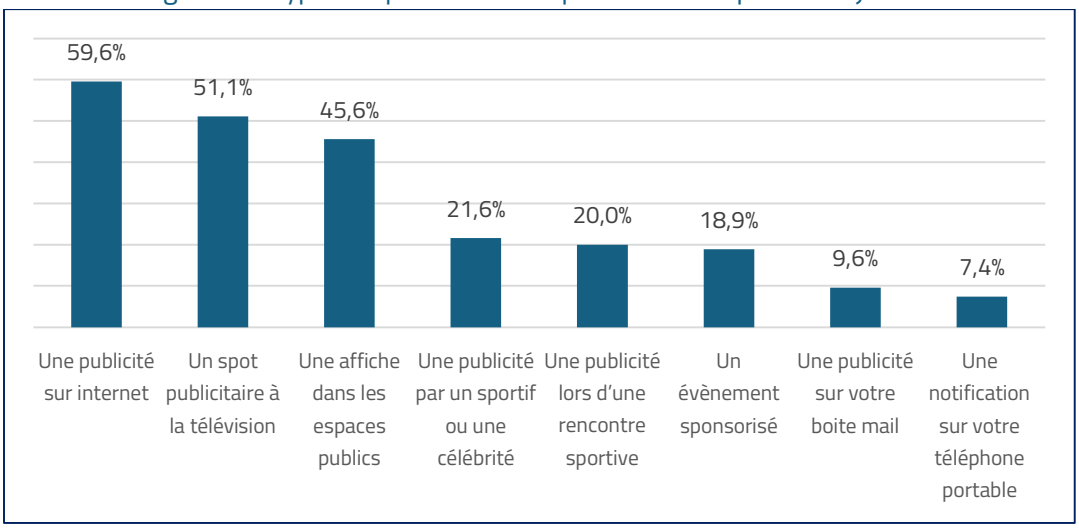
L'Autorité Nationale de Jeux (ANJ) approuve les stratégies promotionnelles, fixe des lignes directrices et peut interdire certaines communications (c'est le cas d'une seule publicité à ce jour, celle de Winamax « Tout pour la daronne »).

[11] Article L320-12 du code de la sécurité intérieure, ordonnance du 2 octobre 2019.

[12] Article D320-10.

[13] Article D320-9.

Figure 5.2 Types de publicités auxquelles sont exposés les jeunes



Lecture : A la question « Quel type de publicité pour les jeux d'argent avez-vous déjà vu ? (plusieurs réponses possibles) », 59,9% des jeunes déclarent « une publicité sur internet ».

Le rôle des influenceurs et des réseaux sociaux

18,2% des jeunes suivent des influenceurs en lien avec les jeux d'argent sur les réseaux sociaux, principalement pour les paris sportifs (près d'1 sur 2). De plus, 1 joueur sur 3 suit les conseils de *tipsters* proposant des conseils en paris sportifs. Parmi les joueurs, 41,1% ont déjà utilisé un bonus de bienvenu (*freebet*) ou une offre promotionnelle (cotes boostées).

« Tipsters », « freebets » et cotes « boostées », des techniques commerciales souvent trompeuses

Les « ***tipsters*** » sont des pronostiqueurs qui vendent leurs services sur les réseaux sociaux, relayés par certains influenceurs. Le plus souvent ils commercialisent des abonnements permettant soi-disant de gagner aux JAH, en mettant notamment en avant un train de vie luxueux sensé provenir de leurs méthodes de prédictions. Or laisser entendre qu'un service augmenterait les chances de gagner aux JAH est une pratique trompeuse qui peut constituer un délit.

Les « ***freebets*** » sont des offres de paris gratuits mis en avant par les opérateurs de jeu, souvent au moment de l'inscription afin d'attirer de nouveaux utilisateurs. Les opérateurs de jeu mettent en avant des sommes importantes (100 euros par exemple), présentées comme « offertes », alors même que seuls les éventuels gains issus d'un pari gagnant pourront être retirés par le joueur (et non cette somme prétendument offerte).

Les « **cote *boostées*** » sont des cotes augmentées volontairement par les bookmakers sur des paris sportifs. Il s'agit d'une stratégie commerciale pour les opérateurs afin d'attirer de nouveaux clients, ou de fidéliser certains parieurs. Elles permettent aussi d'orienter vers certains paris plus avantageux pour l'opérateur au détriment des joueurs ; c'est par exemple le cas des « combi boostés » qui sont des combinaisons de paris sur plusieurs rencontres permettant d'afficher des gains potentiels plus importants mais avec une espérance de gain plus faible.

Des sollicitations publicitaires qui agissent surtout sur les joueurs en difficulté

Parmi tous les jeunes, **1 sur 4 déclare avoir eu envie de jouer après une publicité** pour les jeux d'argent. Garçons et filles déclarent dans les mêmes proportions avoir eu envie de jouer après une publicité, et les mineurs sont exposés dans les mêmes proportions que les majeurs.

Cela signifie que pour la grande majorité des jeunes les publicités ne leur paraissent pas agir directement sur leur envie de jouer. Il est possible d'interpréter ce résultat comme le signe d'une capacité à adopter un regard critique, comme le laissent suggérer les jugements très négatifs exprimés à l'égard de la publicité et des opérateurs de jeu. Ainsi **82% des jeunes trouvent qu'« il y a trop de publicité pour les jeux d'argent »**. Et l'affirmation selon laquelle « les opérateurs de jeu cherchent à rendre les joueurs accros » fait l'objet d'un très large consensus (82,9%). Mais il n'est pas exclu que l'influence de la publicité se fasse aussi de façon plus inconsciente.

Publicité et recul critique des jeunes

Les publicités sont perçues comme un risque, mais souvent pour les autres : les adolescents les plus jeunes, qui n'ont pas encore « *la valeur de l'argent* » (« *à 14 ans pour eux c'est un rêve d'avoir beaucoup d'argent, mais ils vont dépenser bêtement* » lycéenne, 17 ans) ou les personnes « *addicts* » (« *en vrai t'es jeune, t'as pas vraiment ce recul, t'as l'impression que ça arrive seulement aux autres* » lycéen, 18 ans).

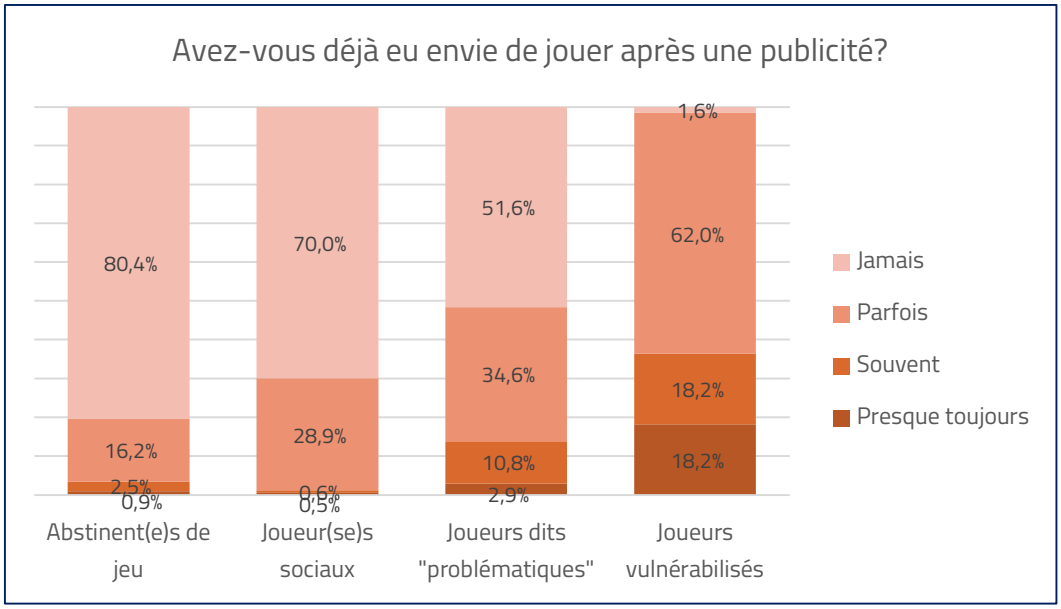
Les offres de paris gratuits sont aussi décrites comme particulièrement incitatives, même si nombre de jeunes revendiquent leur propre maîtrise du risque : « *régulièrement on reçoit des mails de [opérateur de jeu]. Si on dépose 10 euros on a 10 euros de freebets. Tout le temps on reçoit ça. Ça nous incite tout le temps. Après on n'est pas naïfs au point de… on n'a pas été impactés au point de devenir addict.* » (livreur, 22 ans)

A l'occasion du visionnage d'une publicité Winamax lors d'un entretien collectif, un des jeunes témoigne de son analyse critique : « *Les hommes sont comme des chats, et ils poursuivent tous la même chose, ils veulent tous gagner. A la fin ils ont peur de l'eau donc ils s'arrêtent, mais certains ils vont quand même sauter dans l'eau. Ca remet en question je trouve. Ils ont l'air idiots, vraiment bêtes. Les hommes sont comme des chats. Moi je trouve que c'est un but contre son camp cette pub. Ça donne vraiment pas envie.* » (collégien, 15 ans)

Concernant les influenceurs, les jeunes peuvent se montrer tantôt très convaincus, tantôt au contraire avoir une position de lucidité : « *Oui y a des influenceurs, des youtubeurs. Mais c'est leur travail. Ils font exprès de faire gagner, ça on sait que c'est de la pub mensongère.* » (collégien, 14 ans)

Mais c'est en se penchant sur l'intensité de la pratique de jeu que les différences en termes d'impact de la publicité sont les plus fortes. Si abstinents et joueurs sociaux déclarent majoritairement n'avoir jamais eu envie de jouer après une publicité, en revanche **chez les joueurs vulnérabilisés les publicités ont un impact sur leur désir de rejouer**. L'omniprésence actuelle de la publicité pour les jeux d'argent apparait donc comme une tentation forte pour les joueurs en difficulté.

Figure 5.3 : Avoir envie de jouer après une publicité selon l'intensité de la pratique de jeu



Lecture : 28,9% des joueurs « sociaux » déclarent avoir « parfois déjà eu envie de jouer après une publicité ».

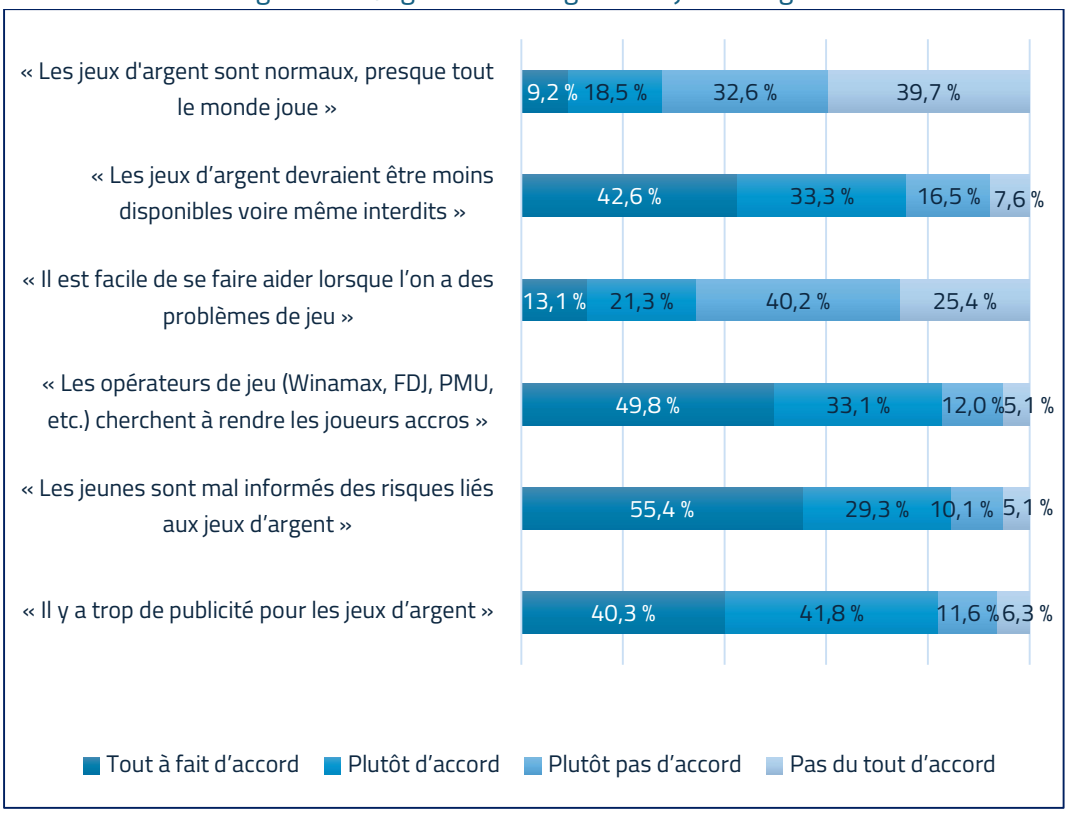
5.3 Une prévention encore très imparfaite

Des jeunes peu sensibilisés, mais pour la plupart percevant des risques

Les jeunes de Seine-Saint-Denis se sentent très majoritairement « **mal informés des risques** » liés aux jeux d'argent (75,6%). Mais dans le même temps, ils ont pour la plupart conscience que les jeux d'argent peuvent être une pratique risquée et dénoncent les pratiques des opérateurs de jeu. Ainsi les trois-quarts des jeunes estiment que « les jeux d'argent devraient être moins disponibles voire même interdits ». Et 82,9 % d'entre eux sont d'accord avec l'affirmation selon laquelle « les opérateurs de jeu (Winamax, FDJ, PMU, etc.) cherchent à rendre les joueurs accros ».

Les **femmes** tendent à **percevoir davantage les risques** associés aux jeux d'argent et à porter un **jugement plus sévère à l'endroit des opérateurs** de jeu et des dispositifs de prévention que les hommes.

Figure 5.4 : Jugements à l'égard des jeux d'argent



Lecture : A la question « Que pensez-vous des affirmations suivantes ? Il y a trop de publicité pour les jeux d'argent », 40,3% des jeunes répondent « Tout à fait d'accord ».

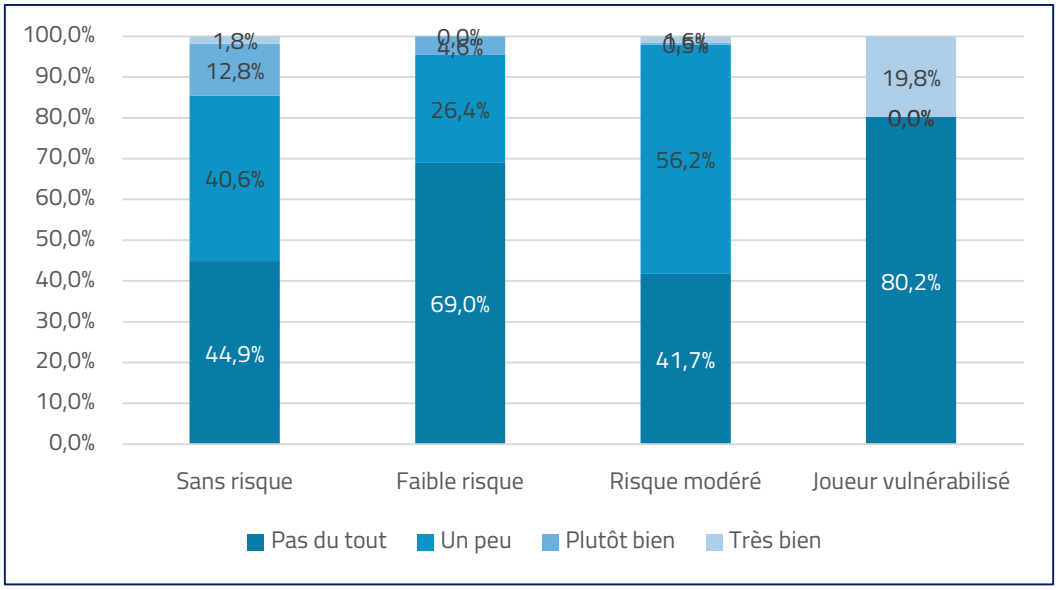
Une faible utilisation des dispositifs de prévention et réduction des risques

Les jeunes considèrent majoritairement qu'il n'est **pas « facile de se faire aider** lorsque l'on a des problèmes de jeu » (65,6%). Ils n'ont pas ailleurs une **connaissance que très imparfaite des dispositifs de prévention** aux addictions que la loi oblige les opérateurs de jeu à mettre en place. Ainsi 45,9 % de l'ensemble des joueurs ne connait « pas du tout » ces dispositifs, et 35,5% les connait seulement « un peu ».

Surtout, il semble que les joueurs vulnérabilisés aient pour la plupart une très mauvaise connaissance des dispositifs de prévention, sauf pour une minorité qui les connait très bien. Il y a donc deux profils : soit une très bonne connaissance (sans doute des joueurs souhaitant arrêter ou limiter leur pratique), soit pas de connaissance du tout. Chez les joueurs ayant une pratique risquée mais à un degré moindre, les dispositifs semblent en moyenne mieux connus, même si « un peu » seulement.

.

Figure 5.5 : Connaissance des dispositifs de réduction des risques des opérateurs de jeu selon l'intensité de la pratique de jeu



Lecture : A la question « La loi oblige les opérateurs de jeu (Winamax, Betclic, FDJ…) à mettre en place des mesures pour prévenir l'addiction au jeu. Est-ce que vous connaissez ces dispositifs de prévention ? », 45% des joueurs « sans risque » ont répondu « pas du tout ».

Concernant les dispositifs effectivement utilisés, ceux-ci le sont peu (moins d'un joueur sur 10 pour chaque dispositif), à l'exception des limites sur l'application, qui concerne près d'un joueur sur 3. Ce dispositif est difficilement contournable pour les joueurs en ligne, mais il ne concerne pas les joueurs en point de vente.

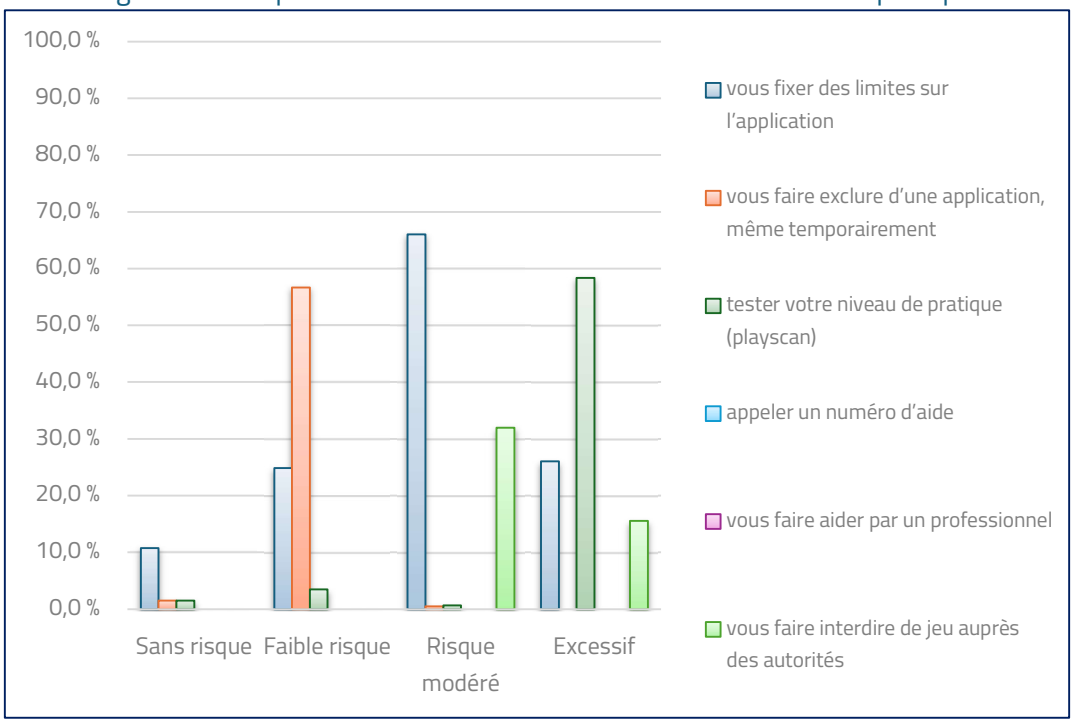
Figure 5.6 : Dispositifs de contrôle utilisés par les joueurs

se fixer des limites sur l'application	29,4 %
appeler un numéro d'aide	9,7 %
se faire exclure d'une application, même temporairement	9,5 %
se faire interdire de jeu auprès des autorités	9,5 %
tester votre niveau de pratique (playscan)	4,9 %
vous faire aider par un professionnel	3,2 %

Lecture : A la question « Est-ce que vous les avez déjà utilisés pour… », 29,4% des joueurs ont répondu « vous fixer des limites sur l'application ».

Ces dispositifs sont diversement utilisés selon l'intensité de la pratique de jeu. Ainsi les joueurs excessifs tendent à en faire un usage plus étendu, notamment tester son niveau de pratique, fixer des limites de jeu et se faire interdire auprès de autorités.

Figure 5.7 : Dispositifs de contrôle utilisés selon l'intensité de la pratique

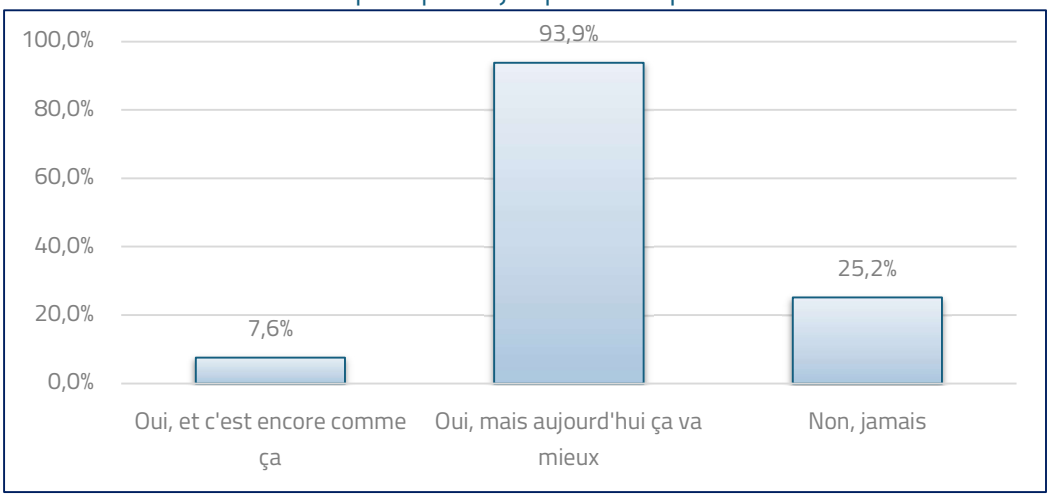


Lecture : A la question « Est-ce que vous les avez déjà utilisés pour… », 10,8% des joueurs « sans risque » ont répondu « vous fixer des limites sur l'application ».

5.4 Les paris gratuits (Omada, Mon Petit Prono) : une perspective pour la réduction des risques ?

Les applications de paris gratuits – qui permettent de jouer sur des rencontres sportives sans miser d'argent - sont parfois présentées comme des pratiques moins risquées pouvant être une alternative pour des joueurs en perte de contrôle. Il semble qu'il existe un lien entre sevrage d'un usage problématique de jeu et usage des paris gratuits. Alors que seuls 7,6% des jeunes déclarant toujours avoir un problème de jeu s'adonne aux sites de paris gratuits, la proportion monte à 93,9% chez ceux déclarant avoir connu des problèmes de jeu dans le passé mais aller mieux aujourd'hui. Cette différence considérable, significative statistiquement et avec un effet très fort semble suggérer que **les paris gratuits offrent une forme de substitutions aux paris sportifs pour les jeunes en phase de regain de contrôle**. A noter que les anciens joueurs problématiques faisant usage de ces applications déclarent pour la plupart ne le faire que « parfois » (75,7%) : c'est donc un usage occasionnel, qui ne remplace pas en intensité la pratique de JAH.

Figure 5.8 : Usage des applications de paris gratuits (Omada, Mon Petit Prono) selon la pratique de jeu passée et présente



Lecture : Parmi les jeunes ayant répondu « Oui, mais aujourd'hui ça va mieux » à la question « dans le passé (plus d'un an), avez-vous déjà eu le sentiment de jouer plus que vous ne devriez ? », 93,9% utilise des applications de paris gratuits.

Ce résultat mériterait confirmation à partir d'une étude plus spécifique, car il ne permet pas d'établir que ce sont ces applications qui permettent de regagner le contrôle sur sa pratique de jeu. Il suggère toutefois une perspective de réduction des risques. D'autant que ces applications n'ont pas été mentionnées dans les parcours d'initiation aux jeux d'argent.

Conclusion : Enseignements principaux et perspectives d'intervention

Principaux résultats

A la lumière de l'enquête PARIJEUNES, plusieurs enseignements importants peuvent être tirés sur les pratiques de JAH chez les jeunes de Seine-Saint-Denis, ainsi que sur leur exposition à la publicité et leur sensibilisation aux risques associés aux JAH.

Une expérimentation des JAH répandue

- Les jeux d'argent sont expérimentés par près d'un jeune de Seine-Saint-Denis sur trois. Malgré l'interdiction légale, les mineurs expérimentent dans des proportions importantes les JAH.
- 43% des jeunes hommes ont expérimenté les JAH, et 21% des jeunes femmes.
- Les JAH les plus populaires chez l'ensemble des jeunes sont les jeux à gratter, les loteries et les paris sportifs. Les jeunes adultes (18-25 ans) préfèrent les paris sportifs, les adolescents (13-17 ans) expérimentent surtout les paris dans les jeux vidéo (type *loot boxes*).
- Les jeunes actifs expérimentent davantage les JAH que les jeunes en études, et parmi les actifs ceux exerçant des professions d'ouvriers ou employés ont plus souvent expérimenté.
- Si un joueur sur deux dépenses moins de 10 euros par session de jeu, près d'un sur dix consacre plus 100 euros par session.

Une socialisation précoce

- L'initiation aux jeux d'argent chez les jeunes de Seine-Saint-Denis se fait le plus souvent à l'adolescence, en moyenne à l'âge de 15,5 ans ; les garçons commençant deux ans plus tôt que les filles.
- Les jeunes femmes sont initiées aux JAH par leurs parents principalement à travers les jeux à gratter et les loteries, alors que les jeunes hommes le sont plutôt par leurs amis, surtout les paris sportifs.
- Avoir des parents eux-mêmes joueurs conditionne en grande partie le niveau de pratique.

Facteurs de vulnérabilité

- Difficultés financières, expériences de discriminations et certains milieux familiaux (familles monoparentales en particulier) contribuent à une pratique de jeu plus à risque.
- La pratique religieuse exerce un rôle ambivalent, à la fois en favorisant l'abstinence mais aussi en ne protégeant pas des excès ceux qui jouent.

- Les problèmes liés aux JAH font partie du quotidien de nombreux jeunes : un jeune séquano-dyonisien sur trois déclare connaitre dans son entourage une ou plusieurs personnes ayant des problèmes avec les jeux d'argent.

Des niveaux d'usages contrastés

- On distingue les joueurs « sociaux », dont la pratique ne présente pas de risque particulier (16,7% de l'ensemble des jeunes), et les joueurs « vulnérabilisés », pour qui les JAH causent des dommages importants (2,7%). 67,9% des jeunes sont abstinents de jeu, c'est-à-dire qu'ils n'ont jamais expérimenté la pratique.
- Parmi les joueurs, un sur deux a une pratique de JAH à risque : jouer pour se refaire, augmenter les mises pour éprouver les mêmes sensations et miser plus que l'on ne peut se permettre sont les comportements les plus fréquemment observés.

Des motivations à jouer multiples, qui varient selon les jeunes

- Le premier ressort motivationnel à la pratique de jeu a trait à la dimension financière et aux perspectives supposées que les jeux d'argent offrent en termes d'acquisition rapide de sommes d'argent.
- Une deuxième dimension essentielle tient à la reconnaissance des pairs par la pratique de jeu (motivation statutaire). Viennent ensuite les motivations hédonistes (liées aux sensations procurées par la prise de risque), escapiste (le jeu comme échappatoire du quotidien et des soucis) et de sociabilité (être avec ses amis).
- Les jeunes femmes sont plutôt motivées par l'envie de changer de vie et la dimension de sociabilité.
- Les jeunes hommes cherchent à gagner de l'argent rapidement (notamment pour financer des consommations dites de plaisir, apprécient l'excitation du jeu et ont envie de reconnaissance.
- Les joueurs vulnérabilisés investissent de nombreuses significations dans les JAH ; ce qui les distingue c'est une motivation escapiste forte.
- Les consommations de substances psychoactives (tabac, alcool, cannabis) sont corrélées à la pratique de JAH.
- Les pertes de contrôle numériques ne sont en revanche pas toujours associées aux JAH : si intensité de pratique de jeux vidéo et de JAH vont de pair, à l'inverse la perte de contrôle dans l'usage d'internet et des réseaux sociaux est moins fréquente chez les joueurs vulnérabilisés.

Une surexposition à la publicité et une prévention défaillante

- Les jeunes séquano-dynoisiens sont fortement exposés aux publicités pour les JAH, y compris les mineurs. Ces publicités constituent des incitations fortes, dont les jeunes ont conscience et pour lesquelles ils se montrent critiques.

- La sensibilisation aux risques parait très insuffisante et les dispositifs de réduction des risques sont très mal connus.

Recommandations

A la lumière des résultats présentés dans cette enquête plusieurs recommandations peuvent être formulées :

Recommandation 1 : Sensibiliser les professionnels de la jeunesse et les parents aux risques et dommages liés aux JAH

Les professionnels de la jeunesse sont exposés aux problématiques associées aux JAH sans disposer des ressources pour y répondre. Sensibiliser les professionnels aux risques associés aux JAH et leur donner des outils d'intervention parait nécessaire.
Les parents jouent parfois un rôle d'initiation aux JAH, dont les risques ne sont pas toujours perçus. Ils ne sont par ailleurs le plus souvent pas au courant de la pratique de jeu de leur enfant. Agir sur la relation parentale et impliquer les parents peut apparaitre un levier d'intervention. Alternativement la mobilisation d'adultes (éducateur, enseignant, professionnel médico-social, etc.) ou de pairs pouvant exercer un rôle de référent peut être une voie à explorer.

Recommandation 2 : Développer des campagnes de prévention auprès des adolescents

Les jeunes sont très mal informés des risques associés à la pratique des jeux d'argent et de hasard. Il est donc essentiel de développer des interventions de sensibilisation aux JAH et notamment leurs dangers. L'âge d'initiation aux jeux d'argent étant très précoce (entre 14 et 15 ans), il est donc préférable de cibler les jeunes adolescents, dans une perspective de prévention primaire. Les collèges paraissent un cadre propice (en classe de 3ème par exemple) ou via d'autres structures accueillant des adolescents.
Les interventions pourront donner aux jeunes les clés pour développer leur esprit critique vis-à-vis des promesses de gains financiers, statutaires ou hédonistes des opérateurs de jeu, notamment en analysant les réalités statistiques associées aux espérances de gain, au fonctionnement de l'industrie des jeux d'argent, aux logiques marketing à l'œuvre et aux techniques commerciales trompeuses.
Les interventions viseront à permettre de développer les compétences psycho-sociales des jeunes leur permettant d'avoir une pratique maitrisée de JAH et devront tenir compte des facteurs de vulnérabilité identifiés.

Recommandation 3 : Interventions ciblées de réduction des risques et dommages sur les jeunes vulnérabilisés

Si la part de jeunes concernée par une pratique de jeu particulièrement préoccupante n'est que de 2,7% dans notre échantillon, cela pourrait représenter plus de 7 500 jeunes Séquano-Dyonisiens en projetant ces données[14]. Un ciblage de ces jeunes vulnérabilisés pourrait être intéressant : le soutien aux joueurs vulnérabilisés doit être apporté sur les dimensions liées aux pertes financières, à la santé mentale dégradée et à l'isolement relationnel dont le jeu d'argent peut être à la fois une cause et une conséquence.

Recommandation 4 : Renforcer l'information sur les dispositifs obligatoires de réduction des risques

Les opérateurs de jeu ont l'obligation légale de repérer et venir en aide aux joueurs en difficulté ; or cela ne semble pas appliqué car les joueurs vulnérabilisés sont toujours exposés aux publicités des opérateurs de jeu et méconnaissent largement les dispositifs existants. Il apparait essentiel que les contrôle sur cette obligation soient renforcés. Par ailleurs l'information sur les dispositifs devrait faire l'objet de communications plus importantes et ciblées auprès des joueurs – via des publicités ou des fenêtres pop-up incontournables lors des sessions de jeu en ligne.

Recommandation 5 : Interdire ou fortement limiter les publicités pour les JAH

L'exposition publicitaire des mineurs, ainsi que des joueurs vulnérabilisés, apparaissent à la lumière de cette enquête comme excessivement importantes. Dans une perspective de santé publique la publicité pour les JAH devrait être interdite ou fortement limitée. La limitation de la publicité est une mesure considérée en santé publique comme ayant un rapport coût-bénéfice très positif. Plusieurs pays européens (Belgique, Espagne, Italie) ont pris des mesures allant dans ce sens au cours des derniers mois, la France devrait s'en inspirer.

Recommandation 6 : Moratoire sur l'autorisation de nouveaux JAH

L'extension de l'offre de jeux disponibles (à la fois en ligne et en points de vente) au cours des dernières années est un facteur majeur de l'accroissement des dommages causés par la pratique de jeu. En particulier, l'ouverture à la concurrence des paris sportifs en ligne a contribué à sa grande popularité actuelle auprès des jeunes. Les propositions de légalisation des casinos en ligne ou d'ouverture de nouveaux casinos terrestres présentent des risques considérables en termes de

[14] 2,7% des 283 861 jeunes de 13 à 25 ans habitant en Seine-Saint-Denis, selon les données du recensement de 2020 de l'INSEE.

santé publique. Il faut à minima stopper l'extension de l'offre de JAH légales pour mieux l'encadrer, cela peut prendre la forme d'un moratoire sur l'autorisation de nouveaux jeux sur le marché que pourrait appliquer l'ANJ dès maintenant.

Recommandation 7 : Obliger les opérateurs de jeu à informer les joueurs sur les pertes moyennes pour chaque jeu et le total des pertes accumulées

Parmi les témoignages des jeunes recueillis il apparait que la maitrise du risque associé aux JAH passe par des techniques de gestion budgétaire et émotionnelle, notamment par la consultation des dépenses faites au jeu. Actuellement l'information proposée par les opérateurs sur les espérances de gain des jeux est souvent peu visible et incite à s'exagérer les chances de gagner. La loi devrait imposer aux opérateurs de fournir une meilleure information, notamment en temps réel sur les pertes moyennes pour chaque jeu et les pertes accumulées des joueurs lors des sessions de jeu. L'information donnée aux joueurs devrait être factuelle, en indiquant par exemple « le mois passé vous avez perdu X euros » ou « en moyenne, les joueurs perdent X euros par session à ce jeu ».

Recommandation 8 : Imposer aux opérateurs des limites de mises maximales

Les joueurs vulnérabilisés peuvent lors d'une session de jeu perdre le contrôle sur les montants misés au jeu. Or il n'existe pas dans la plupart des JAH de limites sur les montants qui peuvent être misés, ni par jeu, ni par session ou par semaine par exemple. Imposer des limites maximales de mises (en particulier avant 25 ans) serait une mesure protectrice. La mesure est efficace, elle a été mise en place par exemple pour certaines loteries instantanées en France ou en Grande-Bretagne pour certaines machines à sous.

Recommandation 9 : Créer une carte nominative de jeu

La loi actuelle ne permet pas pour un joueur qui souhaite limiter sa consommation ou se faire interdire de jeu d'être limité sur tous les sites de JAH et en points de ventes. La création d'une carte nominative de jeu permettrait à chaque joueur de suivre sa consommation, de se fixer des limites de jeu ou de se faire interdire de jeu à la fois en ligne et en points de vente. La carte nominative de jeu devrait être présentée avant d'effectuer une mise dans les points de vente, les bureaux de tabac, les casinos, les cercles de jeu et en ligne.

Recommandation 10 : Tester les applications de paris gratuits pour la réduction des risques

Les applications de paris gratuits semblent offrir une perspective intéressante en termes de réduction des risques. En satisfaisant des motivations statutaires et hédonistes associées au spectacle sportif, sans comporter les mêmes risques financiers, elles pourraient offrir une alternative pour les jeunes parieurs. Toutefois il est recommandé que ces applications marquent nettement la frontière avec les paris sportifs, que ce soit en évitant la publicité pour les opérateurs de jeu sur la plateforme ou en prenant garde à ne pas développer des dispositifs de monétisation qui se rapprocheraient de jeux d'argent. Une expérimentation parait nécessaire.

Liste des figures

Figure 1.1 : Types de jeux pratiqués par les jeunes de 13 à 25 ans 11
Figure 1.2 : Types de jeux d'argent pratiqués selon l'âge 12
Figure 1.3 : Types de jeux d'argent pratiqués selon le sexe 13
Figure 1.4 : Nombre de formes de JAH (loterie, grattage, paris sportifs, etc.) pratiqués selon le sexe 14
Figure 1.5 : Types de jeux d'argent pratiqués selon la situation professionnelle 15
Figure 1.6 : Types de jeux d'argent pratiqués selon le statut socioprofessionnel 15
Figure 1.7 : Types de jeux d'argent pratiqués selon le statut socioprofessionnel du père 16
Figure 1.8 : Usage d'internet pour la pratique de JAH selon le sexe 18
Figure 1.9 : Lieu de pratique du jeu en ligne selon le sexe 18
Figure 1.10 : Type de jeux pratiqués selon l'usage d'Internet 19
Figure 1.11 : Fréquence de la pratique de jeu 20
Figure 1.12 : Nombre d'heures consacrées aux jeux d'argent par semaine 20
Figure 1.13 : Dépenses d'argent par session de jeu 21
Figure 1.14 : Dépenses par session de jeu selon les revenus du foyer 22
Figure 1.15 : Pertes de jeu moyennes par semaine 23
Figure 1.16 : Entourage ayant un problème de jeu 25
Figure 1.17 : Conduites à risque en matière de jeu (selon les critères de l'ICJE) 26
Figure 2.1 : Age d'initiation aux JAH 27
Figure 2.2 : Age d'initiation selon le sexe 28
Figure 2.3 : Personne initiatrice selon le sexe 29
Figure 2.4 : Pratique de jeu du jeune selon le niveau de pratique d'un des parents 30
Figure 2.5 : Pratique de jeu des parents et acceptation familiale de la pratique de jeu 30
Figure 2.6 : Sentiment que le jeu est un activité risquée selon le mode d'initiation 31
Figure 2.7 : Jugement sur la pratique de jeu comme « normale car répandue » selon le profil de pratiquant 33
Figure 2.8 : Gains aux jeux d'argent dans l'entourage selon le profil de jeu 34
Figure 2.9 : Niveau de pratique de jeu selon la situation financière 34
Figure 2.10 : Sentiment d'avoir subi des discriminations selon la pratique de jeu 36
Figure 2.11 : Opinion sur les jeux d'argent selon la pratique religieuse 37
Figure 2.12 : Pratique religieuse selon le niveau de pratique de jeu 37
Figure 2.13 : Niveau de pratique selon la situation de famille 39
Figure 3.1 : Répartition des profils de jeu dans la population des jeunes 40
Figure 3.2 : Types de jeu pratiqués par les joueurs excessifs vs les joueurs à faible risque 42
Figure 3.3 : Santé mentale ressentie chez les joueurs vulnérabilisés 44
Figure 3.4 : Dommages au cours des 12 derniers mois 45
Figure 3.5 : Motivations à jouer aux JAH 46

Figure 3.6 : Consommations de substances psychoactives chez les joueurs vulnérabilisés 46
Figure 3.7 : Pertes de contrôle sur les pratiques numériques.....47
Figure 3.8 : Types de publicités 48
Figure 4.1 : Motivations des jeunes joueurs.....49
Figure 4.2 : Motivations au jeu selon le sexe.....51
Figure 4.3 : Motivations à jouer selon la pratique de jeu (joueurs vulnérabilisés vs joueurs sociaux) 52
Figure 4.4 : Consommations de substances et pertes de contrôle numériques selon la pratique de jeu 54
Figure 4.5 : Fréquence de la pratique de sport selon le niveau de pratique de jeu.....55
Figure 4.6 : Etat de santé selon le niveau de pratique de jeu 56
Figure 4.7 : Satisfaction à l'égard de sa vie selon le niveau de pratique de jeu 57
Figure 5.1 : Exposition à la publicité.....58
Figure 5.2 Types de publicités auxquelles sont exposés les jeunes 60
Figure 5.3 : Avoir envie de jouer après une publicité selon l'intensité de la pratique de jeu.....62
Figure 5.4 : Jugements à l'égard des jeux d'argent.....63
Figure 5.5 : Connaissance des dispositifs de réduction des risques des opérateurs de jeu selon l'intensité de la pratique de jeu 64
Figure 5.6 : Dispositifs de contrôle utilisés par les joueurs.....64
Figure 5.7 : Dispositifs de contrôle utilisés selon l'intensité de la pratique.....65
Figure 5.8 : Usage des applications de paris gratuits (Omada, Mon Petit Prono) selon la pratique de jeu passée et présente.....66

Annexe : Questionnaire

Début de bloc: Introduction de l'étude

Le Conseil départemental de Seine-Saint-Denis réalise actuellement une étude sur les jeux d'argent et de hasard auprès des jeunes de 13 à 25 ans vivant en Seine-Saint-Denis, que vous jouiez aux jeux d'argent ou pas. Vos réponses seront traitées de façon strictement anonyme et confidentielle conformément aux principes éthiques de la recherche et à la Loi Informatique & Libertés. Ce n'est pas un test, il n'y a donc pas de bonne ou de mauvaise réponse.

Fin de bloc: Introduction de l'étude

Début de bloc: Données sociodémographiques de base

Q1 Dans quelle ville habitez-vous ?

▼ Aubervilliers (93001) ... Aucune de ces villes

Passer à : Fin de l'enquête Si Dans quelle ville habitez-vous ? = Aucune de ces villes

Q2 Quel âge avez-vous ?

▼ Moins de 13 ans ... Plus de 25 ans

Passer à : Fin de l'enquête Si Quel âge avez-vous ? = Moins de 13 ans
Passer à : Fin de l'enquête Si Quel âge avez-vous ? = Plus de 25 ans

Q3 Etes-vous…

- ○ Un homme
- ○ Une femme
- ○ Autre

Q4 Quelle est actuellement votre situation professionnelle ?

- ○ étudiant(e), lycéen(ne), collégien(ne) en formation ou en stage non rémunéré
- ○ apprenti(e) ou en stage rémunéré
- ○ en emploi
- ○ au chômage (inscrit(e) ou non à Pôle Emploi)
- ○ femme ou homme au foyer
- ○ autre situation (abandon des études, déscolarisé(e), en congés longue durée, personne handicapée, etc.)

Passer à : Q5 Si Quelle est actuellement votre situation professionnelle ? = apprenti(e) ou en stage rémunéré
Passer à : Q5 Si Quelle est actuellement votre situation professionnelle ? = femme ou homme au foyer
Passer à : Q5 Si Quelle est actuellement votre situation professionnelle ? = autre situation (abandon des études, déscolarisé(e), en congés longue durée, personne handicapée, etc.)

Afficher cette question :
If Quelle est actuellement votre situation professionnelle ? = apprenti(e) ou en stage rémunéré
Or Quelle est actuellement votre situation professionnelle ? = en emploi
Or Quelle est actuellement votre situation professionnelle ? = au chômage (inscrit(e) ou non à Pôle Emploi)

Q5 A quelle catégorie appartient votre profession actuelle (ou ancienne profession si vous êtes au chômage) ?

- ○ Ouvrier(ère), conducteur(rice), magasinier(ière)...
- ○ Employé(e) de bureau, de commerce, de service...
- ○ Enseignant(e), agent(e) de maîtrise, technicien(ne), intermédiaire de la santé, du travail social...
- ○ Ingénieur(e), professeur(e), scientifique, cadre, directeur(rice) général(e)...
- ○ Artisan, commerçant(e) ou chef(fe) d'entreprise...
- ○ Inconnu. Indiquer profession :

_____

Afficher cette question :
If Quelle est actuellement votre situation professionnelle ? = étudiant(e), lycéen(ne), collégien(ne) en formation ou en stage non rémunéré

Q6 Quel est votre niveau d'études ?

- ○ Collège
- ○ CAP, BEP ou équivalent
- ○ Lycée général, technologique ou professionnel
- ○ Etudes supérieures 1er cycle (Bachelor, Licence, etc.)
- ○ Etudes supérieures 2eme et 3eme cycle (Master, Doctorat, etc.)

Afficher cette question :
If Quelle est actuellement votre situation professionnelle ? != étudiant(e), lycéen(ne), collégien(ne) en formation ou en stage non rémunéré

Q7 Quel est votre plus haut niveau de diplôme atteint ?

- ○ Aucun diplôme
- ○ Brevet des collèges
- ○ CAP, BEP ou équivalent
- ○ Baccalauréat, brevet professionnel ou équivalent
- ○ Diplôme de l'enseignement supérieur de niveau bac + 2
- ○ Diplôme de l'enseignement supérieur de niveau bac + 3 ou bac + 4
- ○ Diplôme de l'enseignement supérieur de niveau bac + 5 ou plus

Fin de bloc: Données sociodémographiques de base

Début de bloc: introduction bloc jeux d'argent

Vous allez répondre à des questions sur les jeux d'argent et de hasard, comme par exemple les paris sportifs, le casino ou les tickets à gratter, en bureau de tabac ou sur internet.

Fin de bloc: introduction bloc jeux d'argent

Début de bloc: Pratiques de jeu

Q8 Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour…

- [ ] des jeux de loterie ou de tirage tels que : loto, Euromillion, Amigo, etc.
- [ ] des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc.
- [ ] des courses de chevaux du PMU ou d'autres opérateurs (paris hippiques)
- [ ] des paris sportifs (hors courses hippiques), par exemple sur Winamax, Betclic, Parions Sports, etc.
- [ ] des paris sur des compétitions de « e-sport », par exemple League of legend ou Star Craft
- [ ] du poker
- [ ] des jeux de casino tels que les machines à sous, la roulette, le Black Jack
- [ ] des paris sur les marchés financiers (FOREX, options binaires)
- [ ] des paris inclus dans les jeux vidéo (skins, loot boxes, etc.)
- [ ] des paris incluant des NFT (Sorare)
- [ ] des cryptommonnaies (Bitcoins, Ethereum, etc.)
- [ ] d'autres jeux _____
- [ ] aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Passer à : Q22 Si Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… = aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q9 Au cours des douze derniers mois, à quelle fréquence avez-vous joué en moyenne (donner une estimation même approximative) ?

- ○ Au moins une fois par jour
- ○ Au moins une fois par semaine
- ○ Au moins une fois par mois
- ○ Au moins une fois dans l'année

Q10 Quel est votre plus <u>gros gain</u> au jeu ? Indiquer la somme en euros.

_____

Q11 Quel est votre plus <u>grosse perte</u> au jeu ? Indiquer la somme en euros.

_____

Q12 Habituellement, combien d'argent dépensez-vous à chaque session de jeu (sans inclure les gains remis au jeu) ?

- ○ Moins de 5 euros
- ○ Entre 5 et 10 euros
- ○ Entre 10 et 20 euros
- ○ Entre 20 et 50 euros
- ○ Entre 50 et 100 euros
- ○ Entre 100 et 500 euros
- ○ Plus de 500 euros

Q13 En moyenne, combien d'argent vous <u>misez</u> au jeu par semaine ?

- ○ Moins de 5 euros
- ○ Entre 5 et 10 euros
- ○ Entre 10 et 50 euros
- ○ Entre 50 et 100 euros
- ○ Entre 100 et 200 euros
- ○ Entre 200 et 500 euros
- ○ Plus de 500 euros

Q14 En moyenne, combien d'argent vous <u>perdez</u> au jeu par semaine ?

- ○ Moins de 5 euros
- ○ Entre 5 et 10 euros
- ○ Entre 10 et 50 euros
- ○ Entre 50 et 100 euros
- ○ Entre 100 et 200 euros
- ○ Entre 200 et 500 euros
- ○ Plus de 500 euros

Q15 En moyenne, combien de <u>temps</u> passez-vous à jouer à des jeux d'argent et paris sportifs par semaine, y compris le temps passé à la préparation de vos paris ?

- ○ Moins d'1 heure
- ○ Entre 1 et 5 heures
- ○ Entre 5 et 10 heures
- ○ Entre 10 et 20 heures
- ○ Plus de 20 heures

Q16 Avez-vous utilisé internet pour pratiquer les jeux d'argent ou paris sportifs ?

- ○ Oui, et vous jouez uniquement sur internet
- ○ Oui, vous jouez sur internet et ailleurs
- ○ Non, vous n'utilisez jamais internet pour jouer à ces jeux

Passer à : Q17 Si Avez-vous utilisé internet pour pratiquer les jeux d'argent ou paris sportifs ? = Non, vous n'utilisez jamais internet pour jouer à ces jeux

Q17 Lorsque vous jouez en ligne (y compris la préparation des paris), c'est plutôt ? (plusieurs réponses possibles)

- [ ] A la maison
- [ ] Chez des amis
- [ ] Dans les transports
- [ ] Au travail/université/lycée ou collège
- [ ] Au café/bar
- [ ] Dans la rue

Q18 A quel âge avez-vous joué de l'argent pour la première fois ?

▼ 5 ... 25

Q19 Avec qui avez-vous joué pour la première fois/qui vous a initié ?

- ○ Père
- ○ Mère
- ○ Autre parent (e)
- ○ Ami (e)
- ○ Collègue
- ○ Camarade de classe
- ○ Seul (e)

Q20 A quel jeu avez-vous joué pour la première fois ?

- [ ] des jeux de loterie ou de tirage tels que : loto, Euromillion, Amigo, etc.
- [ ] des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc.
- [ ] des courses de chevaux du PMU ou d'autres opérateurs (paris hippiques)
- [ ] des paris sportifs (hors courses hippiques), par exemple sur Winamax, Betclic, Parions Sports, etc.
- [ ] des paris sur des compétitions de « e-sport », par exemple League of legend ou Star Craft
- [ ] du poker
- [ ] des jeux de casino tels que les machines à sous, la roulette, le Black Jack
- [ ] des paris sur les marchés financiers (FOREX, options binaires)
- [ ] des paris inclus dans les jeux vidéo (skins, loot boxes, etc.)
- [ ] des paris incluant des NFT (Sorare)
- [ ] des cryptommonnaies (Bitcoins, Ethereum, etc.)
- [ ] d'autres jeux _____

Q21 Que pensent vos parents (père ou mère) de votre pratique de jeu ?

- ○ Ils sont complètement au courant et approuvent
- ○ Ils sont complètement au courant mais désapprouvent
- ○ Ils sont peut-être au courant
- ○ Ils ne sont pas au courant

Q22 Avez-vous déjà vu votre père ou votre mère jouer à des jeux d'argent et de hasard ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Q23 Un de vos parents a-t-il rencontré des problèmes avec sa pratique de jeu ?

- Jamais
- Parfois
- Souvent
- Très souvent

Q24 Selon vous, les jeux d'argent sont-ils une activité risquée ?

- Jamais
- Parfois
- La plupart du temps
- Presque toujours

Fin de bloc: Pratiques de jeu

Début de bloc: Intensité de la pratique de jeu

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour... != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q25 Au cours des douze derniers mois, par rapport à vos activités de jeux d'argent et de hasard…

	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque toujours
avez-vous misé plus d'argent que ce que vous pouviez vous permettre de perdre ?	○	○	○	○
avez-vous eu besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation ?	○	○	○	○
avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous avez perdu en jouant ?	○	○	○	○
avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer ?	○	○	○	○
avez-vous déjà senti que vous aviez peut-être un problème avec le jeu ?	○	○	○	○
le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'angoisse ?	○	○	○	○
des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu ?	○	○	○	○
vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières à vous ou à votre entourage ?	○	○	○	○
vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?	○	○	○	○

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q26 Au cours des douze derniers mois, vos activités de jeu…

- [ ] vous ont conduit à emprunter de l'argent, prendre un crédit, faire des dettes
- [ ] ont causé à vous ou à l'un de vos proches du stress prenant la forme de culpabilité, d'anxiété ou de dépression
- [ ] ont causé des problèmes dans votre relation avec votre conjoint(e) ou partenaire, ou avec vos ami(e)s proches ou votre famille
- [ ] vous ont poussé(e) à négliger vos enfants ou votre famille
- [ ] ont entraîné des problèmes de santé ou des blessures pour vous ou pour l'un de vos proches
- [ ] vous ont causé des problèmes au travail ou à l'école, ou à l'un de vos proches, ou vous ont fait manquer de temps à l'école ou au travail
- [ ] vous ont incité(e) ou ont incité l'un de vos proches à faire des chèques sans provision, à prendre de l'argent qui ne vous appartenait pas ou qui ne lui appartenait pas, ou à commettre d'autres actes illégaux
- [ ] vous ont fait perdre un emploi ou arrêter vos études
- [ ] ont entraîné une séparation ou un divorce
- [ ] vous ont-elles déjà fait penser au suicide
- [ ] rien de tout cela

Q27 Connaissez-vous une ou plusieurs personnes dans votre entourage qui ont des problèmes avec le jeu d'argent ?

- ○ Oui, et il s'agit de personnes proches
- ○ Oui, mais il ne s'agit pas de personnes proches
- ○ Non, vous ne connaissez personne dans ce cas

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q28 Dans le passé (plus d'un an), avez-vous déjà eu le sentiment de jouer plus que vous ne devriez ?

- ○ Non, jamais
- ○ Oui, mais aujourd'hui ça va mieux
- ○ Oui, et c'est encore comme ça

Fin de bloc: Intensité de la pratique de jeu

Début de bloc: Significations sociales

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour... != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q29 Que pensez-vous des affirmations suivantes ?

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord
"je joue pour gagner de l'argent rapidement"	○	○	○	○
"je joue pour m'acheter ce dont j'ai besoin"	○	○	○	○
"je joue pour espérer changer de vie en devenant riche"	○	○	○	○
"je joue pour le plaisir et les émotions fortes "	○	○	○	○
"je joue pour tenter ma chance"	○	○	○	○
"je joue pour être avec mes amis"	○	○	○	○
"je joue pour battre les autres joueurs ou l'opérateur (fdj, pmu, winamax)"	○	○	○	○
"je joue pour faire comme les autres"	○	○	○	○
"je joue pour montrer aux autres ma valeur"	○	○	○	○
"je joue pour oublier mes soucis"	○	○	○	○
"je joue pour échapper à la routine du quotidien"	○	○	○	○
"je joue pour me prouver que je m'y connaît en sport"	○	○	○	○
"je joue pour me prouver que je suis capable de faire de bonnes prédictions"	○	○	○	○
"je joue pour tester mes limites en prenant des risques"	○	○	○	○
"je joue parce que j'adore le sport"	○	○	○	○
"je joue parce que c'est excitant de regarder un match sur lequel on a parié"	○	○	○	○

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour... != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q30 Lorsque vous jouez aux jeux d'argent, vous partagez avec des amis ou des proches...

- [ ] vos connaissances, astuces et tips
- [ ] vos mises
- [ ] vos gains
- [ ] vos sensations/vos émotions
- [ ] rien, je ne partage pas

Q31 Est-il important de jouer pour faire partie d'un groupe d'amis ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ La plupart du temps
- ○ Presque toujours

Q32 Sur le réseaux sociaux, vous arrive-t-il de discuter, de partager ou de réagir à du contenu en lien avec les jeux d'argent (likes, chats, etc.) ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ La plupart du temps
- ○ Presque toujours

Q33 Avez-vous déjà vu quelqu'un gagner aux jeux d'argent ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ La plupart du temps
- ○ Presque toujours

Fin de bloc: Significations sociales

Début de bloc: Publicité et réseaux sociaux

Q34 Au cours des derniers mois avez-vous déjà vu ou entendu une publicité pour les jeux d'argent ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ Souvent
- ○ Très souvent

Q35 Quel type de publicité pour les jeux d'argent avez-vous déjà vu ? (plusieurs réponses possibles)

- ☐ Une affiche dans les espaces publics (transport, rue, etc.)
- ☐ Un spot publicitaire à la télévision
- ☐ Une publicité sur internet
- ☐ Une publicité lors d'une rencontre sportive (sur les maillots des joueurs, autour du stade, etc.)
- ☐ Un évènement sponsorisé
- ☐ Une publicité sur votre boite mail
- ☐ Une notification sur votre téléphone portable
- ☐ Une publicité par un sportif ou une célébrité
- ☐ Aucune

Afficher cette question :
If Quel type de publicité pour les jeux d'argent avez-vous déjà vu ? (plusieurs réponses possibles) = Une publicité sur internet
And Quel type de publicité pour les jeux d'argent avez-vous déjà vu ? (plusieurs réponses possibles) = Une publicité sur votre boite mail
And Quel type de publicité pour les jeux d'argent avez-vous déjà vu ? (plusieurs réponses possibles) = Une notification sur votre téléphone portable

Q36 En ligne, quels types de publicités pour les jeux d'argent avez-vous déjà vu ? (plusieurs réponses possibles)

- ☐ Une publicité par un influenceur (placement de produit, code promo, freebet, etc.)
- ☐ Une vidéo publicitaire sur YouTube ou une autre plateforme (Snapchat, Instagram, Tiktok)
- ☐ Une bannière publicitaire sur un site (par exemple une image avec un lien)
- ☐ Un post/message d'un opérateur de jeu (sur Twitter par exemple)
- ☐ Un lien internet sur un moteur de recherche type Google
- ☐ Autre type de publicité _____

Afficher cette question :
If Quel type de publicité pour les jeux d'argent avez-vous déjà vu ? (plusieurs réponses possibles) != Aucune

Q37 Avez-vous déjà eu envie de jouer après une publicité ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ Souvent
- ○ Presque toujours

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour... != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q38 Avez-vous déjà utilisé des bonus de bienvenu (freebet) ou offres promotionnelles (cotes boostées) en lien avec les jeux d'argent ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ Souvent
- ○ Très souvent

Q39 Avez-vous déjà suivi un(e) influenceurs (ses) sur les réseaux sociaux en lien avec les jeux d'argent ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ Souvent
- ○ Très souvent

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà suivi un(e) influenceurs (ses) sur les réseaux sociaux en lien avec les jeux d'arg... != Jamais

Q40 Si vous avez déjà suivi un(e) influenceur(se), c'est en lien avec quels types de jeux ? (plusieurs réponses possibles)

- [ ] des jeux de loterie ou de tirage tels que : loto, Euromillion, Amigo, etc.
- [ ] des jeux de grattage tels que : Astro, Banco, Cash, etc.
- [ ] des courses de chevaux du PMU ou d'autres opérateurs (paris hippiques)
- [ ] des paris sportifs (hors courses hippiques), par exemple sur Winamax, Betclic, Parions Sports, etc.
- [ ] des paris sur des compétitions de « e-sport », par exemple League of legend ou Star Craft
- [ ] du poker
- [ ] des jeux de casino tels que les machines à sous, la roulette, le Black Jack
- [ ] des paris sur les marchés financiers (FOREX, options binaires)
- [ ] des paris inclus dans les jeux vidéo (skins, loot boxes, etc.)
- [ ] des paris incluant des NFT (Sorare)
- [ ] des cryptommonnaies (Bitcoins, Ethereum, etc.)
- [ ] d'autres jeux

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour... != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q41 Les tipsters proposent des conseils pour gagner aux jeux d'argent et paris sportifs. Avez-vous déjà suivi leurs conseils ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ Souvent
- ○ Presque toujours

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour... != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q42 La loi oblige les opérateurs de jeu (Winamax, Betclic, FDJ...) à mettre en place des mesures pour prévenir l'addiction au jeu. Est-ce que vous connaissez ces dispositifs de prévention ?

- ○ Pas du tout
- ○ Un peu
- ○ Plutôt bien
- ○ Très bien

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour... != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Q43 Est-ce que vous les avez déjà utilisé pour...

- ☐ vous fixer des limites sur l'application
- ☐ vous faire exclure d'une application, même temporairement
- ☐ tester votre niveau de pratique (playscan)
- ☐ appeler un numéro d'aide
- ☐ vous faire aider par un professionnel
- ☐ vous faire interdire de jeu auprès des autorités
- ☐ autre _____

Q44 Que pensez-vous des affirmations suivantes ?

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord
« Il y a trop de publicité pour les jeux d'argent »	○	○	○	○
« Les jeunes sont mal informés des risques liés aux jeux d'argent »	○	○	○	○
« Les opérateurs de jeu (Winamax, FDJ, PMU, etc.) cherchent à rendre les joueurs accros »	○	○	○	○
« Il est facile de se faire aider lorsque l'on a des problèmes de jeu »	○	○	○	○
« Les jeux d'argent devraient être moins disponibles voire même interdits »	○	○	○	○
« Les jeux d'argent sont normaux, presque tout le monde joue »	○	○	○	○

Q45 Savez-vous qu'il existe des applications pour parier sans argent (Omada, Mon Petit Prono, etc.) ?

- ○ Non, je ne connais pas
- ○ Oui, je connais mais je n'y joue pas
- ○ Oui, je connais et j'y joue parfois
- ○ Oui, je connais et j'y joue souvent

Afficher cette question :
If Savez-vous qu'il existe des applications pour parier sans argent (Omada, Mon Petit Prono, etc.) ? != Non, je ne connais pas

Q46 Au cours des 12 derniers mois avez-vous joué sur ces sites de paris sans argent (Omada, Mon Petit Prono, etc.) ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ Souvent
- ○ Très souvent

Fin de bloc: Publicité et réseaux sociaux

Début de bloc: Vulnérabilités et autres conduites à risque

Q49 Au cours des 12 derniers mois avez-vous déjà eu le sentiment de perdre le contrôle ou trop passer de temps avec...?

	Jamais	Parfois	Assez souvent	Très souvent
Les jeux vidéo	○	○	○	○
Les réseaux sociaux	○	○	○	○
Internet	○	○	○	○

Q50 D'une façon générale, combien d'heures par jour utilisez-vous les réseaux sociaux (TikTok, YouTube, Snapchat, Instagram, Facebook, etc.) ?

▼ 0 ... 12 et +

Q51 Au cours des 12 derniers mois avez-vous ?

	Jamais	Parfois	Assez souvent	Très souvent
Fumé du tabac	○	○	○	○
Bu de l'alcool	○	○	○	○
Consommé du cannabis	○	○	○	○
Consommé d'autres drogues (cocaïne, héroïne, MDMA, ecstasy, etc.)	○	○	○	○

Q52 Au cours des 12 derniers mois diriez-vous que vous vous êtes mis en danger et/ou avez pris des risques ? Si oui, vous pouvez indiquer de quelle sorte/dans quel contexte.

- ○ Jamais
- ○ Parfois _____
- ○ Assez souvent _____
- ○ Très souvent _____

Q47 Dans votre enfance avez-vous connu des évènements douloureux (séparation, décès, maladie grave, violences, etc.) ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ La plupart du temps
- ○ Presque toujours
- ○ Je préfère ne pas dire

Q48 Au cours des 12 derniers mois avez-vous connu un événement douloureux (séparation, décès, maladie grave, violences, etc.) ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ La plupart du temps
- ○ Presque toujours
- ○ Je préfère ne pas dire

Fin de bloc: Vulnérabilités et autres conduites à risque

Début de bloc: Santé et bien-être

Q53 Diriez-vous que, dans l'ensemble, votre santé est...

- ○ Très bonne
- ○ Bonne
- ○ Assez bonne
- ○ Mauvaise
- ○ Très mauvaise

Q54 Au cours de ces deux dernières semaines, y-a-t-il eu des moments où vous vous êtes senti(e) :

	Jamais	Parfois	Souvent	Très souvent
Nerveux(se)	○	○	○	○
Découragé(e)	○	○	○	○
Calme, détendu(e)	○	○	○	○
Triste, abattu(e)	○	○	○	○
Heureux(se)	○	○	○	○

Q55 D'une façon générale, vous diriez que vous vous sentez... ?

- ○ Très seul (e)
- ○ Plutôt seul (e)
- ○ Plutôt entouré (e)
- ○ Très entouré(e)

Q56 Concernant votre avenir personnel, diriez-vous que vous êtes...

- ○ Très optimiste
- ○ Assez optimiste
- ○ Assez pessimiste
- ○ Très pessimiste

Q57 Comment sont les relations avec vos parents ?

- ○ Excellentes
- ○ Assez bonnes
- ○ Plutôt mauvaises
- ○ Très mauvaises

Q58 Pratiquez-vous du sport ou une activité physique ?

- ○ Jamais
- ○ Parfois
- ○ Souvent
- ○ Très souvent

Q59 Y a-t-il des moments ou des situations dans votre vie, à l'école, au travail, dans votre vie privée où vous avez eu le sentiment d'avoir subi(e) des discriminations ?

- ○ Souvent
- ○ De temps en temps
- ○ Rarement
- ○ Jamais

Q60 Etes-vous satisfait(e) ou pas satisfait(e) de la vie que vous menez en ce moment ? Donnez votre réponse sur une échelle allant de 1 à 10.

- ○ 1 Pas du tout satisfait(e)
- ○ 2
- ○ 3
- ○ 4
- ○ 5
- ○ 6
- ○ 7
- ○ 8
- ○ 9
- ○ 10 Tout à fait satisfait(e)

Fin de bloc: Santé et bien-être

Début de bloc: Profil sociodémographique

Q61 Combien de frères et sœurs avez-vous ?

▼ 0 ... 5 et +

Q62 Vous vivez...

- ○ Chez vos parents
- ○ Chez votre mère qui est seule
- ○ Chez votre père qui est seul
- ○ Chez vos deux parents
- ○ Seul(e) ou en colocation
- ○ Avec votre conjoint(e)

Q63 En incluant vous-même, combien de personnes vivent dans votre foyer (sous le même toit) ?

▼ 1 ... 7 et +

Q64 A combien s'élèvent les revenus au total dans votre foyer par mois (incluant les allocations et aides) ? Donnez une estimation en euros.

- ○ Moins de 1300 euros
- ○ Entre 1300 et 2000 euros
- ○ Entre 2000 et 3000 euros
- ○ Entre 3000 et 4000 euros
- ○ Plus de 4000 euros
- ○ Je ne sais pas
- ○ Je préfère ne pas dire

Q65 Si vous avez des revenus personnels, à combien s'élèvent vos revenus par mois (incluant les allocations et aides) ? Donnez une estimation en euros.

- ○ Moins de 1000 euros
- ○ Entre 1000 et 1500 euros
- ○ Entre 1500 et 2000 euros
- ○ Plus de 2000 euros
- ○ Je préfère ne pas dire

Q66 Actuellement diriez-vous plutôt que financièrement ?

- ○ Vous êtes à l'aise
- ○ Ça va
- ○ C'est juste, il faut faire attention
- ○ Vous y arrivez difficilement
- ○ Vous ne pouvez pas y arriver sans faire de dettes

Q67 A quelle catégorie appartient la profession de votre <u>père</u> (ou ancienne profession si retraité ou au chômage) ?

- ○ Ouvrier, conducteur, magasinier, etc.
- ○ Employé de bureau, de commerce, de service ou personnel de catégorie C de la fonction publique, etc.
- ○ Enseignant, agent de maîtrise, technicien, intermédiaire de la santé, du travail social ou personnel de catégorie B de la fonction publique, etc.
- ○ Ingénieur, professeur, scientifique, cadre, directeur général ou personnel de catégorie A de la fonction publique, etc.
- ○ Artisan, commerçant ou chef d'entreprise, etc.
- ○ Inactif, sans profession, homme au foyer

Q68 A quelle catégorie appartient la profession de votre <u>mère</u> (ou ancienne profession si retraitée ou au chômage) ?

- ○ Ouvrière, conductrice, magasinière, etc.
- ○ Employée de bureau, de commerce, de service ou personnel de catégorie C de la fonction publique, etc.
- ○ Enseignante, agente de maîtrise, technicienne, intermédiaire de la santé, du travail social ou personnel de catégorie B de la fonction publique, etc.
- ○ Ingénieure, professeure, scientifique, cadre, directrice générale ou personnel de catégorie A de la fonction publique, etc.
- ○ Artisane, commerçante ou cheffe d'entreprise, etc.
- ○ Inactive, sans profession, femme au foyer

Q69 Concernant votre origine, vous êtes…

- ○ Etranger(e)
- ○ Français(e) et un ou deux parents étrangers
- ○ Français(e) et parents français
- ○ Je préfère ne pas dire

Q70 Etes-vous pratiquant d'une religion ?

- ○ Oui je pratique régulièrement
- ○ Oui je pratique occasionnellement
- ○ Non je ne suis pas pratiquant(e)
- ○ Je préfère ne pas dire

Fin de bloc: Profil sociodémographique

Début de bloc: Conclusion

Afficher cette question :
If Avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent pour… != aucun, je n'ai jamais joué ou parié

Vous souhaitez participer au deuxième volet de l'enquête et échanger autour de votre pratique de jeu régulière avec d'autres jeunes ? Les participants reçoivent une place de cinéma à la fin de la session. Pour être recontacté(e), merci d'indiquer votre mail et/ou numéro de téléphone :

- ◯ Téléphone _____
- ◯ Email _____

Avez-vous un commentaire ou suggestion à ajouter ?

_____

Fin de bloc: Conclusion

MISSION MÉTROPOLITAINE DE PRÉVENTION DES CONDUITES À RISQUES

MMPCR
41 Rue Delizy – 93500 Pantin
01 71 29 26 91
mmpcr@seinesaintdenis.fr

seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT

Thomas Amadieu
Sociologue, ESSCA Ecole de management
thomasamadieu@gmail.com