

NIVEAUX DE PRATIQUE DES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD À LA FIN DE L'ADOLESCENCE EN 2017

ENQUÊTE ESCAPAD 2017

PÔLE ENQUÊTES ET ANALYSES STATISTIQUES - ALEX BRISSOT, ANTOINE PHILIPPON, STANISLAS SPILKA

NOTE N° 2018-03

L'adolescence est une période particulièrement propice à l'expérimentation des jeux d'argent et de hasard (JAH), dont la répétition est susceptible d'entraîner chez une minorité d'adolescents une dépendance, à l'image de la consommation de produits psychoactifs (INSERM, 2014).

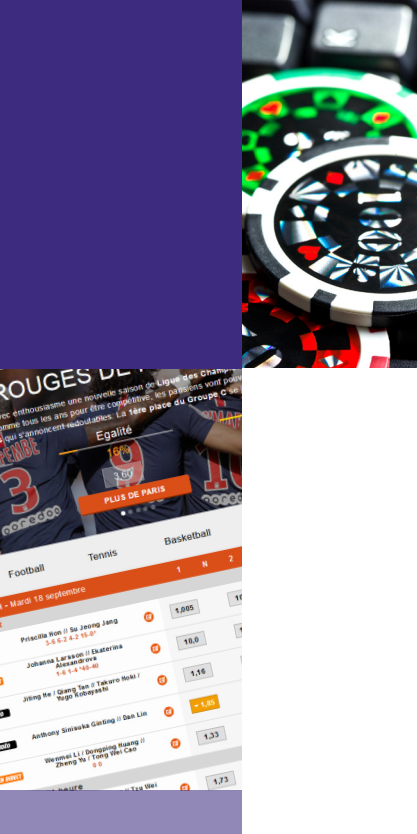
Ce comportement relève du champ des addictions comportementales, dénommées parfois addictions sans produit, pouvant être définies de la manière suivante : il s'agit de « *la focalisation sur un objet d'intérêt unique (ou très prévalent), devenu un véritable besoin plus qu'un désir, et la poursuite de ce comportement malgré ses conséquences négatives sur la vie sociale ou affective ou sur la santé [...].* » (Reynaud, 2006). Si le concept d'addiction sans produit est relativement récent, la dépendance liée au jeu d'argent a en revanche été décrite dès le XVI^e siècle (INSERM, 2008, 2014, Nadeau et Valleur, 2014).

Les jeux d'argent et de hasard sont des « *jeux faisant naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même partiellement, au hasard et pour lesquelles un sacrifice financier est exigé* »¹. Il en existe aujourd'hui une multitude, qu'il est possible de regrouper en trois grandes catégories : les jeux de tirage ou de grattage, les pronostics sportifs et les jeux dits de casino (cf. encadré page 9). Les JAH se sont fortement développés ces dernières années grâce

notamment aux possibilités offertes par Internet. En effet, pour faire suite à la loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, de nombreux sites de paris hippiques, sportifs ou de poker² se sont créés ou développés, multipliant les possibilités de jouer partout et tout le temps. Et bien que l'offre de jeux

Les jeux d'argent et de hasard pratiqués à l'adolescence en 2017	2
Quatre jeunes sur dix concernés par cette pratique	2
Une prédominance des jeux de tirage ou de grattage	2
Une pratique stable depuis 2011 mais de plus en plus masculine	2
Les jeux d'argent et de hasard sur Internet	5
Prépondérance des paris sportifs et des « jeux de casino »	5
Le jeu excessif	7
Des garçons surexposés	7
Rejouer pour se « refaire »	8
Conclusion	9
Encadrés	
Achats chez un buraliste	6
Dépenses mensuelles	7
Les jeux d'argent et de hasard	9
ESCAPAD : méthode	10
Indice canadien du jeu excessif (ICJE)	11
Références bibliographiques	12

1. Définition retenue par l'article 2 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, modifié par la loi n° 2014-344 du 17 mars 2014 - art. 148 (V).
2. Seuls les jeux de poker sont autorisés en ligne, les autres « jeux de casino » étant interdits.



d'argent soit interdite aux mineurs et que les procédures d'identification pour pouvoir jouer sur ces sites soient effectives, il existe un risque que les adolescents s'y adonnent.

En 2011, l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) intégrait, pour la première fois, un module sur les pratiques de jeux d'argent dans l'Enquête sur la santé et les consommations lors de l'appel de préparation à la Défense (ESCAPAD) réalisée durant la Journée défense et citoyenneté (JDC) (cf. encadré page 10). L'objectif était de proposer une première description des pratiques de JAH parmi une population mineure (Spilka et Le Nézet, 2016) et d'estimer, le cas échéant, la part des joueurs excessifs (Pousset et Tovar, 2013).

En 2017, dans l'objectif de mesurer les évolutions de ces pratiques, un module semblable à celui de 2011 a été intégré au questionnaire de l'enquête ESCAPAD auquel ont répondu 13 330 adolescents de 17 ans. Cette note explore les différentes dimensions des pratiques de jeux d'argent et de hasard à 17 ans en les comparant à celles de 2011. Elle aborde ainsi les différents types de jeux joués à l'adolescence en 2017 à travers les fréquences de jeu et l'utilisation d'Internet. Deux analyses s'intéressent à la part des achats chez les buralistes et les montants misés au cours du dernier mois. Enfin, une nouvelle estimation de la part des jeunes « joueurs excessifs » est proposée toujours à l'aide de l'ICJE (Indice canadien de jeu excessif, cf. encadré page 11).

LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD PRATIQUÉS À L'ADOLESCENCE EN 2017

QUATRE JEUNES SUR DIX CONCERNÉS PAR CETTE PRATIQUE

Invités à déclarer combien de fois au cours des 12 derniers mois ils avaient joué à un JAH (voir encadré), près de quatre jeunes de 17 ans sur dix (38,9 %) ont répondu y avoir joué au moins une fois dans l'année, alors que un sur dix y a joué au moins une fois par semaine³ (figure 1). Les jeux de tirage, de grattage ou jeux instantanés constituent la première catégorie de jeux pratiqués dans l'année à l'adolescence (30,7 %). Viennent ensuite les paris sportifs⁴ avec 17,2 % des adolescents puis les « jeux de casino » déclarés par 3,6 % de joueurs (figure 2).

UNE PRÉDOMINANCE DES JEUX DE TIRAGE OU DE GRATTAGE

Parmi les joueurs dans l'année, la moitié déclarent n'avoir joué qu'à des jeux de tirage, de grattage ou des jeux instantanés (51,4 %). Deux sur dix (18,5 %) n'ont fait que des paris sportifs alors que 2,1 % ont joué uniquement à des « jeux de casino ». Ceux qui ont multiplié les types de jeux ont surtout joué à la fois à des jeux de tirages et fait des paris (21,0 %), tandis que seulement 3,5 % ont dit avoir cumulé les trois types de jeu (figure 3).

Si les jeux de tirage ou de grattage restent les jeux d'argent parmi les plus fréquemment pratiqués, il convient de souligner que la plupart des jeunes n'y ont joué que quelques fois dans l'année (figure 5a). En revanche, les parieurs sportifs se révèlent plus assidus avec des fréquences de jeu supérieures (figure 5b). Ainsi, quatre jeunes parieurs sur dix y jouent plus d'une fois par mois et un sur vingt tous les jours (figure 5c). La pratique quotidienne de JAH ne concerne d'ailleurs que les paris sportifs ou les « jeux de casino » avec respectivement 5,4 % et 4,2 % des adolescents (moins de 1 % des adolescents déclarent jouer à un jeu de tirage ou de grattage tous les jours).

UNE PRATIQUE STABLE DEPUIS 2011 MAIS DE PLUS EN PLUS MASCULINE

Quel que soit le type de jeux, les garçons demeurent plus souvent joueurs, avec un écart qui se révèle particulièrement marqué pour les pronostics et paris sportifs, les garçons étant sept fois plus nombreux à y avoir joué que les filles (30,1 % vs 4,1 %⁵) (figure 2). La différence est moindre concernant les jeux de tirage, de grattage ou instantanés (32,6 % des garçons contre 28,7 % des filles) et les « jeux de casino » (5,2 % vs 2,0 %).

La pratique de JAH s'avère remarquablement stable entre 2011 et 2017, mais le déséquilibre entre garçons et filles s'est accentué au cours de la période. En effet, les garçons sont encore plus joueurs qu'en 2011 : la part des garçons qui ont joué dans l'année augmente ainsi légèrement, passant de 45,1 % à 47,1 %, tandis que dans

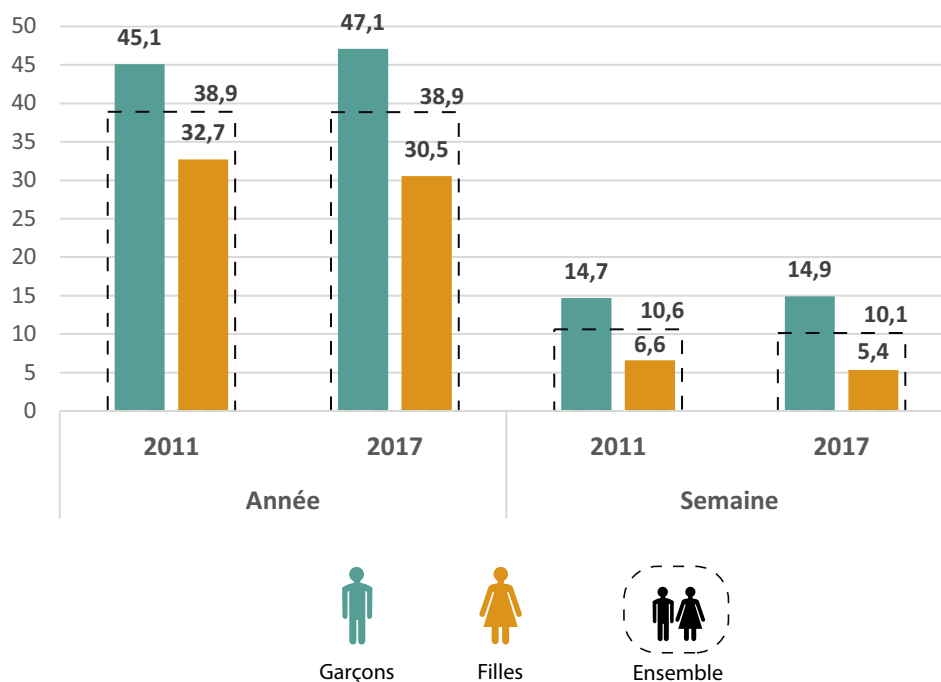
3. Les modalités de fréquences étaient « Jamais », « 1 fois par mois ou moins », « 2 à 3 fois par mois », « environ 1 fois par semaine », « 2 à 6 fois par semaine » et « tous les jours »

4. L'enquête ne permet pas de distinguer les différents types de paris sportifs pratiqués et en particulier la part des paris hippiques.

5. Sur l'ensemble du document, les différences soulignées dans le texte sont statistiquement significatives au seuil de risque de 5 %

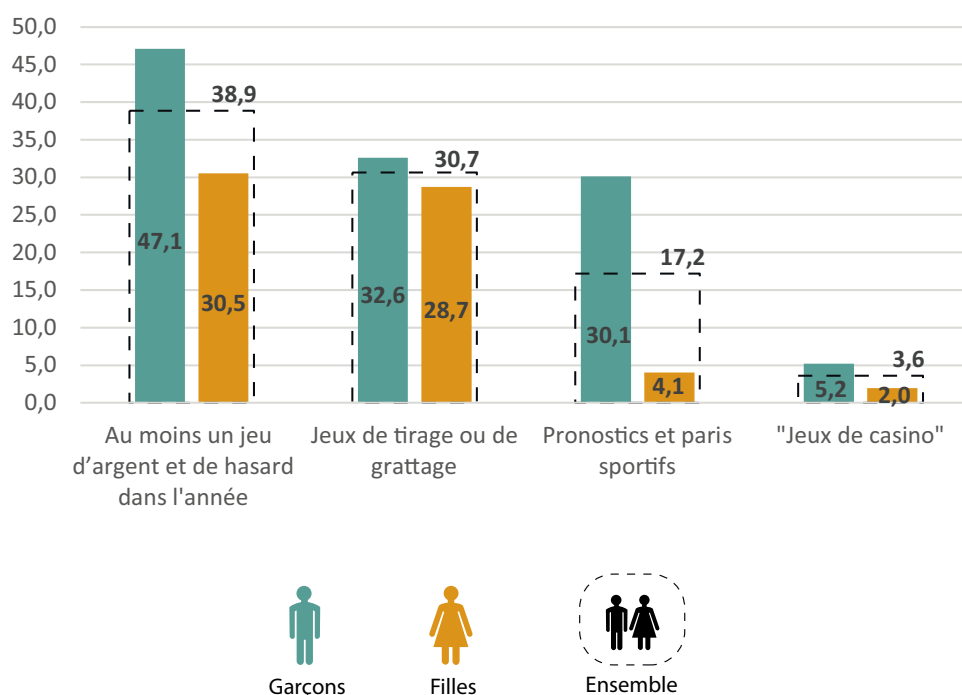
le même temps celle des joueuses baisse dans des proportions comparables en passant de 32,7 % à 30,5 %. La stabilité des niveaux de pratiques entre 2011 et 2017 masque, par ailleurs, une autre variation sensible : la part des adolescents qui ont fait un pronostic ou un pari sportif a fortement progressé, passant de 11,7 % en 2011 à 17,2 % en 2017 (figure 4). À rebours, la proportion de ceux qui ont joué à un jeu de tirage ou de grattage ou un « jeu de casino » a baissé (respectivement 30,7 % vs 34,0 % et 3,6 % vs 8,7 % en 2011).

Figure 1. Part des jeunes de 17 ans ayant joué à un jeu d'argent et de hasard dans l'année / dans la semaine précédant l'enquête en 2011 et 2017 (%)



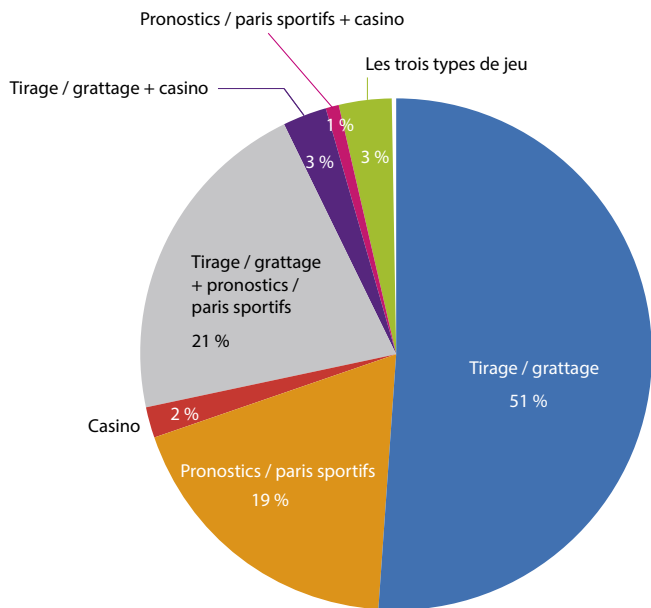
Source : ESCAPAD 2017

Figure 2 : Types de jeux d'argent et de hasard pratiqués dans l'année par sexe en 2017 (%)



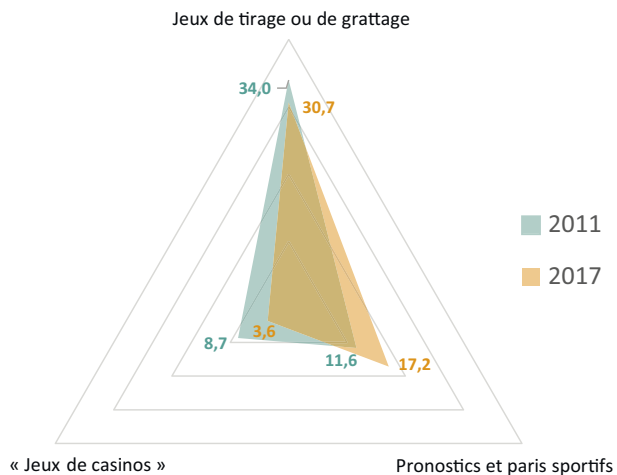
Source : ESCAPAD 2017

Figure 3. Types de jeux d'argent et de hasard parmi les joueurs dans l'année en 2017



Source : ESCAPAD 2017

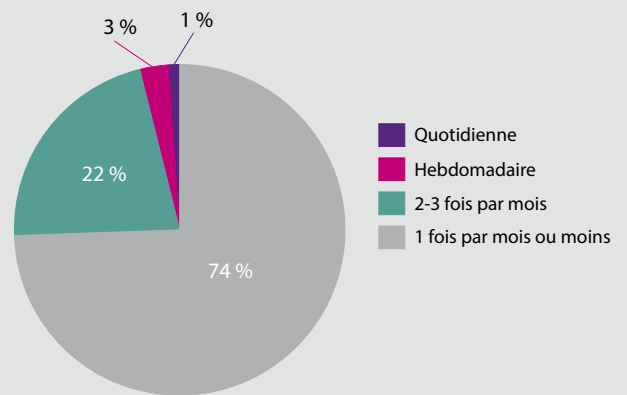
Figure 4. Évolution des types de jeux d'argent et de hasard joués dans l'année entre 2011 et 2017(%)



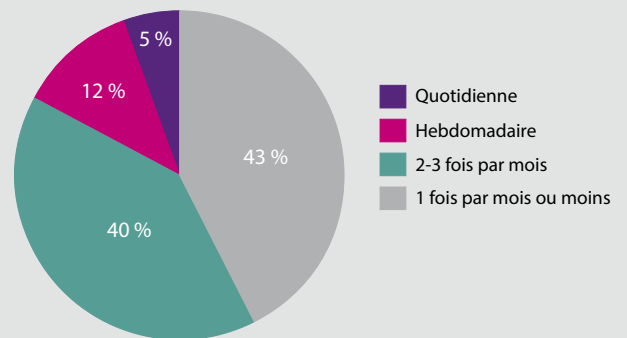
Source : ESCAPAD 2017

Figures 5a, 5b, 5c : Fréquence des pratiques des joueurs dans l'année par type de jeu en 2017 (%)

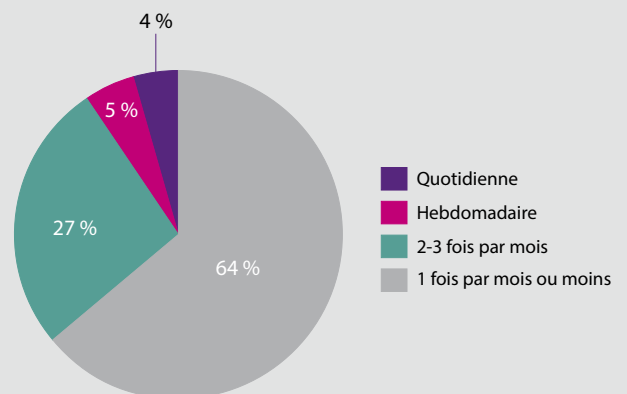
5.a Jeux de tirage ou de grattage



5.b Pronostics et paris sportifs



5.c « Jeux de casino »



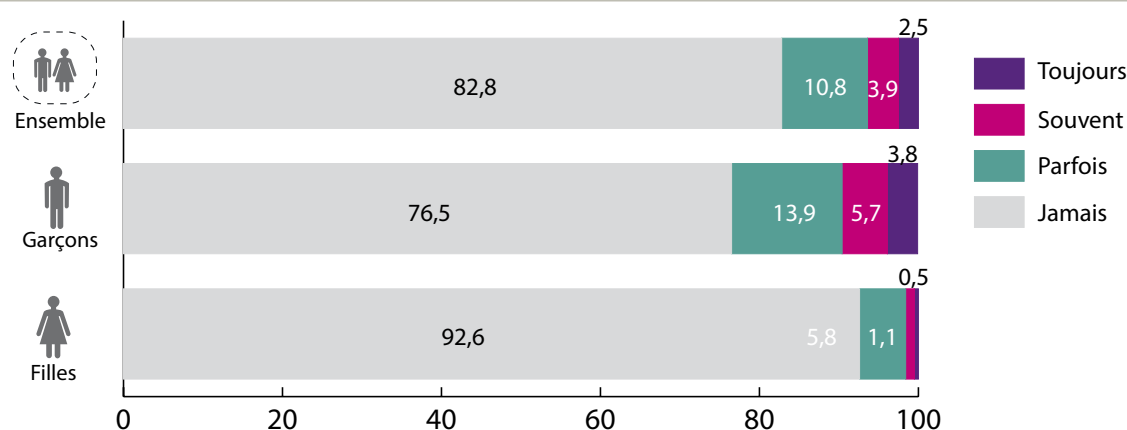
Source : ESCAPAD 2017

LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD SUR INTERNET

PRÉPONDÉRANCE DES PARIS SPORTIFS ET DES « JEUX DE CASINO »

Comme en 2011, la grande majorité des adolescents jouant à des jeux d'argent et de hasard en 2017 déclarent ne pas jouer sur Internet (82,8 %) ou alors ne le faire que rarement⁶ (10,8 % des adolescents déclarant n'avoir joué sur Internet que « parfois ») (figure 6). Pour autant, la part des jeunes jouant sur Internet a progressé entre 2011 et 2017, passant de 14,4 % à 17,2 % (figure 7). Cette augmentation est essentiellement portée par les garçons : la part de ceux jouant généralement sur Internet est passée de moins d'un sur cinq (18,0 %) en 2011 à près d'un sur quatre (23,5 %) en 2017. Parallèlement, la part des filles qui ont joué en ligne a baissé de 9,9 % à 7,4 %.

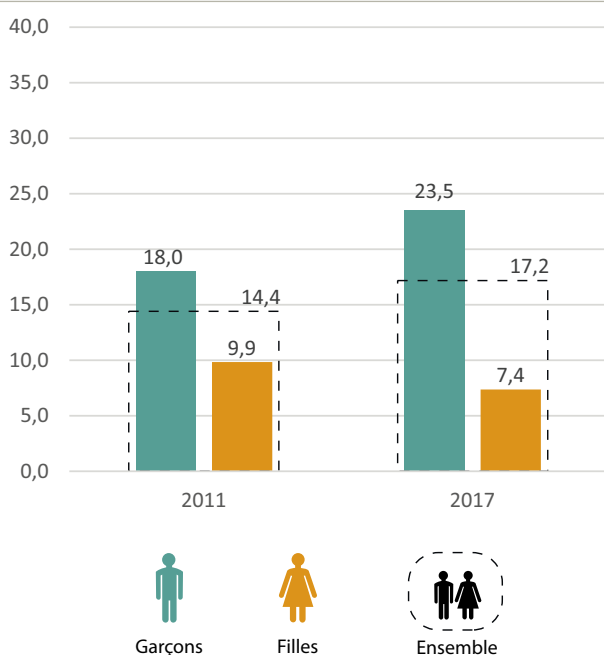
Figure 6. Fréquences de jeux sur Internet des jeunes de 17 ans ayant joué à un JAH dans l'année selon le sexe en 2017 (%)



Source : ESCAPAD 2017

Lecture : parmi les filles de 17 ans ayant joué à un jeu d'argent et de hasard, quel qu'en soit le type, dans l'année précédant l'enquête, 5,8 % ont déclaré y jouer « parfois » sur Internet.

Figure 7. Part des jeunes de 17 ans ayant joué au moins une fois sur internet dans l'année parmi les jeunes ayant joué au moins une fois à un jeu d'argent et de hasard dans l'année en 2011 et en 2017 (%)



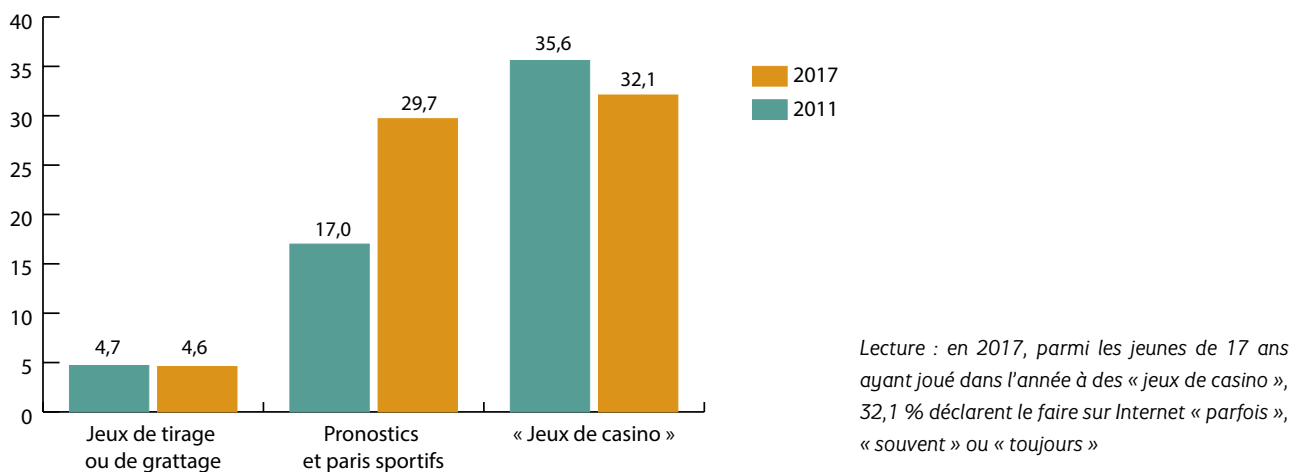
Source : ESCAPAD 2017

Lecture : en 2017, parmi les garçons de 17 ans ayant joué à un jeu d'argent et de hasard dans l'année précédant l'enquête, 23,5 % déclarent jouer sur Internet « parfois », « souvent » ou « toujours »

6. Le module sur les JAH a été très légèrement modifié en 2017 : la question sur les pratiques de jeux sur Internet se voulait plus précise avec les modalités « jamais », « parfois », « souvent » et « toujours » à la place de la simple modalité binaire « oui »/ « non » utilisée en 2011.

La progression des pratiques de jeu d'argent en ligne résulte principalement de la forte progression de la proportion des parieurs sportifs, leur part ayant pratiquement doublé en six ans : 29,7 % des joueurs dans l'année disent avoir parié (au moins « parfois ») sur Internet en 2017 contre 17,0 % en 2011 (figure 8). La part des jeux de tirage ou de grattage joués en ligne est restée stable tandis que celle des « jeux de casino » a baissé. Malgré cela, les « jeux de casino » restent ceux les plus fréquemment joués en ligne.

Figure 8. Part des jeunes de 17 ans jouant sur Internet « parfois », « souvent » ou « toujours », par type de jeu, parmi les joueurs dans l'année de chaque type de jeu, en 2011 et en 2017 (%)



Source : ESCAPAD 2017

Achats chez un buraliste

Bien que la loi interdise aux mineurs de participer à des jeux d'argent et de hasard*, la majorité des joueurs déclarent acheter personnellement leurs JAH chez un buraliste : un tiers des joueurs dans l'année (35,3 %) le font toujours, un sur dix (9,3 %) souvent et deux sur dix (22,8 %) parfois. Si un tiers des joueurs dans l'année (32,6 %) dit ne jamais acheter de jeu d'argent dans un bureau de tabac, il s'agit le plus souvent des filles, qui sont 42,5 % dans ce cas contre 26,1 % des garçons.

Figure 9. Part des jeunes de 17 ans déclarant acheter personnellement leurs jeux d'argent dans un bureau de tabac parmi les joueurs dans l'année (%)



Source : ESCAPAD 2017

Lecture : parmi les garçons ayant joué à au moins à un jeu d'argent au cours de l'année, 10,5 % les achètent (personnellement) souvent dans un bureau de tabac.

* Article 5 de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010.

Dépenses mensuelles

En 2017, il a été demandé aux adolescents d'estimer leurs dépenses de jeu au cours des 30 derniers jours en fonction du type de jeux pratiqué*. Le montant des mises a été précisé par 90,8 % des joueurs qui ont joué dans l'année. Tous types de jeux confondus, la moitié des adolescents ayant déclaré une mise ont misé 15 euros ou plus au cours du mois précédant l'enquête (tableau 1). Un quart des jeunes (1^{er} décile) ont dépensé 5 euros ou moins et un quart 40 euros ou plus. Les 10 % de joueurs les plus dépensiers (9^{ème} décile) ont dépensé plus de 110 euros au cours du mois précédant l'enquête.

Les mises varient sensiblement en fonction de l'intensité de la pratique et du type de JAH. Ainsi, le montant médian dépensé pour jouer à des « jeux de casino » est de 30 euros ; il est de 20 euros pour les pronostics et paris sportifs et de 10 euros pour les jeux de tirage ou de grattage. Les « jeux de casino » sont par ailleurs ceux qui engendrent les mises les plus importantes avec 25 % des joueurs déclarant des sommes supérieures à 100 euros et 10 % des sommes supérieures à 300 euros. En comparaison, les 10 % de jeunes les plus dépensiers ont misé 150 euros ou plus dans des jeux de pronostic ou de paris sportifs (contre 40 euros pour les jeux de tirage ou de grattage).

Tableau 1. Répartition des montants misés en euros au cours des 30 derniers jours par type de jeu

Ensemble	Jeux de tirage ou de grattage n = 1 368	Pronostics et paris sportifs n = 1 344	« Jeux de casinos » n = 140	Tous types de jeux confondus n = 2 259
1 ^{er} quartile	4	10	10	5
Médiane	10	20	30	15
3 ^{ème} quartile	20	50	100	40
9 ^{ème} décile	40	150	300	110

Source : ESCAPAD 2017

* La question posée était « Au cours des 30 DERNIERS JOURS, combien avez-vous dépensé d'argent au total (sans compter les gains) pour jouer à des jeux de tirage, de grattage, jeux instantanés ? Des jeux de pronostics, paris sportifs ? Des jeux de casinos, poker, machines à sous ? ». Les appelés étaient interrogés sur le montant total de leurs mises, mais un certain nombre d'entre eux peuvent avoir déclaré leurs « dépenses nettes » (mises moins les gains).

LE JEU EXCESSIF

Comme lors de l'enquête 2011, afin de pouvoir estimer la part des joueurs en grande difficulté, il a été demandé aux adolescents interrogés de répondre à un questionnaire de repérage sur les problèmes et conséquences liés au jeu : l'Indice canadien du jeu excessif (cf. encadré page 11). Si, en 2017, l'ensemble des adolescents étaient invités à y répondre, ce n'était pas le cas en 2011 où le module ne s'adressait qu'à ceux qui avaient joué au cours des 7 derniers jours. Dans un souci de comparaison, les résultats concernent dans un premier temps tous les répondants qui ont joué au moins une fois dans l'année (93,5 % de ceux qui ont joué ont répondu à l'ensemble des items) puis distinguent ensuite ceux qui ont déclaré avoir joué au cours des 7 jours précédant l'enquête.

DES GARÇONS SUREXPOSÉS

En 2017, la prévalence des comportements de jeux à risque élevé, rapportée à l'ensemble de la population adolescente de 17 ans serait de 0,6 %.

Parmi les joueurs de 17 ans qui ont joué au moins une fois dans l'année, sept joueurs sur dix (71,2 %) ne présenteraient aucun risque de jeu problématique, soit 88,5 % des filles et 60,0 % des garçons (tableau 2). Deux joueurs sur dix (20 %) auraient des habitudes de jeu à faible risque, 7 % un risque modéré et 1,6 % un risque élevé. Parmi les joueurs, les garçons sont trois fois plus nombreux que les filles à avoir des habitudes de jeux considérées à risque (40 % vs 11 %). Ils sont 11 % à encourir un risque modéré et 2,5 % un risque élevé, contre respectivement 1,9 % et 0,2 % des filles.

Parmi ceux qui ont joué au cours de la semaine précédant l'enquête, la part de ceux présentant un risque augmente : plus de la moitié présenteraient un risque, même faible (53 %) alors que 3,4 % présentent probablement un risque élevé. Si la part des joueurs à risque s'avère légèrement supérieure à celle de 2011 (50 %), on note surtout un plus grand nombre d'adolescents répondants aux critères de risque modéré ou élevé en 2017 (20 % vs 17 % en 2011) sans pour autant que la part de joueurs à risque élevé n'ait évolué entre 2011 et 2017.

Tableau 2. Score à l'ICJE à 17 ans parmi les joueurs dans l'année et les joueurs dans la semaine (%)

		2011	2017		
		Ensemble	Ensemble	Garçons	Filles
Joueurs dans l'année	Sans risque	NR	71	60	89
	Faible risque	NR	20	27	9
	Risque modéré	NR	7	11	1,9
	Risque élevé	NR	1,6	2,5	0,2
Joueurs dans la semaine	Sans risque	50	47	37	74
	Faible risque	33	33	37	21
	Risque modéré	14	17	21	4,8
	Risque élevé	2,9	3,4	4,6	0,0

Source : ESCAPAD 2017

REJOUER POUR SE « REFAIRE »

Parmi les différents comportements à risque explorés à travers l'ICJE, c'est le fait d'avoir rejoué pour récupérer l'argent perdu qui prédomine très largement, concernant 21,2 % des joueurs (tableau 3). Cette seule modalité suffit à identifier plus de la moitié des joueurs à faible risque au sens de l'ICJE. L'autre difficulté la plus souvent identifiée a trait à une mise jugée trop importante puisque un joueur sur dix déclare avoir déjà misé plus d'argent qu'il ne pouvait se le permettre (10,2 %). Pour les sept autres complications abordées par l'ICJE, les niveaux de déclarations sont nettement moins élevés : ils sont compris entre 5,9 % (le fait d'avoir eu besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation) et 1,4 % (le fait que les habitudes de jeu aient causé des difficultés financières à l'adolescent ou à ses proches). Cette hiérarchie des problèmes rencontrés par les joueurs ne change pas selon le sexe mais la part des jeunes filles rencontrant une difficulté est bien moindre pour chaque item.

Tableau 3. Part des jeunes de 17 ans joueurs dans l'année ayant répondu « parfois », « la plupart du temps » ou « presque toujours » aux items de l'ICJE selon le sexe

% au moins parfois	Filles	Garçons	Ensemble
Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu	7,2	30,3	21,2
Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre	3,6	14,4	10,2
Avez-vous besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation	1,2	8,9	5,9
Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou qualifiées de problème	1,2	7,5	5,0
Avez-vous déjà senti que vous aviez peut être un problème avec le jeu	1,3	6,9	4,7
Vous êtes-vous déjà senti coupable de vos habitudes de jeu	1,0	5,5	3,8
Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer	1,1	4,5	3,1
Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris stress ou angoisse	0,4	3,8	2,4
Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières à vous ou proches	0,4	2,0	1,4

Source : ESCAPAD 2017

CONCLUSION

L'exercice 2017 de l'enquête ESCAPAD a été l'occasion d'observer pour la deuxième fois les niveaux de pratique de jeux d'argent et de hasard chez les jeunes de 17 ans. Ces niveaux sont restés globalement stables entre 2011 et 2017, que ce soit en termes de part des jeunes ayant joué au cours de l'année passée ou de la semaine passée.

Pour autant, les types de jeu pratiqués ont évolué : davantage de jeunes désormais disent faire des pronostics ou des paris sportifs, tandis que la pratique des jeux de tirage ou de grattage comme celle des « jeux de casino » apparaît en recul. Cette évolution va de pair avec une part plus importante des garçons parmi les joueurs, les filles pratiquant peu les paris sportifs.

En outre, avec quasiment deux fois plus d'adolescents en 2017 déclarant avoir fait un pronostic sportif sur Internet, la croissance observée des pronostics et paris sportifs semble concomitante au développement d'une offre régulée de ce type de jeu sur Internet (Costes et Eroukmanoff, 2018).

Les réponses à l'ICJE suggèrent quelques pistes pour la prévention à destination des plus jeunes. La part importante, par exemple, des adolescents déclarant avoir rejoué pour récupérer l'argent perdu dans le cadre d'un jeu d'argent et de hasard laisse supposer qu'ils ont une perception biaisée des chances de gagner. Ces pratiques, à l'image de la technique dite de la « martingale », reposent sur la croyance qu'il est possible (en rejouant de nombreuses fois) d'augmenter l'espérance des gains.

L'étude des JAH à travers une enquête auto-administrée comme ESCAPAD souffre de quelques limites à rappeler ici. En particulier, il conviendrait d'explorer d'autres dimensions de la pratique de jeux d'argent et de hasard à l'adolescence. Questionner, par exemple, les lieux ou les contextes de pratique de ces jeux pourrait permettre de mieux décrire et comprendre les pratiques de JAH à l'adolescence. En effet, être en mesure de distinguer et de comparer les pratiques de jeux d'argent

Les jeux d'argent et de hasard

Si tous ces jeux dépendent du hasard au sens où l'issue n'est jamais connue à l'avance et ne peut pas être déterminée par le joueur/parieur, les différents types de JAH, selon leurs modalités respectives, offrent cependant la possibilité d'adopter des comportements plus ou moins risqués afin de minimiser les pertes ou inversement de maximiser les gains (il s'agit principalement des jeux de cartes et notamment du poker dans la mesure où le joueur peut en cours de partie adopter différentes positions et modifier d'une certaine manière l'issue, sans pour autant supprimer la part de hasard). Ces différentes modalités de jeux varient fortement d'un JAH à l'autre, il est probable qu'elles engendrent des comportements de pratique différents chez les individus et leurs attentes.

1. Les jeux de tirage et les jeux de grattage reposent entièrement sur le hasard au sens où seule la probabilité d'apparition des différents événements possibles intervient dans le jeu. Pour les jeux de tirage, il s'agit de miser sur une combinaison de numéros dans le but de trouver tout ou une partie des numéros tirés au sort comme « Euro millions », « Loto », « Keno »...). Les jeux de grattage (ou jeux instantanés), tels que le « Millionnaire » ou le « Solitaire » de la Française des jeux, consistent à gratter un ticket pour découvrir des symboles ou des numéros gagnants, pour lesquels la mise fixe relativement faible correspond à l'achat d'un ticket.

2. Les jeux de pronostics correspondent principalement aux paris sportifs (qui s'appuient entre autres sur les nombreuses plateformes en ligne créées ces dernières années) et aux paris hippiques (PMU). Ce type de jeu consiste principalement à parier sur l'issue (le résultat) d'une rencontre sportive. Pour ces jeux, il n'est pas possible de déterminer les probabilités des différents événements. L'estimation des chances de gagner repose sur la croyance des joueurs voire leurs expériences et connaissances du champ : les anticipations des autres joueurs résumées par les cotes sont souvent perçues comme l'expression des chances (probabilités) qu'une issue se réalise. Bien évidemment, il ne s'agit en aucun cas « d'anticipation auto-réalisatrice ». Pour ces jeux, les mises sont fixées par les parieurs qui peuvent, ainsi, adopter différents comportements selon leur degré d'aversion pour le risque (miser plus ou moins, prendre plusieurs paris en même temps afin de limiter leurs éventuelles pertes, etc.).

3. Les « jeux de casino » regroupent différents type de jeux pratiqués historiquement dans un casino : jeux de table comme la roulette, le black jack, le poker, « machines à sous » (rouleaux). Il est possible de jouer à la plupart en ligne, sur des sites de poker ouverts légalement depuis 2010 mais également sur de nombreux sites illégaux contournant la réglementation. Contrairement aux jeux de pronostics ou de tirage, les jeux de cartes offrent aux joueurs la possibilité d'influencer le cours du jeu sans pour autant supprimer la part du hasard. Généralement, ce type de jeux réclame une certaine connaissance et expérience.

selon qu'elles se déroulent dans un cadre privé, une offre régulée (autorisée par la loi) ou non régulée permettrait très vraisemblablement d'identifier certains facteurs liés aux pratiques excessives. Plus spécifiquement, la part en progression des jeunes déclarant jouer sur Internet sous-entend l'existence de stratégies de contournement qui réclameraient d'être étudiées en vue d'améliorer encore leur limitation. Il en est de même concernant l'approvisionnement auprès des buralistes, qui, au regard des résultats de l'enquête, ne semblent pas suffisamment respecter l'interdiction de vente aux mineurs. Enfin, de nouveaux types de jeux d'argent spécifiques à Internet émergent, à l'exemple des paris financiers, des paris « e-sport » et des « Lootbox »⁷, qui questionnent constamment les lisières du concept de « jeu d'argent et de hasard » et qu'il conviendrait là encore d'explorer.

ESCAPAD : méthode

Depuis 2000, l'enquête ESCAPAD interroge des jeunes âgés de 17 ans de nationalité française. Elle vise prioritairement à quantifier la consommation de drogues, licites et illicites dans la population adolescente. Sa régularité permet de suivre et d'analyser les évolutions des niveaux d'usages de drogue à l'échelle nationale mais également régionale. Cette observation continue permet en outre d'identifier l'émergence et la généralisation ou le recul de certaines consommations et d'étudier certaines caractéristiques liées aux pratiques de ces usages.

ESCAPAD est une enquête anonyme, organisée en étroite collaboration avec la Direction du service national et de la jeunesse (DSNJ), s'appuyant sur un questionnaire auto-administré durant la Journée défense et citoyenneté (JDC). En 2017, le dispositif a été rénové afin d'améliorer les conditions d'enquête et aider le personnel civil ou militaire en charge des passations : une vidéo de présentation de l'enquête (consultable à partir de la page <https://www.ofdt.fr/enquetes-et-dispositifs/escapad/>) a été projetée dans tous les centres, avant chaque passation.

L'échantillonnage consiste, sur une période variant de 1 à 2 semaines au mois de mars, à interroger tous les jeunes convoqués à la JDC durant la période concernée (soit 43 892 jeunes présents dans les centres métropolitains en 2017). Les passations se sont déroulées du 13 au 25 mars, dans toute la France à l'exception de la Corse et de trois départements et collectivités d'Outre-Mer (Guyane, Mayotte et Nouvelle Calédonie), où la période a été étendue afin de garantir un échantillon de taille suffisant. En métropole, les 200 centres actifs durant la période ont participé à l'enquête soit 1 002 sessions JDC, garantissant l'exhaustivité de l'échantillon (le taux de participation en métropole, c'est-à-dire le nombre total de questionnaires / nombre total de de présents, est de 97,4 %). En outre, pour limiter le temps de passation, le module de questions sur les jeux d'argent et de hasard n'a été posé qu'à un sous-échantillon de 15 000 répondants constitués au hasard, les deux autres sous-échantillons de 15 000 répondants chacun ayant reçu un questionnaire différent.

Après suppression des questionnaires mal ou insuffisamment remplis et filtrage sur l'âge, 39 115 questionnaires sont exploitables en métropole (soit 13 330 répondants pour le sous-échantillon concerné par le module jeu). Les filles et les garçons, à parts égales dans l'échantillon analysé, sont âgés de 17,3 ans en moyenne, sachant que 91 % d'entre eux ont 17 ans révolus et que les plus âgés ont 18,5 ans. Près de neuf répondants sur dix (89,1 %) se déclarent élèves. Comparativement à 2014, cette proportion est en hausse significative (86,1 %), coïncidant avec la diminution du nombre de jeunes en apprentissage (7,0 % vs 9,7 %). Les jeunes se déclarant sortis du système scolaire, qu'ils soient en situation d'inactivité, de chômage, d'insertion ou d'emploi, représentent 3,9 % de l'échantillon. Ces différentes proportions estimées dans l'enquête correspondent aux données populationnelles (Direction de l'évaluation de la prospective et de la performance (DEPP), 2017).

Selon les exercices, des modules complémentaires permettent d'explorer des problématiques de recherches nouvelles.

7. Les lootbox sont des objets virtuels présents dans certains jeux vidéo, faisant partie intégrante de la stratégie commerciale des éditeurs. Les joueurs ont la possibilité de dépenser de l'argent pour obtenir immédiatement des améliorations qui leur auraient demandé plusieurs heures de jeu. Le contenu et la valeur des lootbox sont aléatoires, ce qui amène de plus en plus d'Etats à les assimiler à des jeux de tirage.

Indice canadien du jeu excessif (ICJE)

Échelle développée par le centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies, cet instrument de mesure comprend 9 items dont les quatre modalités « jamais », « parfois », « la plupart du temps » « presque toujours » sont numérotés de 0 à 4. Chaque répondant se voit alors attribué un score compris de 0 à 27.

Les items de l'ICJE :

Au cours des douze derniers mois...

- Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre ?*
- Avez-vous 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 aviez 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 déjà senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui arrive quand vous jouez ?*

Interprétation du score :

- **Joueurs sans risque** : joueur ne présentant aucun critère indiquant qu'il pourrait se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 0)
- **Joueurs à faible risque** : joueur répondant à des critères indiquant qu'il a peu de chance de se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 1 à 2)
- **Joueurs à risque modéré** : joueur répondant à des critères indiquant qu'il pourrait se trouver en difficulté par rapport à sa conduite de jeu (score = 3 à 7)
- **Joueur excessif** : joueur répondant à des critères indiquant qu'il est vraisemblablement en grande difficulté par rapport à sa conduite de jeu, qui occasionne de probables pertes de contrôle (score = 8 et plus)

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Costes J.-M., Eroukmanoff V. (2018) *Les pratiques de jeux d'argent sur Internet en France en 2017*. Les notes de l'Observatoire des jeux, ODJ, n° 9, 8 p.

Direction de l'évaluation de la prospective et de la performance (DEPP) (2017) *Repères et références statistiques sur les enseignements, la formation et la recherche*. RERS 2017. Paris, Ministère de l'éducation nationale, 400 p.

INSERM (2008) *Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions*. Paris, INSERM, coll. Expertise collective, 479 p.

INSERM (2014) *Conduites addictives chez les adolescents : usages, prévention et accompagnement*. Paris, INSERM, coll. Expertise collective, 482 p.

Nadeau, L., & Valleur, M. (2014). *Pascasius ou comment comprendre les addictions suivi du Traité sur le jeu (1561)*. Québec, Les Presses de l'Université de Montréal, 190 p.

Pousset M., Tovar M.-L. (2013) « Les jeux de hasard et d'argent ». In: *Drogues et addictions, données essentielles*, OFDT (Dir.). Saint-Denis, OFDT, p. 288-296.

Reynaud M. (Dir.) (2006) *Traité d'addictologie*. Paris, Flammarion Médecine-Sciences, coll. Traités, 800 p.

Spilka S., Le Nézet O. (2016) « Les addictions sans produit : état des lieux ». In: *Jeunes et addictions*, Beck F. (Dir.). Saint-Denis, OFDT, p. 38-44.

REMERCIEMENTS

Les auteurs remercient Julie-Emilie Adès, Céline Bonnaire, Jean-Michel Costes, Marie Grall-Bronnec et Julien Morel d'Arleux pour leur relecture et leurs suggestions.

Bibliographie : Isabelle Michot

Maquette : Frédérique Million
