

Construire avec les jeunes, la prévention en ligne : le cas des Jeux d'argent et de hasard

Une enquête exploratoire menée dans le cadre du projet SINPAR* – Fédération Addiction, 2025

SINPAR, ça veut dire quoi ?

💡 **Stratégies d'Intervention Numérique Pour Améliorer la Prévention et le Repérage**

SINPAR est un projet soutenu par la Direction Générale de la Santé (DGS) et la MilDECA, porté par 14 sites pilotes de Consultations Jeunes Consommateurs (CJC) partout en France.

L'objectif : **Expérimenter de nouvelles stratégies d'intervention numérique en CJC pour :**

- 🕒 Prévenir les conduites à risque liées aux jeux d'argent et de hasard (JAH) chez les jeunes,
- 🔍 Repérer plus précocement les situations problématiques,
- 👉 Orienter les jeunes vers les CJC et les accompagnements adaptés.

🚀 En bref
SINPAR, c'est une démarche collective et expérimentale pour mieux comprendre, prévenir et accompagner les jeunes face aux risques liés aux jeux d'argent — **grâce au numérique, à la créativité et à la collaboration des acteurs de terrain**, mais aussi par **l'intégration des savoirs d'expériences des jeunes!**

Les jeunes : co-auteurs de la stratégie

Afin de mener cette enquête exploratoire, plusieurs réseaux de professionnels ont été mobilisés afin de solliciter des jeunes. Ainsi, **4 focus group** et 1 entretien individuel ont été réalisés, pour un total de **25 jeunes** de 18 à 25

ans, avec une **majorité de femmes**. Les entretiens abordent **deux dimensions** : leur **représentations et pratiques des JAH**, au regard de leur savoir d'expérience, et leurs **recommandations de stratégies d'intervention en ligne**.



La pratique des JAH en ligne chez les jeunes de 17 ans est passée de 14,7 % en 2011 à 27,9 % en 2022 *

Malgré l'interdiction légale pour les mineurs, les pratiques augmentent!

Ce sont les jeux de paris sportifs les plus populaires auprès des jeunes.

Sur la population totale, environ 8,8 % des joueurs présentent un risque de jeu problématique.

*source enquête ESCAPAD, OFDT

Quelles sont leurs recommandations?



La durée des messages doit être comprise entre 30 secondes et 1 minute grand maximum. Cette durée courte permet aussi de faciliter leur diffusion sous forme virale.

NATURE DES MESSAGES

LES PLATEFORMES A PRIVILEGIER



Jouer sur les codes du jeu à savoir les statistiques

Encourager la motivation par des leviers positifs plutôt que par la crainte

Adopter une communication claire, sincère et égalitaire.

Utiliser des témoignages en évitant le "pathos".

Soigner la qualité de la vidéo témoigne du respect porté aux jeunes et à leur regard.

ET LES INFLUENCEURS?

Les jeunes reconnaissent le rôle clé des influenceurs dans la diffusion des messages, mais appellent à une grande **vigilance dans leur mobilisation**. Pour être crédible, un influenceur doit être **éthique, informé et indépendant** des intérêts économiques du secteur. Ils recommandent de collaborer avec des créateurs déjà engagés et critiques vis-à-vis des industries du jeu, garants d'une parole authentique et d'une prévention efficace.

MULTIPLIER LES CANAUX

Les réseaux sociaux sont un levier puissant, mais insuffisant. Pour **une prévention efficace, il faut guider les jeunes vers des ressources fiables : sites d'information, témoignages, vidéos de pros et lieux d'aide identifiés et en proximité territoriale du jeune.**

Les jeunes se sont situés en tant qu'auteurs et acteurs de la démarche. Cette implication des jeunes apparaît comme nécessaire pour toute construction de programme de prévention, comme le recommande la déclaration du Conseil des Jeunes de l'OMS en 2023.

2

1 Quelles sont leurs représentations des JAH ?

Qui joue ?

Tous s'accordent sur un profil type de joueur en ligne pouvant devenir "addict" : des jeunes hommes d'**origine populaire avec peu de moyen, sans appui** ou soutien parental.

UNE APPROCHE PAR CLASSE SOCIALE ET GENREE

Pourquoi jouent-ils ?



Où jouent-ils?

SUR LES SITES DE PARIS EN LIGNE, MAIS PAS QUE.



Sont cités Omada, Betclac, Parions Sports, Winamax, Vbet. Le spectre est élargi à d'autres modalités de jeux, qui selon eux « entraînent aux jeux d'argent ou à une pratique future ». Ainsi, **les applications de jeux sont aussi fréquemment évoquées.**

LES LIENS ENTRE JEUX VIDEO ET JAH

"Même dans Fortnite, un des jeux les plus joués au monde, pour progresser, il faut passer à la caisse"

Ils identifient le phénomène de **gambification** : intégration de composantes de JAH dans les jeux vidéos. Ainsi que la **gamification** : intégration d'aspects ludiques; habituellement présents dans les jeux vidéos, dans les JAH.

Quels sont les risques?

« La perte d'argent, l'endettement et l'isolement ».

DES RISQUES PEU CONNUS DES JEUNES LIES A UN MANQUE DE CAMPAGNE DE PREVENTION

"Un joueur veut toujours se refaire ou bien s'il a gagné une fois, il va retenter, et si on ne l'arrête pas, c'est foutu. Il peut aussi s'isoler."

Quid de la transmission intergénérationnelle?



Cet aspect a été abordé par certains jeunes faisant part de leur propre expérience, mettant en lumière **des rapports positifs ou négatifs aux jeux avec leurs parents.**

"On échange avant de parier en ligne, on réfléchit ensemble, on prend l'apéro devant l'attente des résultats, on s'encourage. Je peux dire que ces moments passés ensemble, me permettent d'avoir un autre rapport avec mon père qui était plus froid"

Il essaie de m'initier, en me disant que c'est moins dangereux que pour les casinos en physique, mais je ne veux plus en entendre parler "

18

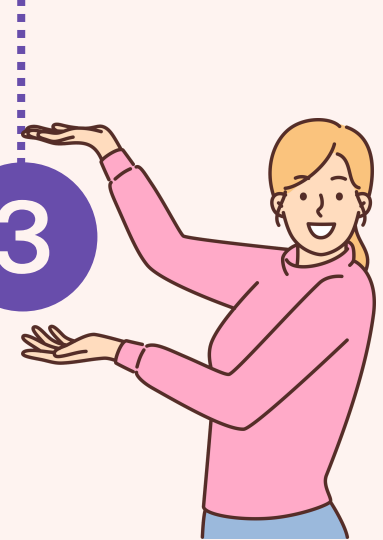
Interdiction, mesure efficace?

Si l'interdiction d'accès aux sites pour les moins de 18 ans, leur apparaît comme essentielle,

ils doutent cependant de l'efficacité de cette mesure, car de nombreuses stratégies de contournement existent : comme appeler un ami majeur ou falsifier son identité.

POUR CONCLURE !

3



Contacts :
Eric Le Grand, sociologue, consultant en promotion de la santé, professeur affilié EHESP
ericlegrand35@orange.fr
Elsa Baldacci, (Fédération Addiction)
e.baldacci@federationaddiction.fr