

Institut universitaire de médecine sociale et préventive - IUMSP

# La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg 2015-2016

Yara Barrense-Dias, André Berchtold, Joan-Carles Suris

**Étude financée par :**

La Direction de la santé et des affaires sociales (DSAS) du canton de Fribourg

et

le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (PILDJ)

**Citation suggérée :**

Barrense-Dias Y, Berchtold, A, Suris JC. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg 2015-2016. Lausanne, Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2016.

**Remerciements :**

A tous les élèves, enseignants et membres de la direction des établissements post-obligatoires du canton de Fribourg qui ont participé à l'étude.

Aux membres du comité de pilotage de l'étude, Madame Sarah Mariéthoz, Messieurs Nicolas Dietrich, Pierre Marti, Frédéric Richter et Dominique Sudan.

**Date d'édition :**

Septembre 2016

# Tables des matières

<b>1 Introduction .....</b>	<b>6</b>
<b>2 Objectifs .....</b>	<b>8</b>
2.1 Objectifs principaux .....	9
2.2 Objectifs secondaires .....	9
<b>3 Méthodes .....</b>	<b>10</b>
3.1 L'échantillon .....	11
3.1.1 Cohorte 2: élèves de première année 2015-2016 (T1) .....	11
3.1.2 Cohorte 1 : suivi 2014-2016 (T0-T1).....	11
3.2 Le questionnaire .....	12
3.3 Analyse .....	12
<b>4 Résultats des élèves de première année 2015-2016 Cohorte 2.....</b>	<b>14</b>
4.1 Données sociodémographiques.....	15
4.2 Données académiques .....	17
4.3 Santé .....	18
4.4 Comportements à risque .....	20
4.5 Violence et harcèlement.....	22
4.6 Données sur l'entourage, les amis et les activités .....	26
4.7 Situation financière et dépenses .....	29
4.8 Jeux d'argent et de hasard.....	32
<b>5 Résultats du suivi longitudinal 2014-2016 Cohorte 1.....</b>	<b>47</b>
5.1 Données sociodémographiques.....	48
5.2 Données académiques .....	49
5.3 Données sur la santé.....	50
5.4 Comportements à risque .....	52
5.5 Situation financière et dépenses .....	54
5.6 Données sur l'entourage, les amis et les activités .....	57
5.7 Jeux d'argent et de hasard.....	60
<b>6 Conclusion.....</b>	<b>68</b>

## Liste des tableaux et graphiques

Tableau 1 Données sociodémographiques à T1 par genre.....	15
Tableau 2 Données sociodémographiques à T1 par filière.....	16
Tableau 3 Données académiques à T1 par genre.....	17
Tableau 4 Données académiques à T1 par filière.....	17
Tableau 5 Données sur la santé à T1 par genre.....	18
Tableau 6 Données sur la santé à T1 par filière.....	19
Tableau 7 Comportements à risque à T1 par genre.....	20
Tableau 8 Comportements à risque à T1 par filière.....	21
Tableau 9 Violence au sein du couple à T1 par genre.....	22
Tableau 10 Violence subie - harcèlement au cours des 12 derniers mois à T1 par genre.....	23
Tableau 11 Violence au sein du couple à T1 par filière.....	24
Tableau 12 Violence subie – harcèlement au cours des 12 derniers mois à T1 par filière.....	25
Tableau 13 Données sur l'entourage à T1 par genre.....	26
Tableau 14 Données sur les amis à T1 par genre.....	26
Tableau 15 Données sur les activités à T1 par genre.....	27
Tableau 16 Données sur l'entourage à T1 par filière.....	27
Tableau 17 Données sur les amis à T1 par filière.....	28
Tableau 18 Données sur les activités à T1 par filière.....	28
Tableau 19 Données sur les revenus et les dépenses à T1 par genre.....	30
Tableau 20 Données sur les revenus et les dépenses à T1 par filière.....	31
Tableau 21 Types de joueur à T1 par genre.....	32
Tableau 22 Types de joueur à T1 par filière.....	32
Tableau 23 Activités relatives aux jeux d'argent à T1 par genre (n'inclut que les joueurs).....	33
Tableau 24 Activités relatives aux jeux d'argent à T1 par filière (n'inclut que les joueurs).....	34
Tableau 25 Données sociodémographiques des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs).....	35
Tableau 26 Activités relatives aux jeux d'argent des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs).....	37
Tableau 27 Données académiques des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs).....	38
Tableau 28 Données sur la santé des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs).....	39
Tableau 29 Données sur l'entourage des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs).....	40
Tableau 30 Données sur les amis des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs).....	40
Tableau 31 Données sur les activités des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs).....	41

Tableau 32 Données sur les revenus et les dépenses des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs) .....	43
Tableau 33 Conséquences négatives des jeux d'argent et de hasard des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs) .....	44
Tableau 34 Comportements à risque des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs) .....	45
Tableau 35 Comportements à risque des non joueurs, des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 .....	46
Tableau 36 Données sociodémographiques à T1 par genre.....	48
Tableau 37 Données académiques à T1 par genre .....	49
Tableau 38 Données sur la santé à T0 et T1 .....	50
Tableau 39 Données sur la santé à T0 et T1 par genre.....	51
Tableau 40 Comportements à risque à T0 et T1.....	52
Tableau 41 Comportements à risque à T0 et T1 par genre .....	53
Tableau 42 Données sur les revenus et les dépenses à T0 et T1.....	55
Tableau 43 Données sur les revenus et les dépenses à T0 et T1 par genre .....	56
Tableau 44 Données sur l'entourage à T0 et à T1.....	57
Tableau 45 Données sur l'entourage à T0 et T1 par genre .....	57
Tableau 46 Données sur les amis à T0 et T1.....	58
Tableau 47 Données sur les amis à T0 et T1 par genre .....	58
Tableau 48 Données sur les activités à T0 et T1 .....	58
Tableau 49 Données sur les activités à T0 et T1 par genre.....	59
Tableau 50 Type de joueurs à T0 et T1 .....	61
Tableau 51 Tableau croisé type de joueurs entre T0 et T1.....	61
Tableau 52 Type de joueurs à T0 et T1 par genre.....	62
Tableau 53 Type de joueurs à T1 par filière académique .....	62
Tableau 54 Revenus et finances à T0 et T1 par type de joueurs (n'inclut que les joueurs) .....	64
Tableau 55 Comportements à risque à T0 et T1 par type de joueurs (n'inclut que les joueurs) .....	65
Tableau 56 Données relatives aux jeux d'argent et de hasard à T0 et T1 par type de joueurs (n'inclut que les joueurs).....	67
Graphique 1 Type de joueurs à T0 et T1.....	60

# 1 Introduction

# 1

## Introduction

---

Ce rapport présente les résultats de la deuxième année de l'étude longitudinale GenerationFree (2014-2019) sur les comportements des jeunes Fribourgeois-e-s par rapport, notamment, aux jeux d'argent et de hasard. Cette étude est menée par le Groupe de Recherche sur la Santé des Adolescents de l'Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive (IUMSP) à Lausanne en partenariat avec le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (PILDJ), la Direction de la santé et des affaires sociales de Fribourg (DSAS).

L'étude a pour but de déterminer la prévalence des jeux d'argent et de hasard et le contexte dans lequel s'inscrit cette pratique parmi les jeunes âgés de 15 à 24 ans. Cette étude permet également de récolter des données sur d'autres problématiques telles que l'endettement, la consommation de substances, l'utilisation d'Internet et des écrans, ainsi que la violence.

Durant l'année scolaire 2015-2016, nous avons suivi parallèlement deux cohortes de participants : l'ensemble des élèves de première année de l'enseignement post-obligatoire, ainsi que les participants à la première vague 2014-2015 qui nous avaient autorisés à les recontacter.

Pour les élèves de première année ayant débuté l'étude en novembre 2015, plus de 3500 élèves ont rempli le questionnaire entre novembre 2015 et avril 2016. Parallèlement à cette cohorte, le suivi des 1368 participants ayant débuté l'étude en novembre 2014 et ayant accepté d'être recontactés une année après, a permis de récolter des données longitudinales sur 601 individus.

Le suivi de ces jeunes sur plusieurs années permettra d'observer leur évolution et de définir des indicateurs-clé pour améliorer les offres de prévention.

# 2 Objectifs

## 2.1 Objectifs principaux

- Connaître la prévalence, les conséquences et l'évolution des jeux d'argent et de hasard (tant en ligne que hors ligne) chez les jeunes Fribourgeois
- Etablir les facteurs prédictifs de risque et protecteurs pour le jeu considéré comme problématique au niveau individuel, familial et environnemental, afin de mieux identifier les jeunes à risque de devenir des joueurs problématiques
- Evaluer les différences de risque entre les joueurs en ligne et hors ligne
- Observer l'évolution sur le long terme des jeunes qui s'endettent

## 2.2 Objectifs secondaires

- Définir les sous-groupes de jeunes à risque afin d'améliorer les politiques de prévention et amener des éléments de repérage aux professionnels du réseau socio-sanitaire
- Obtenir un panorama global de la santé et des comportements des jeunes Fribourgeois ainsi que leur évolution

# 3 Méthodes

### 3.1 L'échantillon

Durant cette année scolaire 2015-2016, nous avons suivi parallèlement deux cohortes. La première cohorte regroupe les participants à la première vague de l'année scolaire 2014-2015 (T0) qui avaient accepté d'être recontactés une année après. Pour cette première vague, l'ensemble des élèves de l'enseignement post-obligatoire de Fribourg, en voie gymnasiale ou en apprentissage, avaient été invités à participer à cette enquête. La deuxième cohorte a débuté l'étude cette année, durant l'année scolaire 2015-2016, et comprend uniquement les élèves de première année de l'enseignement post-obligatoire du canton de Fribourg.

Nous avons décidé de créer une seconde cohorte afin de garantir un nombre suffisant de participants, notamment dans l'optique longitudinale. En effet, lors de la première vague de 2014-2015, certaines écoles n'ont pas fait passer le questionnaire en salle d'informatique pendant les cours comme cela avait été initialement prévu, mais ont distribué les codes d'accès pour que la passation se fasse à la maison. Or, la passation à l'école permet d'obtenir des taux de réponse beaucoup plus élevés. De plus, peu de participants avaient accepté d'être recontactés un an après (n=1368, 26%). Nous avons donc suivi ces premiers participants, tout en recommençant une nouvelle cohorte.

#### 3.1.1 Cohorte 2: élèves de première année 2015-2016 (T1)

Pour cette cohorte 2, et contrairement à ce qui avait été fait à T0 pour la première cohorte, seuls les jeunes de première année ont été invités à participer à l'enquête en salle d'informatique pendant les cours sous la supervision d'un enseignant. En effet, il s'est avéré qu'il était plus facile d'organiser la passation du questionnaire en salle d'informatique pour les élèves de première année, particulièrement pour les gymnases qui ne donnent l'informatique qu'en première année.

Sur un échantillon potentiel de 3538 participants (chiffres fournis par les écoles en début d'année scolaire), 3115 questionnaires ont été remplis (taux de réponse de 88.0%). Sur ces 3115 réponses, 91 (2.9%) n'ont finalement pas voulu participer à l'étude. Nous avons également exclu 4 personnes qui avaient répondu deux fois (0.1%), 128 (4.2%) participants qui avaient donné des réponses non sincères et 65 (2.2%) participants qui ne rentraient pas dans la catégorie d'âge d'intérêt (15-24 ans). Finalement, 200 participants n'étaient pas des élèves de première année et ont donc été exclus. Néanmoins, nous avons pu rattacher certains de ces participants à la cohorte 1 (voir chapitre 3.1.2). Les résultats présentés dans ce rapport pour la cohorte 2 se basent donc sur 2627 individus et parmi eux, 1103 (42%) ont accepté d'être recontactés l'année prochaine.

#### 3.1.2 Cohorte 1 : suivi 2014-2016 (T0-T1)

Pour la première vague (T0), soit durant l'année scolaire 2014-2015, tous les jeunes fréquentant l'enseignement post-obligatoire, soit en voie gymnasiale, soit en apprentissage, ont été invités à participer à l'étude GenerationFRee et à remplir un questionnaire en ligne pendant les cours entre novembre 2014 et mai 2015 sous la supervision d'un enseignant.

Sur les 5179 participants à T0, 1368 (26%) ont été d'accord de nous donner une adresse mail ou un numéro de téléphone pour être recontactés un an après (T1) afin de remplir un nouveau questionnaire chez eux. Après vérification des différentes adresses mails et numéros de téléphone et après avoir appliqué les différentes pondérations permettant à l'échantillon d'avoir une structure similaire à celle de la population étudiée, l'échantillon de suivi était constitué de 1462 individus (valeur pondérée). Entre novembre 2015 et avril 2016, 8 rappels ont été effectués par mail et par SMS pour les inciter à participer. Sur les 1462 participants potentiels, nous avons récolté 771 réponses (52.7%). Nous avons ensuite dû supprimer les personnes ayant indiqué ne pas vouloir participer (n=168, 21.8%) et les doublons (n=54, 8.9%). Certaines écoles ont profité de la passation à l'école de la cohorte 2 (élèves de première année uniquement) pour faire également passer des deuxième, troisième ou/et quatrième année en salle d'informatique. Grâce à leur code d'identification personnel et confidentiel créé lors de la première passation à T0, nous avons pu rattacher certains de ces participants à la première cohorte (n=52). L'échantillon final de la cohorte 1 représente donc 601 individus ayant participé aux deux vagues. Sur ces participants, 444 (73.9%) ont accepté d'être recontactés pour la troisième vague qui se déroulera durant l'année scolaire 2016-2017.

### 3.2 Le questionnaire

Entre T0 et T1, le questionnaire a subi quelques modifications. Tout d'abord, certaines questions ont été supprimées, notamment celles sur la religion et la spiritualité. Pour certaines questions jugées très sensibles (notamment consommation de substances, violence, âge des premières règles), nous avons rajouté l'option *Je ne veux pas répondre*.

Nous avons inclus un certain nombre de nouvelles questions. Tout d'abord, par rapport à la consommation de substances, en plus du tabac traditionnel et de la cigarette électronique, nous avons inclus des questions sur d'autres formes de tabac avec le narguilé, le snus (tabac humide, à placer entre la gencive et la lèvre) et la chnouf (tabac à priser, par voie nasale).

Nous avons également inclus des questions sur la violence (psychologique, physique et sexuelle) au sein d'un couple du point de vue d'un auteur et d'une victime.

Pour le reste des questions, hormis quelques modifications dans les différentes modalités de réponses, nous avons gardé la même structure afin, notamment, d'assurer le suivi d'une année à une autre.

### 3.3 Analyse

Dans ce rapport, la présentation des résultats commence avec ceux de la cohorte 2 (élèves de première année, T1), puis ceux de la cohorte 1 (résultats longitudinaux T0-T1).

Les résultats sont différenciés selon plusieurs critères : le sexe, la filière des participants et le type de joueur de jeux d'argent.

### 3 Méthodes

---

Les échantillons récoltés ne possédant pas exactement la même structure que la population étudiée, des pondérations ont été calculées afin de corriger la structure de l'échantillon et parvenir à des résultats le plus représentatifs possibles. Quatre critères ont été utilisés et fournis par le service de statistique du canton de Fribourg pour calculer ces pondérations : la répartition linguistique, le genre, l'âge et la filière suivie.

Les résultats longitudinaux présentés dans ce rapport doivent être considérés avec précaution. En effet, notre échantillon de 601 individus ayant participé aux deux vagues mène parfois à de très petits sous-groupes lorsque nous le divisons entre différentes catégories. Par exemple, pour la comparaison des joueurs non problématiques avec les joueurs à risque ou problématiques, le nombre total de joueurs étant de 157 à T0 et 122 à T1, le sous-groupe des joueurs à risque ou problématiques ne comprend que 13 personnes. La puissance statistique des différentes analyses sur ces sous-groupes est donc insuffisante.

**4 Résultats des  
élèves de  
première année  
2015-2016  
Cohorte 2**

## 4.1 Données sociodémographiques

L'échantillon de la nouvelle cohorte des élèves de première année comporte légèrement plus de garçons que de filles. L'âge moyen est de 16.6 ans. La majorité des jeunes habitent en milieu rural chez leurs parents, ces derniers étant majoritairement ensemble. Plus de 8 jeunes sur 10 considèrent que la situation financière familiale est dans la moyenne ou au-dessus de la moyenne. Une très grande majorité des participants sont nés en Suisse (87%) et un quart ont leur deux parents nés à l'étranger. Les jeunes ont une bonne relation avec leurs parents, en particulier avec leur mère. (Tableau 1)

Tableau 1 Données sociodémographiques à T1 par genre

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Genre</b>			
Filles	100%	0	46.2%
Garçons	0	100%	53.8%
<b>Âge moyen</b>	16.7	16.6	16.6
<b>Lieu d'habitation</b>			
Campagne, village	67.5%	65.7%	66.5%
Ville, banlieue ville	32.5%	34.3%	33.5%
<b>Mode d'habitation</b>			
Chez les parents	94.2%	92.0%	93.0%
Autre	5.8%	8.0%	7.0%
<b>Situation familiale</b>			
Parents vivant ensemble	69.5%	70.1%	69.8%
Autre	30.5%	29.9%	30.2%
<b>Situation financière de la famille</b>			
Au dessus de la moyenne	13.1%	19.6%	16.6%
Dans la moyenne	79.5%	72.1%	75.5%
En dessous de la moyenne	7.4%	8.3%	7.9%
<b>Lieu de naissance</b>			
Suisse	86.8%	87.1%	87.0%
Autre	13.2%	12.9%	13.0%
<b>Lieu de naissance des parents</b>			
Les deux parents sont nés en Suisse	57.3%	56.7%	57.0%
Un des deux parents est né en Suisse	15.6%	18.5%	17.2%
Aucun des parents n'est né en Suisse	27.1%	24.8%	25.9%
<b>Relation avec le père (sur une échelle de 1 [Très mauvaise] à 10 [Excellente])</b>	7.7/10	8.3/10	8.0/10
<b>Relation avec la mère (sur une échelle de 1 [Très mauvaise] à 10 [Excellente])</b>	8.6/10	8.9/10	8.7/10

Par rapport à la filière d'études, 2 garçons sur 3 sont en apprentissage alors que c'est l'inverse pour le gymnase avec 2 filles sur 3. Les apprentis ont un âge moyen légèrement plus élevé. Pour le reste des données, les deux filières suivent les mêmes tendances. (Tableau 2)

4  
Résultats cohorte 2

**Tableau 2 Données sociodémographiques à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Genre</b>			
Filles	60.7%	37.4%	46.2%
Garçons	39.3%	62.6%	53.8%
<b>Âge moyen</b>			
	15.9	17.1	16.6
<b>Lieu d'habitation</b>			
Campagne, village	63.3%	68.5%	66.5%
Ville, banlieue ville	36.7%	31.5%	33.5%
<b>Mode d'habitation</b>			
Chez les parents	98.1%	89.9%	93.0%
Autre	1.9%	10.1%	7.0%
<b>Situation familiale</b>			
Parents vivant ensemble	72.9%	67.9%	69.8%
Autre	27.1%	32.1%	30.2%
<b>Situation financière de la famille</b>			
Au dessus de la moyenne	19.8%	14.7%	16.6%
Dans la moyenne	74.2%	76.3%	75.5%
En dessous de la moyenne	6.1%	9.0%	7.9%
<b>Lieu de naissance</b>			
Suisse	88.0%	86.4%	87.0%
Autre	12.0%	13.6%	13.0%
<b>Lieu de naissance des parents</b>			
Les deux parents sont nés en Suisse	56.9%	57.0%	57.0%
Un des deux parents est né en Suisse	19.1%	16.0%	17.2%
Aucun des parents n'est né en Suisse	24.0%	27.0%	25.9%
<b>Relation avec le père (sur une échelle de 1 [Très mauvaise] à 10 [Excellente])</b>			
	7.9/10	8.0/10	8.0/10
<b>Relation avec la mère (sur une échelle de 1 [Très mauvaise] à 10 [Excellente])</b>			
	8.7/10	8.8/10	8.7/10

## 4.2 Données académiques

Il y a plus d'apprentis que d'étudiants dans cette cohorte avec près de deux participants sur 3 en apprentissage. Moins d'un participant sur 10 se considère comme étant un moins bon élève par rapport aux autres. Par rapport à ce niveau scolaire, les filles et les apprentis se considèrent le moins comme des mauvais élèves. (Tableaux 3 et 4)

**Tableau 3 Données académiques à T1 par genre**

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Filière académique</b>			
Etudiants	49.7%	27.6%	37.8%
Apprentis	50.3%	72.4%	62.2%
<b>Niveau scolaire perçu</b>			
Bon élève	23.0%	26.6%	25.0%
Elève moyen	69.3%	63.4%	66.1%
Moins bon élève	7.6%	10.0%	8.9%

**Tableau 4 Données académiques à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Niveau scolaire perçu</b>			
Bon élève	19.2%	28.5%	25.0%
Elève moyen	67.4%	65.3%	66.1%
Moins bon élève	13.4%	6.2%	8.9%

### 4.3 Santé

De manière générale, les jeunes de cette cohorte se sentent en bonne santé. En effet, moins de 4% des participants ont évalué leur santé générale comme étant médiocre ou mauvaise. Plus d'un participant sur 8 est en surpoids ou obèse et les garçons sont davantage représentés dans ces deux catégories que les filles. Par rapport aux différents problèmes de santé, seuls les problèmes de sommeil sont reportés à plus de 10% de manière globale. En revanche, lorsque les filles sont comparées aux garçons, les 10% de réponses sont dépassés pour les problèmes de dos, les maux de tête et les problèmes de sommeil. Une fille sur 3 et un garçon sur 10 sont à risque de développer un trouble du comportement alimentaire. (Tableau 5)

**Tableau 5 Données sur la santé à T1 par genre**

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Santé perçue</b>			
Excellente ou très bonne	60.1%	73.4%	67.2%
Bonne	34.2%	24.6%	29.0%
Médiocre ou mauvaise	5.8%	2.0%	3.7%
<b>Poids</b>			
Surpoids	7.8%	14.8%	11.6%
Obésité	1.0%	2.0%	1.6%
<b>Bien être émotionnel (bon)</b>	72.8%	85.9%	79.8%
<b>Problèmes de dos (très souvent)</b>	13.4%	5.1%	9.0%
<b>Problèmes de poids (très souvent)</b>	4.4%	1.5%	2.9%
<b>Maux de tête (très souvent)</b>	12.6%	3.5%	7.7%
<b>Maux de ventre (très souvent)</b>	8.5%	1.6%	4.8%
<b>Maux de jambes (très souvent)</b>	5.6%	3.6%	4.5%
<b>Problèmes de sommeil (très souvent)</b>	15.2%	8.5%	11.6%
<b>Malaise / évanouissement (très souvent)</b>	2.6%	0.5%	1.5%
<b>Maladie chronique</b>			
Oui, mais elle ne limite pas mes activités journalières	12.4%	10.7%	11.5%
Oui et elle limite mes activités journalières	2.9%	1.5%	2.2%
<b>Handicap</b>			
Oui, mais il ne limite pas mes activités journalières	3.8%	2.6%	3.2%
Oui et il limite mes activités journalières	1.3%	1.0%	1.2%
<b>Comportement alimentaire à risque</b>	32.8%	10.0%	20.5%
<b>Jours/semaine avec activité physique d'au moins 60 minutes (moyenne)</b>	2.3	3.2	2.8
<b>Heures de sommeil jours d'école/travail (moyenne)</b>	7.4	7.3	7.3
<b>Heures de sommeil weekends/vacances (moyenne)</b>	9.1	8.9	9.0
<b>Niveau de stress (maximum 16)</b>	6.7	4.9	5.7
<b>Vision positive de la vie (maximum 36)</b>	26.6	28.5	27.6

4  
Résultats cohorte 2

Plus d'un apprenti sur 7 est en surpoids ou obèse contre 1 étudiant sur 10. Les problèmes de sommeil sont les problèmes de santé les plus fréquemment reportés pour les deux filières. Un apprenti et un étudiant sur 5 est à risque de développer un trouble du comportement alimentaire. (Tableau 6)

**Tableau 6 Données sur la santé à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Santé perçue</b>			
Excellente ou très bonne	71.8%	64.5%	67.2%
Bonne	24.9%	31.5%	29.0%
Médiocre ou mauvaise	3.3%	4.0%	3.7%
<b>Poids</b>			
Surpoids	8.4%	13.5%	11.6%
Obésité	1.1%	1.8%	1.6%
<b>Bien être émotionnel (bon)</b>	78.2%	80.8%	79.8%
<b>Problèmes de dos (très souvent)</b>	7.8%	9.7%	9.0%
<b>Problèmes de poids (très souvent)</b>	3.1%	2.7%	2.9%
<b>Maux de tête (très souvent)</b>	7.6%	7.7%	7.7%
<b>Maux de ventre (très souvent)</b>	4.2%	5.1%	4.8%
<b>Maux de jambes (très souvent)</b>	4.8%	4.4%	4.5%
<b>Problèmes de sommeil (très souvent)</b>	11.2%	11.9%	11.6%
<b>Malaise / évanouissement (très souvent)</b>	1.8%	1.3%	1.5%
<b>Maladie chronique</b>			
Oui, mais elle ne limite pas mes activités journalières	10.9%	11.8%	11.5%
Oui et elle limite mes activités journalières	2.2%	2.2%	2.2%
<b>Handicap</b>			
Oui, mais il ne limite pas mes activités journalières	3.0%	3.3%	3.2%
Oui et il limite mes activités journalières	0.7%	1.4%	1.2%
<b>Comportement alimentaire à risque</b>	20.5%	20.5%	20.5%
<b>Jours/semaine avec activité physique d'au moins 60 minutes (moyenne)</b>	3.0	2.6	2.8
<b>Heures de sommeil jours d'école/travail (moyenne)</b>	7.4	7.3	7.3
<b>Heures de sommeil weekends/vacances (moyenne)</b>	9.4	8.8	9.0
<b>Niveau de stress (maximum 16)</b>	5.8	5.7	5.7
<b>Vision positive de la vie (maximum 36)</b>	27.3	27.8	27.6

## 4.4 Comportements à risque

Plus d'un jeune sur 3 est actuellement un fumeur et la moitié des participants ont déjà essayé au moins une fois la cigarette électronique au cours de leur vie, alors qu'un jeune sur 10 en est un consommateur actuel. Par rapport aux autres produits du tabac, environ la moitié des jeunes ont reporté avoir consommé au moins une fois du narguilé au cours des 12 derniers mois précédant l'enquête. Plus de la moitié des jeunes ont déjà pris une cuite au cours de leur vie et un tiers en ont connu au moins une au cours des 30 derniers jours. Plus d'un tiers des jeunes ont déjà essayé le cannabis et un sur 6 est un consommateur actuel. Pour les autres drogues illicites, les pourcentages sont plus bas avec un jeune sur 12 reportant avoir déjà essayé au cours de sa vie et moins de 3% ayant une utilisation actuelle. Pour l'ensemble des substances, les garçons reportent davantage avoir déjà essayé ou être actuellement un consommateur (Tableau 7).

Tableau 7 Comportements à risque à T1 par genre

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
Fumeur actuel	30.6%	34.0%	32.4%
Usage cigarette électronique (vie)	41.9%	56.3%	49.7%
Usage cigarette électronique (30 derniers jours)	7.1%	13.0%	10.3%
Narguilé (12 derniers mois)	43.6%	50.4%	47.3%
Snus (12 derniers mois)	9.1%	21.0%	15.5%
Chnouf (12 derniers mois)	21.4%	35.8%	29.1%
Mésusage alcool (vie)	48.4%	62.9%	56.2%
Mésusage alcool (30 derniers jours)	26.5%	39.7%	33.6%
Usage de cannabis (vie)	26.8%	39.6%	33.7%
Usage de cannabis (30 derniers jours)	12.0%	20.4%	16.5%
Usage d'autres drogues illicites (vie)	7.5%	8.5%	8.0%
Usage d'autres drogues illicites (30 derniers jours)	2.0%	3.0%	2.6%
Jeux d'argent (à risque ou problématique, 12 derniers mois)	1.3%	4.2%	2.8%
Conduite antisociale (12 derniers mois)	16.0%	29.2%	23.1%
Conduite violente (12 derniers mois)	6.7%	14.7%	11.0%
Usage excessif d'Internet	5.5%	5.5%	5.5%
<b>Nombre de comportements à risque *</b>			
Aucun	23.1%	19.3%	21.0%
Un	20.5%	19.8%	20.1%
Deux	12.6%	14.3%	13.5%
Trois ou plus	17.7%	23.2%	20.6%
<b>Recherche de sensations [de 1 (très peu) à 4(beaucoup)] (moyenne)</b>	2.8	3.0	2.9

\* Tabac, mésusage d'alcool, cannabis, autre drogues, jeux d'argent à risque ou problématique, conduite antisociale, conduite violente, usage excessif d'Internet, comportement alimentaire à risque (9 comportements à risque)

4  
Résultats cohorte 2

Pour l'ensemble des substances, les apprentis reportent davantage les avoir essayé au cours de leur vie ou en être actuellement des consommateurs. Les apprentis ont plus souvent une pratique problématique quant aux jeux d'argent et de hasard. Ils semblent également plus souvent adopter une conduite antisociale et violente que les étudiants. (Tableau 8)

**Tableau 8 Comportements à risque à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Fumeur actuel</b>	22.0%	38.8%	32.4%
<b>Usage cigarette électronique (vie)</b>	42.5%	54.0%	49.7%
<b>Usage cigarette électronique (30 derniers jours)</b>	6.4%	12.7%	10.3%
<b>Narguilé (12 derniers mois)</b>	43.5%	49.6%	47.3%
<b>Snus (12 derniers mois)</b>	11.8%	17.7%	15.5%
<b>Chnouf (12 derniers mois)</b>	24.0%	32.2%	29.1%
<b>Mésusage alcool (vie)</b>	46.5%	62.1%	56.2%
<b>Mésusage alcool (30 derniers jours)</b>	25.6%	38.4%	33.6%
<b>Usage de cannabis (vie)</b>	28.7%	36.8%	33.7%
<b>Usage de cannabis (30 derniers jours)</b>	14.8%	17.5%	16.5%
<b>Usage d'autres drogues illicites (vie)</b>	5.0%	9.9%	8.0%
<b>Usage d'autres drogues illicites (30 derniers jours)</b>	1.2%	3.4%	2.6%
<b>Jeux d'argent (à risque ou problématique, 12 derniers mois)</b>	1.5%	3.7%	2.8%
<b>Conduite antisociale (12 derniers mois)</b>	19.2%	25.4%	23.1%
<b>Conduite violente (12 derniers mois)</b>	6.2%	14.0%	11.0%
<b>Usage excessif d'Internet</b>	5.4%	5.5%	5.5%
<b>Nombre de comportements à risque</b>			
Aucun	25.3%	18.4%	21.0%
Un	20.0%	20.1%	20.1%
Deux	11.3%	14.9%	13.5%
Trois ou plus	15.1%	23.9%	20.6
<b>Recherche de sensations [de 1 (très peu) à 4(beaucoup)] (moyenne)</b>	2.8	2.9	2.9

## 4.5 Violence et harcèlement

Environ 4% des répondants ont été uniquement victimes de violences lors d'une relation de couple, 7% ont été uniquement auteurs, plus de 20% ont déjà été à la fois auteur et victime et presque 2 participants sur 3 n'ont jamais été ni victime, ni auteur de telles violences. Du côté de l'auteur, les violences psychologiques sont les plus souvent commises avec plus d'une jeune sur 4 ayant déjà insulté ou menacé de frapper sa ou son partenaire. Les violences physiques apparaissent après avec un jeune sur 9 reportant avoir déjà bousculé, saisi ou frappé sa ou son partenaire. Finalement, environ 3% des jeunes ont déjà insisté ou forcé leur partenaire à avoir une relation sexuelle. Dans le cas de ces violences sexuelles, la force a été utilisée dans 0.3%. Par rapport au genre, les filles sont davantage des auteures de violences psychologiques ou physiques alors que les garçons sont davantage des auteurs de violences sexuelles. Du côté des victimes, ce sont également les violences psychologiques qui ont le plus souvent été subies, suivies par les violences physiques puis sexuelles. A l'exception du fait d'avoir déjà été frappé(e), les filles sont plus souvent victimes que les garçons. (Tableau 9)

Tableau 9 Violence au sein du couple à T1 par genre

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Victime (uniquement)</b>	4.2%	3.6%	3.9%
<b>Auteur (uniquement)</b>	9.1%	5.4%	7.1%
<b>Victime &amp; auteur</b>	23.8%	17.0%	20.1%
<b>Ni victime, ni auteur</b>	59.5%	69.3%	64.7%
<b>Ne veut pas répondre</b>	4.8%	3.5%	4.2%
<b>Auteur</b>			
N'a jamais été auteur	63.9%	73.6%	69.1%
A insulté sa/son partenaire	30.3%	19.8%	24.7%
A menacé de blesser ou frapper sa/son partenaire	3.0%	2.0%	2.5%
A bousculé ou saisi sa/son partenaire	9.1%	5.5%	7.1%
A frappé sa/son partenaire	6.8%	1.9%	4.1%
A insisté pour avoir une relation sexuelle (sans usage de la force)	1.7%	3.1%	2.5%
A utilisé la force pour avoir une relation sexuelle	0.2%	0.5%	0.3%
Ne veut pas répondre	3.0%	4.0%	3.5%
<b>Victime</b>			
N'a jamais été victime	68.9%	74.9%	72.2%
A été insulté(e) par sa/son partenaire	24.2%	19.0%	21.4%
A été menacé(e) d'être blessé(e) ou frappé(e) par sa/son partenaire	4.6%	3.1%	3.8%
A été bousculé(e) ou saisi(e) par sa/son partenaire	10.1%	4.2%	6.9%
A été frappé(e) par sa/son partenaire	4.1%	4.2%	4.1%
A été poussé(e) à avoir une relation sexuelle (sans usage de la force)	5.7%	1.5%	3.5%
A été forcé(e) à avoir une relation sexuelle	1.0%	0.6%	0.7%
Ne veut pas répondre	2.9%	4.3%	3.7%

4  
Résultats cohorte 2

Près de la moitié des jeunes ont déjà été victimes de moqueries ou d'insultes dont un jeune sur 10 de manière régulière au cours des 12 derniers mois. La mise à l'écart d'un groupe, considérée comme une forme de violence psychologique, a touché environ 15% des jeunes. Les agressions physiques sont moins fréquentes mais ont néanmoins été reportées par environ 10% des jeunes. Par rapport aux violences ou au harcèlement en ligne, il semblerait que cela soit moins fréquent. 6% des jeunes ont été insultés sur Internet et 5% ont été exclus d'un groupe en ligne. Finalement, les usurpations d'identité dans le but de nuire à la personne ont été reportées par moins de 3% des jeunes. (Tableau 10)

**Tableau 10 Violence subie - harcèlement au cours des 12 derniers mois à T1 par genre**

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Avoir subi des moqueries ou des insultes</b>			
Jamais	49.5%	52.3%	51.0%
1-2 fois	40.6%	37.8%	39.1%
Plus souvent	8.8%	9.1%	9.0%
Ne veut pas répondre	1.1%	0.8%	0.9%
<b>Avoir été agressé(e) physiquement</b>			
Jamais	89.8%	89.6%	89.7%
1-2 fois	8.3%	8.7%	8.5%
Plus souvent	1.3%	0.9%	1.1%
Ne veut pas répondre	0.7%	0.8%	0.7%
<b>Avoir été exclu(e) d'un groupe</b>			
Jamais	80.7%	88.1%	84.7%
1-2 fois	15.5%	10.0%	12.5%
Plus souvent	3.2%	1.1%	2.1%
Ne veut pas répondre	0.7%	0.8%	0.7%
<b>Avoir subi des moqueries ou insultes sur Internet</b>			
Jamais	93.4%	93.0%	93.2%
1-2 fois	5.3%	5.1%	5.2%
Plus souvent	1.0%	1.2%	1.1%
Ne veut pas répondre	0.3%	0.8%	0.6%
<b>Avoir été exclu(e) d'un groupe sur Internet</b>			
Jamais	93.9%	93.9%	93.9%
1-2 fois	4.5%	5.1%	4.8%
Plus souvent	0.5%	0.3%	0.4%
Ne veut pas répondre	1.1%	0.7%	0.9%
<b>Avoir vu son identité usurpée sur Internet</b>			
Jamais	96.0%	96.9%	96.5%
1-2 fois	2.7%	2.0%	2.3%
Plus souvent	0.7%	0.2%	0.4%
Ne veut pas répondre	0.6%	1.0%	0.8%

4  
Résultats cohorte 2

Du point de vue de l’auteur ou de la victime, les violences psychologiques sont les violences les plus souvent reportées pour les deux filières, suivies par les violences psychologiques puis sexuelles. Un tiers des apprentis et un cinquième des étudiants ont déjà insulté leur partenaire alors qu’un quart des apprentis et un étudiant sur 6 ont déjà été victime d’insultes de la part de leur partenaire. (Tableau 11)

**Tableau 11 Violence au sein du couple à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Victime (uniquement)</b>	3.6%	4.1%	3.9%
<b>Auteur (uniquement)</b>	5.5%	8.1%	7.1%
<b>Victime &amp; auteur</b>	15.2%	23.0%	20.1%
<b>Ni victime, ni auteur</b>	71.5%	60.6%	64.7%
<b>Ne veut pas répondre</b>	4.2%	4.2%	4.2%
<b>Auteur</b>			
N'a jamais été auteur	75.5%	65.2%	69.1%
A insulté sa/son partenaire	19.0%	28.2%	24.7%
A menacé de blesser ou frapper sa/son partenaire	1.7%	3.0%	2.5%
A bousculé ou saisi sa/son partenaire	5.0%	8.5%	7.1%
A frappé sa/son partenaire	3.5%	4.5%	4.1%
A insisté pour avoir une relation sexuelle (sans usage de la force)	0.8%	3.6%	2.5%
A utilisé la force pour avoir une relation sexuelle	0.0%	0.5%	0.3%
Ne veut pas répondre	3.5%	3.6%	3.5%
<b>Victime</b>			
N'a jamais été victime	77.3%	69.0%	72.1%
A été insulté(e) par sa/son partenaire	16.7%	24.3%	21.4%
A été menacé(e) d’être blessé(e) ou frappé(e) par sa/son partenaire	2.3%	4.8%	3.8%
A été bousculé(e) ou saisi(e) par sa/son partenaire	4.4%	8.5%	6.9%
A été frappé(e) par sa/son partenaire	2.1%	5.4%	4.1%
A été poussé(e) à avoir une relation sexuelle (sans usage de la force)	2.6%	4.0%	3.5%
A été forcé(e) à avoir une relation sexuelle	0.6%	0.8%	0.7%
Ne veut pas répondre	3.8%	3.6%	3.7%

4  
Résultats cohorte 2

La moitié des étudiants et des apprentis ont déjà subi des moqueries au cours des 12 derniers mois. L'exclusion d'un groupe a touché 1 étudiant sur 6 et plus d'un apprenti sur 8. Les agressions physiques ont été subies par un étudiant et un apprenti sur 10. Finalement, pour les violences en ligne, les étudiants et les apprentis suivent les mêmes tendances, environ 6% ont été insultés sur Internet et 5% ont été exclus d'un groupe en ligne. Pour l'usurpation d'identité, environ 2% des étudiants et 3% des apprentis l'ont reportée (Tableau 12).

**Tableau 12 Violence subie – harcèlement au cours des 12 derniers mois à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Avoir subi des moqueries ou des insultes</b>			
Jamais	49.5%	51.9%	51.0%
1-2 fois	41.4%	37.7%	39.1%
Plus souvent	8.1%	9.5%	9.0%
Ne veut pas répondre	1.0%	0.9%	0.9%
<b>Avoir été agressé(e) physiquement</b>			
Jamais	91.0%	88.8%	89.7%
1-2 fois	7.5%	9.1%	8.5%
Plus souvent	0.9%	1.2%	1.1%
Ne veut pas répondre	0.6%	0.8%	0.7%
<b>Avoir été exclu(e) d'un groupe</b>			
Jamais	83.2%	85.6%	84.7%
1-2 fois	14.1%	11.6%	12.5%
Plus souvent	2.2%	2.0%	2.1%
Ne veut pas répondre	0.5%	0.8%	0.7%
<b>Avoir subi des moqueries ou insultes sur Internet</b>			
Jamais	93.7%	92.9%	93.2%
1-2 fois	4.9%	5.3%	5.2%
Plus souvent	0.8%	1.3%	1.1%
Ne veut pas répondre	0.6%	0.5%	0.6%
<b>Avoir été exclu(e) d'un groupe sur Internet</b>			
Jamais	94.1%	93.8%	93.9%
1-2 fois	4.8%	4.8%	4.8%
Plus souvent	0.4%	0.4%	0.4%
Ne veut pas répondre	0.7%	1.0%	0.9%
<b>Avoir vu son identité usurpée sur Internet</b>			
Jamais	97.4%	96.0%	96.5%
1-2 fois	1.7%	2.7%	2.3%
Plus souvent	0.2%	0.5%	0.4%
Ne veut pas répondre	0.7%	0.9%	0.8%

## 4.6 Données sur l'entourage, les amis et les activités

Les jeunes reportent pouvoir beaucoup compter sur leur mère, leur meilleur(e) ami(e) et leur père. Pour les filles, après leur mère, la ou le meilleur(e) ami(e) est la deuxième personne sur qui elles estiment pouvoir compter le plus alors que pour les garçons, ce sont d'abord la mère et le père. Les garçons reportent se faire plus facilement des ami(e)s et ils se considèrent être également davantage populaires que les filles (Tableaux 13 et 14)

**Tableau 13 Données sur l'entourage à T1 par genre**

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Personne sur qui le jeune peut compter beaucoup</b>			
Père	53.5%	62.9%	58.6%
Mère	74.6%	74.5%	74.5%
Copain / copine	40.7%	35.5%	37.9%
Meilleur(e) ami(e)	67.2%	56.6%	61.5%
Meilleur(e) collègue	32.9%	30.2%	31.4%
Psychologue / médecin	9.5%	11.1%	10.4%
Médiateur / assistant social / infirmière scolaire	4.3%	7.2%	5.8%
Représentant d'une église	3.8%	7.2%	5.6%
Maitre de classe	12.0%	18.6%	15.5%
Maitre d'apprentissage	23.4%	27.4%	25.9%

**Tableau 14 Données sur les amis à T1 par genre**

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Se fait facilement des ami(e)s du même sexe</b>	82.7%	91.4%	87.4%
<b>Se fait facilement des ami(e)s de l'autre sexe</b>	77.9%	83.7%	81.0%
<b>Populaire parmi les ami(e)s du même sexe</b>	53.4%	78.5%	66.9%
<b>Populaire parmi les ami(e) de l'autre sexe</b>	50.3%	70.4%	61.1%

4  
Résultats cohorte 2

Ecouter de la musique et regarder la télévision sont les activités les plus souvent pratiquées. Le Smartphone est l'écran le plus utilisé, surtout parmi les filles. (Tableau 15)

**Tableau 15 Données sur les activités à T1 par genre**

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Activités (presque chaque jour)</b>			
Sport	19.6%	38.0%	29.5%
Lecture	10.8%	7.1%	8.8%
Passe-temps (danse, jouer instrument, etc.)	26.7%	14.9%	20.4%
Jeux online	2.5%	19.2%	11.5%
Jeux offline	2.5%	19.9%	11.9%
Jeux sur smartphone	16.9%	30.2%	24.0%
Regarder la TV	47.1%	39.0%	42.8%
Ecouter de la musique	91.5%	80.9%	85.8%
<b>Activités sur écran (principalement, plusieurs réponses possibles)</b>			
Console	12.9%	54.9%	35.5%
Ordinateur	56.9%	59.3%	58.2%
Tablette tactile	25.4%	21.7%	23.5%
Smartphone	96.4%	84.3%	89.9%
Télévision	59.7%	48.1%	53.4%

De même que pour l'analyse par genre, les personnes sur qui les jeunes des deux filières peuvent le plus compter sont la mère, la ou le meilleur(e) ami(e) et le père. Par rapport au fait de se faire facilement des ami(e)s, les étudiants sont plus nombreux lorsque les ami(e)s sont du même sexe qu'eux, alors que ce sont les apprentis qui reportent le plus de facilité avec des personnes du sexe opposé. Finalement, les apprentis se considèrent plus comme étant populaire que les étudiants (Tableaux 16 et 17)

**Tableau 16 Données sur l'entourage à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Personne sur qui le jeune peut compter beaucoup</b>			
Père	55.1%	60.7%	58.6%
Mère	74.8%	74.4%	74.5%
Copain / copine	29.1%	43.3%	37.9%
Meilleur(e) ami(e)	65.3%	59.2%	61.5%
Meilleur(e) collègue	34.2%	29.7%	31.4%
Psychologue / médecin	9.0%	11.2%	10.4%
Médiateur / assistant social / infirmière scolaire	4.2%	6.8%	5.8%
Représentant d'une église	3.8%	6.7%	5.6%
Maitre de classe	11.0%	18.3%	15.5%
Maitre d'apprentissage	-	25.9%	25.9%

4  
Résultats cohorte 2

**Tableau 17 Données sur les amis à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Se fait facilement des ami(e)s du même sexe</b>	88.5%	86.6%	87.4%
<b>Se fait facilement des ami(e)s de l'autre sexe</b>	78.4%	82.6%	81.0%
<b>Populaire parmi les ami(e)s du même sexe</b>	64.2%	68.6%	66.9%
<b>Populaire parmi les ami(e) de l'autre sexe</b>	55.5%	64.6%	61.1%

Pour les étudiants et les apprentis, écouter de la musique et regarder la télévision sont les activités les plus souvent pratiquées. Par rapport à l'usage des écrans, le Smartphone est l'appareil le plus souvent utilisé par les deux filières, suivi par l'ordinateur et la télévision. (Tableau 18)

**Tableau 18 Données sur les activités à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Activités (presque chaque jour)</b>			
Sport	33.3%	27.1%	29.5%
Lecture	11.1%	7.5%	8.8%
Passe-temps (danse, jouer instrument, etc.)	28.2%	15.6%	20.4%
Jeux online	8.8%	13.1%	11.5%
Jeux offline	7.9%	14.3%	11.9%
Jeux sur smartphone	24.3%	23.8%	24.0%
Regarder la TV	39.1%	45.0%	42.8%
Ecouter de la musique	89.1%	83.8%	85.8%
<b>Activités sur écran (principalement, plusieurs réponses possibles)</b>			
Console	27.8%	40.2%	35.5%
Ordinateur	61.6%	56.2%	58.2%
Tablette tactile	22.8%	23.8%	23.5%
Smartphone	92.8%	88.2%	89.9%
Télévision	50.9%	55.0%	53.4%

## 4.7 Situation financière et dépenses

Les filles gagnent en moyenne 395 francs et les garçons 534 francs. Environ un jeune sur 6 considère que ce montant n'est pas suffisant. Leur revenu provient majoritairement de leur propre salaire et du soutien régulier de leurs parents. Environ 5% des jeunes reportent avoir des dettes dont plus de 2% sont des dettes supérieures à 500 francs. (Tableau 19)

4  
Résultats cohorte 2

**Tableau 19 Données sur les revenus et les dépenses à T1 par genre**

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Revenu mensuel moyen (en Francs suisses)</b>	395.00	534.00	469.70
<b>Finances propres</b>			
Plus que suffisantes	50.2%	55.2%	52.9%
Suffisantes	32.7%	30.2%	31.3%
Insuffisantes	17.1%	14.6%	15.8%
<b>Provenance de l'argent dont ils disposent (pour la plus grande partie)</b>			
Propre salaire	40.9%	54.8%	48.4%
Argent de poche, soutien régulier des parents	38.2%	26.9%	32.1%
Job accessoire ou de vacances	7.6%	5.8%	6.6%
Aide irrégulière des parents	10.5%	6.9%	8.5%
Soutien d'autres personnes	3.4%	2.5%	2.9%
Soutien public	1.9%	1.8%	1.8%
Vente d'objets personnels	0.8%	1.0%	0.9%
Autres ressources	1.3%	1.9%	1.6%
<b>Ce qu'ils paient eux-mêmes (tout ou pour la plus grande partie)</b>			
Loyer et frais de logement	1.8%	3.0%	2.5%
Téléphone mobile	34.8%	43.8%	39.7%
Transports publics	18.0%	22.8%	20.6%
Transport privé	13.9%	25.7%	20.2%
Alimentation et boissons à l'extérieur	43.1%	47.1%	45.2%
Prix des billets lors des sorties	68.8%	70.8%	69.9%
Habillement	40.0%	28.0%	33.5%
Vacances/voyages	15.9%	17.3%	16.7%
Cosmétique	59.3%	33.9%	45.7%
Téléchargement de musique, CD, jeux, etc.	55.0%	70.2%	63.1%
Appareils électroniques	33.5%	54.1%	44.6%
Prime assurance maladie	3.9%	6.0%	5.0%
<b>Degré d'endettement</b>			
Aucune dette	96.2%	94.1%	95.1%
< 100	1.5%	1.2%	1.3%
100-500	1.1%	1.6%	1.4%
501-1000	0.6%	1.5%	1.1%
1001-2500	0.2%	0.4%	0.3%
2501-5000	0.2%	0.6%	0.4%
> 5000	0.2%	0.6%	0.4%

4  
Résultats cohorte 2

Les apprentis considèrent davantage que leur revenu est insuffisant avec un apprenti sur 5 contre un étudiant sur 10. Le revenu des apprentis provient majoritairement de leur salaire alors que pour les étudiants, leur revenu provient majoritairement de l'argent de poche que leurs parents leur donnent. Moins de 3% des étudiants et plus de 6% des apprentis ont des dettes. (Tableau 20)

**Tableau 20 Données sur les revenus et les dépenses à T1 par filière**

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Revenu mensuel moyen (en Francs suisses)</b>	223.40	619.70	469.70
<b>Finances propres</b>			
Plus que suffisantes	56.4%	50.8%	52.9%
Suffisantes	33.6%	30.0%	31.3%
Insuffisantes	10.0%	19.2%	15.8%
<b>Provenance de l'argent dont ils disposent (pour la plus grande partie)</b>			
Propre salaire	1.9%	76.7%	48.4%
Argent de poche, soutien régulier des parents	63.7%	13.0%	32.1%
Job accessoire ou de vacances	11.1%	3.9%	6.6%
Aide irrégulière des parents	13.5%	5.5%	8.5%
Soutien d'autres personnes	4.3%	2.0%	2.9%
Soutien public	1.4%	2.1%	1.8%
Vente d'objets personnels	1.1%	0.8%	0.9%
Autres ressources	1.4%	1.7%	1.6%
<b>Ce qu'ils paient eux-mêmes (tout ou pour la plus grande partie)</b>			
Loyer et frais de logement	0.4%	3.7%	2.5%
Téléphone mobile	18.3%	52.7%	39.7%
Transports publics	7.1%	28.8%	20.6%
Transport privé	7.1%	28.2%	20.2%
Alimentation et boissons à l'extérieur	36.7%	50.4%	45.2%
Prix des billets lors des sorties	47.3%	77.5%	69.9%
Habillement	20.8%	41.3%	33.5%
Vacances/voyages	4.3%	24.2%	16.7%
Cosmétique	38.5%	50.1%	45.7%
Téléchargement de musique, CD, jeux, etc.	53.1%	69.2%	63.1%
Appareils électroniques	27.6%	54.9%	44.6%
Prime assurance maladie	0.5%	7.8%	5.0%
<b>Degré d'endettement</b>			
Aucune dette	97.4%	93.6%	95.1%
< 100	1.7%	1.1%	1.3%
100-500	0.6%	1.9%	1.4%
501-1000	0.1%	1.7%	1.1%
1001-2500	0.0%	0.5%	0.3%
2501-5000	0.1%	0.6%	0.4%
> 5000	0.2%	0.5%	0.4%

## 4.8 Jeux d'argent et de hasard

Plus d'un jeune sur 8 a joué aux jeux d'argent et de hasard au cours des 12 derniers mois précédant l'enquête. Parmi ces joueurs, près de 3% peuvent être considérés comme à risque ou problématiques. Les filles sont moins joueuses que les garçons et moins à risque ou problématiques lorsqu'elles jouent. (Tableau 21)

Tableau 21 Types de joueur à T1 par genre

(N=2627)	Filles (n=1215)	Garçons (n=1412)	Total
<b>Type de joueur</b>			
Non joueur	92.0%	82.7%	87.0%
Joueur non problématique	6.8%	13.1%	10.2%
Joueur à risque	1.0%	2.8%	2.0%
Joueurs problématique	0.2%	1.4%	0.8%

Par rapport à la filière d'études, les apprentis sont plus joueurs que les étudiants et sont également davantage des joueurs à risque ou problématiques. (Tableau 22)

Tableau 22 Types de joueur à T1 par filière

(N=2627)	Etudiants (n=994)	Apprentis (n=1633)	Total
<b>Type de joueur</b>			
Non joueur	93.2%	83.2%	87.0%
Joueur non problématique	5.3%	13.1%	10.2%
Joueur à risque	1.3%	2.4%	2.0%
Joueurs problématique	0.2%	1.2%	0.8%

4  
Résultats cohorte 2

Les loteries et les paris sont les jeux d'argent les plus pratiqués. Une majorité des joueurs ne dépense pas plus de 100 francs par mois pour ces jeux d'argent. Moins d'un joueur sur 12 a déjà payé pour jouer en ligne, mais lorsque cela a été le cas, leur carte de crédit a été le mode de paiement le plus utilisé. Un joueur sur 5 a des ami(e)s qui jouent aux jeux d'argent et de hasard. (Tableau 23)

**Tableau 23 Activités relatives aux jeux d'argent à T1 par genre (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Filles (n=97)	Garçons (n=245)	Total
<b>Jeux d'argent dans des casinos (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	5.0%	4.0%	4.3%
Mensuel ou moins	26.8%	20.1%	22.0%
Pas joué	68.2%	75.9%	73.7%
<b>Loteries et paris (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	8.0%	24.5%	19.8%
Mensuel ou moins	65.7%	51.0%	55.2%
Pas joué	26.3%	24.6%	25.1%
<b>Jeux d'argent hors casino (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	1.0%	12.7%	9.5%
Mensuel ou moins	17.0%	24.6%	22.4%
Pas joué	82.0%	62.6%	68.1%
<b>Jeux d'argent sur Internet (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	2.0%	4.5%	3.8%
Mensuel ou moins	4.1%	8.8%	7.4%
Pas joué	93.9%	86.8%	88.8%
<b>Somme mensuelle consacrée aux jeux d'argent (12 derniers mois)</b>			
Moins de 10 CHF	86.0%	70.5%	74.9%
Entre 10 et 99 CHF	13.0%	24.9%	21.5%
Entre 100 et 999 CHF	1.0%	2.8%	2.3%
1000 CHF ou plus	0.0%	1.9%	1.3%
<b>A payé pour jouer en ligne</b>	4.7%	8.9%	7.8%
<b>Mode de paiement sur Internet (n=26)</b>			
Avec la carte de crédit des parents AVEC leur accord	59.5%	9.7%	18.2%
Avec la carte de crédit des parents SANS leur accord	0.0%	5.1%	4.3%
Avec la carte de crédit d'un(e) ami(e) ou connaissance	0.0%	0.0%	0.0%
Avec sa propre carte de crédit	21.6%	49.8%	45.0%
Par carte prepaid	19.0%	35.4%	32.6%
Par facture	0.0%	0.0%	0.0%
<b>Entourage qui joue assez/souvent</b>			
Père	12.1%	15.6%	14.6%
Mère	11.7%	9.3%	10%
Frères/sœurs	2.9%	4.4%	4.0%
Grands-parents	7.1%	8.4%	8.0%
Ami(e)s	15.1%	21.2%	19.5%

4  
Résultats cohorte 2

Une large majorité des joueurs étudiants ou apprentis dépense moins de 100 francs par mois pour les jeux d'argent. Cependant, un étudiant sur 5 dépense plus de 1000 francs par mois contre moins d'un apprenti sur 20. Les parents sont davantage des joueurs pour les étudiants, alors que pour les apprentis ce sont surtout les ami(e)s qui jouent. (Tableau 24)

**Tableau 24 Activités relatives aux jeux d'argent à T1 par filière (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Etudiants (n=68)	Apprentis (n=274)	Total
<b>Jeux d'argent dans des casinos (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	2.9%	4.6%	4.3%
Mensuel ou moins	11.8%	24.5%	22.0%
Pas joué	85.3%	70.8%	73.7%
<b>Loteries et paris (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	15.1%	20.9%	19.8%
Mensuel ou moins	58.6%	54.3%	55.2%
Pas joué	26.4%	24.7%	25.1%
<b>Jeux d'argent hors casino (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	6.6%	10.2%	9.5%
Mensuel ou moins	32.6%	19.9%	22.4%
Pas joué	60.9%	69.9%	68.1%
<b>Jeux d'argent sur Internet (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	2.9%	4.0%	3.8%
Mensuel ou moins	5.1%	8.0%	7.4%
Pas joué	92.0%	88.0%	88.8%
<b>Somme mensuelle consacrée aux jeux d'argent (12 derniers mois)</b>			
Moins de 10 CHF	84.8%	72.4%	74.9%
Entre 10 et 99 CHF	10.1%	24.3%	21.5%
Entre 100 et 999 CHF	0.0%	2.8%	2.3%
1000 CHF ou plus	5.1%	0.4%	1.3%
<b>A payé pour jouer en ligne</b>	11.1%	6.9%	7.8%
<b>Mode de paiement sur Internet (n=26)</b>			
Avec la carte de crédit des parents AVEC leur accord	35.8%	11.2%	18.2%
Avec la carte de crédit des parents SANS leur accord	0.0%	6.0%	4.3%
Avec la carte de crédit d'un(e) ami(e) ou connaissance	0.0%	0.0%	0.0%
Avec sa propre carte de crédit	39.9%	47.0%	45.0%
Par carte prepaid	24.4%	35.8%	32.6%
Par facture	0.0%	0.0%	0.0%
<b>Entourage qui joue souvent</b>			
Père	11.8%	15.3%	14.6%
Mère	11.5%	9.6%	10%
Frères/sœurs	4.7%	3.8%	4.0%
Grands-parents	8.9%	7.8%	8.0%
Ami(e)s	8.4%	22.3%	19.5%

4  
Résultats cohorte 2

4 joueurs à risque ou problématiques sur 5 sont des garçons. Un joueur à risque ou problématique sur 2 habite en ville contre 1 joueur non problématique sur 3. (Tableau 25)

**Tableau 25 Données sociodémographiques des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Genre</b>			
Filles	30.7%	20.5%	28.4%
Garçons	69.3%	79.5%	71.6%
<b>Âge moyen</b>			
	17.4	17.6	17.4
<b>Lieu d'habitation</b>			
Campagne, village	63.4%	50.7%	60.6%
Ville, banlieue ville	36.6%	49.3%	39.4%
<b>Mode d'habitation</b>			
Chez les parents	88.8%	83.9%	87.7%
Autre	11.2%	16.1%	12.3%
<b>Situation familiale</b>			
Parents vivant ensemble	62.8%	63.2%	62.9%
Autre	37.2%	36.8%	37.1%
<b>Situation financière de la famille</b>			
Au dessus de la moyenne	20.1%	23.2%	20.8%
Dans la moyenne	68.6%	62.5%	67.2%
En dessous de la moyenne	11.3%	14.2%	12.0%
<b>Lieu de naissance</b>			
Suisse	89.0%	84.3%	88.0%
Autre	11.0%	15.7%	12.0%
<b>Lieu de naissance des parents</b>			
Les deux parents sont nés en Suisse	54.6%	49.2%	53.4%
Un des deux parents est né en Suisse	17.6%	14.5%	16.9%
Aucun des parents n'est né en Suisse	27.8%	36.3%	29.7%
<b>Relation avec le père (sur une échelle de 1 [Très mauvaise] à 10 [Excellente])</b>			
	7.6/10	7.6/10	7.6/10
<b>Relation avec la mère (sur une échelle de 1 [Très mauvaise] à 10 [Excellente])</b>			
	8.6/10	8.2/10	8.6/10

4  
Résultats cohorte 2

---

Plus d'un joueur à risque ou problématique sur 3 joue aux loteries et aux paris. Près de 15% des joueurs à risque ou problématiques dépensent plus de 100 francs par mois alors que les joueurs non problématiques ne sont que 0.4%. Lorsque les joueurs ont payé pour jouer en ligne, le mode de paiement le plus utilisé était leur propre carte de crédit pour les joueurs non problématique et une carte prepaid pour les joueurs à risque ou problématiques. Un tiers des joueurs à risque ou problématiques ont reporté avoir des ami(e)s joueurs contre un joueur non problématique sur 6. (Tableau 26)

4  
Résultats cohorte 2

**Tableau 26 Activités relatives aux jeux d'argent des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Jeux d'argent dans des casinos (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	2.0%	12.5%	4.3%
Mensuel ou moins	20.6%	26.9%	22.0%
Pas joué	77.4%	60.5%	73.7%
<b>Loteries et paris (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	14.6%	38.2%	19.8%
Mensuel ou moins	58.1%	44.6%	55.2%
Pas joué	27.3%	17.2%	25.1%
<b>Jeux d'argent hors casino (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	5.8%	22.6%	9.5%
Mensuel ou moins	21.1%	27.2%	22.4%
Pas joué	73.1%	50.2%	68.1%
<b>Jeux d'argent sur Internet (12 derniers mois)</b>			
Hebdomadaire ou plus	0.4%	15.7%	3.8%
Mensuel ou moins	5.9%	12.9%	7.4%
Pas joué	93.7%	71.3%	88.8%
<b>Somme mensuelle consacrée aux jeux d'argent (12 derniers mois)</b>			
Moins de 10 CHF	82.3%	48.5%	74.9%
Entre 10 et 99 CHF	17.3%	36.6%	21.5%
Entre 100 et 999 CHF	0.4%	8.8%	2.3%
1000 CHF ou plus	0.0%	6.1%	1.3%
<b>A payé pour jouer en ligne</b>	5.4%	16.1%	7.8%
<b>Mode de paiement sur Internet (n=26)</b>			
Avec la carte de crédit des parents AVEC leur accord	26.8%	8.1%	18.2%
Avec la carte de crédit des parents SANS leur accord	0.0%	9.3%	4.3%
Avec la carte de crédit d'un(e) ami(e) ou connaissance	0.0%	0.0%	0.0%
Avec sa propre carte de crédit	52.5%	36.0%	45.0%
Par carte prepaid	20.8%	46.6%	32.6%
Par facture	0.0%	0.0%	0.0%
<b>Entourage qui joue souvent</b>			
Père	13.9%	17.1%	14.6%
Mère	8.7%	14.8%	10%
Frères/sœurs	2.9%	7.8%	4.0%
Grands-parents	8.6%	6.1%	8.0%
Ami(e)s	16.1%	31.0%	19.5%

4  
Résultats cohorte 2

Quatre joueurs à risque ou problématiques sur 5 sont des apprentis. Les joueurs à risque ou problématiques sont moins nombreux à se déclarer des bons élèves. (Tableau 27)

Tableau 27 Données académiques des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Filière académique</b>			
Etudiants	19.8%	20.0%	19.8%
Apprentis	80.2%	80.0%	80.2%
<b>Niveau scolaire perçu</b>			
Bon élève	33.7%	25.9%	32.0%
Elève moyen	59.2%	64.4%	60.3%
Moins bon élève	7.1%	9.7%	7.7%

4  
Résultats cohorte 2

Plus d'un joueur à risque ou problématique sur 3 a reporté avoir très souvent des problèmes de sommeil au cours des 12 derniers mois contre 1 joueur non problématique sur 8. Les joueurs à risque ou problématiques sont aussi environ 15% à reporter des maux de tête alors que les joueurs non problématiques sont 7%. Près d'un tiers des joueurs à risque ou problématiques sont à risque de développer un trouble du comportement alimentaire contre 1 joueur non problématique sur 7. (Tableau 28)

**Tableau 28 Données sur la santé des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Santé perçue</b>			
Excellente ou très bonne	66.5%	56.6%	64.3%
Bonne	30.4%	41.9%	32.9%
Médiocre ou mauvaise	3.1%	1.5%	2.8%
<b>Poids</b>			
Surpoids	11.5%	6.3%	10.3%
Obésité	2.2%	2.6%	2.3%
<b>Bien être émotionnel (bon)</b>	82.5%	71.9%	80.2%
<b>Problèmes de dos (très souvent)</b>	9.1%	7.2%	8.7%
<b>Problèmes de poids (très souvent)</b>	1.9%	1.3%	1.8%
<b>Maux de tête (très souvent)</b>	7.3%	14.9%	9.0%
<b>Maux de ventre (très souvent)</b>	4.5%	5.6%	4.7%
<b>Maux de jambes (très souvent)</b>	6.2%	4.5%	5.8%
<b>Problèmes de sommeil (très souvent)</b>	12.2%	27.3%	15.5%
<b>Malaise / évanouissement (très souvent)</b>	1.5%	1.5%	1.5%
<b>Maladie chronique</b>			
Oui, mais elle ne limite pas mes activités journalières	15.4%	14.4%	15.2%
Oui et elle limite mes activités journalières	1.9%	1.5%	1.8%
<b>Handicap</b>			
Oui, mais il ne limite pas mes activités journalières	5.8%	1.5%	4.8%
Oui et il limite mes activités journalières	0.4%	3%	1%
<b>Comportement alimentaire à risque</b>	14.7%	28.5%	17.7%
<b>Jours/semaine avec activité physique d'au moins 60 minutes (moyenne)</b>	2.8	2.5	2.7
<b>Heures de sommeil jours d'école/travail (moyenne)</b>	7.1	6.7	7.1
<b>Heures de sommeil weekends/vacances (moyenne)</b>	9.2	8.7	9.1
<b>Niveau de stress (maximum 16)</b>	5.3	7.1	5.7
<b>Vision positive de la vie (maximum 36)</b>	27.6	25.8	27.2

4  
Résultats cohorte 2

Les joueurs non problématiques reportent pouvoir beaucoup compter sur les trois mêmes personnes que pour l'échantillon global : leur mère, leur meilleur(e) ami(e) et leur père. Pour les joueurs à risque ou problématiques, la première personne est leur mère suivie par leur meilleur (e) amie (e), mais la troisième personne est leur petit(e) ami(e). (Tableau 29)

**Tableau 29 Données sur l'entourage des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Personne sur qui le jeune peut compter beaucoup</b>			
Père	58.0%	44.4%	55.0%
Mère	72.3%	59.6%	69.5%
Copain / copine	39.8%	49.7%	41.9%
Meilleur(e) ami(e)	59.0%	55.9%	58.4%
Meilleur(e) collègue	32.3%	34.0%	32.7%
Psychologue / médecin	11.3%	6.8%	10.3%
Médiateur / assistant social / infirmière scolaire	5.7%	0.0%	4.4%
Représentant d'une église	4.2%	3.5%	4.0%
Maitre de classe	18.1%	17.6%	18.0%
Maitre d'apprentissage	27.6%	25.3%	27.1%

Les joueurs à risque ou problématiques reportent davantage de difficultés à se faire facilement des ami(e)s du même sexe que les joueurs non problématiques, mais aucune différence n'est observée pour les ami(e)s du sexe opposé. Les joueurs non problématiques se considèrent davantage comme étant populaires.

**Tableau 30 Données sur les amis des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Se fait facilement des ami(e)s du même sexe</b>	89.0%	81.3%	87.3%
<b>Se fait facilement des ami(e)s de l'autre sexe</b>	83.7%	83.7%	83.7%
<b>Populaire parmi les ami(e)s du même sexe</b>	76.4%	68.2%	74.6%
<b>Populaire parmi les ami(e) de l'autre sexe</b>	71.7%	63.5%	69.9%

4  
Résultats cohorte 2

Alors que les deux premières activités les plus souvent pratiquées sont écouter de la musique et regarder la télévision pour les deux types de joueurs, la troisième activité diffère avec le sport pour les joueurs non problématiques et les jeux sur Smartphone pour les joueurs à risque ou problématiques. (Tableau 31)

**Tableau 31 Données sur les activités des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Activités (presque chaque jour)</b>			
Sport	31.5%	28.6%	30.8%
Lecture	4.6%	4.1%	4.5%
Passe-temps (danse, jouer instrument, etc.)	14.2%	12.0%	13.7%
Jeux online	12.2%	21.7%	14.3%
Jeux offline	12.9%	27.7%	16.2%
Jeux sur smartphone	27.1%	33.7%	28.6%
Regarder la TV	50.6%	43.8%	49.1%
Ecouter de la musique	84.6%	81.9%	84.0%
<b>Activités sur écran (principalement, plusieurs réponses possibles)</b>			
Console	42.4%	55.7%	45.3%
Ordinateur	52.3%	59.4%	53.8%
Tablette tactile	22.0%	25.2%	22.7%
Smartphone	87.3%	85.7%	86.9%
Télévision	55.3%	51.9%	54.5%

4  
Résultats cohorte 2

---

En moyenne, les joueurs à risque ou problématiques ont un revenu plus élevé que les joueurs non problématiques avec 983 francs contre 635 francs, cependant, un joueur à risque ou problématique sur 3 contre un joueur non problématique sur 4 considère que ses revenus sont insuffisants. Un joueur non problématique sur 20 contre 1 joueur à risque ou problématique sur 4 reporte avoir des dettes. Parmi les joueurs à risque ou problématiques endettés, 6% ont des dettes d'une valeur supérieure à 2500 francs. (Tableau 32)

4  
Résultats cohorte 2

**Tableau 32 Données sur les revenus et les dépenses des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Revenu mensuel moyen (en Francs suisses)</b>	634.70	983.70	469.70
<b>Finances propres</b>			
Plus que suffisantes	47.6%	39.8%	45.9%
Suffisantes	29.3%	26.8%	28.7%
Insuffisantes	23.2%	33.4%	25.4%
<b>Provenance de l'argent dont ils disposent (pour la plus grande partie)</b>			
Propre salaire	62.8%	61.1%	62.4%
Argent de poche, soutien régulier des parents	19.7%	23.0%	02.4%
Job accessoire ou de vacances	2.5%	17.2%	5.8%
Aide irrégulière des parents	4.1%	5.1%	4.3%
Soutien d'autres personnes	1.4%	2.8%	1.7%
Soutien public	1.1%	2.8%	1.5%
Vente d'objets personnels	0.8%	6.3%	2.0%
Autres ressources	1.9%	10.6%	3.8%
<b>Ce qu'ils paient eux-mêmes (tout)</b>			
Loyer et frais de logement	4.1%	4.1%	4.1%
Téléphone mobile	46.6%	45.4%	46.3%
Transports publics	29.1%	28.6%	29.0%
Transport privé	30.9%	24.3%	29.5%
Alimentation et boissons à l'extérieur	53.8%	58.1%	54.8%
Prix des billets lors des sorties	79.6%	73.1%	78.2%
Habillement	43.7%	42.3%	43.3%
Vacances/voyages	29.0%	35.6%	30.4%
Cosmétique	46.9%	49.1%	47.4%
Téléchargement de musique, CD, jeux, etc.	69.6%	74.8%	70.7%
Appareils électroniques	55.7%	51.8%	54.8%
Prime assurance maladie	10.4%	17.6%	12.0%
<b>Degré d'endettement</b>			
Aucune dette	94.5%	77.5%	90.8%
< 100	0.9%	5.7%	1.9%
100-500	0.4%	4.5%	1.3%
501-1000	1.3%	6.3%	2.4%
1001-2500	1.3%	0.0%	1.0%
2501-5000	0.8%	3.1%	1.3%
> 5000	0.8%	2.9%	1.3%

4  
Résultats cohorte 2

Globalement, les conséquences négatives des jeux d'argent et de hasard les plus souvent reportés sont les conflits d'argent avec les parents et les ami(e)s. Les joueurs à risque ou problématiques ont le plus souvent reporté des conflits d'argent avec leurs parents et une baisse de leurs résultats scolaires. (Tableau 33)

**Tableau 33 Conséquences négatives des jeux d'argent et de hasard des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Conséquences négatives du jeu</b>			
Rupture sentimentale	2.0%	2.6%	2.1%
Conflits d'argent avec les parents	3.4%	5.6%	3.9%
Conflits d'argent avec les ami(e)s	2.7%	4.1%	3.0%
Problèmes avec le règlement ou la police	1.2%	1.5%	1.3%
Baisse des résultats scolaires	1.6%	5.4%	2.4%
Consommation de tabac	2.0%	1.5%	1.9%
Consommation d'alcool	1.2%	2.8%	1.5%
Consommation de drogues	0.4%	0.0%	0.3%
Consommation de médicaments	0.4%	3.9%	1.2%

4  
Résultats cohorte 2

Les différences entre les deux types de joueurs par rapport aux comportements à risque sont particulièrement marquées pour le cannabis et les autres drogues illicites, ainsi que pour les comportements antisociaux, la violence et l'usage excessif d'Internet. Par rapport au nombre de comportements à risque, les joueurs à risque ou problématiques ne sont pas du tout présents dans la catégorie *aucun comportement à risque* et plus de la moitié d'entre eux reportent trois comportements à risque ou plus. (Tableau 34)

**Tableau 34 Comportements à risque des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1 (n'inclut que les joueurs)**

(N=342)	Non problématique (n=267)	A risque / problématique (n=75)	Total
<b>Fumeur actuel</b>	51.4%	53.8%	51.9%
<b>Usage cigarette électronique (vie)</b>	68.1%	69.3%	68.4%
<b>Usage cigarette électronique (30 derniers jours)</b>	14.3%	17.6%	15.0%
<b>Narguilé (12 derniers mois)</b>	66.3%	66.5%	66.4%
<b>Snus (12 derniers mois)</b>	21.5%	22.7%	21.7%
<b>Chnouf (12 derniers mois)</b>	38.0%	42.2%	38.9%
<b>Mésusage alcool (vie)</b>	74.7%	78.3%	75.5%
<b>Mésusage alcool (30 derniers jours)</b>	47.9%	55.8%	49.7%
<b>Usage de cannabis (vie)</b>	51.0%	62.7%	53.6%
<b>Usage de cannabis (30 derniers jours)</b>	24.1%	40.4%	27.6%
<b>Usage d'autres drogues illicites (vie)</b>	13.7%	28.2%	16.9%
<b>Usage d'autres drogues illicites (30 derniers jours)</b>	3.3%	8.6%	4.5%
<b>Conduite antisociale (12 derniers mois)</b>	31.5%	49.8%	35.5%
<b>Conduite violente (12 derniers mois)</b>	16.1%	31.1%	19.4%
<b>Usage excessif d'Internet</b>	3.2%	20.9%	7.0%
<b>Nombre de comportements à risque</b>			
Aucun	14.7%	0.0%	11.5%
Un	19.8%	5.6%	16.7%
Deux	13.3%	12.7%	13.2%
Trois ou plus	34.0%	58.2%	39.3%
<b>Recherche de sensations [de 1 (très peu) à 4 (beaucoup)] (moyenne)</b>	3.0	3.0	3.0

4  
Résultats cohorte 2

La comparaison entre les non joueurs, les joueurs non problématiques et les joueurs à risque ou problématiques démontre que les non joueurs ont des pourcentages en-dessous des joueurs pour les comportements à risque, sauf pour l'usage excessif d'Internet pour lequel les joueurs non problématiques sont les moins représentés. (Tableau 35)

**Tableau 35 Comportements à risque des non joueurs, des joueurs non problématiques et à risque / problématiques à T1**

(N=2627)	Non joueur (n=2285)	Joueur non Problématique (n=267)	Joueur à risque / Problématique (n=75)	Total
<b>Fumeur actuel</b>	29.5%	51.4%	53.8%	32.4%
<b>Usage cigarette électronique (vie)</b>	46.8%	68.1%	69.3%	49.7%
<b>Usage cigarette électronique (30 derniers jours)</b>	9.6%	14.3%	17.6%	10.3%
<b>Narguilé (12 derniers mois)</b>	44.4%	66.3%	66.5%	47.3%
<b>Snus (12 derniers mois)</b>	14.6%	21.5%	22.7%	15.5%
<b>Chnouf (12 derniers mois)</b>	27.7%	38.0%	42.2%	29.1%
<b>Mésusage alcool (vie)</b>	53.3%	74.7%	78.3%	56.2%
<b>Mésusage alcool (30 derniers jours)</b>	31.2%	47.9%	55.8%	33.6%
<b>Usage de cannabis (vie)</b>	30.7%	51.0%	62.7%	33.7%
<b>Usage de cannabis (30 derniers jours)</b>	14.8%	24.0%	40.4%	16.5%
<b>Usage d'autres drogues illicites (vie)</b>	6.7%	13.7%	28.2%	8.0%
<b>Usage d'autres drogues illicites (30 derniers jours)</b>	2.3%	3.3%	8.6%	2.6%
<b>Conduite antisociale (12 derniers mois)</b>	21.2%	31.5%	49.8%	23.1%
<b>Conduite violente (12 derniers mois)</b>	9.8%	16.1%	31.1%	11.0%
<b>Usage excessif d'Internet</b>	5.2%	3.2%	20.9%	5.5%
<b>Nombre de comportements à risque</b>				
Aucun	22.5%	14.7%	0.0%	21.0%
Un	20.6%	19.8%	5.6%	20.1%
Deux	13.6%	13.3%	12.7%	13.5%
Trois ou plus	17.8%	34.0%	58.2%	20.6%
<b>Recherche de sensations [de 1 (très peu) à 4 (beaucoup)] (moyenne)</b>	2.9	3.0	3.0	2.9

# **5 Résultats du suivi longitudinal 2014-2016 Cohorte 1\***

---

\* Nous vous rendons attentifs à la taille des différents échantillons des résultats présentés dans cette section. En effet, par exemple, les joueurs à risque ou problématiques ne sont que 13 en 2015 et en 2016. La puissance statistique étant insuffisante, les interprétations de ces résultats doivent donc être mesurées.

## 5.1 Données sociodémographiques

Pratiquement autant de filles que de garçons font partie de l'échantillon des individus ayant participé aux deux vagues de l'étude. A T1, en 2016, l'âge moyen des participants est de 19.1 années. La majorité des participants habitent en milieu rural chez leurs parents, ces derniers vivant majoritairement ensemble. Seul 1 participant sur 10 évalue sa situation financière familiale en-dessous de la moyenne. 9 participants sur 10 sont nés en Suisse et dans 80% des cas, au moins un des deux parents est né en Suisse. (Tableau 36)

Tableau 36 Données sociodémographiques à T1 par genre

(N=601)	Filles (n=296)	Garçons (n=305)	Total
<b>Genre</b>			
Filles	100%	0	49.3%
Garçons	0	100%	50.7%
<b>Âge moyen</b>	19.2	19.1	19.1
<b>Lieu d'habitation</b>			
Campagne, village	66.4%	63.6%	65.0%
Ville, banlieue ville	33.6%	36.4%	35.0%
<b>Mode d'habitation</b>			
Chez les parents	87.3%	87.0%	87.2%
Autre	12.7%	13.0%	12.8%
<b>Situation familiale</b>			
Parents vivant ensemble	70.8%	66.9%	68.8%
Autre	29.2%	33.1%	31.2%
<b>Situation financière de la famille</b>			
Au dessus de la moyenne	16.2%	25.2%	20.7%
Dans la moyenne	73.6%	65.3%	63.4%
En dessous de la moyenne	10.2%	9.5%	9.9%
<b>Lieu de naissance</b>			
Suisse	89.1%	90.8%	90.0%
Autre	10.9%	9.2%	10.0%
<b>Lieu de naissance des parents</b>			
Les deux parents sont nés en Suisse	65.0%	60.3%	62.7%
Un des deux parents est né en Suisse	18.0%	16.6%	17.3%
Aucun des parents n'est né en Suisse	17.0%	23.1%	20.0%

## 5.2 Données académiques

A T0, en 2015, l'ensemble des élèves de l'enseignement post-obligatoire ont été invités à participer à cette enquête. Il n'est donc pas surprenant qu'à T1, des personnes qui ne sont dorénavant plus aux études ou qui ont entamé des études supérieures fassent également partie des répondants. Les apprentis représentent environ la moitié de l'échantillon, suivis par les étudiants. Un cinquième des répondants ne sont plus dans l'enseignement post-obligatoire. Par rapport aux participants encore en formation, soit dans la voie gymnasiale, soit en apprentissage, seuls 5% d'entre eux se considèrent comme des moins bons élèves. (Tableau 37)

Tableau 37 Données académiques à T1 par genre

(N=601)	Filles (n=296)	Garçons (n=305)	Total
<b>Filière académique / activité</b>			
Etudiants	38.1%	20.8%	29.3%
Apprentis	37.9%	57.5%	47.8%
Plus aux études	8.7%	15.3%	12.1%
Etudes supérieures	11.5%	4.3%	7.9%
Inclassables	3.8%	2.0%	2.9%
<b>Niveau scolaire perçu (uniquement étudiants + apprentis, n=449)</b>			
Bon élève	29.3%	36.0%	32.8%
Elève moyen	64.6%	60.4%	62.4%
Moins bon élève	6.1%	3.6%	4.8%

### 5.3 Données sur la santé

Une large majorité des participants évaluent leur santé comme étant bonne, très bonne ou excellente, particulièrement les garçons avec seulement 1% d'entre eux qui considèrent avoir une santé médiocre ou mauvaise contre environ 6% des filles et la même tendance pouvait être observée en 2015. Environ 1 participant sur 10 est en surpoids ou obèse. Globalement, des problèmes de santé sont rapportés dans moins de 10% des cas en 2016. De même qu'en 2015, les problèmes de dos, les maux de tête et les problèmes de sommeil sont les plus rapportés. Les filles reportent davantage de problèmes de santé que les garçons. Malgré une légère baisse des participants à risque de développer un trouble alimentaire, environ 1 répondant sur 5 le sont encore avec 1 fille sur 3. (Tableaux 38 et 39)

Tableau 38 Données sur la santé à T0 et T1

N=601	2015	2016
<b>Santé perçue</b>		
Excellente ou très bonne	68.1%	65.4%
Bonne	27.9%	31.3%
Médiocre ou mauvaise	4.1%	3.3%
<b>Poids</b>		
Surpoids	9.6%	7.8%
Obésité	2.6%	3.5%
<b>Bien être émotionnel (bon)</b>	81.0%	78.7%
<b>Problèmes de dos (très souvent)</b>	8.8%	9.2%
<b>Problèmes de poids (très souvent)</b>	3.0%	2.2%
<b>Maux de tête (très souvent)</b>	9.6%	8.5%
<b>Maux de ventre (très souvent)</b>	5.3%	5.5%
<b>Maux de jambes (très souvent)</b>	3.7%	2.8%
<b>Problèmes de sommeil (très souvent)</b>	10.8%	9.4%
<b>Malaise / évanouissement (très souvent)</b>	1.3%	0.9%
<b>Maladie chronique</b>		
Oui, mais elle ne limite pas mes activités journalières	11.3%	14.1%
Oui et elle limite mes activités journalières	2.1%	1.7%
<b>Handicap</b>		
Oui, mais il ne limite pas mes activités journalières	5.8%	3.4%
Oui et il limite mes activités journalières	0.9%	1.2%
<b>Comportement alimentaire à risque</b>	20.6%	18.2%
<b>Jours/semaine avec activité physique (moyenne)</b>	2.7	2.4
<b>Heures de sommeil jours d'école/travail (moyenne)</b>	7.2	7.1
<b>Heures de sommeil weekends/vacances (moyenne)</b>	9.0	8.9
<b>Niveau de stress (maximum 16)</b>	5.7	5.5
<b>Vision positive de la vie (maximum 36)</b>	27.4	27.8

Tableau 39 Données sur la santé à T0 et T1 par genre

N=601	Filles 2015 (n=296)	Filles 2016 (n=296)	Garçons 2015 (n=305)	Garçons 2016 (n=305)
<b>Santé perçue</b>				
Excellente ou très bonne	56.6%	54.7%	79.2%	75.7%
Bonne	36.9%	39.5%	19.1%	23.3%
Médiocre ou mauvaise	6.5%	5.8%	1.7%	1.0%
<b>Poids</b>				
Surpoids	8.0%	7.5%	11.1%	8.0%
Obésité	2.1%	3.4%	3.1%	3.7%
<b>Bien être émotionnel (bon)</b>	74.7%	74.2%	87.1%	83.0%
<b>Problèmes de dos (très souvent)</b>	12.9%	12.2%	4.8%	6.3%
<b>Problèmes de poids (très souvent)</b>	3.8%	3.8%	2.3%	1.0%
<b>Maux de tête (très souvent)</b>	15%	15.1%	4.4%	2.1%
<b>Maux de ventre (très souvent)</b>	8.9%	10.3%	1.8%	1.0%
<b>Maux de jambes (très souvent)</b>	6.5%	5.4%	1.0%	0.0%
<b>Problèmes de sommeil (très souvent)</b>	11.7%	12.3%	9.9%	6.5%
<b>Malaise / évanouissement (très souvent)</b>	1.3%	1.9%	1.4%	0.0%
<b>Maladie chronique</b>				
Oui, mais elle ne limite pas mes activités journalières	14.8%	14.3%	7.9%	14.0%
Oui et elle limite mes activités journalières	3.0%	3.4%	1.2%	0.0%
<b>Handicap</b>				
Oui, mais il ne limite pas mes activités journalières	5.4%	5.7%	6.1%	11%
Oui et il limite mes activités journalières	1.8%	2.0%	0.0%	0.0%
<b>Comportement alimentaire à risque</b>	32.7%	29.2%	8.8%	7.5%
<b>Jours/semaine avec activité physique (moyenne)</b>	2.3	2.1	3.1	2.8
<b>Heures de sommeil jours d'école/travail (moyenne)</b>	7.2	7.2	7.1	6.9
<b>Heures de sommeil weekends/vacances (moyenne)</b>	9.3	9.1	8.7	8.6
<b>Niveau de stress (maximum 16)</b>	6.5	6.4	5.0	4.6
<b>Vision positive de la vie (maximum 36)</b>	27.2	27.1	27.5	28.6

## 5.4 Comportements à risque

Environ un tiers des jeunes fument et un sur vingt utilisent actuellement la cigarette électronique, une baisse peut cependant être observée entre 2015 et 2016 pour cette dernière, en particulier chez les garçons. Les garçons reportent davantage avoir connu au moins un épisode d'ivresse dans les 30 derniers jours, mais la tendance générale reste la même qu'en 2015. Un jeune sur sept est un fumeur actuel de cannabis. Les taux de prévalence pour la consommation d'autres drogues illégales au cours des 30 derniers jours sont plus bas que pour les autres substances mais il semblerait qu'ils aient augmenté depuis 2015 passant de 2.4% à 3.5%. Au cours des 12 derniers mois précédant l'enquête, un jeune sur cinq a commis au moins un acte antisocial (voler, détruire volontairement quelque chose, mettre le feu à quelque chose ou vendre de la drogue) et un sur douze un acte violent (attaquer un adulte, arracher quelque chose à quelqu'un, porter une arme ou utiliser une arme). Entre 2015 et 2016, la tendance est la même pour l'usage problématique des jeux d'argent et de hasard avec environ 2% des participants. Finalement, il semblerait qu'il y ait une diminution du nombre de personnes ayant une utilisation excessive d'Internet, particulièrement chez les garçons avec une baisse d'environ 9% à 6%. Par rapport à la recherche de sensations, une légère augmentation peut être relevée entre T0 et T1 et elle est due uniquement à une augmentation chez les garçons, les filles reportant exactement le même score d'une année à une autre. (Tableaux 40 et 41)

**Tableau 40 Comportements à risque à T0 et T1**

N=601	2015	2016
<b>Fumeur actuel</b>	36.0%	36.4%
<b>Usage cigarette électronique (30 derniers jours)</b>	7.7%	5.1%
<b>Mésusage alcool (30 derniers jours)</b>	36.0%	37.6%
<b>Usage de cannabis (30 derniers jours)</b>	18.2%	14.7%
<b>Usage d'autres drogues illicites (30 derniers jours)</b>	2.4%	3.5%
<b>Jeux d'argent (à risque ou problématique, 12 derniers mois)</b>	2.2%	2.1%
<b>Conduite antisociale (12 derniers mois)</b>	19.1%	17.2%
<b>Conduite violente (12 derniers mois)</b>	9.4%	8.4%
<b>Usage excessif d'Internet</b>	7.3%	4.7%
<b>Nombre de comportements à risque</b>		
Aucun	27.0%	25.2%
Un	17.9%	25.3%
Deux	20.8%	12.2%
Trois ou plus	23.0%	21.9%
<b>Recherche de sensations [de 1 (très peu) à 4 (beaucoup)] (moyenne)</b>	2.3	2.7

Tableau 41 Comportements à risque à T0 et T1 par genre

(N=601)	Filles 2015 (n=296)	Filles 2016 (n=296)	Garçons 2015 (n=305)	Garçons 2016 (n=305)
<b>Fumeur actuel</b>	36.3%	37.1%	35.7%	35.7%
<b>Usage cigarette électronique (30 derniers jours)</b>	4.6%	4.0%	10.7%	6.2%
<b>Mésusage alcool (30 derniers jours)</b>	28.8%	28.8%	42.9%	46.0%
<b>Usage de cannabis (30 derniers jours)</b>	17.0%	14.5%	19.4%	14.9%
<b>Usage d'autres drogues illicites (30 derniers jours)</b>	1.6%	2.2%	3.1%	4.8%
<b>Jeux d'argent (à risque ou problématique, 12 derniers mois)</b>	1.7%	1.1%	2.8%	3.1%
<b>Conduite antisociale (12 derniers mois)</b>	13.9%	10.8%	24.2%	23.5%
<b>Conduite violente (12 derniers mois)</b>	7.4%	5.9%	11.4%	10.9%
<b>Usage excessif d'Internet</b>	5.6%	3.5%	8.9%	5.8%
<b>Nombre de comportements à risque</b>				
Aucun	24.8%	27.1%	29.1%	23.4%
Un	20.7%	23.8%	15.2%	26.7%
Deux	16.4%	13.5%	25.1%	10.9%
Trois ou plus	22.6%	17.7%	23.4%	26.1%
<b>Recherche de sensations [de 1 (très peu) à 4(beaucoup)] (moyenne)</b>	2.5	2.5	2.1	2.9

## 5.5 Situation financière et dépenses

En 2016, les jeunes disposent en moyenne de 850 francs par mois, les garçons (970 francs) rapportant une somme plus élevée que les filles (723 francs). Pour plus de 8 jeunes sur 10, cette somme est considérée comme suffisante ou plus que suffisante par rapport à leurs dépenses. Dans plus de la moitié des cas, leur argent provient de leur salaire et, pour un cinquième des cas, du soutien régulier de leurs parents, plus particulièrement chez les filles. Par rapport à leurs dépenses, leurs parents prennent majoritairement en charge les frais de logement et les primes d'assurance maladie, bien que nous puissions observer une augmentation de ces frais chez les jeunes.

Plus de 97% des participants ne sont pas endettés en 2016. Presque l'ensemble des garçons reportent n'avoir aucune dette avec seulement 0.3% de dettes d'une valeur comprise en 100 et 500 francs. Pour les filles, le degré d'endettement reste très similaire à celui observé en 2015 mais il semblerait que le montant des dettes ait augmenté. (Tableaux 42 et 43)

5  
Résultats suivi longitudinal Cohorte 1

Tableau 42 Données sur les revenus et les dépenses à T0 et T1

(N=601)	2015	2016
<b>Revenu mensuel moyen (en Francs suisses)</b>	608.00	848.30
<b>Finances propres</b>		
Plus que suffisantes	45.9%	46.2%
Suffisantes	35.9%	38.6%
Insuffisantes	18.2%	15.2%
<b>Provenance de l'argent dont ils disposent (pour la plus grande partie)</b>		
Propre salaire	50.5%	55.1%
Argent de poche, soutien régulier des parents	24.0%	21.0%
Job accessoire ou de vacances	15.1%	14.2%
Aide irrégulière des parents	6.3%	5.8%
Soutien d'autres personnes	2.2%	0.7%
Soutien public	1.6%	0.8%
Vente d'objets personnels *	-	0.4%
Autres ressources	2.2%	2.4%
<b>Ce qu'ils paient eux-mêmes (tout ou pour la plus grande partie)</b>		
Loyer et frais de logement	4.5%	11.1%
Téléphone mobile	61.5%	68.1%
Transports publics	35.8%	41.5%
Transport privé	45.2%	54.4%
Alimentation et boissons à l'extérieur	13.9%	81.4%
Prix des billets lors des sorties	90.6%	92.9%
Habillement	75.1%	80.3%
Vacances/voyages	58.8%	72.4%
Cosmétique	71.9%	79.8%
Téléchargement de musique, CD, jeux, etc.	73.7%	80.4%
Appareils électroniques	77.4%	82.7%
Prime assurance maladie	15.7%	23.2%
<b>Degré d'endettement</b>		
Aucune dette	94.2%	97.3%
< 100 *	-	0.1%
100-500	4.2%	1.2%
501-1000	1.4%	0.2%
1001-2500	0.2%	0.6%
2501-5000	0.0%	0.6%
> 5000	0.0%	0.0%

\* Cette modalité de réponse n'était pas proposée en 2015

5  
Résultats suivi longitudinal Cohorte 1

Tableau 43 Données sur les revenus et les dépenses à T0 et T1 par genre

(N=601)	Filles 2015 (n=296)	Filles 2016 (n=296)	Garçons 2015 (n=305)	Garçons 2016 (n=305)
<b>Revenu mensuel moyen (en Francs suisses)</b>	522.90	722.80	690.60	970.30
<b>Finances propres</b>				
Plus que suffisantes	42.0%	45.7%	49.7%	46.7%
Suffisantes	40.3%	34.3%	31.6%	42.9%
Insuffisantes	17.6%	20.1%	18.7%	10.4%
<b>Provenance de l'argent dont ils disposent (pour la plus grande partie)</b>				
Propre salaire	38.6%	46.6%	62.1%	63.2%
Argent de poche, soutien régulier des parents	32.2%	25.7%	16.0%	16.6%
Job accessoire ou de vacances	19.2%	19.9%	11.1%	8.6%
Aide irrégulière des parents	5.9%	7.3%	6.6%	4.3%
Soutien d'autres personnes	2.5%	1.1%	1.9%	0.2%
Soutien public	3.3%	1.7%	0.0%	0.0%
Vente d'objets personnels *	-	0.6%	-	0.3%
Autres ressources	2.2%	1.2%	2.1%	3.6%
<b>Ce qu'ils paient eux-mêmes (tout ou pour la plus grande partie)</b>				
Loyer et frais de logement	3.5%	8.4%	5.4%	13.6%
Téléphone mobile	55.9%	61.9%	67.0%	74.1%
Transports publics	34.4%	40.1%	37.2%	42.7%
Transport privé	34.8%	45.0%	55.4%	63.6%
Alimentation et boissons à l'extérieur	83.5%	83.6%	79.0%	79.3%
Prix des billets lors des sorties	94.1%	95.5%	87.1%	90.3%
Habillement	82.6%	86.2%	67.8%	74.6%
Vacances/voyages	65.7%	76.9%	54%	67.9%
Cosmétique	83.7%	89.4%	60.5%	70.5%
Téléchargement de musique, CD, jeux, etc.	66.7%	73.2%	80.5%	87.4%
Appareils électroniques	70.8%	76.5%	83.8%	88.6%
Prime assurance maladie	13.5%	18.3%	17.9%	28.0%
<b>Degré d'endettement</b>				
Aucune dette	94.9%	94.9%	93.6%	99.7%
< 100 *	-	0.3%	-	0.0%
100-500	2.5%	2.2%	5.8%	0.3%
501-1000	2.1%	0.3%	0.6%	0.0%
1001-2500	0.5%	1.2%	0.0%	0.0%
2501-5000	0.0%	1.3%	0.0%	0.0%
> 5000	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

\* Cette modalité de réponse n'était pas proposée en 2015

## 5.6 Données sur l'entourage, les amis et les activités

Comme en 2015, les personnes sur qui les jeunes reportent pouvoir beaucoup compter sont, dans l'ordre, la mère, le/la meilleur(e) ami(e) et le père. Lorsque nous analysons par genre, cet ordre change pour les garçons avec la mère et le père dans les premiers choix suivis par le/la meilleur(e) ami(e). (Tableaux 44 et 45)

**Tableau 44 Données sur l'entourage à T0 et à T1**

(N=601)	2015	2016
<b>Personne sur qui le jeune peut compter beaucoup</b>		
Père	56.2%	55.4%
Mère	74.9%	73.9%
Copain / copine	45.6%	40.8%
Meilleur(e) ami(e)	64.3%	60.1%
Meilleur(e) collègue	35.1%	33.7%
Psychologue / médecin	11.3%	12.6%
Médiateur / assistant social / infirmière scolaire	6.0%	7.8%
Représentant d'une église	4.7%	6.9%
Maitre de classe *	-	17.4%
Maitre d'apprentissage	17.0%	20.3%

**Tableau 45 Données sur l'entourage à T0 et T1 par genre**

(N=601)	Filles 2015 (n=296)	Filles 2016 (n=296)	Garçons 2015 (n=305)	Garçons 2016 (n=305)
<b>Personne sur qui le jeune peut compter beaucoup</b>				
Père	56.2%	54.2%	49.7%	56.6%
Mère	74.9%	70.6%	70.9%	77.2%
Copain / copine	54.3%	50.4%	37.0%	31.5%
Meilleur(e) ami(e)	70.8%	65.7%	57.9%	54.6%
Meilleur(e) collègue	36.5%	33.6%	33.6%	33.7%
Psychologue / médecin	11.2%	13.8%	11.3%	11.5%
Médiateur / assistant social / infirmière scolaire	6.4%	6.0%	5.7%	9.5%
Représentant d'une église	5.5%	5.7%	3.9%	8.0%
Maitre de classe *	-	17.7%	-	17.0%
Maitre d'apprentissage	15.1%	20.1%	18.9%	20.4%

\* En 2015, le maitre de classe et le maitre d'apprentissage n'avaient pas été distingués

Globalement, et dans la même tendance qu'en 2015, les jeunes, surtout les garçons, reportent se faire facilement des ami(e)s des deux sexes et être populaires auprès d'eux. (Tableaux 46 et 47)

Tableau 46 Données sur les amis à T0 et T1

(N=601)	2015	2016
Se fait facilement des ami(e)s du même sexe	81.9%	81.6%
Se fait facilement des ami(e)s de l'autre sexe	78.6%	80.3%
Populaire parmi les ami(e)s du même sexe	68.1%	68.5%
Populaire parmi les ami(e) de l'autre sexe	64.2%	60.2%

Tableau 47 Données sur les amis à T0 et T1 par genre

(N=601)	Filles 2015 (n=296)	Filles 2016 (n=296)	Garçons 2015 (n=305)	Garçons 2016 (n=305)
Se fait facilement des ami(e)s du même sexe	80.3%	79.5%	83.5%	83.6%
Se fait facilement des ami(e)s de l'autre sexe	81.9%	80.3%	75.3%	80.2%
Populaire parmi les ami(e)s du même sexe	58.2%	62.5%	77.7%	74.4%
Populaire parmi les ami(e) de l'autre sexe	56.2%	57.7%	72.1%	62.6%

Les activités les plus régulièrement pratiquées sont écouter de la musique et regarder la télévision, tout comme en 2015. Par rapport à l'usage des écrans, le Smartphone reste le moyen le plus utilisé et c'est d'ailleurs le seul dont l'utilisation augmente entre T0 et T1. (Tableaux 48 et 49)

Tableau 48 Données sur les activités à T0 et T1

(N=601)	2015	2016
<b>Activités (presque chaque jour)</b>		
Sport	28.6%	23.2%
Lecture	10.3%	8.8%
Passe-temps (danse, jouer instrument, etc.)	20.8%	18.2%
Jeux online	7.9%	8.0%
Jeux offline	7.2%	10.2%
Jeux sur smartphone	26.4%	20.0%
Regarder la TV	48.7%	46.6%
Ecouter de la musique	83.2%	84.5%
<b>Activités sur écran (principalement, plusieurs réponses possibles)</b>		
Console	28.0%	24.2%
Ordinateur	74.9%	72.0%
Tablette tactile	28.3%	16.3%
Smartphone	86.2%	90.0%
Télévision	55.6%	51.6%

Tableau 49 Données sur les activités à T0 et T1 par genre

(N=601)	Filles 2015 (n=296)	Filles 2016 (n=296)	Garçons 2015 (n=305)	Garçons 2016 (n=305)
<b>Activités (presque chaque jour)</b>				
Sport	22.4%	16.6%	34.7%	29.6%
Lecture	12.1%	10.7%	8.5%	7.0%
Passe-temps (danse, jouer instrument, etc.)	27.1%	21.7%	14.6%	14.9%
Jeux online	1.0%	2.1%	14.7%	13.8%
Jeux offline	1.3%	3.2%	12.9%	17.0%
Jeux sur smartphone	22.8%	21.5%	30.0%	18.6%
Regarder la TV	53.9%	54.8%	43.6%	38.6%
Ecouter de la musique	86.8%	87.5%	79.7%	81.7%
<b>Activités sur écran (principalement, plusieurs réponses possibles)</b>				
Console	10.9%	9.7%	44.5%	38.2%
Ordinateur	70.9%	67.6%	78.9%	76.2%
Tablette tactile	23.0%	16.9%	33.5%	15.8%
Smartphone	95.5%	95.6%	77.1%	84.5%
Télévision	64.4%	58.9%	47.1%	44.5%

## 5.7 Jeux d'argent et de hasard

En 2016, nous dénombrons moins de participants reportant avoir joué aux jeux d'argent et de hasard au cours des 12 derniers mois précédant l'enquête. Parmi ces joueurs, il y a exactement le même pourcentage de joueurs à risque ou problématiques lorsque ceux-ci sont analysés ensemble (2.2%), mais séparément, le nombre de joueurs problématiques a augmenté passant de 0.2% à 1.2%. (Graphique 1 et tableau 50)

Graphique 1 Type de joueurs à T0 et T1

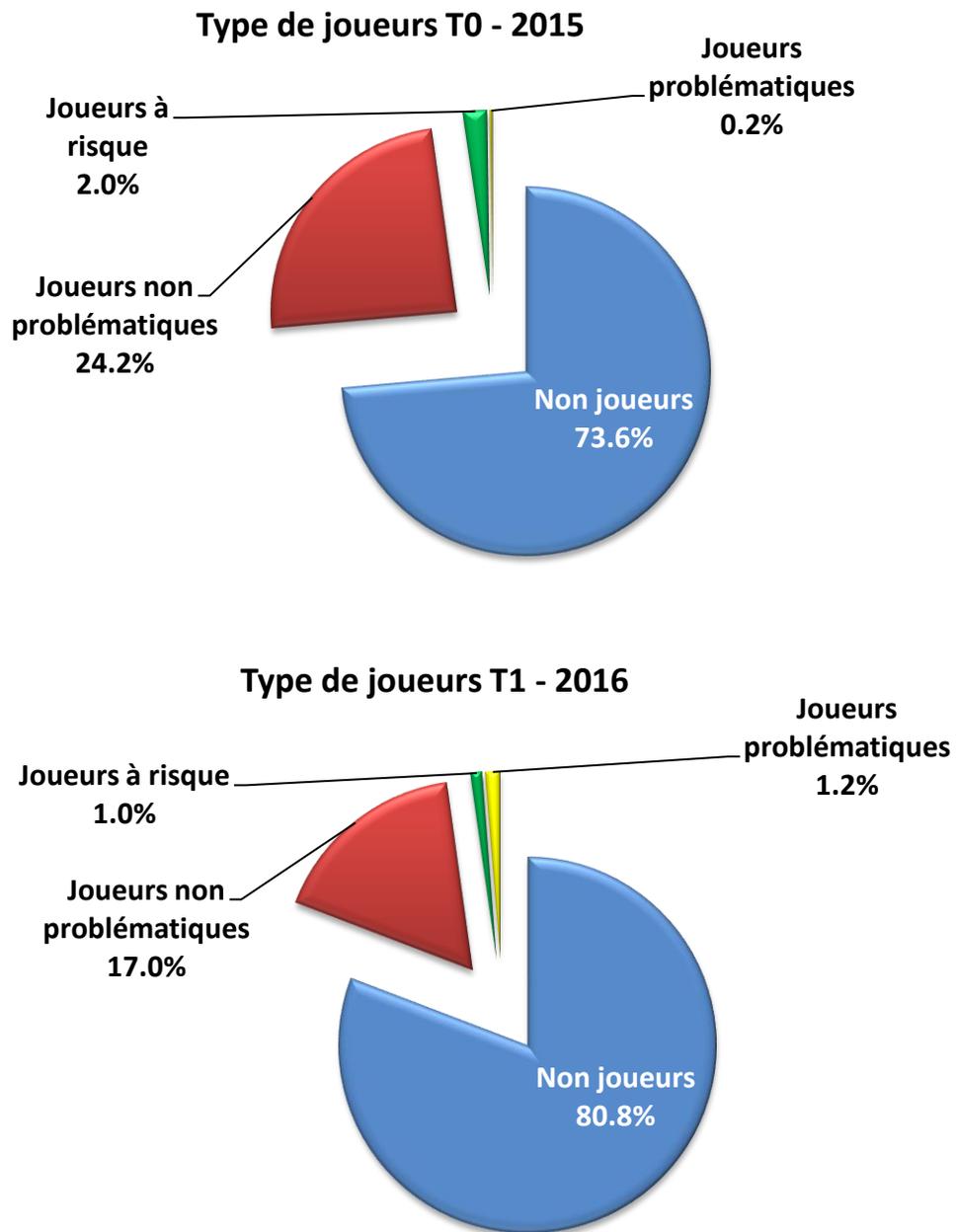


Tableau 50 Type de joueurs à T0 et T1

(N=601)	Total 2015	Total 2016
<b>Type de joueur</b>		
Non joueur	73.6%	80.8%
Joueur non problématique	24.2%	17.0%
Joueur à risque	2.0%	1.0%
Joueurs problématique	0.2%	1.2%

Pour déterminer si certains participants ont changé de catégorie de type de joueurs entre 2015 et 2016, nous avons effectué un tableau croisé (Tableau 51). Par rapport aux non-joueurs en 2015, environ 10% d'entre eux sont devenus des joueurs en 2016 dont 1% des joueurs à risque ou problématique. Parmi les joueurs, environ 2% des joueurs non problématiques en 2015 sont devenus directement des joueurs problématiques en une année et environ un joueur à risque sur 10 est passé dans la catégorie problématique.

Tableau 51 Tableau croisé type de joueurs entre T0 et T1\*

T0 - 2015 \ T1 - 2016	Non joueur (n=486)	Joueur non problématique (n=102)	Joueur à risque (n=6)	Joueur problématique (n=7)
	Non joueur (n=442)	89.7%	9.3%	0.6%
Joueur non problématique (n=145)	56.7%	41.4%	0.0%	1.9%
Joueur à risque (n=12)	59.7%	4.7%	25.3%	10.3%
Joueurs problématique (n=1)	0.0%	0.0%	0.0%	100%

\* Ce tableau donne la distribution des types de joueurs en 2016 en fonction de leur type en 2015. Il se lit donc en ligne.

Il y a davantage de joueurs et également plus de joueurs à risque ou problématiques chez les garçons que chez les filles. Pour les deux sexes, le pourcentage de joueurs problématiques augmente légèrement. (Tableau 52)

**Tableau 52 Type de joueurs à T0 et T1 par genre**

(N=601)	Filles	Filles	Garçons	Garçons
	2015	2016	2015	2016
<b>Type de joueur</b>				
Non joueur	79.6%	83.4%	67.7%	78.5%
Joueur non problématique	18.7%	15.5%	29.5%	18.4%
Joueur à risque	1.7%	0.7%	2.4%	1.2%
Joueurs problématique	0.0%	0.4%	0.4%	1.9%

Par rapport à la filière académique ou à l'occupation pour ceux qui ne sont plus aux études, les étudiants sont minoritaires parmi les joueurs. Les participants qui ne sont plus aux études rapportent le plus avoir joué aux jeux d'argent et de hasard au cours des 12 derniers mois, suivis par les participants ayant entamé des études supérieures puis les apprentis. En revanche, proportionnellement aux taux de joueurs dans ces 4 catégories, les apprentis, ainsi que les étudiants sont surreprésentés dans la catégorie des joueurs à risques ou problématiques. Les jeunes suivant des études supérieures ne sont tout simplement pas présents dans cette catégorie de joueurs. (Tableau 53)

**Tableau 53 Type de joueurs à T1 par filière académique**

(N=584)	Etudiants (n=176)	Apprentis (n=288)	Plus aux études (n=73)	Etudes supérieures (n=47)
<b>Type de joueur</b>				
Non joueur	92.6%	77.4%	70.6%	71.6%
Joueur non problématique	6.5%	18.9%	28.5%	28.4%
Joueur à risque	0.3%	1.6%	0.9%	0.0%
Joueurs problématique	0.5%	2.1%	0.0%	0.0%

Par rapport à la situation financière des joueurs, les joueurs à risque ou problématiques ont moins de revenus à disposition que les joueurs non problématiques. Le montant mensuel à disposition a presque doublé entre 2015 et 2016. Il provient majoritairement de leur salaire. Par rapport à l'endettement, il y a davantage de participants reportant n'avoir aucune dette en 2016 qu'en 2015. Aucun joueur à risque ou problématique n'a reporté avoir de dette en 2016. Pour les joueurs non problématiques, il y a également moins de personnes endettées en 2016 mais la somme des dettes restantes semble avoir augmenté. En effet, en 2015, le montant maximum des dettes ne dépassait pas 2500 francs, alors qu'en 2016, environ 3% des joueurs non problématiques reportent une dette supérieure à 2500 francs. (Tableau 54)

Tableau 54 Revenus et finances à T0 et T1 par type de joueurs (n'inclut que les joueurs)

	Non problématique 2015 (n=145)	Non problématique 2016 (n=102)	A risque / problématiques 2015 (n=13)	A risque / problématiques 2016 (n=13)
<b>Revenu mensuel moyen (en Francs suisses)</b>	734.55	1425.30	647.85	1064.30
<b>Finances propres</b>				
Plus que suffisantes	39.5%	52.0%	42.6%	59.2%
Suffisantes	40.2%	31.9%	47.6%	0.0%
Insuffisantes	20.3%	16.7%	9.8%	40.8%
<b>Provenance de l'argent dont ils disposent (pour la plus grande partie)</b>				
Propre salaire	67.6%	77.3%	56.6%	74.9%
Argent de poche, soutien régulier des parents	57.3%	30.4%	74.5%	72.6%
Job accessoire ou de vacances	47.2%	41.8%	56.8%	71.1%
Aide irrégulière des parents	32.3%	33.4%	73.1%	53.2%
Soutien d'autres personnes	19.3%	21.9%	36.9%	34.1%
Soutien public	3.3%	5.5%	11.1%	0.0%
Vente d'objets personnels *	-	10%	-	44.4%
Autres ressources	13.6%	4.7%	0.0%	16.3%
<b>Ce qu'ils paient eux-mêmes (tout ou pour la plus grande partie)</b>				
Loyer et frais de logement	6.1%	18.2%	0.0%	16.3%
Téléphone mobile	63.0%	80.2%	42.2%	74.4%
Transports publics	36.6%	45.5%	31.7%	55.7%
Transport privé	53.3%	77.1%	60.3%	34.9%
Alimentation et boissons à l'extérieur	85.8%	82.2%	60.0%	78.9%
Prix des billets lors des sorties	92.1%	98.1%	75.7%	100%
Habillement	82.6%	92.9%	68.0%	71.9%
Vacances/voyages	70.6%	88.1%	47.3%	70.4%
Cosmétique	75.7%	83.0%	55.4%	79.4%
Téléchargement de musique, CD, jeux, etc.	73.0%	81.4%	43.0%	82.2%
Appareils électroniques	82.5%	91.1%	49.0%	86.7%
Prime assurance maladie	19.0%	41.1%	27.3%	0.0%
<b>Degré d'endettement</b>				
Aucune dette	88.9%	96.8%	94.5%	100%
< 100 *	-	0.0%	-	0.0%
100-500	6.4%	0.0%	5.5%	0.0%
501-1000	3.8%	0.6%	0.0%	0.0%
1001-2500	1.0%	0.0%	0.0%	0.0%
2501-5000	0.0%	2.6%	0.0%	0.0%
> 5000	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

\* Cette réponse n'était pas disponible en 2015

Un joueur problématique sur 3 et un joueur non problématique sur 2 sont actuellement des fumeurs. Par rapport à la cigarette électronique, environ 1 joueur sur 5 l'a utilisée durant les 30 derniers jours précédant l'enquête. Parmi les autres types de tabac, la consommation de narguilé est assez élevée avec près de 3 joueurs non problématiques et 2 joueurs à risque ou problématiques sur 5 reportant avoir utilisé au moins une fois cette méthode au cours des 12 derniers mois. Le mésusage d'alcool a fortement diminué en une année chez les joueurs à risque ou problématiques passant de plus d'un joueur sur 2 à moins d'un joueur sur 5. L'usage du cannabis dans les 30 derniers jours a également diminué pour les deux types de joueurs, particulièrement chez les joueurs à risque ou problématiques passant de 23% à environ 5%. En revanche, la consommation d'autres drogues illicites a augmenté entre 2015 et 2016. Les joueurs à risque ou problématiques ont davantage commis des actes antisociaux en 2016 mais ont par contre diminué leur conduite violente. Si l'usage excessif d'internet tend à diminuer chez les joueurs non problématiques, une très forte augmentation peut être relevée pour les joueurs à risque ou problématiques. Finalement, si la recherche de sensations reste relativement stable chez les filles, le score des garçons double entre T0 et T1. (Tableau 55).

**Tableau 55 Comportements à risque à T0 et T1 par type de joueurs (n'inclut que les joueurs)**

	Non problématique 2015 (n=145)	Non problématique 2016 (n=102)	A risque / problématiques 2015 (n=13)	A risque / problématiques 2016 (n=13)
<b>Fumeur actuel</b>	54.7%	52.4%	37.9%	30.8%
<b>Usage cigarette électronique (30 derniers jours)</b>	11.9%	4.8%	5.1%	5.8%
<b>Narguilé (12 derniers mois)*</b>	-	57.9%	-	42.1%
<b>Snus (12 derniers mois)*</b>	-	15.3%	-	0.0%
<b>Chnouf (12 derniers mois)*</b>	-	32.0%	-	12.7%
<b>Mésusage alcool (30 derniers jours)</b>	52.1%	45.4%	58.7%	17.2%
<b>Usage de cannabis (30 derniers jours)</b>	26.0%	19.3%	22.9%	4.4%
<b>Usage d'autres drogues illicites (30 derniers jours)</b>	6.0%	7.0%	0.0%	4.4%
<b>Conduite antisociale (12 derniers mois)</b>	26.9%	27.7%	17.1%	23.6%
<b>Conduite violente (12 derniers mois)</b>	9.3%	9.8%	22.1%	14.0%
<b>Usage excessif d'Internet</b>	4.3%	3.4%	17.5%	48.6%
<b>Nombre de comportements à risque</b>				
Aucun	17.1%	22.0%	0.0%	0.0%
Un	15.3%	19.4%	0.0%	13.3%
Deux	33.4%	18.6%	41.3%	7.3%
Trois ou plus	27.4%	29.5%	58.7%	63.1%
<b>Recherche de sensations [de 1 (très peu) à 4 (beaucoup)] (moyenne)</b>	2.3	2.7	1.6	3.2

Les joueurs à risque ou problématiques jouent de manière régulière surtout aux loteries et aux paris, ainsi qu'aux jeux d'argent sur Internet. Les sommes mensuelles allouées aux jeux d'argent et de hasard

\* Ces substances n'étaient pas présentes dans le questionnaire utilisé en 2015

ne dépasse plus les 99 francs en 2016. Très peu de joueurs ont déjà payé pour jouer en ligne, mais quand cela a été le cas, le paiement par carte prepaid était le moyen privilégié en 2016. (Tableau 56)

Tableau 56 Données relatives aux jeux d'argent et de hasard à T0 et T1 par type de joueurs (n'inclut que les joueurs)

	Non problématique 2015 (n=145)	Non problématique 2016 (n=102)	A risque / problématiques 2015 (n=13)	A risque / problématiques 2016 (n=13)
<b>Jeux d'argent dans des casinos (12 derniers mois)</b>				
Hebdomadaire ou plus	0.0%	0.4%	0.0%	0.0%
Mensuel ou moins	24.6%	33.7%	27.2%	43.4%
Pas joué	75.4%	65.9%	72.8%	56.6%
<b>Loteries et paris (12 derniers mois)</b>				
Hebdomadaire ou plus	6.5%	15.5%	37.9%	29.6%
Mensuel ou moins	63.1%	60.4%	56.6%	28.3%
Pas joué	30.4%	24.1%	5.5%	42.1%
<b>Jeux d'argent hors casino (12 derniers mois)</b>				
Hebdomadaire ou plus	2.3%	3.0%	13.1%	5.3%
Mensuel ou moins	26.1%	15.9%	32.4%	14.2%
Pas joué	71.6%	81.1%	54.5%	80.5%
<b>Jeux d'argent sur Internet (12 derniers mois)</b>				
Hebdomadaire ou plus	0.0%	3.2%	20.7%	13.3%
Mensuel ou moins	3.9%	3.3%	9.4%	8.4%
Pas joué	96.1%	93.5%	69.8%	78.3%
<b>Somme mensuelle consacrée aux jeux d'argent (12 derniers mois)</b>				
Moins de 10 CHF	87.7%	75.8%	16.6%	46.8%
Entre 10 et 99 CHF	12.3%	24.2%	75.3%	53.2%
Entre 100 et 999 CHF	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
1000 CHF ou plus	0.0%	0.0%	8.1%	0.0%
<b>A payé pour jouer en ligne</b>	1.2%	3.9%	21.7%	21.7%
<b>Mode de paiement sur Internet (n=si déjà payé pour jouer en ligne)</b>				
Avec la carte de crédit des parents AVEC leur accord	72.3%	32.0%	0.0%	0.0%
Avec la carte de crédit des parents SANS leur accord	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Avec la carte de crédit d'un(e) ami(e) ou connaissance	0.0%	0.0%	61.2%	38.8%
Avec sa propre carte de crédit	0.0%	0.0%	38.8%	0.0%
Par carte prepaid	0.0%	68.0%	0.0%	61.2%
Par facture	27.7%	0.0%	0.0%	0.0%
<b>Entourage qui joue assez/souvent</b>				
Père	13.1%	14.3%	24.7%	31.5%
Mère	8.3%	8%	17.5%	5.3%
Frères/sœurs	5.3%	2.8%	8.6%	8.9%
Grands-parents	11.9%	20.8%	32.8%	0.0%
Ami(e)s	14.5%	16.5%	37.8%	62.3%

# 6 Conclusion

## 6 Conclusion

---

Cette deuxième vague de l'étude GenerationFree nous a permis d'obtenir des données de base sur la deuxième cohorte qui a débuté l'enquête durant cette année scolaire 2015-2016, mais elle nous permet également de disposer des premières tendances quant à l'évolution des jeunes fribourgeois en matière de jeux d'argent et de hasard, ainsi que d'autres comportements à risque, grâce au suivi de la première cohorte.

La majorité des joueurs à risque ou problématiques de 2015 sont devenus des non-joueurs en 2016. Cependant, des non-joueurs de 2015 ont également commencé à jouer en 2016. Il s'agit donc d'un phénomène complexe qui doit être étudié sur une plus longue durée afin, notamment, de déterminer si des personnes ayant arrêté de jouer vont recommencer dans le futur.

Le suivi parallèle de ces deux cohortes sur plusieurs années nous permettra donc de récolter suffisamment de données afin de mieux comprendre l'évolution de cette génération lors de son entrée dans le monde des adultes. La troisième vague de l'enquête débutera en novembre 2016.