



Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique  
DESS / GRSA – Groupe de recherche sur la santé des adolescents

# GenerationFRee : Rapport final de l'étude longitudinale sur la problématique des jeux d'argent chez les jeunes (15-24 ans) du canton de Fribourg

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

RAISONS DE SANTÉ 304 – LAUSANNE

*Unil*  
UNIL | Université de Lausanne

**unisanté**

Centre universitaire de médecine générale  
et santé publique · Lausanne

## Raisons de santé 304

<b>Etude financée par :</b>	<p>La Direction de la santé et des affaires sociales (DSAS) du canton de Fribourg</p> <p>et</p> <p>le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (PILDJ)</p>
<b>Citation suggérée</b>	<p>Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris JC. GenerationFree : Rapport final de l'étude longitudinale sur la problématique des jeux d'argent chez les jeunes (15-24 ans) du canton de Fribourg. Lausanne, Unisanté – Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2019 (Raisons de santé 304). <a href="http://dx.doi.org/10.16908/issn.1660-7104/304">http://dx.doi.org/10.16908/issn.1660-7104/304</a></p>
<b>Remerciements</b>	<p>A tous les élèves, enseignant-e-s et membres de la direction des établissements post-obligatoires du canton de Fribourg qui ont participé à l'étude.</p> <p>Au Groupement Romand d'Etudes des Addictions (GREA), en particulier Monsieur Jean-Félix Savary.</p> <p>Aux membres et ex-membres du comité de pilotage de l'étude, Madame Sarah Mariéthoz, Messieurs Nicolas Dietrich, Alexandre Etienne, Xavier Gottraux, Julian Kloeti, Pierre Marti, Frédéric Richter, Oscar Ruiz, et Dominique Sudan.</p> <p>A la Direction de la santé et des affaires sociales (DSAS) du canton de Fribourg, Madame la conseillère d'Etat Anne-Claude Demierre, aux chefs de service Messieurs Jean-Claude Simonet et François Mollard.</p> <p>Au Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (PILDJ).</p>
<b>Date d'édition</b>	<p>Septembre 2019</p>

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Résumé</b>	<b>9</b>
1.1	Introduction	11
1.2	Objectifs	12
1.3	Méthodes	12
1.4	Résultats	13
1.5	Conclusions	14
<b>2</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>15</b>
2.1	Einführung	17
2.2	Ziele	18
2.3	Methoden	18
2.4	Resultate	19
2.5	Schlussfolgerungen	20
<b>3</b>	<b>Summary</b>	<b>21</b>
3.1	Introduction	23
3.2	Objectives	23
3.3	Methods	24
3.4	Results	25
3.5	Conclusions	25
<b>4</b>	<b>Introduction</b>	<b>27</b>
4.1	South Oaks Gambling Score	29
4.2	Prévalence et comparaisons internationales	30
4.3	Nouvelles problématiques	32
<b>5</b>	<b>Objectifs</b>	<b>35</b>
5.1	Objectifs principaux	37
5.2	Objectifs secondaires	37
<b>6</b>	<b>Méthodes</b>	<b>39</b>
6.1	Echantillon	41
6.2	Questionnaire(s)	43
6.2.1	Données démographiques	43
6.2.2	Données académiques	43
6.2.3	Données familiales	43
6.2.4	Données sur les jeux d'argent et de hasard	43
6.2.5	Données financières	44
6.2.6	Données sur la santé	44
6.2.7	Données sur les comportements à risque	45
6.2.8	Données sur l'entourage, les amis et le temps libre	45
6.3	Analyses	46
6.3.1	Pondération des données	46

6.3.2 Suivi longitudinal des mêmes répondants .....	46
6.3.3 Suivi longitudinal de l'ensemble de la population .....	48
<b>7 Résultats.....</b>	<b>51</b>
7.1 Suivi longitudinal des mêmes personnes – jeux d'argent .....	53
7.2 Suivi longitudinal de l'ensemble de la population.....	69
7.2.1 Données sociodémographiques .....	69
7.2.2 Données académiques.....	71
7.2.3 Jeux d'argent .....	72
7.2.4 Endettement .....	76
7.2.5 Autres comportements .....	85
<b>8 Discussion.....</b>	<b>97</b>
<b>9 Conclusions- Recommandations.....</b>	<b>105</b>
<b>10 Références .....</b>	<b>111</b>
<b>11 Annexe 1 : Questions et réactions .....</b>	<b>119</b>
11.1 Médiateurs-médiatrices 21 mai 2019 .....	121
11.2 Soirée de clôture 28 mai 2019.....	122

## Liste des tableaux

Tableau 1	Récapitulatif prévalence études internationales utilisant le SOGS-RA.....	31
Tableau 2	Récapitulatif études longitudinales utilisant le SOGS-RA .....	31
Tableau 3	Caractéristiques principales des deux cohortes .....	42
Tableau 4	Données sociodémographiques à T0/T1 par groupe de joueurs (longitudinal). Les chiffres indiqués par un astérisque (*) sont des moyennes et non des pourcentages.....	57
Tableau 5	Données académiques à T0/T1 par groupe de joueurs (longitudinal) .....	58
Tableau 6	Données sociodémographiques par sexe à T0/T1. Les chiffres indiqués par un astérisque (*) sont des moyennes et non des pourcentages. ....	69
Tableau 7	Données sociodémographiques par filière à T0/T1. Les chiffres indiqués par un astérisque (*) sont des moyennes et non des pourcentages.....	70
Tableau 8	Données académiques par sexe à T0/T1 .....	71
Tableau 9	Données académiques par filière à T0/T1 .....	71
Tableau 10	Données sociodémographiques et endettement (T0/T1). Les chiffres indiqués par un astérisque (*) sont des moyennes et non des pourcentages. ....	78
Tableau 11	Données académiques et endettement (T0/T1).....	79
Tableau 12	Données sur les dépenses en fonction de l'endettement T0/T1.....	80
Tableau 13	Données sur les dépenses en fonction de l'endettement à T4.....	81
Tableau 14	Evolution de l'endettement envers qui / quel service et pour quel objet / service .....	82
Tableau 15	Evolution du degré d'endettement.....	83

## Liste des figures

Figure 1	Données récoltées et années d'études (1 à 4) pour les deux cohortes.....	42
Figure 2	Années d'étude ou d'apprentissage pour lesquelles des répondants ont été interrogés lors de chaque vague de l'étude et pour les deux cohortes. ....	47
Figure 3	Données récoltées, années scolaires et agrégation des cohortes 1 et 2.....	49
Figure 4	Evolution de T0 à T4 des jeux d'argent – fréquence des séquences – Groupe 1 : Non joueurs.....	54
Figure 5	Evolution de T0 à T4 des jeux d'argent – fréquence des séquences – Groupe 2 : Joueurs occasionnels.....	54
Figure 6	Evolution de T0 à T4 des jeux d'argent – fréquence des séquences – Groupe 3 : Joueurs réguliers .....	55
Figure 7	Evolution de T0 à T4 des jeux d'argent – fréquence des séquences – Groupe 4 : Joueurs sur le tard.....	56

Figure 8	Evolution de la consommation de tabac par groupe de joueurs (longitudinal) .....	58
Figure 9	Evolution des états d'ivresse (30 derniers jours) par groupe de joueurs (longitudinal) .....	59
Figure 10	Evolution de la consommation de cannabis (30 derniers jours) par groupe de joueurs (longitudinal) .....	59
Figure 11	Evolution de la consommation d'autres drogues illégales (30 derniers jours) par groupe de joueurs (longitudinal) .....	60
Figure 12	Evolution des comportements violents (12 derniers mois) par groupe de joueurs (longitudinal) .....	61
Figure 13	Evolution des comportements antisociaux (12 derniers mois) par groupe de joueurs (longitudinal) .....	61
Figure 14	Evolution de l'addiction à Internet (IAT) par groupe de joueurs (longitudinal) .....	62
Figure 15	Evolution du mal-être émotionnel (WHO5) par groupe de joueurs (longitudinal) .....	63
Figure 16	Evolution du stress par groupe de joueurs (longitudinal).....	63
Figure 17	Evolution des finances considérées comme insuffisantes par groupe de joueurs (longitudinal) .....	64
Figure 18	Evolution de l'endettement par groupe de joueurs (longitudinal) .....	64
Figure 19	Evolution de l'argent à disposition par groupe de joueurs (longitudinal) .....	65
Figure 20	Evolution du jeu dans des casinos (12 derniers mois) joueurs occasionnels / réguliers (longitudinal).....	66
Figure 21	Evolution des jeux de loterie et paris (12 derniers mois) joueurs occasionnels / réguliers (longitudinal) .....	67
Figure 22	Evolution des jeux hors casino (12 derniers mois) joueurs occasionnels / réguliers (longitudinal) .....	67
Figure 23	Evolution du jeu sur Internet (12 derniers mois) joueurs occasionnels / réguliers (longitudinal) .....	68
Figure 24	Evolution du SOGS-RA.....	72
Figure 25	Evolution du SOGS-RA - filles .....	72
Figure 26	Evolution du SOGS-RA - garçons .....	73
Figure 27	Evolution des types de jeux d'argent (12 derniers mois).....	74
Figure 28	Evolution des types de jeux - filles (12 derniers mois).....	74
Figure 29	Evolution des types de jeu – garçons (12 derniers mois).....	75
Figure 30	Evolution de l'endettement par sexe.....	76
Figure 31	Evolution de l'endettement par filière.....	77
Figure 32	Evolution du stress en fonction de l'endettement.....	79
Figure 33	Évolution du mal-être émotionnel en fonction de l'endettement .....	80

Figure 34	Evolution des finances considérées comme insuffisantes en fonction de l'endettement .....	83
Figure 35	Revenu moyen en fonction de l'endettement.....	84
Figure 36	Evolution du tabagisme en fonction du sexe.....	85
Figure 37	Évolution des ivresses (30 derniers jours) en fonction du sexe.....	85
Figure 38	Évolution du cannabis (30 derniers jours) en fonction du sexe.....	86
Figure 39	Évolution des autres drogues illégales (30 jours) en fonction du sexe.....	87
Figure 40	Évolution des comportements violents en fonction du sexe (derniers 12 mois).....	87
Figure 41	Évolution des comportements antisociaux en fonction du sexe (derniers 12 mois).....	88
Figure 42	Évolution de l'addiction à Internet en fonction du sexe.....	89
Figure 43	Évolution du mal-être émotionnel en fonction du sexe .....	89
Figure 44	Évolution du stress en fonction du sexe .....	90
Figure 45	Évolution du stress en fonction de la filière.....	90
Figure 46	Évolution du mal-être émotionnel en fonction de la filière .....	91
Figure 47	Évolution du tabagisme en fonction de la filière .....	91
Figure 48	Évolution des ivresses (30 derniers jours) en fonction de la filière .....	92
Figure 49	Évolution de l'usage de cannabis (30 derniers jours) en fonction de la filière .....	93
Figure 50	Évolution des autres drogues illégales (30 derniers jours) en fonction de la filière .....	93
Figure 51	Évolution des comportements violents en fonction de la filière (12 derniers mois) .....	94
Figure 52	Évolution des comportements antisociaux en fonction de la filière (12 derniers mois) .....	95
Figure 53	Évolution de l'addiction à Internet en fonction de la filière .....	95





# 1

## Résumé



# 1 Résumé

## 1.1 Introduction

Ce rapport concerne l'étude longitudinale appelée GenerationFRee qui s'est tenue de l'année scolaire 2014-2015 à l'année scolaire 2018-2019 dans le canton de Fribourg, soit 5 années de récolte de données. Dans ce rapport, nous focalisons surtout sur l'évolution des pratiques quant aux jeux d'argent et à l'endettement, mais nous présentons les données longitudinales sur plusieurs thématiques telles que la consommation de substance et les comportements à risque. En plus de ces données, nous avons également organisé un groupe focus (groupe de discussion) avec une dizaine de jeunes qui n'ont pas participé à l'étude pour récolter leur opinion sur nos résultats.

Dans le cadre de cette étude, nous avons utilisé le South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA), un instrument pour détecter le jeu excessif parmi les jeunes. Les répondants étaient répartis entre non joueurs (pas joué au cours des 12 derniers mois), joueurs non problématiques (score du SOGS de 0 à 1 pour les 12 questions), joueurs à risque (score de 2 ou 3) et joueurs problématiques (score de 4 ou plus).

Les taux de joueurs parmi les jeunes âgés entre 10 et 25 ans (catégorie d'âges des études ayant utilisé la mesure SOGS-RA) se situent entre 12.5% dans une étude sur plusieurs pays d'Europe et 82.6% en Lituanie. Au niveau des joueurs problématiques, les taux se situent entre 3.6% et 15.7%. Si cette disparité peut évidemment exister au niveau des pratiques en tant que telles, les différentes catégories d'âges et les méthodes utilisées pour récolter les données peuvent également expliquer ces écarts de taux. La Suisse, notamment avec les précédentes études menées à Neuchâtel et Berne, ainsi que les précédentes vagues de GenerationFRee à Fribourg, présente environ 1/3 de joueurs et 5% de joueurs problématiques.

Cette étude longitudinale ayant commencé en 2014, de nouvelles problématiques en lien avec les jeux d'argent sont apparues, notamment dans le domaine du gaming et des jeux vidéo. En effet, actuellement, des discussions et des controverses existent autour de ce qui est appelé les loot-boxes en anglais, soit des boîtes ou des coffres virtuels qui contiennent un objet ou un avantage qui n'est pas connu avant l'achat. Nous avons également exploré la problématique des jeux gratuits qui offrent la possibilité de dépenser de l'argent au fil du jeu pour avancer plus rapidement ou améliorer l'interface.

## 1.2 Objectifs

- Connaître la prévalence, les conséquences et l'évolution des jeux de hasard et d'argent (tant en ligne que hors ligne) auprès des jeunes fribourgeois
- Etablir quels sont les facteurs prédictifs de risque et les facteurs protecteurs par rapport au jeu problématique au niveau individuel, familial et environnemental, ceci afin de mieux identifier quels seraient les jeunes à haut risque de devenir des joueurs problématiques
- Observer l'évolution de l'endettement chez les jeunes
- Définir les sous-groupes de jeunes à risque afin de mieux cibler les politiques de prévention et amener des éléments de repérage aux professionnels du réseau socio sanitaire
- Avoir un panorama global de la santé des adolescent-e- fribourgeois ainsi que l'évolution de celle-ci avec l'âge, particulièrement pour les comportements à risque et les consommateurs de substances

## 1.3 Méthodes

Lors de la vague initiale (T0 = année scolaire 2014-2015), tous les jeunes inscrits à l'enseignement post-obligatoire dans le canton de Fribourg (apprenti-e-s et étudiant-e-s, quelle que soit l'année d'étude) avaient été invités à participer à l'enquête GenerationFree en classe, sous la supervision d'un-e enseignant-e. Sur un échantillon potentiel de 10'646 jeunes (chiffre remis par les écoles en début d'année scolaire), 5'834 questionnaires avaient été remplis (taux de réponse : 54.8%) dont 5'179 étaient utilisables. Le taux de réponse relativement bas était notamment dû au fait que certaines écoles n'avaient pas compris que la passation devait absolument se dérouler en classe et avaient, par conséquent, distribué les directives pour que les jeunes participent depuis la maison. Ainsi, nous avons décidé de créer une deuxième cohorte dès l'année scolaire suivante (T1 = année scolaire 2015-2016) afin d'assurer un nombre suffisant de participant-e-s, notamment par rapport à la perspective longitudinale et au risque d'attrition. Contrairement à la première cohorte qui était composée de l'ensemble des années d'études (1 à 4), la deuxième cohorte, afin de simplifier la récolte des données et ainsi limiter le travail à fournir par les écoles, était uniquement composée des premières années en 2015-2016, premières années qui ont ensuite été suivies à chaque vague en deuxième année (T2 : 2016-2017), troisième année (T3 : 2017-2018) et finalement quatrième année (T4 : 2018-2019). Pour la vague initiale de la deuxième cohorte (T1 : 2015-2016), nous avons un échantillon potentiel de 3538 participant-e-s (chiffre fourni par les écoles en début d'année scolaire) et 3115 questionnaires ont alors été remplis (taux de réponse de 88.0%). Après nettoyage, l'échantillon utilisable s'élevait à 2627 participant-e-s.

Le questionnaire initial (T0) a été modifié presque chaque année afin d'ajouter ou de supprimer certaines questions. Néanmoins, les questions de base de type sociodémographique et les questions relatives aux jeux d'argent ont été gardées lors de chaque vague afin d'assurer la comparabilité des données.

Dans un premier temps, nous avons cherché à répondre aux objectifs de base du projet, à savoir étudier l'évolution dans le temps des jeunes du canton de Fribourg par rapport aux jeux d'argent. Pour ce faire, nous avons considéré un modèle d'agrégation suivant les années de récolte des données. Cette stratégie a été utilisée pour étudier l'évolution du type de joueur (non-joueur, joueur non-problématique, joueur problématique) de T0 à T4 en appliquant une analyse de séquences. Pour la plupart des autres analyses réalisées, il n'était pas essentiel que ce soient les mêmes personnes exactement qui aient répondu lors de chaque vague de l'enquête. De ce fait, il a été choisi d'analyser séparément l'ensemble des données récoltées lors de chaque vague de l'enquête, en appliquant à chaque fois un ensemble de pondérations assurant la représentativité des données de cette vague. De plus, il a été choisi d'agréger les données récoltées à T0 et T1 et de les considérer comme une seule et même vague de l'étude notée T0/T1

## 1.4 Résultats

Pour le suivi longitudinal des mêmes personnes (N=1706), la typologie obtenue quant aux jeux d'argent se compose de 4 groupes. Le premier (38.4% ; n=655) représente les non-joueurs. Le deuxième (25.8% ; n=440) les joueurs occasionnels, le troisième (9.6% ; n=164) les joueurs réguliers et le quatrième (26.2% ; n=447) des personnes ayant commencé à jouer sur le tard, essentiellement à partir de T2 ou T3.

Dans les 3 groupes de joueurs, les garçons sont plus nombreux que les filles, surtout parmi les joueurs réguliers. Ceux-ci rapportent aussi significativement plus souvent habiter en milieu urbain et pas chez leurs parents. Même si la différence n'est pas significative, c'est aussi ce groupe qui rapporte le moins souvent un niveau socioéconomique bas ou être né à l'étranger. Par contre, ils sont plus nombreux à avoir leurs deux parents qui ne sont pas nés en Suisse.

On observe aussi plus d'apprentis que d'étudiants dans tous les groupes de joueurs, surtout parmi les joueurs réguliers où ils représentent quatre joueurs sur cinq. Même si ce n'est pas significatif, ce sont les joueurs sur le tard qui rapportent le plus souvent être des moins bons élèves.

Le pourcentage des joueurs non-problématiques augmente de manière spectaculaire entre T0/T1 et T3 pour diminuer légèrement à T4.

De manière globale, le seul type de jeu qui augmente de manière importante entre T0/T1 et T4 est constitué par les loteries et paris qui restent le type de jeu le plus fréquent. Les jeux dans des casinos prennent la seconde place, suivis par les jeux hors casino (exemple : poker entre ami-e-s) et les jeux sur Internet.

Globalement, le pourcentage d'endettés présente une courbe en U avec un taux de 8% aux deux extrémités.

## 1.5 Conclusions

Les jeux d'argent et de hasard chez les jeunes sont encore peu fréquents, mais certains sous-groupes sont spécialement à risque et devraient être ciblés en priorité par la prévention. Étant donné qu'une grande proportion de joueurs adultes indiquent avoir commencé à jouer pendant l'adolescence, les interventions préventives doivent commencer dès le jeune âge

On observe globalement que dans la population générale les jeux d'argent et de hasard ne sont pas considérés comme un comportement à risque chez les jeunes. Il est nécessaire de conscientiser et sensibiliser la population, jeunes, parents et professionnels, par rapport aux effets négatifs potentiels et aux risques de cette pratique.

Une réflexion devrait être menée relative à l'impact de la publicité / influenceurs sur le niveau de conscience des jeunes par rapport aux risques qui peuvent être engendrés par les jeux d'argent.

Les jeux d'argent et de hasard sont corrélés à d'autres comportements à risque comme l'usage de substances. Une prévention commune devrait être envisagée.

Les professionnels de la santé peuvent jouer un rôle clé dans le dépistage des joueurs à risque et problématiques. Néanmoins, ils ne semblent pas le faire de manière systématique et leurs connaissances par rapport aux traitements adéquats et les centres où les envoyer sont rares

À cet âge, les jeux d'argent ne semblent pas mener à l'endettement mais plutôt l'endettement au jeu, comme une manière facile de gagner de l'argent et de rembourser les dettes. Le lien entre ces deux problématiques doit être approfondi. Nous avons observé dans nos résultats que les jeunes ayant quitté le domicile familial ont plus de risque d'être endettés.

Il existe encore une limite très floue autour de ce qu'est véritablement un jeu d'argent et de hasard, que cela soit pour les jeunes eux-mêmes, mais aussi pour les professionnels amenés à travailler avec les jeunes et à agir en qualité d'acteurs de prévention. Il est absolument indispensable de mieux définir ces jeux, notamment par rapport aux nouvelles problématiques telles que les jeux *free-to-play* ou les loot-boxes, et de les rattacher à un cadre légal.

# 2

# Zusammenfassung





## 2 Zusammenfassung

### 2.1 Einführung

Der vorliegende Bericht präsentiert die Ergebnisse der Längsschnittstudie GenerationFree über das Verhalten junger Freiburgerinnen und Freiburger im Verlauf von fünf Jahren, vom Schuljahr 2014–2015 bis zum Schuljahr 2018–2019. Im Mittelpunkt des Berichts steht vorrangig die Entwicklung ihres Verhaltens im Hinblick auf Geldspiele und Verschuldung. Ferner präsentieren wir Längsschnittdaten zu Themen wie Substanzkonsum und Risikoverhalten. Ergänzend zu diesen Daten haben wir eine Fokusgruppe (Diskussionsgruppe) aus rund zehn Jugendlichen zusammengestellt, die nicht an der Studie teilgenommen haben, und sie zu ihrer Meinung über unsere Ergebnisse befragt.

Im Rahmen der Studie haben wir mit dem South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) gearbeitet, einem Verfahren zur Identifizierung von problematischem Spielverhalten unter Jugendlichen. Die Teilnehmenden waren unterteilt in Nichtspieler (hat in den letzten 12 Monaten nicht gespielt), unproblematische Spieler (SOGS-Score 0–1 für alle 12 Fragen), gefährdete Spieler (Score 2–3) und Problemspieler (Score von 4 oder mehr).

Unter Jugendlichen zwischen 10 und 25 Jahren (Altersgruppe der Studien, für die dasselbe Maß verwendet wurde) liegt der Anteil der Spieler zwischen 12,5% – einer in mehreren europäischen Ländern durchgeführten Studie zufolge – und 82,6% in Litauen. Damit variiert er stark. Der Anteil der Problemspieler liegt zwischen 3,6% und 15,7%. Diese Ungleichheit kann offensichtlich in den Praktiken als solchen bestehen, aber die verschiedenen Alterskategorien und die Methoden, mit denen die Daten erhoben werden, können auch diese Unterschiede bei den Quoten erklären. Die Schweiz hat, insbesondere mit den vorherigen Studien in Neuchâtel und Bern sowie den vorherigen Wellen von GenerationFree in Fribourg, ungefähr 1/3 der Spieler und 6% der Problemspieler.

Seit dem Beginn der Längsschnittstudie im Jahr 2014 sind neue Probleme im Zusammenhang mit Geldspielen zu beobachten, unter anderem in den Bereichen Gaming und Videospiele. Kontrovers diskutiert werden unter anderem sogenannte Lootboxen oder virtuelle Beutekisten, die einen Gegenstand oder eine Leistung enthalten, den der Käufer vor dem Kauf nicht kennt. Auch der Problematik von Free-to-play-Spielen sind wir nachgegangen, welche die Möglichkeit bieten, während des Spiels durch Ingame-Käufe schneller ein höheres Level zu erreichen oder das Erscheinungsbild zu verändern.

## 2.2 Ziele

- Ermittlung der Prävalenz, der Konsequenzen und der Entwicklung von Glücks- und Geldspielen (on- und offline) unter Jugendlichen in Freiburg
- Bestimmung der risikoprädiktorischen und der Schutzfaktoren betreffend problematisches Spielen auf individueller und familiärer Ebene sowie im Umfeld, um besser zu erkennen, welche Jugendlichen ein besonders hohes Risiko aufweisen, sich zu Problemspielern zu entwickeln
- Beobachtung der langfristigen Entwicklung der Verschuldung der Jugendlichen
- Definition von Untergruppen gefährdeter junger Menschen zur Verbesserung der Präventionspolitik und Bereitstellung von Anhaltspunkten für die Früherkennung zuhanden der Fachpersonen des Gesundheits- und Sozialbereichs
- Generelle Abbildung des Zustands und der Entwicklung der Gesundheit der jungen Freiburgerinnen und Freiburger, insbesondere im Hinblick auf Risikoverhalten und Substanzkonsum

## 2.3 Methoden

Im Rahmen der ersten Welle (T0 = Schuljahr 2014–2015) wurde sämtlichen Jugendlichen in der postobligatorischen Ausbildung im Kanton Freiburg (alle Stufen, ob Gymnasium oder Lehre) angeboten, an GenerationFree im schulischen Umfeld unter Aufsicht einer Lehrkraft teilzunehmen. Von einer möglichen Stichprobe von 10'646 Jugendlichen (gemäss Angabe der Schulen zu Schuljahresbeginn) wurden 5834 Fragebögen (Rücklaufquote: 54,8%) online ausgefüllt. Davon waren 5179 auswertbar. Da einige Schulen nicht verstanden hatten, dass die Teilnahme in der Schule erfolgen musste, und die Jugendlichen stattdessen angewiesen hatten, von Zuhause aus daran teilzunehmen, war die Rücklaufquote relativ gering. Deshalb beschlossen wir, ab dem Folgejahr eine zweite Kohorte zu befragen (T1 = Schuljahr 2015–2016), um sicherzugehen, dass wir im Hinblick auf den Längsschnittcharakter der Studie und angesichts drohender Ausdünnung ausreichend Teilnehmende haben. Die erste Kohorte bestand aus sämtlichen Teilnehmenden aller Studienjahre (1 bis 4). Um die Datenerhebung zu erleichtern und damit den Aufwand seitens der Schulen zu begrenzen, bestand die zweite Kohorte dagegen 2015–2016 nur aus Schülern im ersten Schuljahr, die daraufhin bei jeder neuen Welle, also im zweiten (T2: 2016–2017), dritten (T3: 2017–2018) und vierten Jahr (T4: 2018–2019) erneut befragt wurden. Für die erste Welle der zweiten Kohorte (T1: 2015-2016) hatten wir eine mögliche Stichprobe von 3538 Jugendlichen (gemäss Angabe der Schulen zu Schuljahresbeginn), die 3115 Fragebögen ausfüllten (Rücklaufquote 88,0%). Nach Bereinigung umfasste die auswertbare Stichprobe 2627 Jugendliche.

Der ursprüngliche Fragebogen (T0) wurde fast jedes Jahr geändert. Dabei wurden sowohl alte Fragen entfernt als auch neue hinzugefügt. Ein Basissatz an soziodemografischen Fragen und die Fragen zum Thema Geldspiel wurden jedoch in allen Wellen beibehalten, um die Vergleichbarkeit der Daten zu gewährleisten.

In einem ersten Schritt untersuchten wir gemäss dem Hauptziel der Studie, wie sich das Verhalten junger Freiburgerinnen und Freiburger in Bezug auf Geldspiele über die Jahre entwickelt. Hierzu wurde ein Aggregationsmodell herangezogen, das die Daten nach Studienjahren zusammenfasste. Ausgehend davon untersuchten wir mittels einer Sequenzanalyse die Entwicklung der Spielertypen (Nichtspieler, unproblematische Spieler, Problemspieler) von T0 bis T4. Für die meisten anderen Analysen war es nicht entscheidend, ob die Fragen bei jeder Welle von exakt denselben Personen beantwortet werden. Daher beschlossen wir, die Daten der einzelnen Befragungswellen jeweils geschlossen für sich auszuwerten und dabei eine Reihe von Gewichtungsfaktoren anzuwenden, um sicherzustellen, dass die Daten der jeweiligen Welle repräsentativ sind. Ferner beschlossen wir, die in T0 und T1 erhobenen Daten zusammenzufassen und sie unter der Bezeichnung T0/T1 als ein und dieselbe Welle der Studie zu betrachten.

## 2.4 Resultate

Die Auswertung der Längsschnittdaten der wiederholt befragten Personen (N=1706) ergab in Bezug auf Geldspiele eine Typologie mit vier Gruppen. Gruppe 1 (38,4%; n=655): Nichtspieler. Gruppe 2 (25,8%; n=440) Gelegenheitsspieler, Gruppe 3 (9,6%; n=164) regelmässige Spieler und Gruppe 4 (26,2%; n=447) Spieler, die erst spät, im Verlauf von T2 oder T3, mit dem Spielen begonnen haben.

In den drei Spielergruppen ist der Anteil der Jungen grösser als der der Mädchen, insbesondere bei den regelmässigen Spielern. Diese wohnen zudem signifikant häufiger im urbanen Raum und nicht bei ihren Eltern. Obwohl der Unterschied nicht signifikant ist, haben die Jugendlichen in dieser Gruppe den eigenen Angaben zufolge am seltensten einen niedrigen sozioökonomischen Status oder sind im Ausland geboren. Dafür sind in dieser Gruppe am häufigsten beide Elternteile ausserhalb der Schweiz geboren.

In allen Spielergruppen ist der Anteil der Lernenden höher als der Anteil der Schüler, vor allem bei den regelmässigen Spielern, dort liegt ihr Anteil bei rund 80%. Auch wenn der Unterschied nicht signifikant ist, betrachten sich diejenigen, die spät mit dem Spielen angefangen haben, am häufigsten als weniger gute Schüler.

Der Prozentsatz der unproblematischen Spieler steigt zwischen T0/T1 und T3 dramatisch an und geht in T4 leicht zurück.

Insgesamt sind Lotterien und Wetten die einzigen Geld- und Glücksspiele, die zwischen T0/T1 und T4 deutlich zunehmen. Sie werden am häufigsten gespielt. An zweiter Stelle stehen Spiele im Kasino, gefolgt von Spielen ausserhalb des Kasinos (z.B. Poker unter Freunden) und Spiele im Internet.

Der Anteil der verschuldeten Jugendlichen lässt sich in einer U-Kurve darstellen, die an beiden Enden einen Wert von 8% erreicht.

## 2.5 Schlussfolgerungen

Geld- und Glücksspiele sind bei den Jugendlichen noch eher selten. Einige Untergruppen sind jedoch besonders gefährdet, Präventionsmassnahmen sollten prioritär auf sie ausgerichtet sein. Ein Grossteil der erwachsenen Spieler gibt an, dass er in der Adoleszenz mit dem Spielen angefangen hat. Präventionsmassnahmen sollten daher bereits in einem jungen Alter ansetzen.

Insgesamt ist zu beobachten, dass Geld- und Glücksspiele in der Allgemeinbevölkerung nicht als Risikoverhalten von Jugendlichen gelten. Es gilt daher, in der Bevölkerung, bei Jugendlichen, Eltern und Fachpersonen ein Bewusstsein für die negativen Auswirkungen und Risiken dieses Verhaltens zu schaffen und sie aufzuklären.

Es sollte über den Einfluss von Werbung / Influencern auf das Bewusstsein junger Menschen für die Risiken, die durch Glücksspiele entstehen können, nachgedacht werden.

Geld- und Glücksspiel korrelieren mit anderen Risikoverhalten wie Substanzkonsum. Hier wäre eine gemeinsame Präventionsstrategie zu erwägen.

Gesundheitsfachkräfte können entscheidend zur Erkennung von gefährdeten Spielern und Problemspielern beitragen. Sie scheinen dies jedoch nicht systematisch zu tun. Auch ihr Kenntnisstand im Hinblick auf geeignete Behandlungsansätze und Zentren, an die sie die Betroffenen verweisen könnten, ist gering.

In dem untersuchten Alter scheinen Geldspiele nur selten Ursache für eine Verschuldung zu sein, eher ist Verschuldung Ursache für Geldspiele als einfaches Mittel, um Geld zu gewinnen und die Schulden zurückzuzahlen. Der Zusammenhang zwischen diesen beiden Problemen bleibt noch eingehender zu untersuchen. Wie aus unseren Ergebnissen hervorgeht, laufen Jugendliche, die nicht mehr bei den Eltern wohnen, eher Gefahr, sich zu verschulden.

Nach wie vor herrscht Unklarheit, was genau unter Geld- und Glücksspielen zu verstehen ist, sowohl bei den Jugendlichen selbst als auch bei den Fachpersonen, deren Aufgabe es ist, mit den Jugendlichen zu arbeiten und gegebenenfalls als Akteure im Bereich der Prävention aktiv zu werden. Es ist daher zwingend notwendig, diese Spiele besser zu definieren, insbesondere im Zusammenhang mit neuen Problemen wie Free-to-play-Spielen und Lootboxen, und sie in einen rechtlichen Rahmen einzubinden.

# 3

## Summary



## 3 Summary

### 3.1 Introduction

This report is based on the longitudinal study named GenerationFree that was conducted between the academic years 2014-2015 and 2018-2019 in the canton of Fribourg. Thus, data collection lasted for 5 years. In this report, we focus on the evolution of gambling and indebtedness among apprentices and students aged between 15 and 24 years at baseline, but we also present some longitudinal data on several other topics such as substance use and other risk behaviors. In addition to these quantitative data, we also conducted a focus group (discussion group) with 9 youths who had not participated in the GenerationFree study to gather their opinion about our results.

In this study, we used the South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA) scale to assess excessive gambling among youths. Respondents were divided into no gamblers (no gambling in the last 12 months), non-problematic gamblers (SOGS-RA score of 0 or 1), gamblers at-risk (SOGS-RA score of 2 or 3) and problematic gamblers (SOGS-RA score of 4 or more).

Gambling rates among youths aged between 10 and 25 years (age range of the studies that used the SOGS-RA measure) range between 12.5% in a study in several European countries and 82.6% in Lithuania, showing great disparity. For problematic gamblers, rates range between 3.6% and 15.7%. If this disparity can exist in terms of practices per se, the different age ranges and methods used to collect data can also explain these rate gaps. Switzerland, including previous studies in Neuchâtel and Bern, and previous waves of GenerationFree, presents around 1/3 of gamblers and 6% of problematic gamblers.

As this longitudinal study started in 2014, new issues linked to gambling have appeared since then. Indeed, currently, discussions and controversies exist on gaming issues such as loot-boxes. Loot-boxes are virtual boxes that contain an object or an advantage for the game that it is not known before buying it. We also explored the free-to-play games that are free to play but offer the possibility to spend money on the game to advance faster or improve the interface.

### 3.2 Objectives

- To determine the prevalence, the consequences and the evolution of gambling (both online and offline) among the young people of Fribourg
- To determine the predictors of risk and protective factors for problematic gambling at the individual, family and environmental levels, in order to better identify who would be at high risk of becoming problematic gamblers
- To observe the evolution of the indebtedness of youths

- To define subgroups of at-risk youths to better direct prevention policies and bring elements of screening to the health professionals
- To have an overview of the health of adolescents in the canton of Fribourg and its evolution with age, especially for risky behaviors and substance use

### 3.3 Methods

At baseline (T0 = 2014-2015 academic year), all youths in post-mandatory education in the canton of Fribourg (apprentices and students, whatever the year of study) were invited to participate in the GenerationFree study in class under the supervision of a teacher. Out of a potential sample of 10'646 youths (total given by schools at the beginning of the academic year), 5'834 questionnaires were filled (response rate: 54.8%) and 5'179 were usable. The response rate was relatively low for a survey that was conducted in class. This rate was due to the fact that some schools did not understand that survey completion was absolutely to be done in class and had, therefore, distributed the information to pupils to participate from home. Because of that, we decided to create a second cohort the following year (T1 = 2015-2016 academic year) to ensure a sufficient number of participants, especially for the longitudinal perspective and attrition risk. Unlike the first cohort, which consisted of all the years of study (1st to 4th years), the second cohort was composed of the first year pupils only in 2015-2016 (T1) who were followed as 2nd year pupils only in 2016-2017 (T2), 3rd year pupils only in 2017-2018 (T3) and 4th year pupils only in 2018-2019. At baseline, for this second cohort (T1, 2015-2016), we had a potential sample of 3'538 participants (total given by schools at the beginning of the academic year) and 3'115 questionnaires were completed (response rate of 88%). After data cleaning, the sample was composed of 2'627 participants.

The original questionnaire (T0) has been slightly modified almost every year to add or remove some questions. Nevertheless, basic sociodemographic and gambling questions were kept in each wave to ensure data comparability.

Initially, we aimed to meet the main objectives of the project: to study the evolution over time of the youths of the canton of Fribourg in relation to gambling. We considered an aggregation model according to the years of data collection. This strategy was used to study the evolution of the type of gambler (non-gambler, non-problematic gambler, problematic gambler) from T0 to T4 by applying a sequence analysis. For most other analyzes, it was not necessary that the same people answered each wave of the survey. Therefore, it was chosen to analyze separately all the data collected during each wave of the survey, each time applying a set of weights ensuring the representativeness of the data of this specific wave. In addition, it was chosen to aggregate the data collected at T0 and T1 and to consider them as one single wave of the study rated T0 / T1.



## 3.4 Results

For the longitudinal follow-up of the same participants (N=1706), the typology obtained for gambling consists of 4 groups. The first group (38.4%, n = 655) represents non-gamblers. The second one (25.8%, n = 440) casual gamblers, the third one (9.6%, n = 164) regular gamblers and the fourth one (26.2%, n = 447) late gamblers, mostly at T2 or T3.

In the 3 groups of gamblers, there were more boys than girls, especially among regular gamblers. They also reported significantly more often living in urban areas and without their parents. Even if the difference was not significant, it was also this group that reported the lowest family socio-economic status or was born abroad. On the other hand, they were more likely to have both parents who were not born in Switzerland.

There were also more apprentices than students in all groups of gamblers, especially among regular gamblers as they represented four out of five gamblers. Even if it was not significant, it was the late gamblers who reported most often being below average students.

The rates of non-problematic gamblers increased spectacularly between T0/T1 and T3 to slightly decrease at T4.

Overall, the only type of gambling that increased significantly between T0/T1 and T4 was constituted by the lotteries and bets that remained the most common type of gambling. Gambling in casino took second place, followed by off-casino gambling (for example, poker among friends) and online gambling.

The overall percentage of indebtedness had a U-shaped curve with a rate of 8% at both ends.

## 3.5 Conclusions

Gambling among youths is still infrequent but some sub-groups are particularly at-risk to develop problematic use and they should be targeted by prevention. As a large proportion of adult gamblers report to have started gambling during adolescence, prevention should start at an early age.

In the general population, gambling is not considered as a risk behavior among youths. It is therefore necessary to raise awareness on the potential negative effects and risks of this activity among the general population, youths, parents and professionals.

Considering the impact of advertising / influencers on the level of awareness of young people about the risks that can be generated by gambling is essential.

Gambling is associated to other risk behaviors such as substance use. A common prevention should be considered.

Health professionals can have a key-role in the screening of at-risk and problematic gamblers. However, they do not seem to screen systematically and their knowledge about the appropriate treatment and the centers where to send them are scarce.

At this age, gambling does not seem to lead to indebtedness but it is rather debt that could lead to gambling, as an easy way to earn money and pay off debts. The link between these two issues needs further analysis. We observed in our results that youths who have left the family home are more likely to be in debt.

There is still a grey zone for the definition of gambling, for young people themselves, but also for the professionals who work with them and act as prevention actors. It is absolutely essential to better define these games, especially with regard to new issues such as free-to-play games or loot-boxes, and to link them to a legal framework.

# 4

# Introduction



## 4 Introduction

Ce rapport concerne l'étude longitudinale appelée GenerationFRee qui s'est tenue de l'année scolaire 2014-2015 à l'année scolaire 2018-2019 dans le canton de Fribourg, soit 5 années de récolte de données. Dans ce rapport, nous focalisons surtout sur l'évolution des pratiques quant aux jeux d'argent et à l'endettement, mais nous présentons les données longitudinales sur plusieurs thématiques telles que la consommation de substance et les comportements à risque. Les résultats ayant été présentés aux médiateurs-trices scolaires, aux directions des écoles, ainsi qu'à certains partenaires du milieu de la prévention (notamment REPER ou encore le GREA), nous avons jugé intéressant d'intégrer les questionnements (Annexe 1, p. **Erreur ! Signet non défini.**) que nos résultats ont suscité auprès de ces publics afin de pouvoir intégrer leurs réflexions dans la mise en application de ces résultats. En plus des résultats quantitatifs obtenus, nous avons également organisé un groupe focus (groupe de discussion) avec une dizaine de jeunes (N=9, 5 filles, moyenne d'âge 17 ans [16-20 ans]) qui n'ont pas participé à l'étude pour récolter leur opinion sur certains de nos résultats.

Le présent rapport concerne essentiellement l'analyse longitudinale des données récoltées tout au long de l'étude GenerationFRee. Pour les résultats transversaux, on peut se référer aux rapports spécifiques à chaque année<sup>1-5</sup>.

### 4.1 South Oaks Gambling Score

Dans le cadre de cette étude, nous avons utilisé le South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGS-RA)<sup>6, 7</sup>, un instrument de dépistage pour détecter le jeu excessif parmi les jeunes. Ainsi, les participant-e-s qui déclaraient avoir joué aux jeux d'argent et de hasard au cours des 12 mois précédant l'enquête étaient amenés à répondre, par oui (=1) ou par non (=0), à 12 questions supplémentaires sur leur expérience :

- Êtes-vous déjà retourné(e) jouer pour tenter de récupérer l'argent que vous aviez perdu ?
- Quand vous jouez, avez-vous déjà dit que vous aviez gagné de l'argent au jeu quand en fait vous n'en aviez pas réellement gagné ?
- Vos habitudes de jeu vous ont-elles causé des problèmes, par exemple des disputes avec des amis ou des membres de votre famille ou encore des problèmes à l'école ou au travail ?
- Avez-vous déjà parié plus que vous en aviez l'intention ?
- Quelqu'un a-t-il déjà critiqué vos habitudes de jeu ou est-ce qu'on vous a déjà dit que vous aviez un problème de jeu, même si vous pensiez que ce n'était pas le cas ?
- Vous êtes-vous déjà senti(e) coupable à cause de la façon dont vous jouez ou à cause de ce qui se produit lorsque vous jouez ?
- Avez-vous déjà envisagé d'arrêter de jouer mais vous en étiez incapable ?

- Avez-vous déjà caché des billets de loterie, de l'argent de jeu ou d'autres signes (de jeu) loin de votre famille ou de vos amis ?
- Vous êtes-vous déjà disputé avec votre famille ou vos amis à propos de vos habitudes de jeu ?
- Avez-vous déjà emprunté de l'argent pour jouer ou payer des dettes de jeu ?
- Vous êtes-vous déjà absenté(e) de l'école ou de votre travail à cause du jeu ?
- Avez-vous emprunté de l'argent pour jouer et ne l'avez pas rendu ?

Selon la réponse à la première question filtre sur le fait d'avoir joué aux jeux d'argent au cours des 12 derniers mois et le résultat du SOGS-RA pour les joueurs sur une échelle entre 0 et 12, les répondants étaient répartis entre non joueurs (pas joué au cours des 12 derniers mois), joueurs non problématiques (score du SOGS-RA de 0 à 1 pour les 12 questions), joueurs à risque (score de 2 ou 3) et joueurs problématiques (score de 4 ou plus). Dans le cadre de notre enquête, nous avons eu très peu de joueurs problématiques.

## 4.2 Prévalence et comparaisons internationales

A titre comparatif, nous avons fait une revue de littérature des études menées auprès des jeunes et utilisant la même mesure que nous, c'est-à-dire le SOGS-RA. Les taux de joueurs parmi les jeunes âgés entre 10 et 25 ans se situent entre 12.5% dans une étude sur plusieurs pays d'Europe et 82.6% en Lituanie, démontrant une grande disparité. Au niveau des joueurs problématiques, les taux se situent entre 3.6% et 15.7%. La Suisse, notamment avec les précédentes études menées à Neuchâtel et Berne, ainsi que les précédentes vagues de GenerationFree à Fribourg se situent entre ces études avec environ 1/3 de joueurs et 5% de joueurs problématiques.

Il s'est avéré que peu de recherches avaient un design longitudinal (voir

Tableau 2).

**Tableau 1 Récapitulatif prévalence études internationales utilisant le SOGS-RA**

Auteurs (année, publication)	Pays	N	Tranche d'âge	% joueurs	% joueurs à risque / problématiques
Olason et al. (2006) <sup>8</sup>	Islande	750	16-18 ans	79.1%	7.1%
Boudreau & Poulin (2007) <sup>7</sup>	Canada	12990	15 ans (moyenne)	70.8%	6.0%
Skokauskas & Satkeviciute (2007) <sup>9</sup>	Lituanie	835	10-18 ans	82.6%	15.7%
Welte et al. (2009) <sup>10</sup>	USA	2258	14-21 ans	68.0%	6.5%
Suris et al. (2011) <sup>11</sup>	Suisse (NE)	1102	15-20 ans	37.5%	5.6%
Suris et al. (2012) <sup>12</sup>	Suisse (BE)	3134	15-20 ans	29.6%	5.6%
Walther et al. (2012)	Allemagne	2553	12-25 ans	33.3%	4.8%
Rossow et al. (2013) <sup>13</sup>	Norvège	3855	13-18 ans	67.0%	8.8%
Kristiansen and Jensen (2014) <sup>14</sup>	Danemark	2223	11-17 ans	70.1%	6.0%
Buja et al. (2017) <sup>15</sup>	Italie	34746	15-19 ans	48.2%	7.2%
González-Roz et al. (2017) <sup>16</sup>	Espagne	1313	14-18 ans	39.2%	5.2%
				Offline / online	
	Grèce	1967		21.8% / 7.9%	5%
	Espagne	1980		4.9% / 2.5%	1.3%
	Roumanie	1830		13.5% / 12.9%	8.8%
Andrie et al. (2019) <sup>17</sup>	Pologne	1978	14-18 ans	9.7% / 6.3%	3.4%
	Allemagne	2354		8.6% / 4.1%	2.2%
	Pays-Bas	1249		6.9% / 5.7%	3%
	Islande	1926		8.8% / 3.1%	2.1%

**Tableau 2 Récapitulatif études longitudinales utilisant le SOGS-RA**

Auteurs (année, publication)	Pays	N	Tranche d'âge	% joueurs	% joueurs problématiques
Yucel et al. (2015) <sup>18</sup>	Australie	156	T1 = 12.5 ans (moyenne) T2= 18.8 ans (moyenne)	-	10.8% à T2
Dussault et al. (2016) <sup>19</sup>	Canada (Québec)	888 (garçons uniquement)	T1 = 17 ans T2= 23 ans T3= 28 ans		3.2% (chroniques, aux 3 temps)
Allami et al. (2018) <sup>20, 21</sup>	Canada (Québec)	(1) 1033 (2) 3017 (garçons uniquement)	T1 = 12 ans T2= 16 ans T3= 23 ans		8.2% à T2 5.6% à T2

## 4.3 Nouvelles problématiques

Cette étude longitudinale ayant commencé en 2014, de nouvelles problématiques en lien avec les jeux d'argent sont apparues, notamment dans le domaine du gaming et des jeux vidéo. En effet, actuellement, des discussions et des controverses existent autour de ce qui est appelé les *loot-boxes* en anglais, soit des boîtes ou des coffres virtuels qui contiennent un objet ou un avantage qui n'est pas connu avant l'achat. Les objets ou avantages ainsi achetés permettent alors d'avancer dans le jeu ou d'améliorer son personnage. Les discussions autour de ces transactions portent sur le fait de les définir comme des jeux d'argent et de hasard et de les soumettre donc à la loi relative à ce type de jeu qui protège, notamment, les mineurs. Une étude récente<sup>22</sup> a démontré que la majorité des joueurs de jeux vidéo connaissaient et ont utilisé les loot-boxes et que l'usage excessif de ces boîtes virtuelles était associé au jeu d'argent problématique. Les auteurs de cette étude parlent, notamment, de « gamblification des jeux vidéo ».

Le débat autour des loot-boxes est actuellement présent dans plusieurs pays. Ainsi, la commission des jeux de hasard en Belgique a décidé d'assimiler les loot-boxes aux jeux d'argent et les a interdites dans les jeux vidéo<sup>23</sup>. La commission s'est basée sur le fait que le joueur ne sait pas ce qu'il achète en avance et que la transaction repose donc sur du hasard. En Suisse, le débat sur les loot-boxes est également ouvert et d'actualité. Le 14 juin 2018, une motion<sup>24</sup> a été déposée pour prévenir les abus de micro transactions apparentées aux jeux d'argent. Cette motion n'a pas encore été traitée au conseil mais le Conseil Fédéral a proposé de rejeter la motion considérant que « pour les micro transactions qui ne tomberaient pas dans le champ d'application de la législation sur les jeux d'argent, une intervention législative sous un autre angle, afin de protéger les jeunes joueurs, paraît prématurée à l'heure actuelle. »

Toujours dans le monde virtuel du jeu, nous avons également exploré la problématique des jeux gratuits, pouvant prendre, notamment, la forme d'une application smartphone, et qui offrent la possibilité de dépenser de l'argent au fil du jeu pour avancer plus rapidement (gagner des vies par exemple) ou améliorer l'interface (habits pour un personnage par exemple). Ces jeux sont communément appelés *free-to-play* ou *free-to-start* car ils sont initialement gratuits à jouer. Néanmoins, la possibilité de payer pendant le jeu existe sous la forme de micro transactions qui permettent ainsi d'obtenir des items virtuels via des transactions financières réelles.

Ces deux nouvelles problématiques ont leur importance dans le cadre des jeux d'argent et de hasard. En effet, une étude a démontré que les micro transactions de ce type facilitaient et même prédisaient une transition à des jeux d'argent de type gambling<sup>25</sup>.

L'étude GenerationFree s'est également déroulée durant le changement de loi concernant les jeux d'argent votée par le peuple Suisse le 10 juin 2018, et les discussions autour de cette loi ont pu avoir un impact sur certains résultats. Cependant l'impact reste vraisemblablement minime vu que sa mise en œuvre effective a été faite en 2019. Néanmoins, il est intéressant d'énumérer quelques changements que cette loi va apporter, notamment en termes de prévention :

- Bloquer les sites de maisons de jeu situés à l'étranger ;
- Renforcer la protection contre l'addiction ;



- Autoriser de nouvelles offres de jeu en ligne (par exemple : plateforme en ligne proposée par des casinos dont le siège est en Suisse) mais les encadrer par des règles strictes ;
- Autoriser les petits tournois de poker hors casino, mais avec des conditions strictes (une mise de départ inférieure à 200 francs et un total de mise de moins de 20'000 francs) ;
- Autoriser une nouvelle forme de paris sportifs avec les paris en direct qui permettent de miser de l'argent alors que la compétition a déjà commencé ;
- Imposer les gains à partir de 1 million de francs (aujourd'hui 1000 francs).



# 5

## Objectifs



## 5 Objectifs

### 5.1 Objectifs principaux

- Connaître la prévalence, les conséquences et l'évolution des jeux de hasard et d'argent (tant en ligne que hors ligne) auprès des jeunes fribourgeois-e-s.
- Etablir quels sont les facteurs prédictifs de risque et les facteurs protecteurs par rapport au jeu problématique au niveau individuel, familial et environnemental, ceci afin de mieux identifier quels seraient les jeunes à haut risque de devenir des joueurs problématiques.
- Observer l'évolution de l'endettement chez les jeunes.

### 5.2 Objectifs secondaires

- Définir les sous-groupes de jeunes à risque afin de mieux cibler les politiques de prévention et amener des éléments de repérage aux professionnels du réseau socio sanitaire.
- Avoir un panorama global de la santé des adolescent-e-s fribourgeois-es ainsi que l'évolution de celle-ci avec l'âge, particulièrement pour les comportements à risque.



# 6

# Méthodes





## 6 Méthodes

### 6.1 Echantillon

Lors de la vague initiale (T0 = année scolaire 2014-2015), tous les jeunes inscrits à l'enseignement post-obligatoire dans le canton de Fribourg (apprenti-e-s et étudiant-e-s, quelle que soit l'année d'étude) avaient été invités à participer à l'enquête GenerationFRee en classe, sous la supervision d'un-e enseignant-e. Sur un échantillon potentiel de 10'646 jeunes (chiffre remis par les écoles en début d'année scolaire), 5'834 questionnaires avaient été remplis (taux de réponse : 54.8%) et l'échantillon utilisable incluait 5'179 jeunes. Le taux de réponse relativement bas était notamment dû au fait que certaines écoles n'avaient pas compris que la passation devait absolument se dérouler en classe et avaient, par conséquent, distribué les directives pour que les jeunes participent depuis la maison. Or, une passation pendant les heures de cours permet d'obtenir des taux de réponse beaucoup plus élevés. Par ailleurs, le nombre de jeunes ayant acceptés d'être recontactés pour les vagues suivantes de l'étude (1368) s'est révélé être plus faible qu'espéré.

Ainsi, nous avons décidé de créer une deuxième cohorte dès l'année scolaire suivante (T1 = année scolaire 2015-2016) afin d'assurer un nombre suffisant de participant-e-s, notamment par rapport à la perspective longitudinale et au risque d'attrition. Contrairement à la première cohorte qui était composée de l'ensemble des années d'études (1 à 4), la deuxième cohorte, afin de simplifier la récolte des données et ainsi limiter le travail à fournir par les écoles, était uniquement composée des premières années en 2015-2016, premières années qui ont ensuite été suivies à chaque vague en deuxième année (T2 : 2016-2017), troisième année (T3 : 2017-2018) et finalement quatrième année (T4 : 2018-2019). Pour la vague initiale de la deuxième cohorte (T1 : 2015-2016), nous avons un échantillon potentiel de 3538 participant-e-s (chiffre fourni par les écoles en début d'année scolaire) et 3115 questionnaires ont alors été remplis (taux de réponse de 88.0%). Après nettoyage, l'échantillon utilisable s'élevait à 2627 participant-e-s.

Lors de la dernière vague de récolte de données auprès de la deuxième cohorte (T4 : 2018-2019), tous les élèves de quatrième année ont été invité-e-s à participer à cette enquête en classe. Cette récolte de données s'est avérée particulière pour certaines écoles. En effet, si une quatrième année est prévue dans le cursus des collèges, ce n'est pas le cas pour tous les apprentissages. Ainsi, l'Ecole Professionnelle Commerciale (EPC), l'Ecole professionnelle Santé-Social (ESSG) et l'Institut Agricole n'ont pas participé à cette quatrième vague, faute d'apprentissage de 4 ans. De plus, même du côté des collèges, certaines écoles avaient une situation particulière. En effet, certains étudiants de quatrième année du collège de Gambach et de l'Ecole de Culture Générale (ECG) étaient en stage hors murs et n'ont donc pas pu prendre part à l'enquête en classe. La quatrième année de l'Ecole de Culture Générale est également optionnelle. Ces particularités ont donc logiquement réduit l'échantillon de base. Pour les écoles ayant des élèves en stage hors murs (185 pour l'ECG et 50 pour Gambach), nous leur avons demandé d'envoyer un mail à ces élèves en leur donnant le lien pour remplir le questionnaire. Finalement, comme plusieurs écoles n'avaient pas de quatrième année et que certains participant-e-s de cette cohorte nous avaient néanmoins remis leurs

coordonnées pour pouvoir les recontacter, nous avons également sollicité les anciens élèves qui avaient terminé leurs études, particulièrement pour les apprentissages de 2 ou 3 ans.

Parallèlement à cette deuxième cohorte qui remplissait le questionnaire en classe, nous avons continué à contacter les participant-e-s de la première cohorte qui avaient accepté de nous donner un moyen de les joindre (mails et/ou numéro de téléphone portable) afin de leur demander de remplir le questionnaire chez eux. Cela a été fait pour les vagues T1, T2 et T4 de l'étude, mais en revanche le questionnaire n'a pas été envoyé à la cohorte 1 lors de la vague T3, l'objectif étant de ne pas surcharger ces personnes et ainsi de maximiser les chances qu'elles répondent au moins lors de la toute dernière vague de l'étude (T4).

La Figure 1 et le Tableau 3 résument la structure des données récoltées sur deux cohortes et 5 vagues (de T0 à T4). Au vu des explications précédentes concernant les deux cohortes, il apparaît que les répondants de la dernière vague (T4) pouvaient soit être encore en études secondaires ou apprentissage, soit être entrés en études supérieures ou être sur le marché du travail.

**Figure 1** Données récoltées et années d'études (1 à 4) pour les deux cohortes.

**Données récoltées**

	T0	T1	T2	T3	T4
<b>Cohorte 1</b>	X	X	X		X
année	1 2 3 4	2 3 4	3 4		E / A
<b>Cohorte 2</b>		X	X	X	X
année		1	2	3	4 / A

La lettre X signifie que des données ont été récoltées cette année-là. La lettre E signifie que les répondants peuvent être encore aux études. La lettre A signifie que les répondants peuvent être en-dehors du système éducatif, en emploi par exemple.

**Tableau 3** Caractéristiques principales des deux cohortes

Cohorte 1	Cohorte 2
Toutes les années première vague (1ère – 4ème)	Uniquement 1ère année première vague
N= 5179 première vague	N=2627 première vague
15-24 ans, moyenne 18.3 ans première vague	15-24 ans, moyenne 16.6 ans première vague
Première vague T0 à l'école	Toutes les vagues à l'école
T1, T2, T4 par mail ou téléphone portable	Mail ou téléphone portable pour certains ayant fini (apprentissage 3 ans surtout)

## 6.2 Questionnaire(s)

Le questionnaire initial (T0) a été modifié presque chaque année afin d'ajouter ou de supprimer certaines questions. Néanmoins, les questions de bases de types sociodémographiques et les questions relatives aux jeux d'argent ont été gardées lors de chaque vague afin d'assurer la comparabilité des données. Dans ce chapitre, nous énumérons les différentes questions utilisées à T0 et nous indiquons les changements en termes de nouvelles thématiques ou développement de questions. Vous trouverez les figure le questionnaire utilisé lors de la toute dernière vague, vague dans laquelle nous avons davantage développé les questions relatives aux jeux d'argent, notamment avec la problématique des loot-boxes.

### 6.2.1 Données démographiques

Age, genre, poids (en kg), taille (en cm), résidence (urbain/rural), pays de naissance (Suisse/Autre).

A T2 exclusivement, nous avons posé une question sur la fratrie afin de déterminer le nombre de frères et sœurs. Cette question a été ajoutée essentiellement pour étudier l'impact d'une maladie chronique ou d'un handicap d'un frère ou d'une sœur sur le participant.

### 6.2.2 Données académiques

Filière académique (étudiant/apprenti), établissement, formation suivie, apprentissage suivi, années d'études, niveau scolaire perçu (bon, moyen ou moins bon élève).

### 6.2.3 Données familiales

Situation familiale (parents ensemble ou pas), lieu d'habitation habituel (avec parents/autre), relation avec le père et avec la mère (sur une échelle de 1 [très mauvaise] à 10 [excellente]), pays de naissance du père et de la mère (Suisse/autre), niveau perçu du statut socioéconomique de la famille.

### 6.2.4 Données sur les jeux d'argent et de hasard

South Oaks Gambling Score (SOGS)<sup>6,7</sup>, mais seulement pour les répondants qui déclarent avoir joué à des jeux d'argent ou de hasard au cours des 12 mois précédant l'enquête.

Selon la réponse à la première question filtre sur le fait d'avoir joué aux jeux d'argent au cours des 12 derniers mois et le résultat du SOGS sur une échelle entre 0 et 12, les répondants sont ensuite répartis entre joueurs non problématiques (valeurs du SOGS de 0 ou 1), joueurs à risque (valeurs du SOGS de 2 ou 3) et joueurs problématiques (valeurs du SOGS de 4 ou plus). D'autres études ont considéré que des joueurs étaient à risque dès un score de 1 s'ils rapportaient une fréquence de jeu hebdomadaire ou supérieure<sup>18</sup>.

Nous avons aussi analysé les types de jeux d'argent et de hasard pratiqués au cours des 12 derniers mois (jeux d'argent dans un casino, loterie et paris, jeux d'argent hors casino et hors internet, jeux en ligne), la somme d'argent mensuelle allouée aux jeux d'argent, la perception des impacts négatifs de ces jeux et les personnes de l'entourage des répondants (famille, amis) qui y jouent. Pour les jeux d'argent en ligne, nous avons également questionné les participant-e-s sur la manière de les payer.

Dès T3, les loteries et les paris, ainsi que les jeux en ligne ont été davantage explorés. Ainsi, les types de loteries et de paris ont été développés : loterie à numéro, billets à gratter, terminaux électroniques (tactilo), pari sportif/hippique et autres. Pour les jeux en ligne, les plateformes utilisées (application smartphone, réseau social, autre site Internet, démos gratuites) et le type de site (suisse ou étranger) ont également été considéré. Nous avons également ajouté une question sur la ou les raison(s) qui ont mené à jouer aux jeux d'argent pour la première fois, l'aide recherchée et auprès de qui, ainsi que les besoins en matière d'aide. A T3 exclusivement, nous avons également évalué la perception des jeux d'argent, notamment quant à leur dangerosité. Exemple : *Jouer pour de l'argent est dangereux ; Jouer pour de l'argent est un moyen facile de se faire de l'argent*, etc. Les questions rajoutées à cette vague se sont inspirées d'une étude menée en Grande-Bretagne auprès des 11-15 ans<sup>26</sup>.

A T4, des questions supplémentaires sur les jeux free-to-play et les loot-boxes, notamment par rapport aux transactions financières, ont été ajoutées.

### 6.2.5 Données financières

Revenu moyen mensuel, provenance de leur revenu, perception de leurs finances (suffisantes ou non), qui paie leurs frais (eux-mêmes ou leurs parents) et degré d'endettement.

A T2, la thématique de l'endettement a été développée avec de nouvelles questions : les personnes/services envers qui la dette était due et les objets/services pour lesquels une dette a été contractée.

### 6.2.6 Données sur la santé

Perception de leur état de santé (de mauvais à excellent), fréquence de différents problèmes de santé (dos, poids, jambes, ventre, céphalées, sommeil, malaises), perception du début pubertaire par rapport aux pairs (en avance, en même temps ou plus tard), moyenne d'heures de sommeil les jours d'école/travail ainsi que les weekends/vacances, s'il souffrent d'une maladie chronique (si oui, laquelle et est-ce qu'elle limite les activités habituelles), s'ils sont atteints d'un handicap (si oui, lequel et est-ce qu'il limite les activités habituelles), s'ils sont à risque de développer un trouble du comportement alimentaire (en utilisant le score SCOFF<sup>27</sup>), nombre de jours où ils ont pratiqué au moins 60 minutes d'activité physique au cours de la dernière semaine et mal-être émotionnel (en utilisant le score WHO-5<sup>28</sup>). Finalement, des données sur leur niveau de stress (en utilisant la Perceived Stress Scale<sup>29</sup>) et leur vision positive de la vie (en utilisant l'échelle Positive Attitude to Life<sup>30</sup>) ont aussi été récoltées.

A T2 exclusivement et comme susmentionné, nous avons rajouté des questions sur les maladies chroniques ou handicaps des autres membres de la fratrie.

A T3, nous avons intégré des questions sur les médecins traitant/de premier recours, notamment pour déterminer les sujets qui étaient abordés en consultation tels que la consommation d'alcool, les jeux d'argent, le temps passé sur un écran, etc.

A T4, la thématique des médecins traitant/de premier recours a été conservée, mais sous l'angle de la transition des services pédiatriques à la médecine pour adultes.

### 6.2.7 Données sur les comportements à risque

Recherche de sensations (en utilisant l'échelle de Gniech et al.<sup>31</sup>), comportement antisocial (voler, détruire volontairement, mettre le feu à quelque chose, vendre des drogues) ou violent (attaquer un adulte, vol à l'arraché, porter une arme, utiliser une arme lors d'une bagarre) au cours de 12 derniers mois, consommation passée et actuelle de tabac, cigarettes électroniques, alcool (ivresses), cannabis, autres drogues illégales et utilisation excessive d'Internet (en utilisant la version courte [12 questions] de l'Internet Addiction Test [IAT]<sup>32</sup>, avec une valeur supérieure à 36/72 indiquant un usage excessif).

A T1 exclusivement, des questions sur la violence psychologique, physique et sexuelle entre partenaires ont été posées (inspirées de l'échelle de Straus et al.<sup>33</sup>), ainsi que des questions sur le harcèlement<sup>34</sup> et le cyber-harcèlement<sup>35</sup>.

Dès T1, des questions sur les autres produits du tabac ont été intégrées : narguilé, snus et chnouf au cours des 12 derniers mois. Lors de la dernière vague, à T4, le temps de référence a été modifié pour évaluer une consommation au cours des 30 derniers jours.

Les questions sur la violence et les comportements antisociaux ont été modifiées à partir de T3. Nous avons ainsi repris les questions de l'enquête populationnelle sur la victimisation et la délinquance chez les jeunes dans le canton de Vaud<sup>36</sup>. Cette modification a également permis d'obtenir des données sur les bagarres entre pairs et les violences physiques envers un autre jeune, au lieu d'une attaque envers un adulte.

A T4, une échelle sur l'addiction au smartphone<sup>37</sup> a été intégrée avec 10 questions et un score élevé indiquant un plus grand risque de développer une addiction.

### 6.2.8 Données sur l'entourage, les amis et le temps libre

Jusqu'à quel point ils peuvent compter sur des personnes de leur entourage (des parents au médiateur en passant par le meilleur ami ou l'infirmière scolaire). Facilité à se faire des amis du même sexe et du sexe opposé, popularité parmi les ami(e)s de même sexe et du sexe opposé.

Fréquence à laquelle ils ont pratiqué certaines activités (sport, lecture, jouer à des jeux sur console ou écouter de la musique, par exemple) au cours de l'année écoulée. Sur quel(s) écran(s) (ordinateur, console, smartphone, tablette tactile, TV) se passe la plus grande partie de leurs activités.

## 6.3 Analyses

Nous avons pour objectif d'analyser de manière longitudinale l'ensemble des données récoltées de manière à mettre en évidence une éventuelle évolution de notre population d'intérêt vis-à-vis des jeux d'argent. Cependant, la structure très particulière de notre échantillon, composé de deux cohortes n'ayant elles-mêmes pas la même structure (cohorte 1 commençant avec des apprentis et étudiants d'années 1 à 4, mais cohorte 2 ne commençant qu'avec des premières années) a impliqué de devoir effectuer un important travail méthodologique, afin d'obtenir des résultats les plus représentatifs possibles des jeunes du canton de Fribourg. De ce fait, deux agrégations différentes des cohortes, répondant à des stratégies d'analyses différentes, ont été réalisées. Par ailleurs, les échantillons obtenus n'étant pas entièrement représentatifs de l'ensemble de la population visée, des pondérations ont été systématiquement appliquées sur les données de chaque vague, de manière à corriger au mieux les biais éventuels. Finalement, nous avons décidé de considérer les joueurs à risque et problématiques ensemble, ceci en raison du très faible nombre de joueurs problématiques dans l'échantillon. Ce groupe est nommé « joueurs problématiques » dans la suite de ce rapport.

### 6.3.1 Pondération des données

Lors de chacune des vagues, l'échantillon récolté ne possédait pas exactement la même structure que la population étudiée. Afin d'obtenir tout-de-même des résultats les plus représentatifs possibles de la population étudiée, des pondérations ont été calculées afin de corriger la structure de l'échantillon. Quatre critères importants ont été identifiés, critères pour lesquels la distribution exacte calculée sur l'ensemble de la population fribourgeoise étudiée était disponible : la répartition linguistique, le genre, l'âge et la filière suivie (apprentissage vs études secondaires).

En ce qui concerne le genre, l'âge et la filière, le service de la statistique du canton de Fribourg a pu nous fournir la distribution conjointe de ces trois critères pour chaque vague. De ce fait, nous avons pu calculer des pondérations assurant que la distribution croisée de ces trois critères est la même pour nos analyses qu'au sein de la population réelle. La répartition linguistique a quant à elle été corrigée de manière indépendante des trois autres variables.

L'utilisation de pondérations ne modifie en rien la taille de l'échantillon. La puissance statistique n'est donc pas artificiellement améliorée par ce procédé. Seule la structure de l'échantillon est modifiée, une importance plus ou moins grande étant donnée à chaque répondant. En revanche, les pondérations étant généralement non entières, les effectifs calculés sur l'échantillon peuvent aussi être non-entiers. Afin de simplifier la lecture des résultats, ces derniers ont donc généralement été arrondis à l'entier le plus proche.

### 6.3.2 Suivi longitudinal des mêmes répondants

Afin d'assurer le suivi longitudinal des participants, ils étaient amenés au début de chaque questionnaire à créer un code composé de la première et dernière lettre de leur prénom, de la

première et dernière lettre de leur nom de famille, de leur jour de naissance (1-31) et de leur mois de naissance (1-12). Sur la base de ce code, les réponses des différentes vagues ont pu être reliées.

Dans un premier temps, nous avons cherché à répondre aux objectifs de base du projet, à savoir étudier l'évolution dans le temps des jeunes du canton de Fribourg par rapport aux jeux d'argent. Pour ce faire, nous avons considéré un modèle d'agrégation suivant les années de récolte des données. La Figure 2 et la Figure 3 (partie centrale) schématisent cela.

**Figure 2** Années d'étude ou d'apprentissage pour lesquelles des répondants ont été interrogés lors de chaque vague de l'étude et pour les deux cohortes.

Modèle d'agrégation 2

	T0	T1	T2	T3	T4
Cohorte 1	X	X	X		X
année	1	2	3		A
	2	3	4		
	3	4			
	4				
Cohorte 2		X	X	X	X
année		1	2	3	4 / A

La Figure 2 montre que même si des données ont été récoltées sur une période de 5 ans, personne n'a pu répondre à plus de 4 reprises. De plus, très peu de personnes ont vraiment répondu lors de toutes les vagues pour lesquelles cela leur était possible (213 pour la cohorte 1 et 454 pour la cohorte 2). Cependant, pour le suivi longitudinal des répondants, il faut théoriquement disposer de séquences complètes, c'est-à-dire de personnes ayant répondu lors de chaque vague. De ce fait, il a été décidé de ne considérer que les personnes qui avaient répondu au moins 3 fois, soit 1706 personnes. Les données manquantes ont ensuite été imputées à l'aide d'un modèle logistique en suivant une approche dérivée de celle proposée par Halpin<sup>38</sup> et en utilisant le package *seqimpute* du logiciel R.

Cette stratégie a été utilisée pour étudier l'évolution du type de joueur (non-joueur, joueur non-problématique, joueur problématique) de T0 à T4 en appliquant une analyse de séquences à l'aide du package *TraMineR* du logiciel R. Les 1706 séquences de 5 observations successives de la même personne ont été classifiées à l'aide de la méthode de l'optimal matching de manière à faire ressortir une typologie. Cette typologie a ensuite été comparée à l'aide de statistiques bivariées avec toutes les autres variables disponibles dans la base de données. Tout comme décrit ci-dessous pour le cas du suivi longitudinal de l'ensemble de la population, les données des vagues T0 et T1 ont été agrégées pour les analyses bivariées. Au contraire de la variable représentant le type de joueur, les autres variables n'ont pas été imputées, car le très grand nombre d'imputations nécessaires aurait péjoré la qualité des résultats. Ceci implique que les résultats bivariés ne portent pas toujours sur le même nombre de répondants. En revanche, chaque séquence représentant un répondant a été pondérée afin d'assurer sa représentativité.

### 6.3.3 Suivi longitudinal de l'ensemble de la population

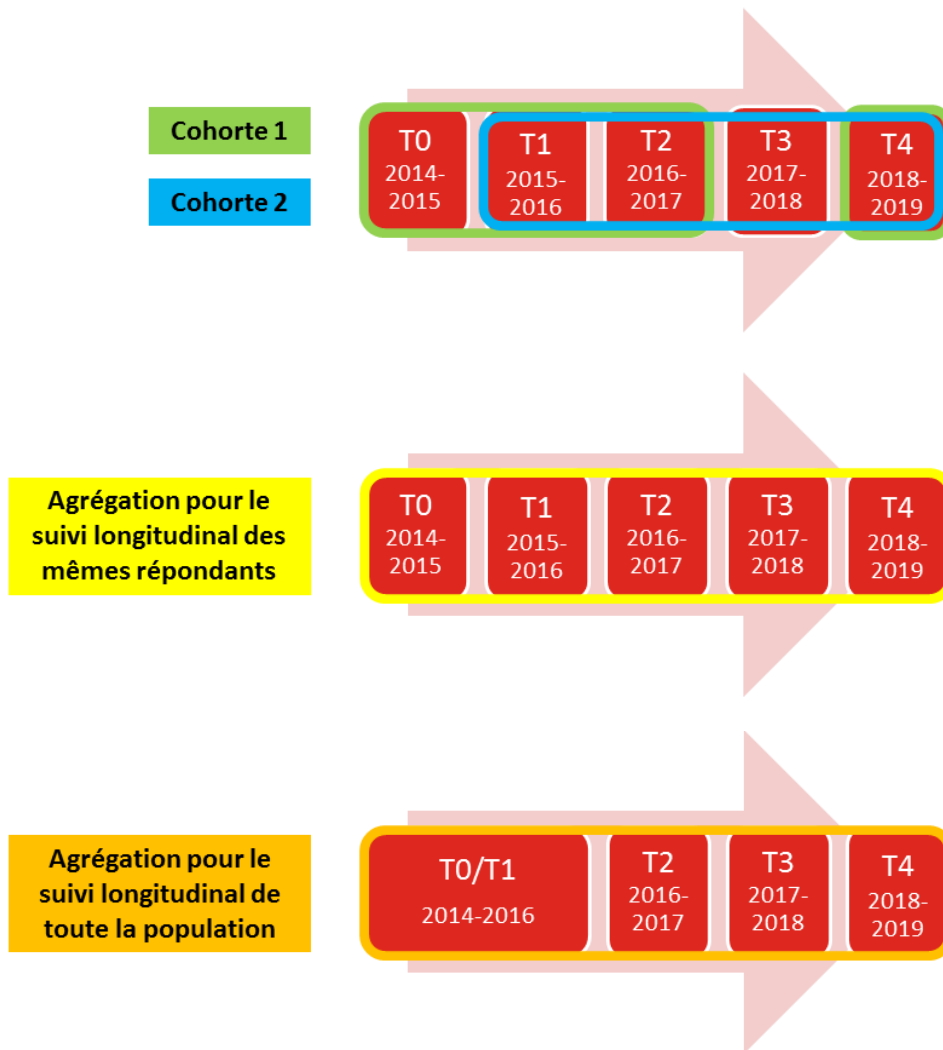
Pour la plupart des autres analyses réalisées, il n'était pas essentiel que ce soient les mêmes personnes exactement qui aient répondu lors de chaque vague de l'enquête. En revanche, il était essentiel que lors de chaque vague de l'enquête, la distribution de l'échantillon soit la plus proche possible de la distribution de l'ensemble de la population des jeunes du canton de Fribourg cette année-là. De ce fait, il a été choisi d'analyser séparément l'ensemble des données récoltées lors de chaque vague de l'enquête, en appliquant à chaque fois un ensemble de pondérations assurant la représentativité des données de cette vague. De plus, il a été choisi d'agréger les données récoltées à T0 et T1 et de les considérer comme une seule et même vague de l'étude notée T0/T1. Ceci fait du sens, car tant à T0 qu'à T1, des jeunes figurant dans les 4 années d'études (école ou apprentissage) ont été interrogés (voir Figure 2). De plus, il est hautement improbable que des changements importants se soient produits en l'espace d'une année seulement dans le canton de Fribourg en lien avec les jeux d'argent. Le résultat est un ensemble de statistiques montrant l'évolution de chaque variable disponible entre T0/T1 et T4. La Figure 3 (partie du bas) schématise cette nouvelle cohorte provenant de l'agrégation des cohortes originales 1 et 2.

Au vu de cette stratégie d'analyse, le nombre de répondants réellement pris en compte est très variable d'une vague à l'autre, mais étant donné 1) que l'agrégation des deux cohortes permet d'avoir un nombre suffisant de données sur chaque vague, 2) que les données de chaque vague sont pondérées de manière à être représentatives de l'ensemble de la population, les évolutions observées entre T0/T1 et T4 sont correctes.

Des analyses statistiques bivariées ainsi que des graphiques montrant l'évolution des principales variables analysées entre T0/T1 et T4 ont été produits pour l'ensemble de la population étudiée à partir de cette base de données agrégée. Des comparaisons entre sous-groupes de l'échantillon ont été effectuées en utilisant le test du chi-2 pour les variables catégorielles, ainsi que le test de Student et l'analyse de variance pour les variables numériques. La significativité a été fixée au seuil habituel de 5%. Les logiciels Stata, R et Excel ont été utilisés pour l'ensemble du traitement des données et des analyses statistiques.



Figure 3 Données récoltées, années scolaires et agrégation des cohortes 1 et 2





# 7

# Résultats



## 7 Résultats

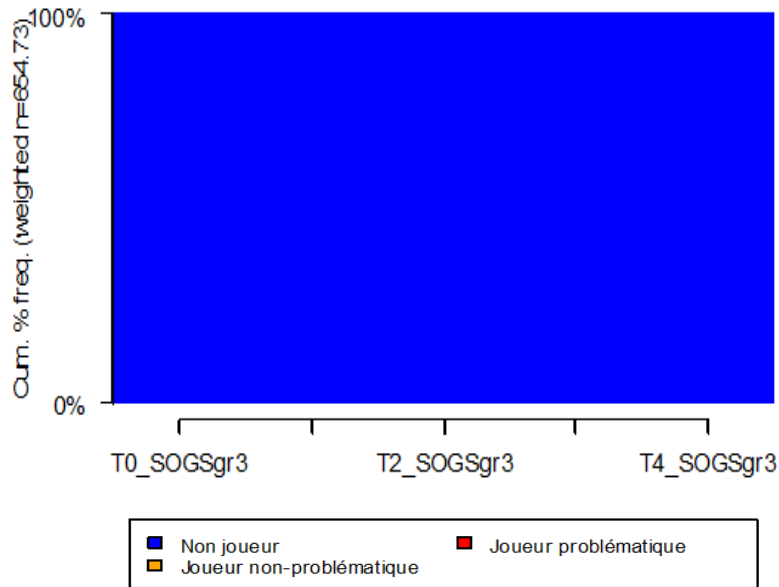
Comme susmentionné, nous avons deux types de suivi longitudinal : le suivi longitudinal des mêmes personnes pour les jeux d'argent et le suivi longitudinal de l'ensemble de la population. Dans la présentation des résultats, nous commençons par les données utilisant l'agrégation pour les mêmes personnes puis nous présenterons, dans un deuxième temps, l'ensemble de la population.

### 7.1 Suivi longitudinal des mêmes personnes – jeux d'argent

Les quatre figures suivantes sont des graphiques de séquences qui se lisent de gauche à droite. Chaque séquence (ligne) des graphiques représente l'évolution de T0 à T4 d'une même personne ou d'un groupe de personnes ayant eu exactement la même évolution entre T0 et T4. Le graphique du groupe 1 (Figure 6) n'est composé que d'une séquence qui représente les personnes toujours classées comme non joueurs entre T0 et T4 (n pondéré : 655 personnes). Le groupe 2 (Figure 7) se compose de plusieurs séquences représentant chacune le comportement sur les 5 vagues d'un certain nombre de personnes (la hauteur de chaque séquence sur le graphique est proportionnelle au nombre de personnes représentées). Par exemple, la séquence la plus en bas représente les personnes non joueuses à T0, T1, T2 et T4, mais qui ont été classées comme joueuses non-problématiques à T3. La deuxième séquence représente les personnes joueuses non-problématiques à T0, puis classées comme non-joueuses de T1 à T4, etc.

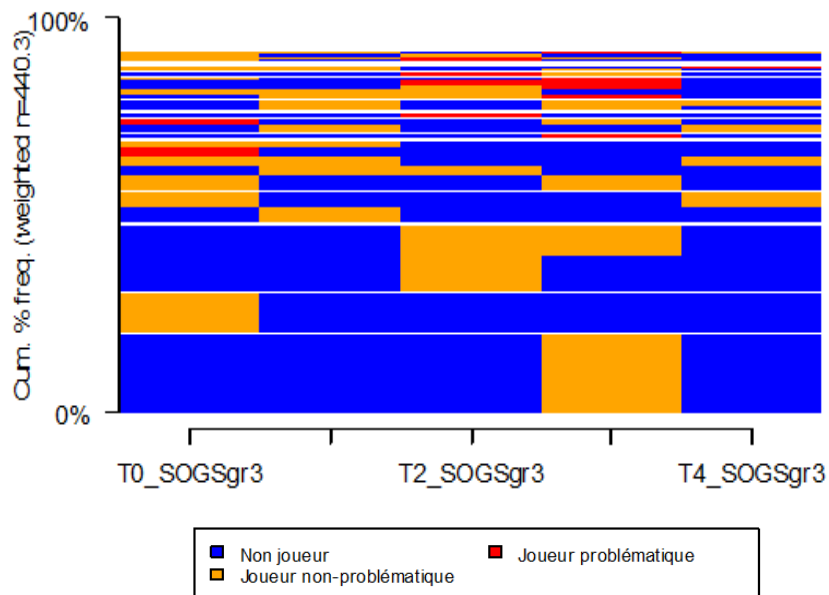
La typologie obtenue se compose donc de 4 groupes. Le premier (38.4% ; n=655) représente les non-joueurs. Le deuxième (25.8% ; n=440) les joueurs occasionnels, le troisième (9.6% ; n=164) les joueurs réguliers et le quatrième (26.2% ; n=447) des personnes ayant commencé à jouer sur le tard, essentiellement à partir de T2 ou T3.

**Figure 4** Evolution de T0 à T4 des jeux d'argent – fréquence des séquences – Groupe 1 : Non joueurs



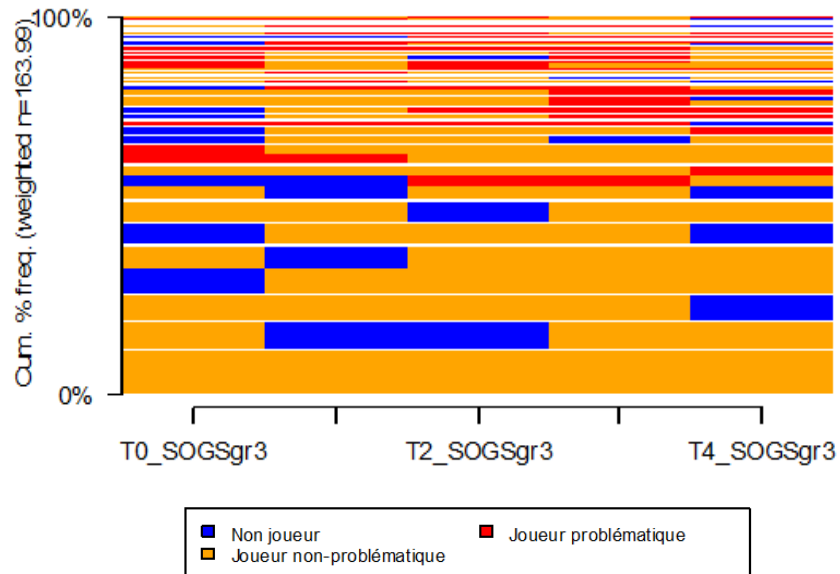
La Figure 4 représente les jeunes qui n'ont pas du tout joué lors de toutes les vagues et ne contient que la couleur bleue qui représente ce groupe.

**Figure 5** Evolution de T0 à T4 des jeux d'argent – fréquence des séquences – Groupe 2 : Joueurs occasionnels



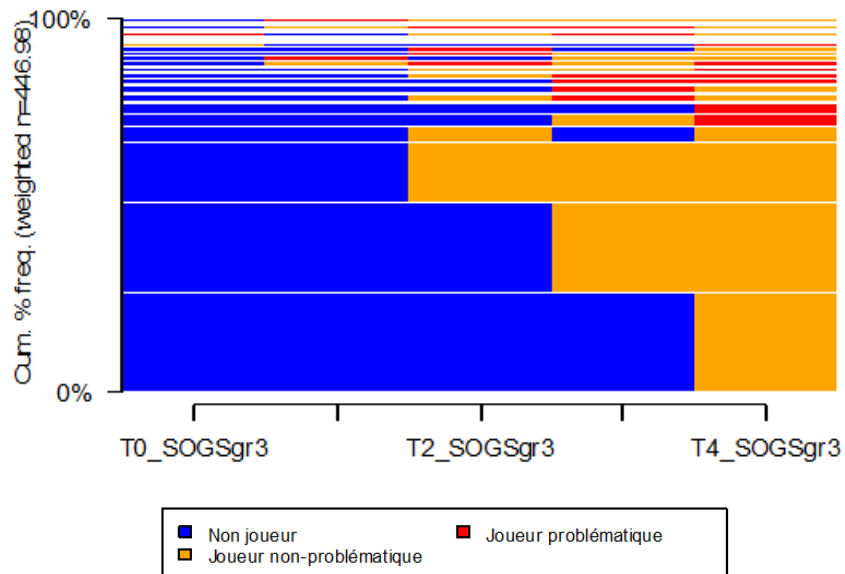
La Figure 5 montre les joueurs occasionnels. On observe une prépondérance de la couleur bleue car ils ne jouent pas très souvent, et très peu de lignes rouges car il est rare qu'ils deviennent problématiques à un moment donné.

**Figure 6** Evolution de T0 à T4 des jeux d'argent – fréquence des séquences – Groupe 3 : Joueurs réguliers



Sur la Figure 6, on observe une grande prépondérance des joueurs non problématiques (en jaune), mais on observe aussi plus de lignes rouges que dans la figure précédente et moins de périodes où ils ne jouent pas (en bleu).

**Figure 7** Evolution de T0 à T4 des jeux d'argent - fréquence des séquences - Groupe 4 : Joueurs sur le tard



Finalement, la Figure 7 montre une grande majorité de non joueurs au début (en bleu, à gauche sur la figure) qui deviennent majoritairement des joueurs non problématiques au fil du temps (en jaune, à droite sur la figure). On observe aussi des phases de jeu problématique (en rouge), mais de manière moins importante que sur la figure précédente.



**Tableau 4** Données sociodémographiques à T0/T1 par groupe de joueurs (longitudinal). Les chiffres indiqués par un astérisque (\*) sont des moyennes et non des pourcentages.

	Non joueurs		Joueurs occasionnels		Joueurs réguliers		Joueurs sur le tard		P
	n	%	n	%	n	%	n	%	
<b>Genre</b>									<.01
Filles	368	56.1	200	45.3	50	30.4	172	38.4	
Garçons	287	43.8	241	54.7	114	69.6	275	61.6	
<b>Âge moyen</b>	654	15.8*	440	16.2*	164	16.8*	447	15.7*	<.01
<b>Lieu d'habitation</b>									<.05
Campagne, village	469	71.7	310	70.4	99	60.3	327	73.1	
Ville, banlieue ville	186	28.3	130	29.6	65	39.7	120	26.9	
<b>Mode d'habitation</b>									<.05
Chez les parents	641	98.0	424	96.2	153	93.3	436	97.6	
Autre	13	2.0	17	3.8	11	6.7	11	2.4	
<b>Situation familiale</b>									ns
Parents vivant ensemble	479	73.2	307	69.8	108	66.1	339	75.8	
Autre	175	26.8	133	30.2	56	33.9	108	24.2	
<b>Situation financière de la famille</b>									ns
Au-dessus de la moyenne	130	19.9	103	23.4	44	26.8	99	22.1	
Dans la moyenne	477	72.9	299	67.9	108	66.1	305	68.2	
En dessous de la moyenne	47	7.2	38	8.7	12	7.1	44	9.7	
<b>Lieu de naissance</b>									ns
Suisse	594	90.8	391	88.8	152	92.9	409	91.5	
Autre	60	9.2	49	11.2	12	7.1	38	8.5	
<b>Lieu de naissance des parents</b>									ns
Les deux parents sont nés en Suisse	460	70.3	277	62.9	112	68.2	305	68.2	
Un des deux parents est né en Suisse	89	13.5	89	20.2	20	12.5	67	15.1	
Aucun des parents n'est né en Suisse	106	16.2	74	16.9	32	19.3	75	16.7	
<b>Relation avec le père (1 très mauvaise - 10 excellente)</b>	640	8.1*	436	8.0*	159	8.0*	436	8.4*	ns
<b>Relation avec la mère (1 très mauvaise - 10 excellente)</b>	650	8.8*	438	8.7*	162	8.6*	447	8.9*	ns

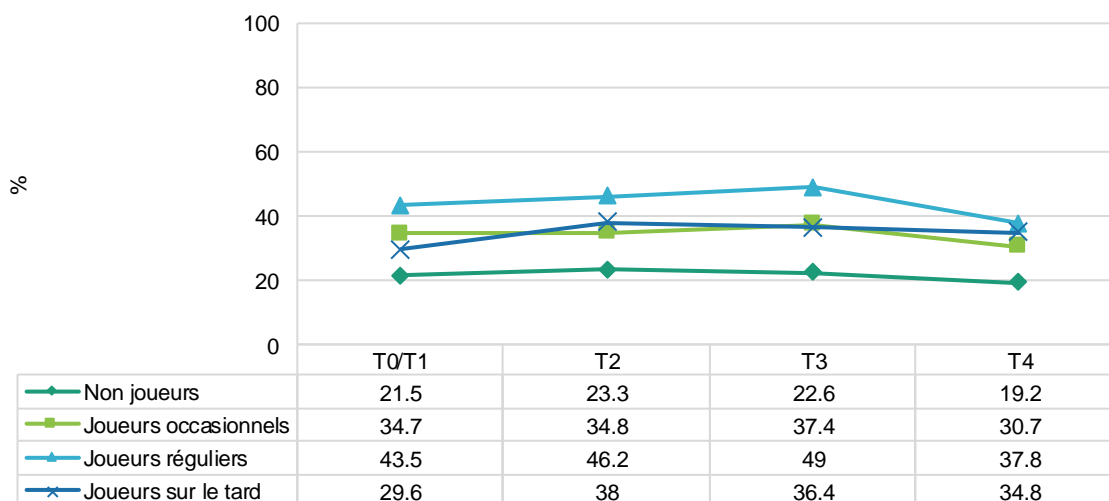
Dans les 3 groupes de joueurs (Tableau 4), les garçons sont plus nombreux que les filles, surtout parmi les joueurs réguliers. Ceux-ci rapportent aussi significativement plus souvent habiter en milieu urbain et pas chez leurs parents. Même si la différence n'est pas significative, c'est aussi ce groupe qui rapporte le moins souvent un niveau socioéconomique bas ou être né à l'étranger. Par contre, ils sont plus nombreux à avoir leurs deux parents qui ne sont pas nés en Suisse.

**Tableau 5** Données académiques à T0/T1 par groupe de joueurs (longitudinal)

	Non joueurs		Joueurs occasionnels		Joueurs réguliers		Joueurs sur le tard		P
	n	%	n	%	n	%	n	%	
<b>Filière</b>									<.01
Etudiants	311	47.5	164	37.3	34	20.9	136	30.4	
Apprentis	344	52.5	276	62.7	130	79.1	311	69.6	
<b>Niveau scolaire perçu</b>									
Bon élève (au-dessus de la moyenne)	189	28.9	128	29.0	63	38.4	133	29.7	ns
Elève moyen (dans la moyenne)	445	68.0	294	66.7	96	58.3	293	65.6	
Moins bon élève (en-dessous de la moyenne)	20	3.1	19	4.3	5	3.3	21	4.7	

On observe aussi plus d'apprentis que d'étudiants dans tous les groupes, surtout parmi les joueurs réguliers où ils représentent quatre sur cinq. Même si ce n'est pas significatif, ce sont les joueurs sur le tard qui rapportent le plus souvent être des moins bons élèves (Tableau 5).

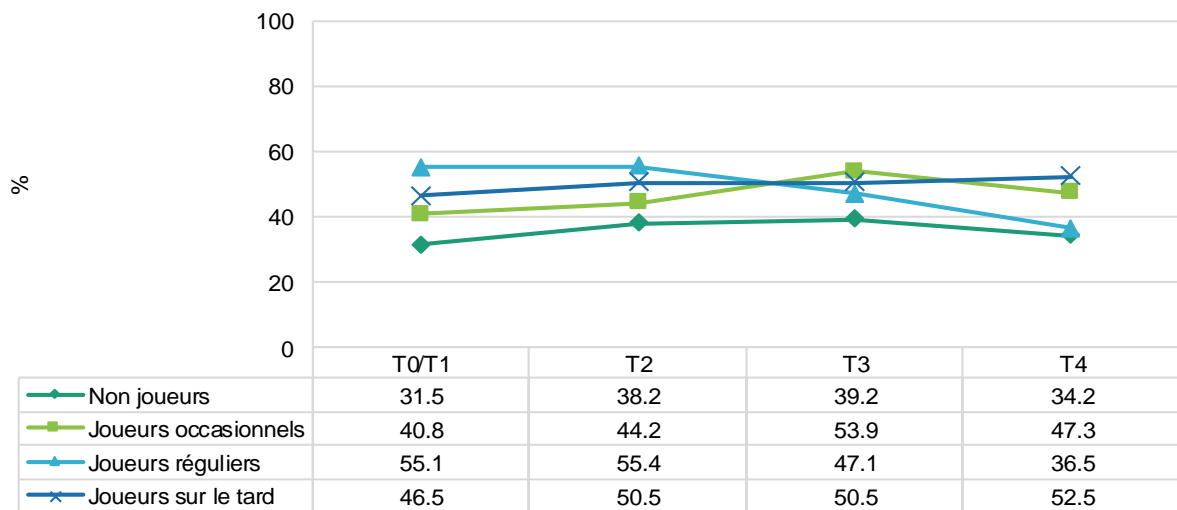
**Figure 8** Evolution de la consommation de tabac par groupe de joueurs (longitudinal)



Différence significative (<.01) à chaque vague

Le tabagisme actuel des non joueurs reste stable autour de 20% pendant toute l'étude. Pour les joueurs occasionnels et réguliers, le taux de tabagisme augmente jusqu'à T3 pour diminuer après. En revanche, pour les joueurs sur le tard le pic se situe à T2 (Figure 8).

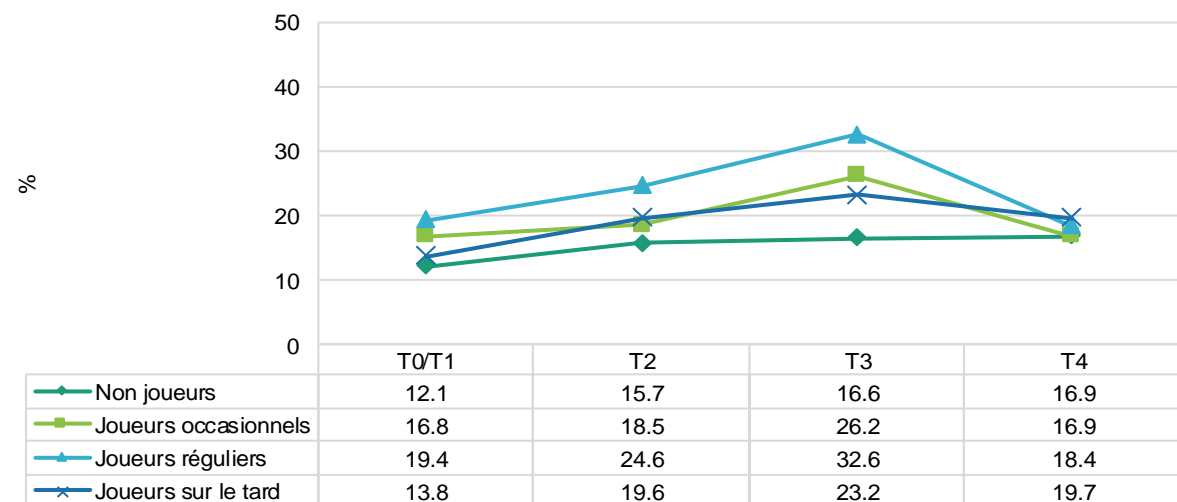
**Figure 9 Evolution des états d'ivresse (30 derniers jours) par groupe de joueurs (longitudinal)**



Différence significative (<.01) à chaque vague

L'évolution du mésusage d'alcool (au moins une ivresse au cours des 30 derniers jours) se situe entre 30 et 40% chez les non-joueurs, qui présentent les taux les plus bas lors de chaque vague de l'étude. Le taux de mésusage d'alcool des joueurs réguliers diminue tout au long de l'étude tandis que celui des joueurs sur le tard augmente. Les joueurs occasionnels montrent un pic à T3 puis une diminution à T4 (Figure 9).

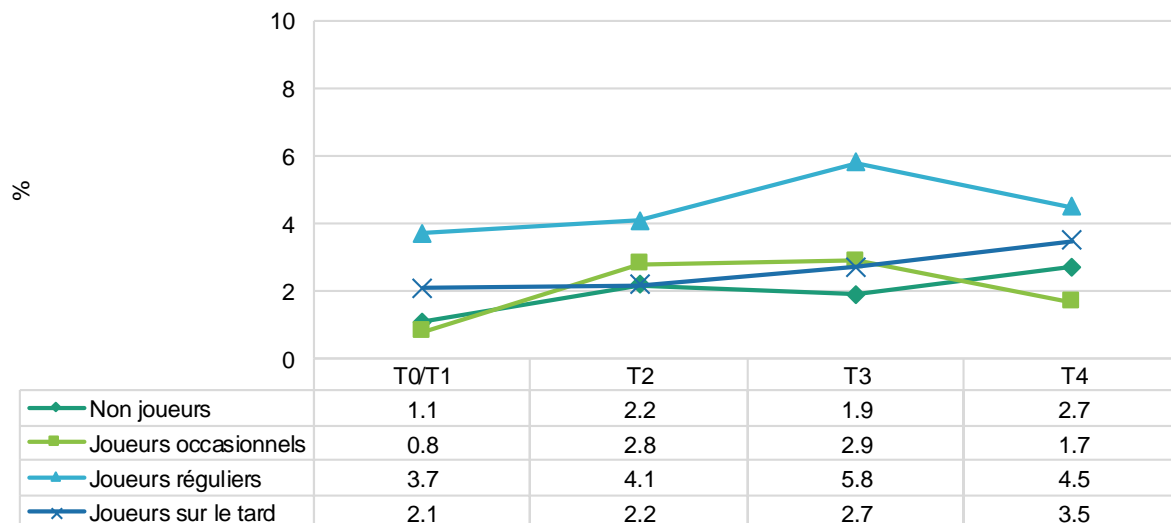
**Figure 10 Evolution de la consommation de cannabis (30 derniers jours) par groupe de joueurs (longitudinal)**



Différence significative à T3

Dans la Figure 10, nous observons que la consommation actuelle (30 derniers jours) de cannabis augmente jusqu'à T3 dans tous les groupes pour diminuer après à l'exception des non joueurs qui restent stables entre T3 et T4.

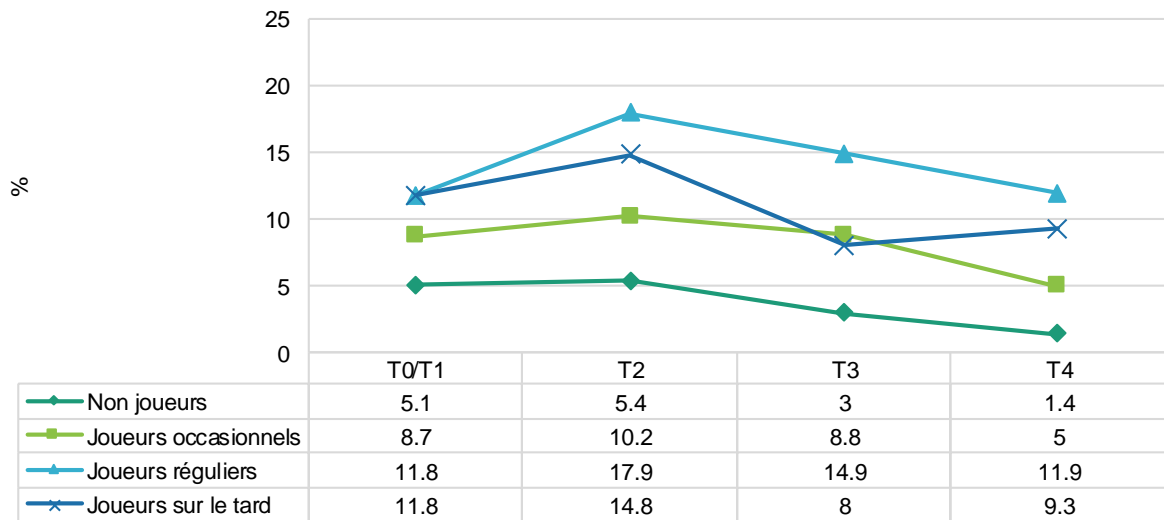
**Figure 11** Evolution de la consommation d'autres drogues illégales (30 derniers jours) par groupe de joueurs (longitudinal)



Pas de différence significative

Le taux d'usage actuel (30 derniers jours) de drogues illégales autres que le cannabis (Figure 11) montre trois profils. Pour les non-joueurs et les joueurs sur le tard, le taux augmente progressivement de T0/T1 à T4. Pour les joueurs occasionnels, le taux plafonne entre T0/T1 et T2 pour diminuer à T4 (bien que le taux à T4 soit quand même le double de celui rapporté à T0/T1). Finalement, pour les joueurs réguliers, le taux monte jusqu'à T3 avant de diminuer sensiblement à T4.

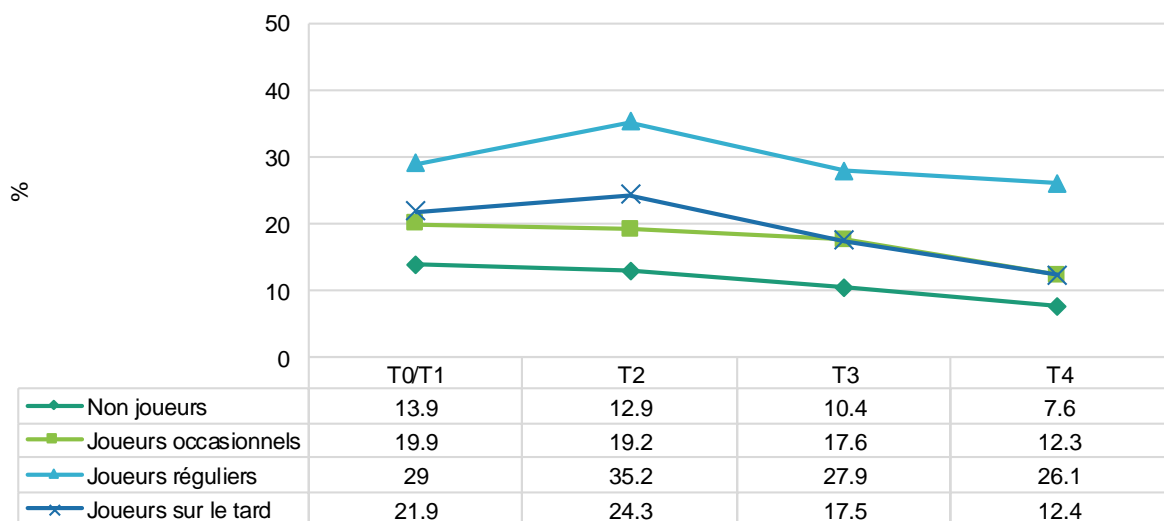
**Figure 12** Evolution des comportements violents (12 derniers mois) par groupe de joueurs (longitudinal)



Différence significative à chaque vague

Par rapport aux épisodes de violence lors des derniers 12 mois, on observe un pic à T2 dans tous les groupes pour diminuer après. Les joueurs réguliers sont ceux qui montrent les taux les plus élevés (Figure 12).

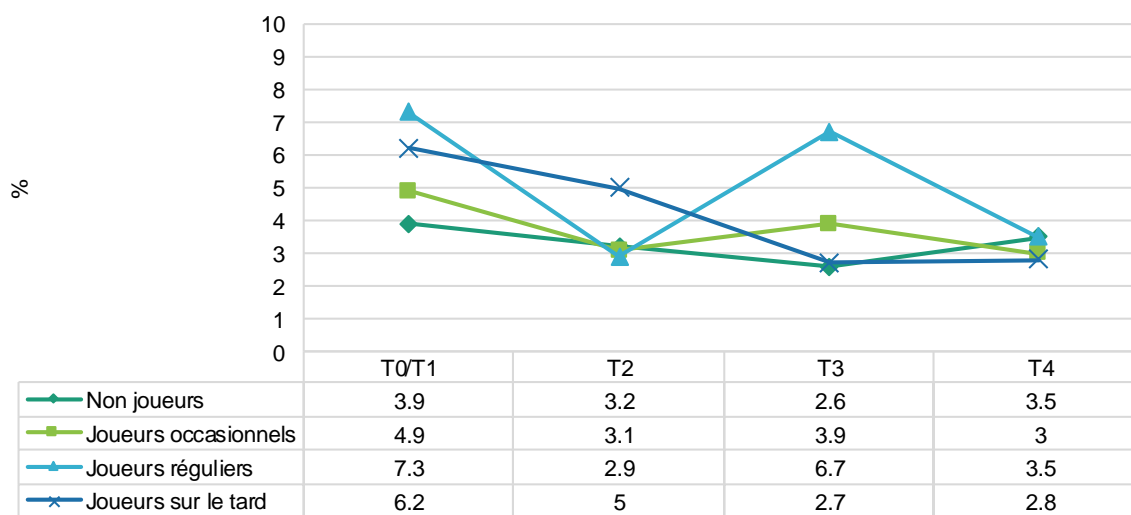
**Figure 13** Evolution des comportements antisociaux (12 derniers mois) par groupe de joueurs (longitudinal)



Différence significative à chaque vague

Pour les comportements antisociaux au cours des 12 derniers mois (Figure 13), on observe deux profils. Tandis que les non-joueurs et les joueurs occasionnels diminuent les taux rapportés à chaque vague, les autres deux groupes présentent un pic à T2 pour diminuer ensuite. Encore plus que pour la violence, les joueurs réguliers rapportent des taux systématiquement plus élevés que les 3 autres groupes.

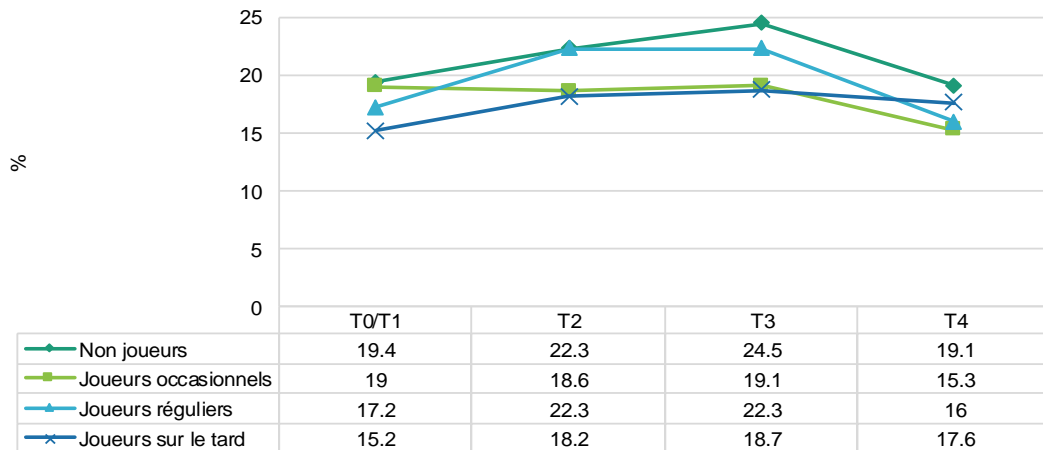
**Figure 14 Evolution de l'addiction à Internet (IAT) par groupe de joueurs (longitudinal)**



Pas de différence significative

Pour l'addiction à Internet (Figure 14) on observe que les taux sont différents pour les quatre groupes à T1 mais se regroupent autour de 3% à T4, bien que les trajectoires puissent être très différentes.

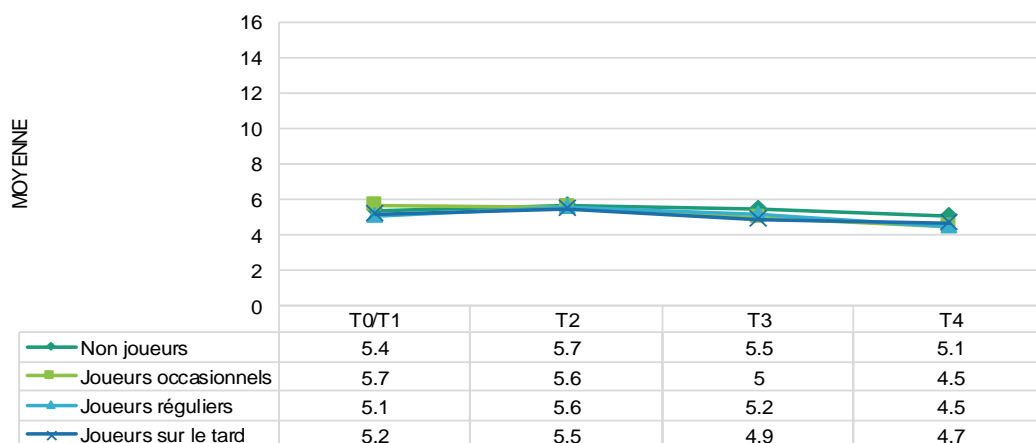
**Figure 15 Evolution du mal-être émotionnel (WHO5) par groupe de joueurs (longitudinal)**



Pas de différence significative

Pour le mal-être émotionnel (Figure 15) on observe de nouveau trois profils différents. Les non joueurs et les joueurs réguliers présentent une courbe en U inversée, avec des taux plus bas à T0/T1 et T4 qu'à T2 et T3. Les joueurs occasionnels se maintiennent stables entre T0/T1 et T3, puis diminuent à T4. Par contre, les joueurs sur le tard augmentent entre T1 et T2 puis se maintiennent stables. On peut noter que les non joueurs sont le groupe qui rapporte le plus de mal-être émotionnel, mais globalement les différences entre les 4 groupes sont faibles.

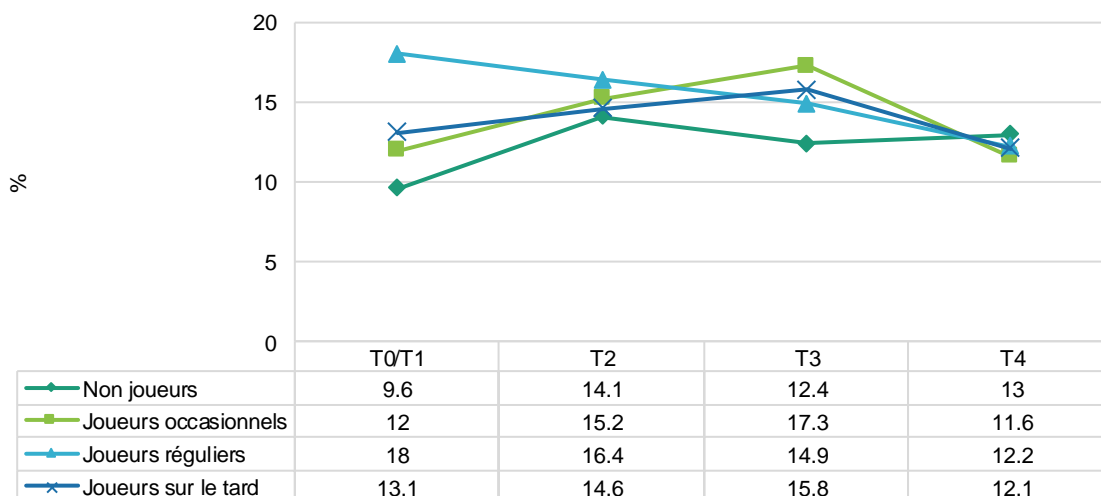
**Figure 16 Evolution du stress par groupe de joueurs (longitudinal)**



Pas de différence significative

Dans les quatre groupes, le niveau de stress est relativement bas et assez stable, avec une légère diminution à T4. Les trajectoires des 4 groupes sont tout à fait superposables (Figure 16).

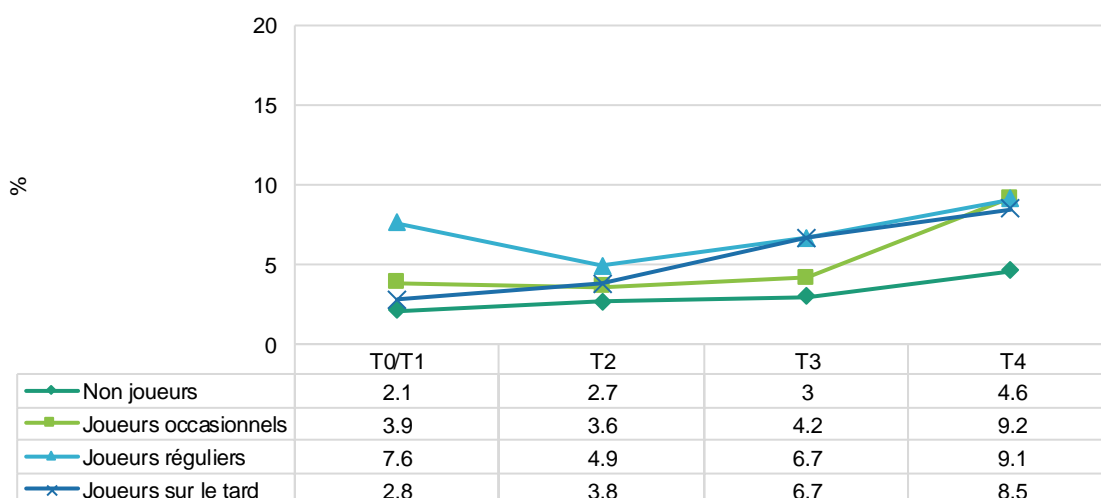
**Figure 17** Evolution des finances considérées comme insuffisantes par groupe de joueurs (longitudinal)



Différence significative vague 1, 3 et 4

Le pourcentage de jeunes qui considèrent leurs finances comme insuffisantes montre aussi trois profils (Figure 17). Pour les joueurs réguliers, il diminue de manière constante entre T0/T1 et T4. Pour les joueurs occasionnels et sur le tard, il augmente entre T0/T1 et T3 pour diminuer à T4. Par contre, les non-joueurs montrent un pic à T2 pour devenir relativement stables après. Il faut noter que les pourcentages à T0/T1 varient entre moins de 10 et 18% mais se regroupent autour de 12% à T4 pour tous les groupes.

**Figure 18** Evolution de l'endettement par groupe de joueurs (longitudinal)

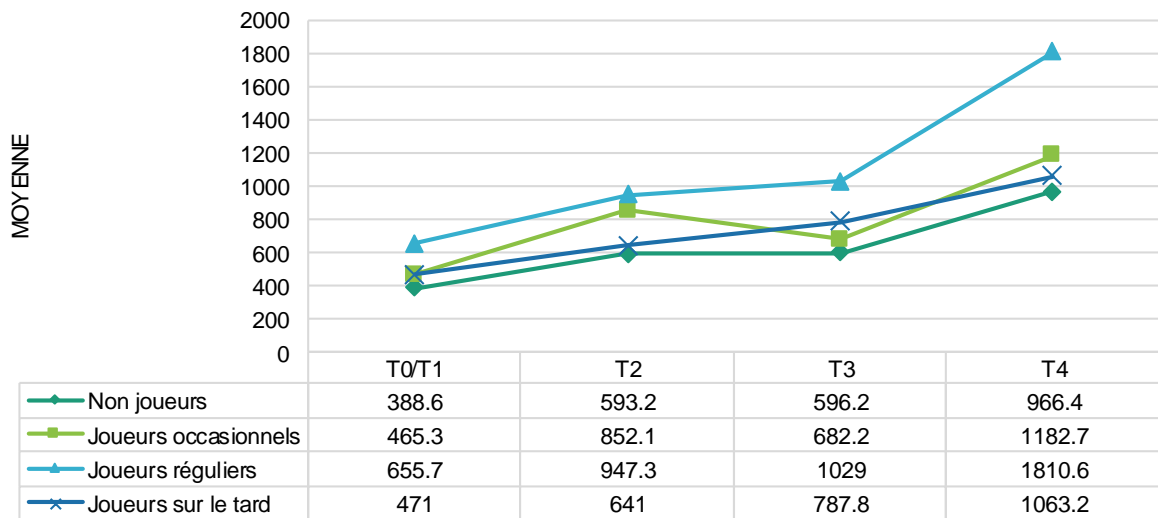


Différence significative vague 1



Le niveau d'endettement reste relativement bas mais globalement augmente dans tous les groupes. Le niveau le plus bas (même s'il double entre T0/T1 et T4) s'observe parmi les non joueurs. Pour les trois groupes de joueurs, même si celui qui comporte le plus grand nombre d'endettés à T0/T1 est le groupe des joueurs réguliers, les taux sont très semblables à T4, s'établissant autour de 9% (Figure 18).

**Figure 19** Evolution de l'argent à disposition par groupe de joueurs (longitudinal)

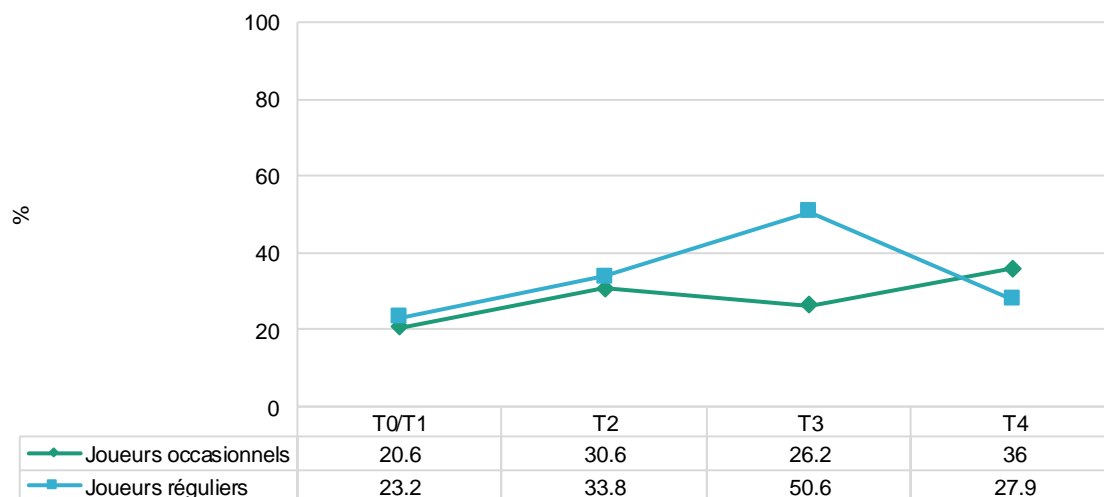


Différence significative à toutes les vagues

Sans surprise, le montant de l'argent à disposition augmente pour tous les groupes (Figure 19). Ce sont les joueurs réguliers qui déclarent disposer du plus d'argent, une somme qui représente le double par rapport à celle que rapportent les non joueurs. Il convient cependant de noter qu'au sein du même groupe il existe de très fortes disparités, certains répondants ayant beaucoup plus d'argent à disposition que les autres. Cela se traduit par une variance intra-groupe très élevée, et donc par une différence entre les 4 groupes qui n'est jamais statistiquement significative.

Les analyses suivantes concernant l'évolution de T0/T1 à T4 des types de jeux pratiqués ne concernent que les deux groupes de répondants ayant joué durant toute la période recouverte par l'étude, à savoir les joueurs occasionnels et les joueurs réguliers.

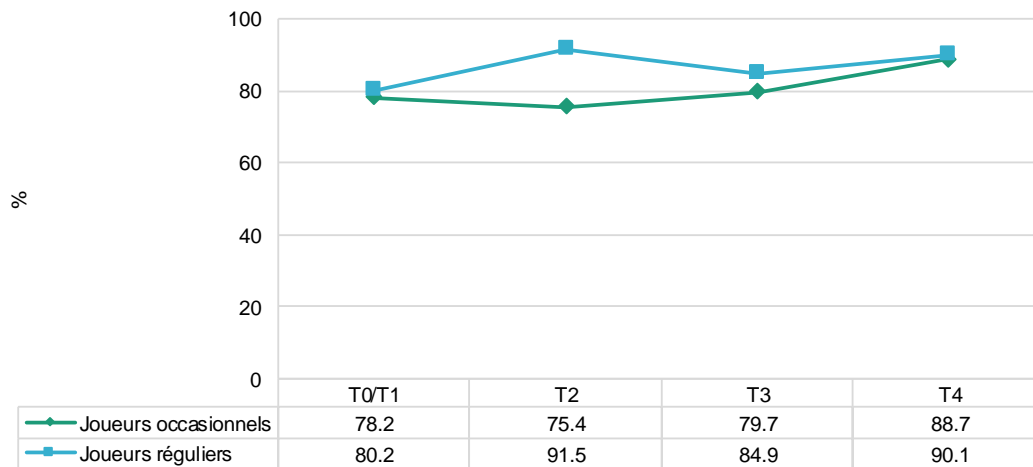
**Figure 20** Evolution du jeu dans des casinos (12 derniers mois) joueurs occasionnels / réguliers (longitudinal)



Différence significative vague 3

Pour les joueurs occasionnels, le jeu dans les casinos augmente entre T0/T1 et T4, tandis que pour les joueurs réguliers le taux augmente jusqu'à T3 pour redescendre à T4 à un taux similaire à celui observé à T0/T1. A T4, le taux est un peu plus élevé parmi les joueurs occasionnels que parmi les réguliers, mais la différence n'est pas significative (Figure 20).

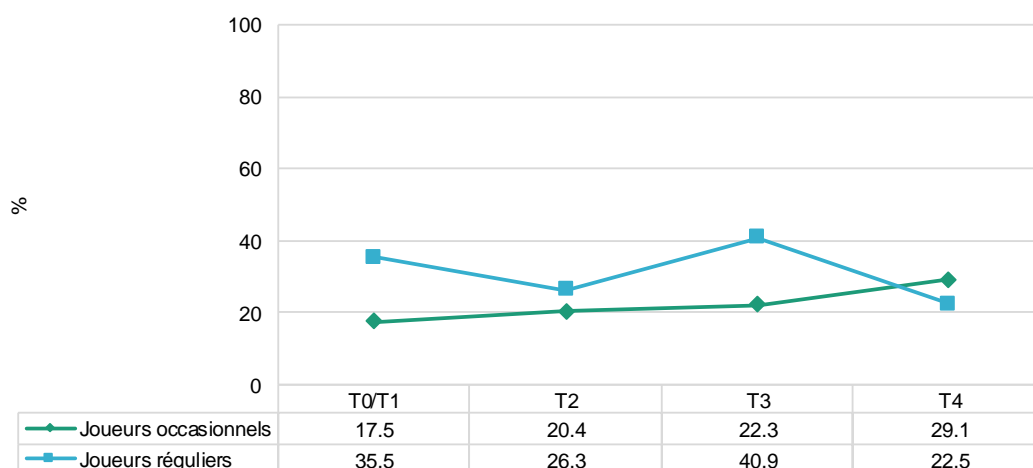
**Figure 21** Evolution des jeux de loterie et paris (12 derniers mois) joueurs occasionnels / réguliers (longitudinal)



Différence significative vague 2

Les loteries et les paris suivent des trajectoires très similaires dans les deux groupes de joueurs et globalement augmentent de 10% entre T0/T1 (~80%) et T4 (~90%) (Figure 21).

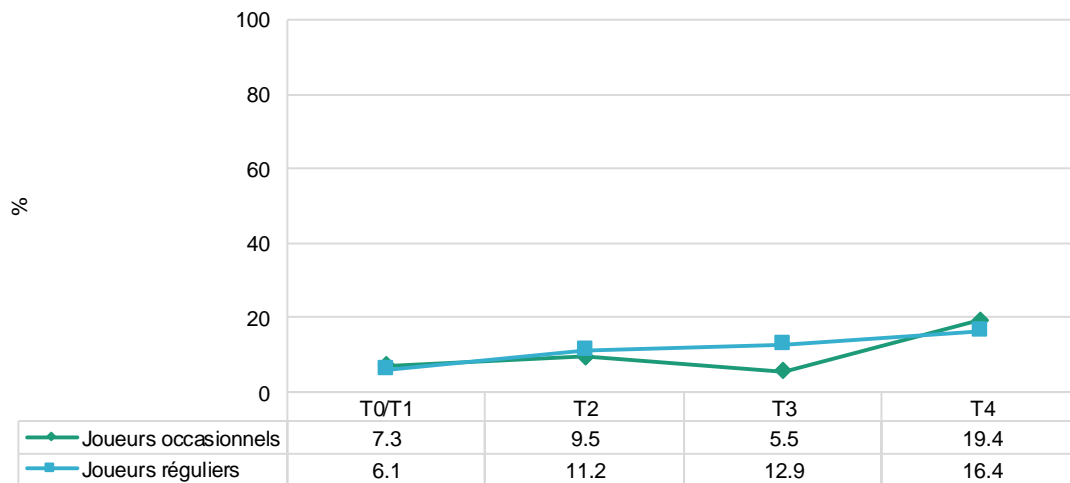
**Figure 22** Evolution des jeux hors casino (12 derniers mois) joueurs occasionnels / réguliers (longitudinal)



Différence significative vagues 1 et 3

Les jeux hors casino augmentent de manière continue parmi les joueurs occasionnels entre T0/T1 et T4. Les joueurs réguliers, de leur côté, montrent un profil oscillatoire avec le taux le plus bas à T4 (Figure 22).

**Figure 23** Evolution du jeu sur Internet (12 derniers mois) joueurs occasionnels / réguliers (longitudinal)



Pas de différence significative

Même s'il reste encore moins fréquent à T4 que les autres types de jeux analysés ci-dessus, le jeu sur Internet a augmenté de manière spectaculaire en 4 ans dans les deux groupes de joueurs, en triplant presque le taux entre T0/T1 et T4. Tant à T0/T1 qu'à T4, les joueurs occasionnels rapportent des taux un peu plus élevés que les réguliers (Figure 23).

## 7.2 Suivi longitudinal de l'ensemble de la population

### 7.2.1 Données sociodémographiques

**Tableau 6** Données sociodémographiques par sexe à T0/T1. Les chiffres indiqués par un astérisque (\*) sont des moyennes et non des pourcentages.

Titre dans tableau	Filles		Garçons		Total		P
	n	%	n	%	n	%	
<b>Genre</b>							
Filles	4931	100.0			4931	46.2	
Garçons			5731	100.0	5731	53.8	
<b>Âge moyen</b>	4931	17.5*	5731	17.6*	10662	17.6*	ns
<b>Lieu d'habitation</b>							ns
Campagne, village	3234	65.6	3743	65.3	6977	65.4	
Ville, banlieue ville	1695	34.4	1988	34.7	3683	34.5	
<b>Mode d'habitation</b>							ns
Chez les parents	4478	90.8	5199	90.7	9677	90.8	
Autre	451	9.1	530	9.2	981	9.2	
<b>Situation familiale</b>							ns
Parents vivant ensemble	3394	68.8	3983	69.5	7376	69.2	
Autre	1535	31.2	1745	30.5	3280	30.8	
<b>Situation financière de la famille</b>							<.01
Au-dessus de la moyenne	1268	25.7	1933	33.8	3201	30.0	
Dans la moyenne	3202	65.0	3264	57.0	6467	60.7	
En dessous de la moyenne	456	9.3	529	9.2	985	9.3	
<b>Lieu de naissance</b>							ns
Suisse	4271	86.7	4955	86.5	9226	86.6	
Autre	655	13.3	773	13.5	1428	13.4	
<b>Lieu de naissance des parents</b>							ns
Les deux parents sont nés en Suisse	3392	68.9	3932	68.6	7324	68.7	
Un des deux parents est né en Suisse	1086	22.0	1233	21.5	2319	21.8	
Aucun des parents n'est né en Suisse	448	9.1	563	9.8	1011	9.5	
<b>Relation avec le père (1 très mauvaise - 10 excellente)</b>	4767	7.6*	5503	8.2*	10270	7.9*	<.01
<b>Relation avec la mère (1 très mauvaise - 10 excellente)</b>	4850	8.5*	5645	8.8*	10495	8.7*	<.01

On observe une légère prédominance de garçons (53.8%), mais les seuls éléments qui diffèrent par genre sont la relation avec le père et avec la mère qui sont globalement meilleures chez les garçons. Toutes les autres données sociodémographiques sont similaires à ce qui a pu être trouvé dans d'autres études (Tableau 6).

**Tableau 7** Données sociodémographiques par filière à T0/T1. Les chiffres indiqués par un astérisque (\*) sont des moyennes et non des pourcentages.

Titre dans tableau	Filles		Garçons		Total		P
	n	%	n	%	n	%	
<b>Genre</b>							<.01
Filles	2450	60.7	2481	37.4	4931	46.2	
Garçons	1584	39.3	4146	62.6	5731	53.8	
<b>Âge moyen</b>	4034	16.6*	6627	18.1*	10662	17.6*	<.01
<b>Lieu d'habitation</b>							<.01
Campagne, village	2477	61.4	4499	67.9	6977	65.4	
Ville, banlieue ville	1557	38.6	2126	32.1	3683	34.5	
<b>Mode d'habitation</b>							<.01
Chez les parents	3921	97.2	5756	86.9	9677	90.8	
Autre	113	2.8	868	13.1	981	9.2	
<b>Situation familiale</b>							<.01
Parents vivant ensemble	2967	73.5	4409	66.6	7376	69.2	
Autre	1068	26.5	2213	33.4	3280	30.8	
<b>Situation financière de la famille</b>							<.01
Au-dessus de la moyenne	1411	35.0	1791	27.0	3201	30.0	
Dans la moyenne	2326	57.7	4141	62.6	6467	60.7	
En dessous de la moyenne	297	7.4	688	10.4	985	9.2	
<b>Lieu de naissance</b>							<.01
Suisse	3612	89.6	5614	84.8	9226	86.6	
Autre	421	10.4	1007	15.2	1428	13.4	
<b>Lieu de naissance des parents</b>							
Les deux parents sont nés en Suisse	2840	70.4	4484	67.7	7324	68.7	<.01
Un des deux parents est né en Suisse	860	21.3	1459	22.0	2319	21.8	
Aucun des parents n'est né en Suisse	333	8.3	677	10.2	1011	9.5	
<b>Relation avec le père (1 très mauvaise - 10 excellente)</b>	3945	7.8*	6325	8.0*	10270	7.9*	<.05
<b>Relation avec la mère (1 très mauvaise - 10 excellente)</b>	3993	8.6*	6503	8.7*	10495	8.7*	ns

On voit une différence importante par rapport à la filière académique : tandis que 6 étudiants sur 10 sont des filles, deux-tiers des apprentis sont des garçons. Les apprentis sont significativement plus nombreux à ne plus habiter chez leurs parents, à avoir des parents qui ne sont plus ensemble, à considérer la situation financière familiale comme en dessous de la moyenne et à ne pas être nés ni eux ni leurs deux parents, en Suisse. Cependant ils rapportent une meilleure relation avec leur père et sont moins nombreux à habiter en milieu urbain (Tableau 7).

## 7.2.2 Données académiques

Tableau 8 Données académiques par sexe à T0/T1

	Filles		Garçons		Total		P
	n	%	n	%	n	%	
<b>Filière</b>							<.01
Etudiants	2450	49.7	1584	27.6	4035	37.8	
Apprentis	2481	50.3	4146	72.4	6627	62.2	
<b>Niveau scolaire perçu</b>							<.01
Bon élève (au-dessus de la moyenne)	1277	26.0	1619	28.3	2896	27.2	
Elève moyen (dans la moyenne)	3341	67.9	3658	64.0	6999	65.8	
Moins bon élève (en-dessous de la moyenne)	300	6.1	435	7.6	735	6.9	

Tandis que les filles se répartissent de manière presque identique entre étudiantes et apprenties, presque trois quarts des garçons sont des apprentis. Les garçons sont aussi significativement moins nombreux que les filles à se considérer comme de bons élèves (Tableau 8).

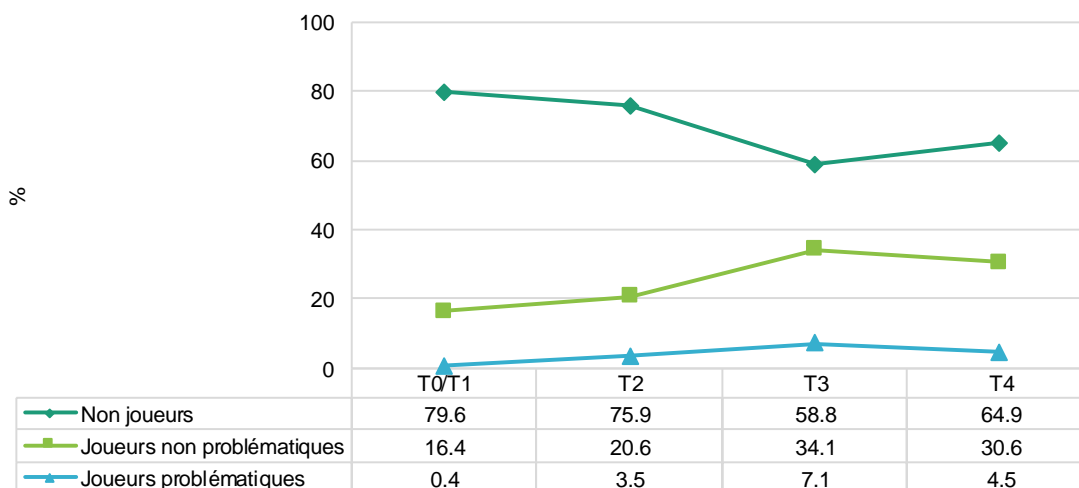
Tableau 9 Données académiques par filière à T0/T1

	Etudiants		Apprentis		Total		P
	n	%	n	%	n	%	
<b>Filière</b>							
Etudiants	4035	100%			4035	37.8	
Apprentis			6627	100%	6627	62.2	
<b>Niveau scolaire perçu</b>							<.01
Bon élève (au-dessus de la moyenne)	926	23.0	1970	29.9	2896	27.2	
Elève moyen (dans la moyenne)	2691	66.8	4308	65.3	6999	65.8	
Moins bon élève (en-dessous de la moyenne)	414	10.3	321	4.9	735	6.9	

Dans le Tableau 9, nous observons que les apprentis représentent presque deux tiers de l'échantillon. Globalement, il y a le double d'étudiants (10.3%) que d'apprentis (4.9%) qui se considèrent de moins bons élèves.

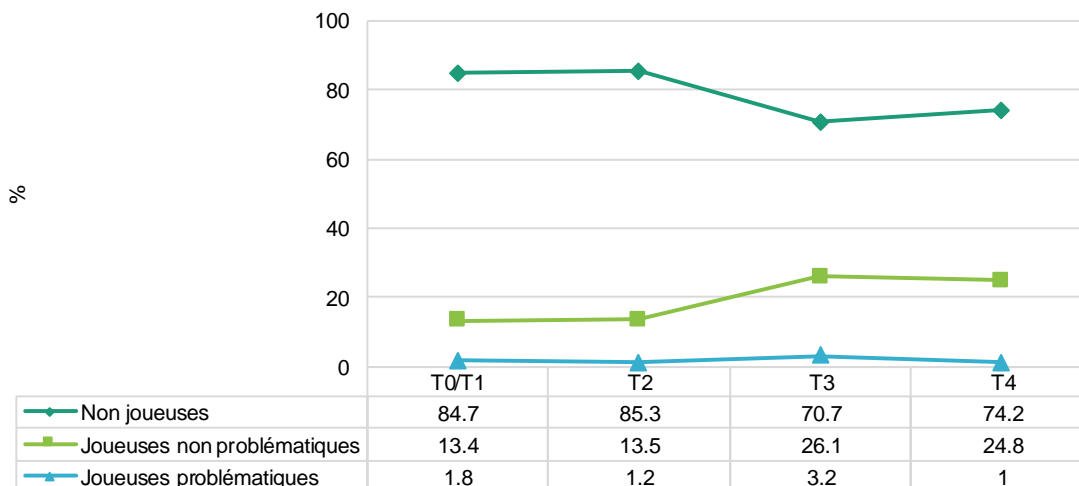
### 7.2.3 Jeux d'argent

Figure 24 Evolution du SOGS-RA



Le pourcentage des joueurs non-problématiques augmente de manière spectaculaire entre T0/T1 et T3 pour diminuer légèrement à T4. Les joueurs problématiques suivent une tendance similaire : ils augmentent de manière très importante, quasiment linéaire, entre T0/T1 et T3 pour diminuer légèrement à T4. Le taux de joueurs problématiques à T4 reste environ 11 fois plus élevé qu'à T0/T1. Globalement, le pourcentage de non-joueurs diminue de 80% à T0/T1 à deux-tiers à T4 (Figure 24 Figure 24 Evolution du SOGS).

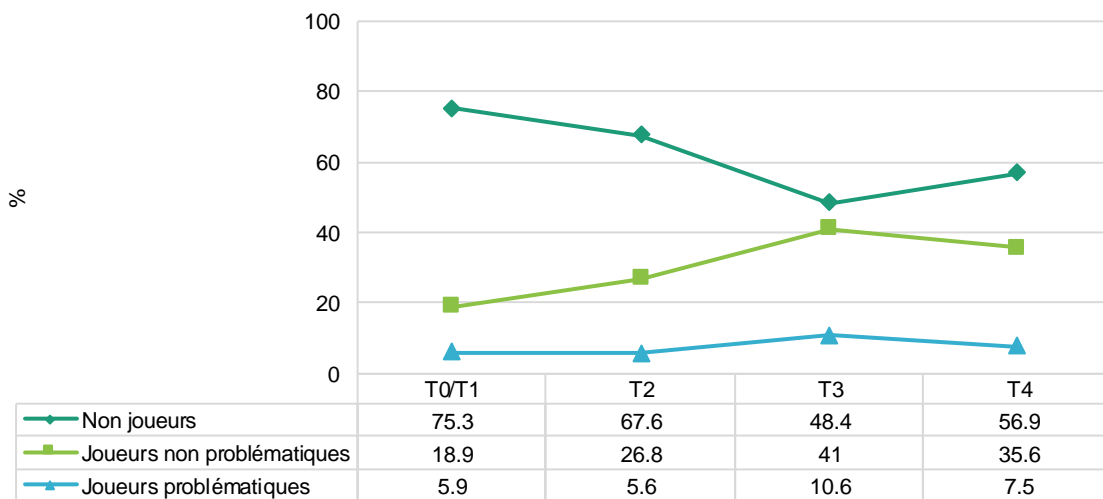
Figure 25 Evolution du SOGS-RA - filles





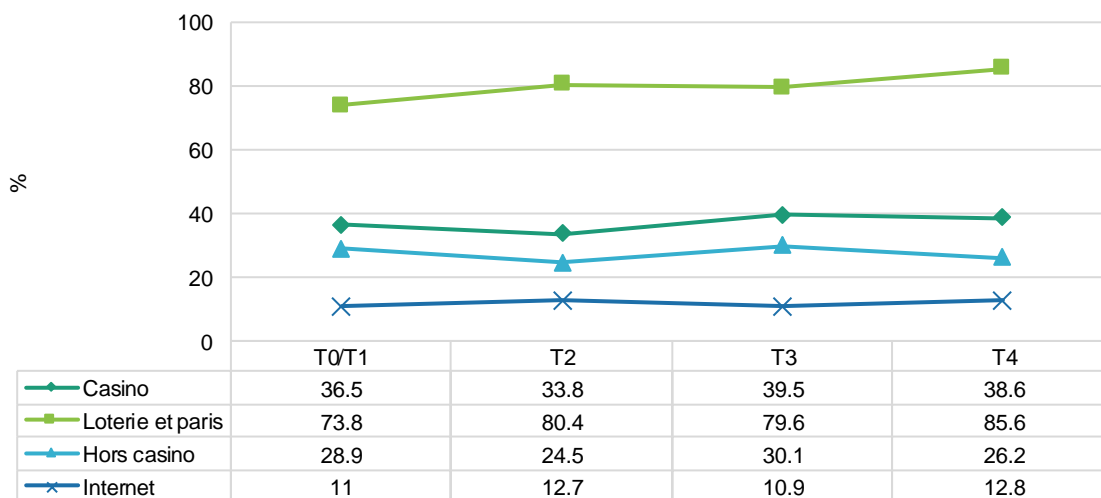
Pour les filles (Figure 25), on observe un pic à T3 pour les joueuses non-problématiques qui représente le double des taux observés à T0/T1 et T2. Ce taux élevé diminue très légèrement à T4. Les joueuses problématiques montrent aussi un pic à T3 pour diminuer de manière très importante à T4 où elles ne représentent que 1%. Chez les filles on observe une diminution bien moins marquée des non-joueuses, qui passent de 85% à 74% pendant la période analysée.

**Figure 26** Evolution du SOGS-RA - garçons



Le taux de joueurs non-problématiques parmi les garçons (Figure 26) augmente aussi de manière constante et importante entre T0/T1 et T3 pour diminuer un peu à T4 où ils représentent à peu près le tiers des garçons. En revanche, les joueurs problématiques montrent un pic à T3 (dont le taux est près du double de ceux observés à T0/T1 et T2) pour diminuer à T4 où ils représentent un garçon sur 13. La diminution des non-joueurs est importante parmi les garçons : si à T0/T1 ils représentaient trois-quarts des jeunes, à T3 ils sont moins que la moitié pour finir en dessous de 60% à T4.

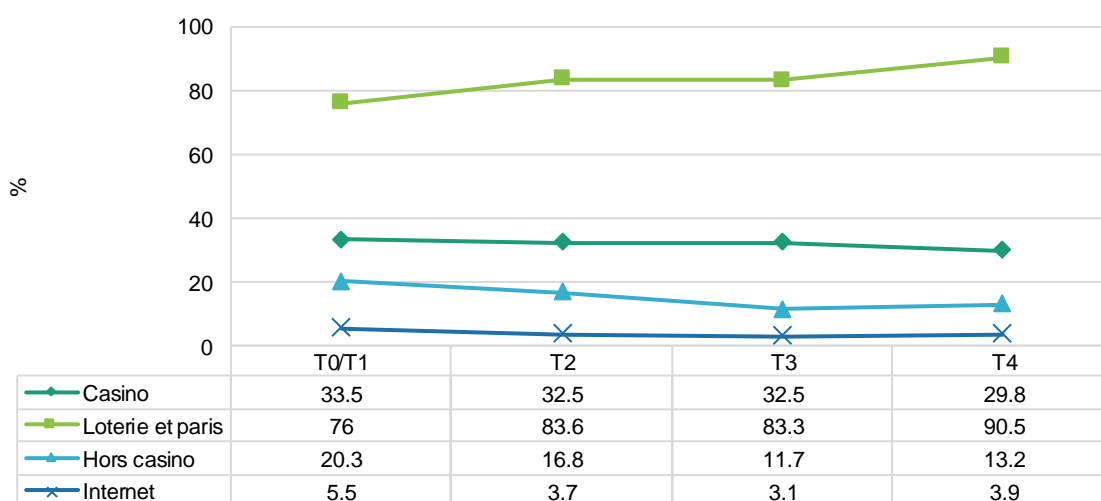
**Figure 27 Evolution des types de jeux d'argent (12 derniers mois)**



Différences significatives à chaque vague

De manière globale, le seul type de jeu qui augmente de manière importante entre T0/T1 et T4 est constitué par les loteries et paris qui passent de 74% à 86% durant cette période et restent le type de jeu le plus fréquent. Les jeux dans des casinos prennent la seconde place et se situent juste en dessous du 40%, suivis par les jeux hors casino avec une prévalence autour de 30%. Finalement, les jeux sur Internet sont aussi stables avec des taux autour de 11-13% (Figure 27).

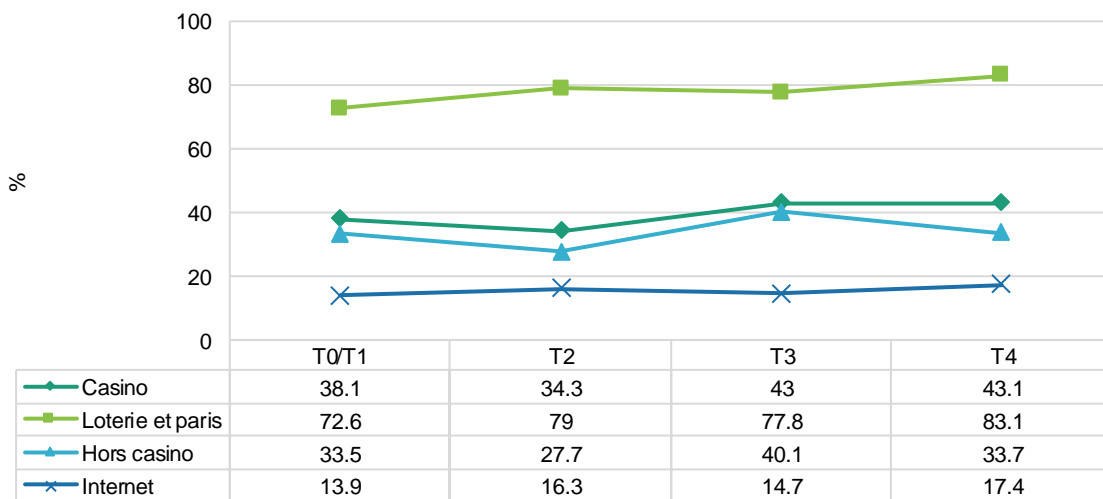
**Figure 28 Evolution des types de jeux - filles (12 derniers mois)**



Différences significatives à chaque vague

Parmi les filles (Figure 28), les loteries et paris sont le type de jeu le plus fréquemment rapporté et le taux augmente de manière importante entre T0/T1 (76%) et T4 (90%). Les jeux dans des casinos sont très stables jusqu'à T3 et diminuent légèrement à T4. Par contre, les jeux hors casino diminuent de presque moitié entre T0/T1 et T3 pour remonter à 15% à T4. Finalement, les jeux sur Internet diminuent aussi entre T0/T1 et T3 pour remonter légèrement à T4.

**Figure 29** Evolution des types de jeu – garçons (12 derniers mois)

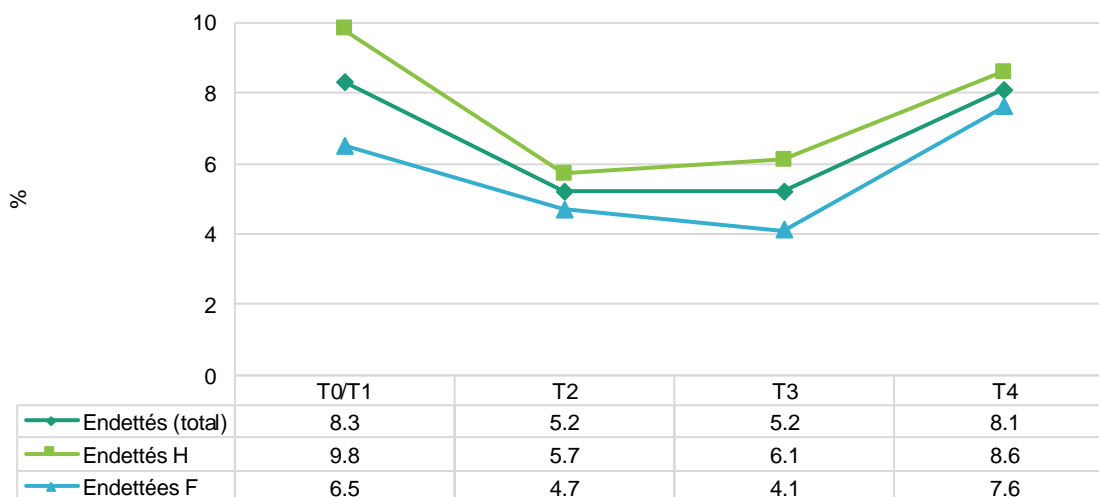


Différences significatives à chaque vague

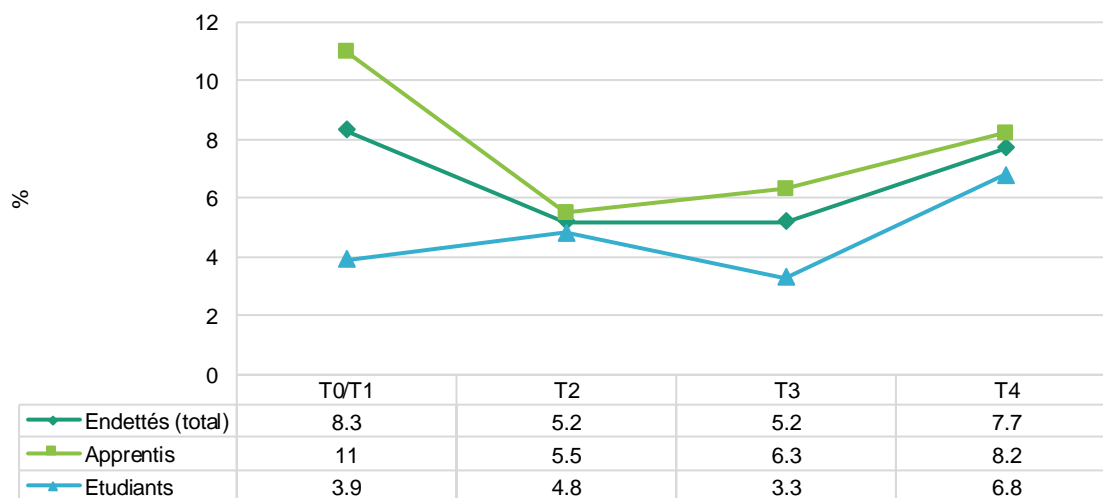
Pour les garçons (Figure 29), les loteries et paris sont aussi les jeux les plus rapportés et augmentent de dix pourcents entre T0/T1 et T4. Après une légère baisse à T2, les jeux dans des casinos augmentent à T3 et restent stables à T4, au-dessus de 40%. Les jeux hors casino suivent une tendance similaire mais diminuent de cinq pourcents entre T3 et T4. Finalement, les jeux sur Internet augmentent légèrement pendant la période étudiée. À l'exception des loteries et paris, globalement les garçons rapportent des taux plus élevés que les filles.

## 7.2.4 Endettement

Figure 30 Evolution de l'endettement par sexe



Globalement, le pourcentage d'endettés présente une courbe en U avec un taux de 8% aux deux extrémités. Les garçons montrent des taux plus élevés que les filles pendant toute la période, mais tandis que les garçons rapportent un taux sensiblement plus bas à T4 qu'à T0/T1, le taux pour les filles est plus élevé à T4, ce qui fait que le différentiel entre les deux sexes est beaucoup moins important à T4 (Figure 30).

**Figure 31** Evolution de l'endettement par filière

Après des apprentis, le niveau d'endettement diminue entre T0/T1 et T2 pour remonter ensuite, bien que le niveau à T4 soit plus bas qu'il n'était à T0/T1. Parmi les étudiants, le niveau d'endettement oscille un peu mais globalement augmente pour être à T4 beaucoup plus proche de celui des apprentis qu'il ne l'était à T0/T1 (Figure 31).

**Tableau 10** Données sociodémographiques et endettement (T0/T1). Les chiffres indiqués par un astérisque (\*) sont des moyennes et non des pourcentages.

	Non endettés		Endettés		Total		P
	n	%	n	%	n	%	
<b>Genre</b>							<.01
Filles	4610	47.1	321	36.3	4931	46.2	
Garçons	5168	52.9	563	63.7	5731	53.8	
<b>Âge moyen</b>	9778	17.3*	884	20.2*	10662	17.6*	<.01
<b>Lieu d'habitation</b>							<.01
Campagne, village	6449	66.0	527	59.7	6977	65.4	
Ville, banlieue ville	3327	34.0	356	40.3	3683	34.5	
<b>Mode d'habitation</b>							<.01
Chez les parents	9016	92.2	661	74.8	9677	90.8	
Autre	759	7.8	222	25.2	981	9.2	
<b>Situation familiale</b>							<.01
Parents vivant ensemble	6859	70.2	517	58.5	7376	69.2	
Autre	2914	29.8	367	41.5	3280	30.8	
<b>Situation financière de la famille</b>							<.01
Au-dessus de la moyenne	2949	30.2	253	28.6	3201	30.1	
Dans la moyenne	6014	61.6	452	51.2	6467	60.7	
En dessous de la moyenne	806	8.2	179	20.2	985	9.2	
<b>Lieu de naissance</b>							<.01
Suisse	8528	87.3	698	79.0	9226	86.6	
Autre	1243	12.7	186	21.0	1428	13.4	
<b>Lieu de naissance des parents</b>							<.01
Les deux parents sont nés en Suisse	6764	69.2	560	63.4	7324	68.7	
Un des deux parents est né en Suisse	2058	21.1	260	29.4	2319	21.8	
Aucun des parents n'est né en Suisse	947	9.7	63	7.2	1011	9.5	
<b>Relation avec le père (1 très mauvaise - 10 excellente)</b>	9459	8.0*	811	7.2*	10270	7.9*	<.01
<b>Relation avec la mère (1 très mauvaise - 10 excellente)</b>	9654	8.7*	842	8.2*	10495	8.7*	ns

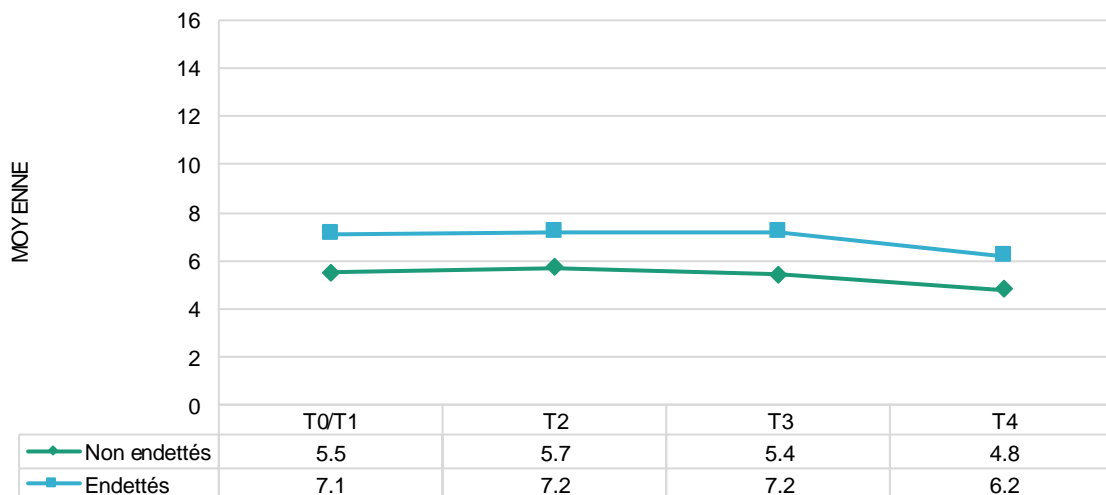
Comparés à ceux qui ne sont pas endettés (Tableau 10), les jeunes qui ont une dette sont significativement plus souvent des garçons, plus âgés, habitant en milieu urbain mais pas chez leurs parents, ayant des parents qui ne sont plus ensemble et rapportant un niveau socioéconomique plus bas. Ils sont aussi moins nombreux à être nés en Suisse et à avoir leurs deux parents nés en Suisse. Ils rapportent une moins bonne relation avec leur père mais pas avec leur mère.

**Tableau 11** Données académiques et endettement (T0/T1)

	Non endettés		Endettés		Total		P
	n	%	n	%	n	%	
<b>Filière</b>							<.01
Apprentis	5899	60.3	728	82.4	6627	62.2	
Etudiants	3879	39.7	156	17.6	4035	37.8	
<b>Niveau scolaire perçu</b>							<.01
Bon élève (au-dessus de la moyenne)	2677	27.5	219	24.8	2896	27.2	
Elève moyen (dans la moyenne)	6450	66.2	549	62.3	6999	65.8	
Moins bon élève (en-dessous de la moyenne)	622	6.4	113	12.9	735	6.9	

Du point de vue académique (Tableau 11), les jeunes qui ont des dettes sont en grande majorité des apprentis qui se considèrent moins bons élèves.

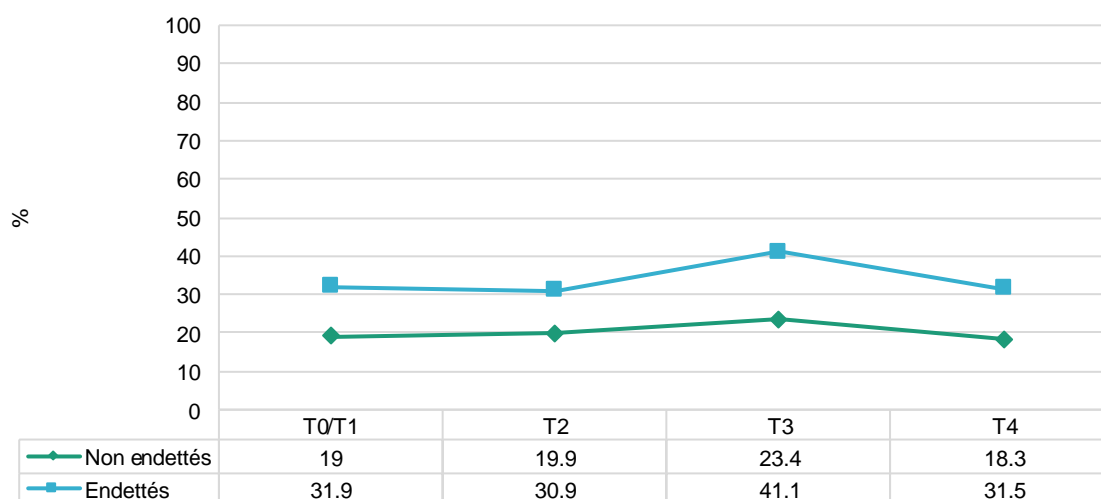
**Figure 32** Evolution du stress en fonction de l'endettement



Différence significative à toutes les vagues

Le niveau de stress des jeunes endettés est significativement plus élevé que celui des non endettés mais reste relativement stable au cours du temps avec une légère baisse à T4. Pour les non endettés, la courbe est globalement très stable, proche de 5 sur 16 (Figure 32).

Figure 33 Évolution du mal-être émotionnel en fonction de l'endettement



Différence significative à toutes les vagues

Comme pour le stress, le mal-être émotionnel est aussi significativement plus important parmi les jeunes endettés, présent chez presque un tiers d'entre eux contre environ un cinquième des non endettés. Dans les deux groupes, la courbe est stable sauf à T3 où l'on observe une augmentation qui est bien plus marquée parmi les endettés (Figure 33).

Tableau 12 Données sur les dépenses en fonction de l'endettement T0/T1

	Non endettés		Endettés		Total		p
	n	%	n	%	n	%	
<b>Ce qu'ils paient eux-mêmes (tout ou pour la plus grande partie)</b>							
Loyer et frais de logement	354	3.6	138	15.7	492	4.6	<.01
Téléphone mobile	4461	45.7	568	64.3	5030	47.2	<.01
Transports publics	2279	23.3	356	40.3	2635	24.7	<.01
Transport privé	2492	25.5	368	41.6	2860	26.8	<.01
Alimentation et boissons à l'extérieur	5063	51.8	572	64.7	5634	52.9	<.01
Prix des billets lors des sorties (cinéma, concert, etc.)	7154	73.2	695	78.7	7850	73.7	<.01
Habillement	3889	39.8	524	59.3	4413	41.4	<.01
Vacances/voyages	2523	25.8	445	50.4	2968	27.9	<.01
Cosmétique	4808	49.2	529	59.9	5337	50.1	<.01
Téléchargement de musique, CD, jeux, etc.	6121	62.7	606	68.6	6727	63.2	<.01
Appareils électroniques	4655	47.7	550	62.2	5204	48.9	<.01
Prime assurance maladie	781	0.8	241	27.3	1022	9.6	<.01



Le Tableau 12 indique qu'à T0/T1, les jeunes endettés sont significativement plus nombreux à payer partiellement ou en partie les différents items proposés dans le questionnaire. Les plus grandes différences entre les deux groupes s'observent pour le loyer et les frais de logement (3.6% vs. 15.7%, soit une prévalence plus de 4 fois plus élevée) et pour la prime d'assurance maladie (0.8% vs. 27.3%, soit 34 fois plus).

**Tableau 13** Données sur les dépenses en fonction de l'endettement à T4

	Non endettés		Endettés		Total		p
	n	%	n	%	n	%	
<b>Ce qu'ils paient eux-mêmes (tout ou pour la plus grande partie)</b>							
Loyer et frais de logement	119	8.5	20	15.9	138	9.1	<.01
Téléphone mobile	834	60.0	86	70.0	920	60.8	<.05
Transports publics	482	34.7	45	36.7	527	34.8	ns
Transport privé	612	44.1	67	54.7	680	44.9	<.05
Alimentation et boissons à l'extérieur	859	67.8	80	64.7	938	62.0	ns
Prix des billets lors des sorties (cinéma, concert, etc.)	1228	88.4	110	89.2	1338	88.5	ns
Habillement	817	58.8	86	70.2	903	59.7	<.05
Vacances/voyages	781	56.2	76	62.2	858	56.7	ns
Cosmétique	852	61.3	81	65.5	932	61.6	ns
Téléchargement de musique, CD, jeux, etc.	1044	75.1	96	77.9	1139	75.3	ns
Appareils électroniques	948	68.2	90	73.0	1038	68.6	ns
Prime assurance maladie	271	19.5	31	24.8	301	19.9	ns

Le Tableau 13 montre que quatre ans plus tard les différences entre les deux groupes diminuent et deviennent non significatives pour certains items. Ainsi, par exemple, la différence de prévalence pour les frais de loyer et logement est moins du double (8.5% vs. 15.9%) et celle liée aux primes d'assurance maladie n'est plus significative, bien qu'encore plus élevée parmi les endettés (19.5% vs. 24.8%).

**Tableau 14** Evolution de l'endettement envers qui / quel service et pour quel objet / service<sup>a</sup>

	T2 (n=141)		T3 (n=101)		T4 (n=123)	
	n	%	n	%	n	%
<b>Envers qui</b>						
Petit(e) ami(e)	22	15.4	10	9.7	16	13.1
Mère	48	33.9	30	29.6	33	27.0
Père	35	24.9	44	43.1	39	31.6
Frère / sœur	16	11.0	12	11.9	9	7.0
Autre membre de la famille	8	5.6	12	12.0	4	3.1
Ami(e)	37	26.0	36	35.5	30	24.5
Banque	29	20.3	27	26.9	7	5.9
Autre <sup>b</sup>	32	22.8	20	19.7	27	21.9
<b>Quel service ou objet</b>						
Véhicule (moto, voiture, vélo, etc.)	40	28.5	22	22.1	26	21.2
Meuble (canapé, table)	13	9.2	6	5.7	3	2.5
Appareil électroménager (frigo, cuisinière, etc.)	5	3.6	5	5.1	3	2.1
Appareil électronique (ordinateur, téléphone, etc.)	29	20.7	20	19.5	14	11.5
Loisirs (musique, sport, etc.)	26	18.9	17	16.3	13	10.9
Vacances	13	9.3	22	21.8	21	17.0
Habit	29	20.3	21	20.6	12	9.6
Bijou	7	5.0	8	8.3	1	0.4
Substance (alcool, cannabis, drogues, etc.)	14	9.9	11	10.4	9	7.0
Jeux d'argent et de hasard (casino, loterie, etc.)	3	2.4	2	1.9	1	1.1
Formation	14	10.0	12	11.8	16	12.8
Autre objet / service <sup>c</sup>	32	22.8	25	24.7	38	30.9

Dans le Tableau 14, on observe que l'endettement est surtout envers les membres de la famille, principalement les parents. Il faut quand même noter que l'endettement auprès d'une banque n'est pas négligeable à T2 (20.3%) et T3 (26.9%), mais qu'il diminue de manière importante à T4 (5.9%). Les véhicules sont la principale cause d'endettement dans les trois vagues analysées.

<sup>a</sup> Ces questions ont été posées uniquement à partir de T2

<sup>b</sup> Exemples de texte libre : assurance maladie, office des poursuites, transports publics, opérateur mobile, etc.

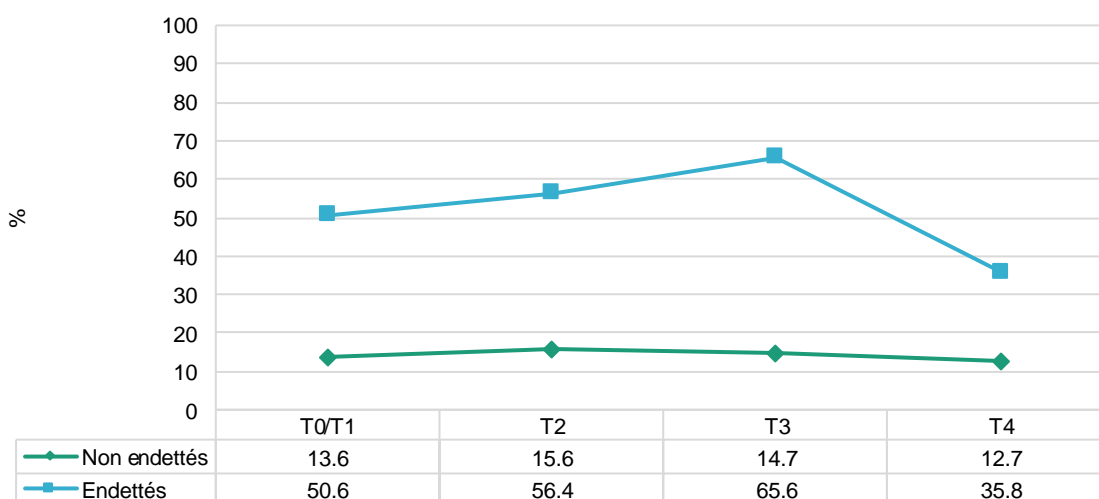
<sup>c</sup> Exemples texte libre : assurance maladie, abonnement de transports publics, loyer appartement, abonnement téléphone, taxe de l'armée, etc.

**Tableau 15 Evolution du degré d'endettement**

	T0/T1		T2		T3		T4	
	n	%	n	%	n	%	n	%
<b>Degré d'endettement</b>								
Aucune dette	9778	91.7	2550	94.8	1856	94.8	1390	91.9
< 100	47	0.4	26	0.9	10	0.5	16	1.1
100-500	446	4.2	42	1.6	33	1.7	39	2.6
501-1000	129	1.2	15	0.6	19	1.0	14	0.9
1001-2500	75	0.7	18	0.7	15	0.8	24	1.6
2501-5000	53	0.5	14	0.5	11	0.6	13	0.9
> 5000	134	1.2	26	1.0	12	0.6	17	1.1

Le Tableau 15 montre qu'à chaque vague le degré d'endettement le plus fréquemment rapporté est la catégorie de 100 à 500 francs. Cependant, la catégorie la plus élevée (au-delà de 5000 francs) est très stable dans le temps avec environ un pourcent des jeunes.

**Figure 34 Evolution des finances considérées comme insuffisantes en fonction de l'endettement**

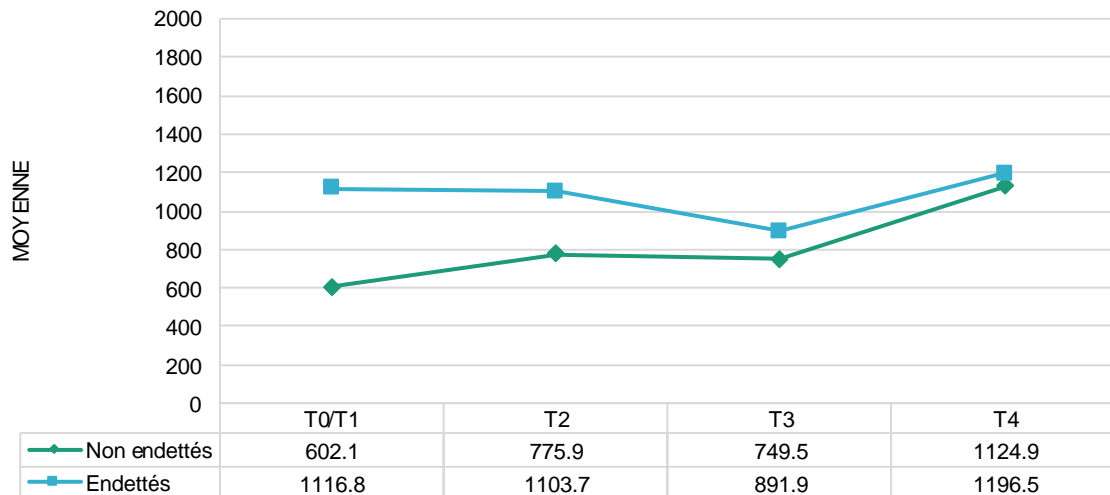


Différence significative à toutes les vagues

La Figure 34 indique un grand différentiel par rapport aux jeunes qui considèrent que l'argent dont ils disposent est insuffisant. Pour les endettés, ils représentent la moitié d'entre eux à T0/T1 (soit presque quatre fois plus que les non endettés), puis deux-tiers à T3 pour diminuer à un tiers à T4. Même si le différentiel entre endettés et non endettés est au plus bas à T4, il est encore dans un

rapport de 3 contre 1. Les non endettés maintiennent un taux relativement stable entre 12-16% pendant toute la durée de l'étude.

**Figure 35** Revenu moyen en fonction de l'endettement

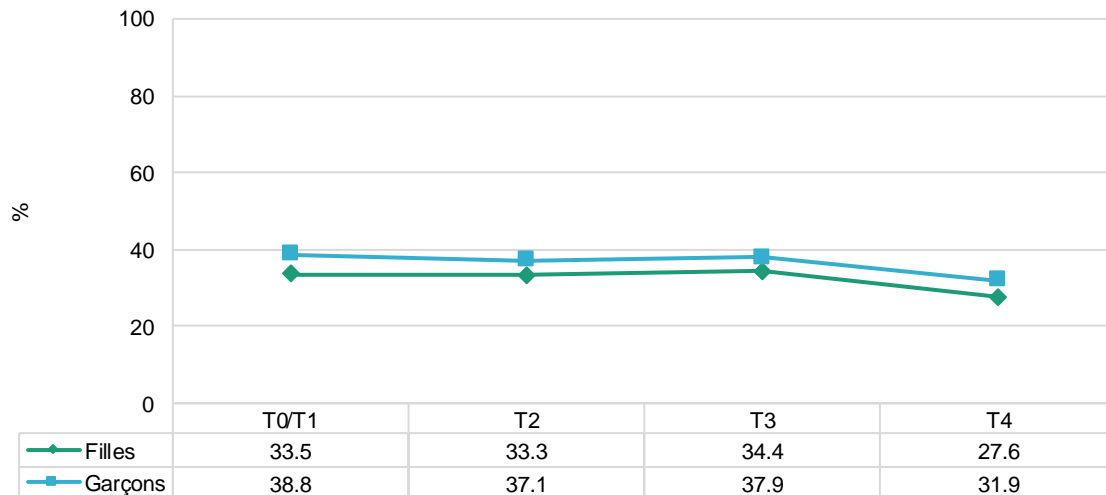


Différence significative première vague

Sur la Figure 35, on observe à T0/T1 une différence significative du revenu moyen, avec un revenu deux fois plus élevé pour les endettés par rapport aux non endettés. Cependant, cette différence disparaît progressivement et est virtuellement inexistante à T4.

## 7.2.5 Autres comportements

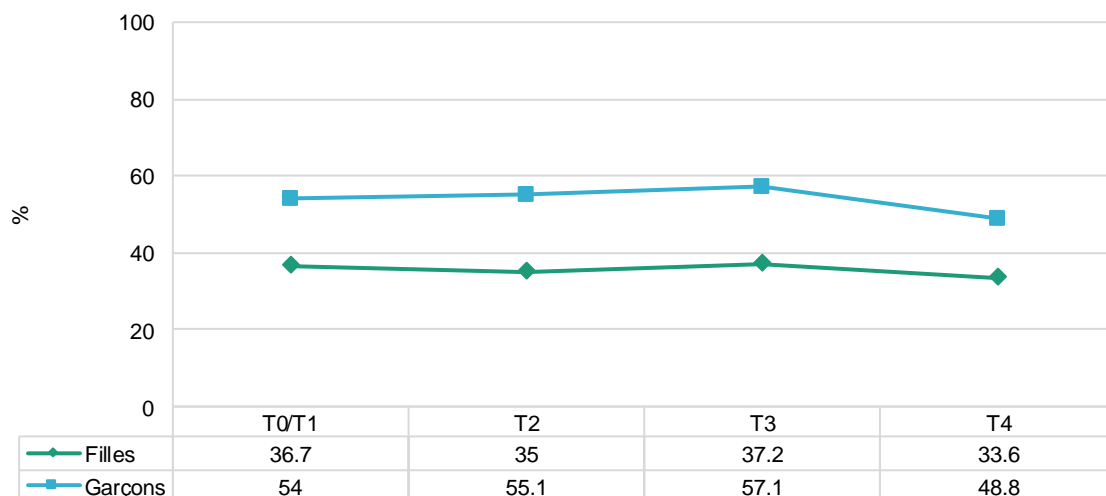
**Figure 36** Evolution du tabagisme en fonction du sexe



Différence significative à la première vague

On trouve significativement plus de garçons que de filles qui fument du tabac à T0/T1 (Figure 36). La tendance est stable pour les deux sexes de T0/T1 à T3 pour diminuer à T4. Le différentiel entre les deux sexes se maintient tout au long de l'étude, même s'il n'est plus significatif après T0/T1.

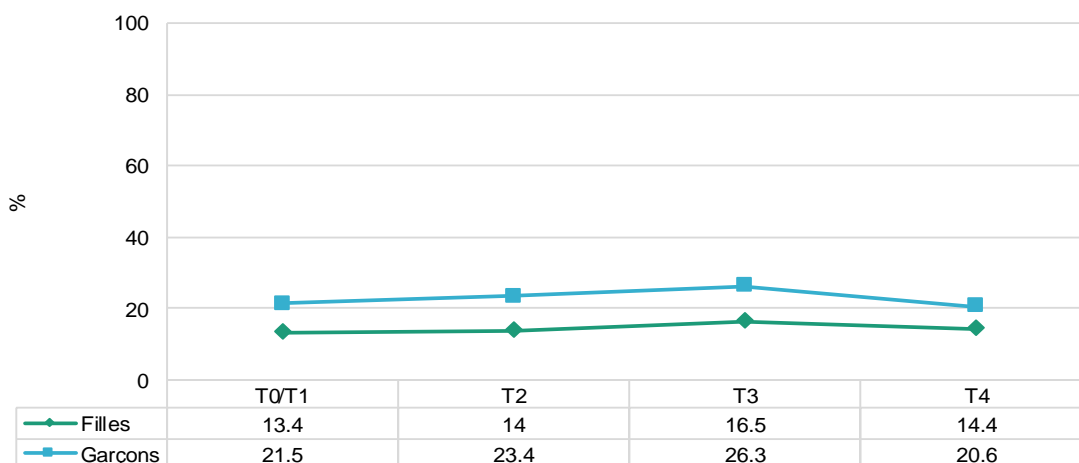
**Figure 37** Évolution des ivresses (30 derniers jours) en fonction du sexe



Différence significative à toutes les vagues

Le mésusage d'alcool (épisodes d'ivresse) est aussi significativement plus fréquent chez les garçons où, jusqu'à T3, il représente plus de la moitié des jeunes avant de diminuer juste en dessous de 50% à T4. Parmi les filles, il représente un tiers d'entre elles et reste assez stable pendant toute la période étudiée (Figure 37).

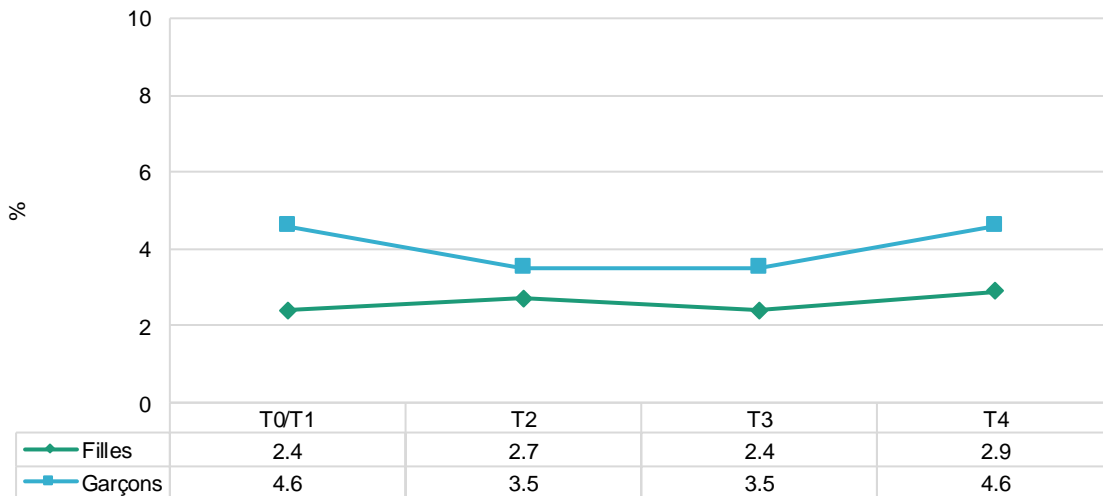
**Figure 38** Évolution du cannabis (30 derniers jours) en fonction du sexe



Différence significative toute les vagues

Comme pour les autres substances, la consommation actuelle de cannabis est rapportée significativement par plus de garçons que de filles. Parmi les garçons le taux augmente entre T0/T1 et T3 pour diminuer à T4, retournant presque au même niveau qu'à T0/T1. Pour les filles, la tendance est beaucoup plus stable malgré une légère augmentation à T3 (Figure 38).

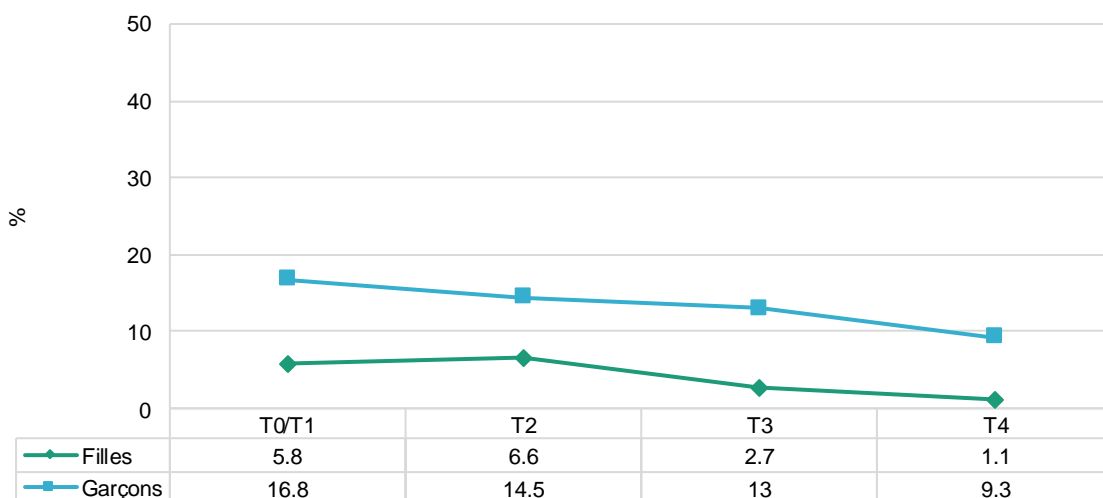
**Figure 39** Évolution des autres drogues illégales (30 jours) en fonction du sexe



Différence significative à la première vague

La consommation actuelle de drogues illégales (Figure 39) autres que le cannabis est aussi plus élevée parmi les garçons, mais la différence avec les filles n'est significative qu'à T0/T1 (où le taux des filles est la moitié de celui des garçons), ceci en raison des faibles effectifs de consommateurs. Tandis que les garçons montrent une courbe légèrement en U au cours des vagues, le taux parmi les filles reste très stable.

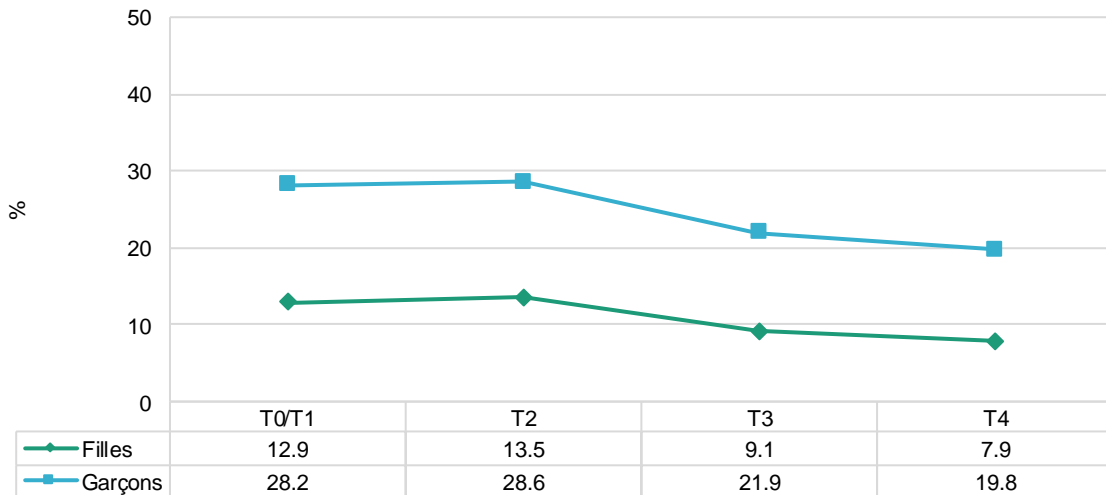
**Figure 40** Évolution des comportements violents en fonction du sexe (derniers 12 mois)



Différence significative à toutes les vagues

Pour les deux sexes le taux de comportements violents diminue au fur et à mesure que l'étude avance. Cependant, le taux des garçons est toujours significativement supérieur à celui des filles (Figure 40).

**Figure 41** Évolution des comportements antisociaux en fonction du sexe (derniers 12 mois)

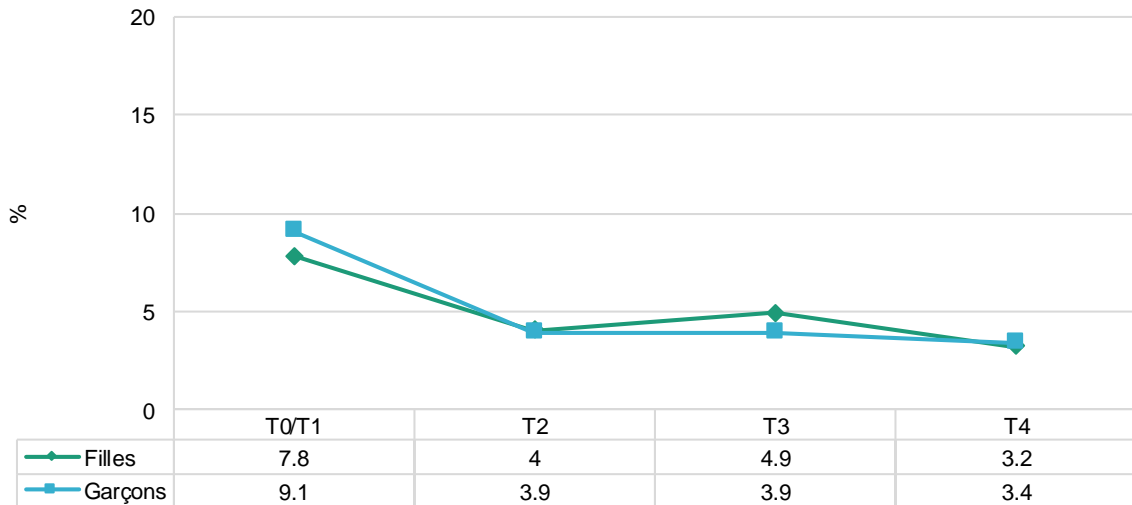


Différence à toutes les vagues

Pour les deux sexes, le pourcentage de ceux qui rapportent des comportements antisociaux est stable entre T0/T1 et T2 pour diminuer par la suite. Comme c'était le cas pour les comportements violents, ils sont significativement plus élevés chez les garçons tout au long de l'étude: le taux pour les garçons est à peu près le double de celui des filles à T0/T1 et T2, et plus que le double à partir de T3 (Figure 41).



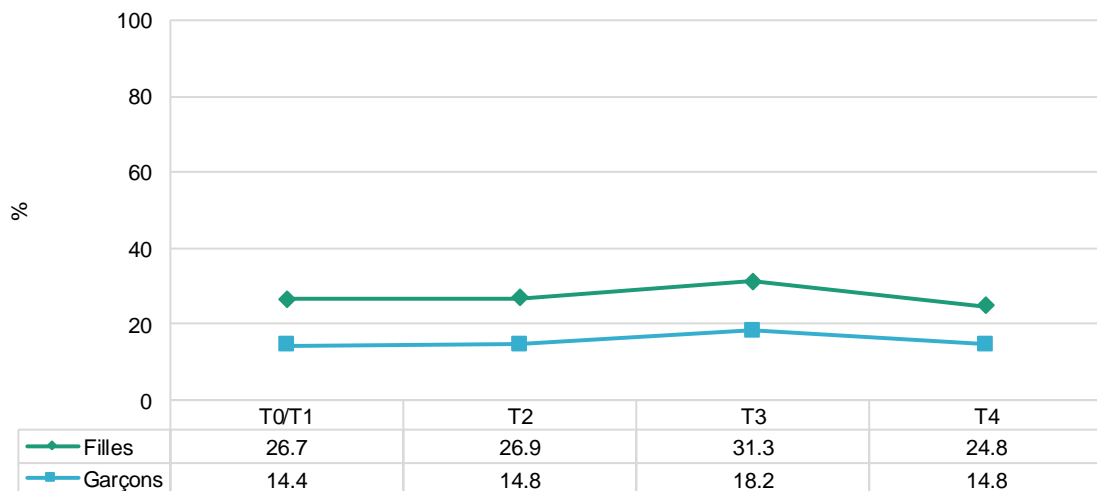
**Figure 42** Évolution de l'addiction à Internet en fonction du sexe



Différence significative à la première vague

Le risque d'addiction à Internet diminue avec l'avancée de l'étude. Entre T0/T1 et T2, ce risque diminue de moitié. Bien que les garçons rapportent un taux significativement supérieur à celui des filles à T0/T1, la différence disparaît à partir de T2 (Figure 42).

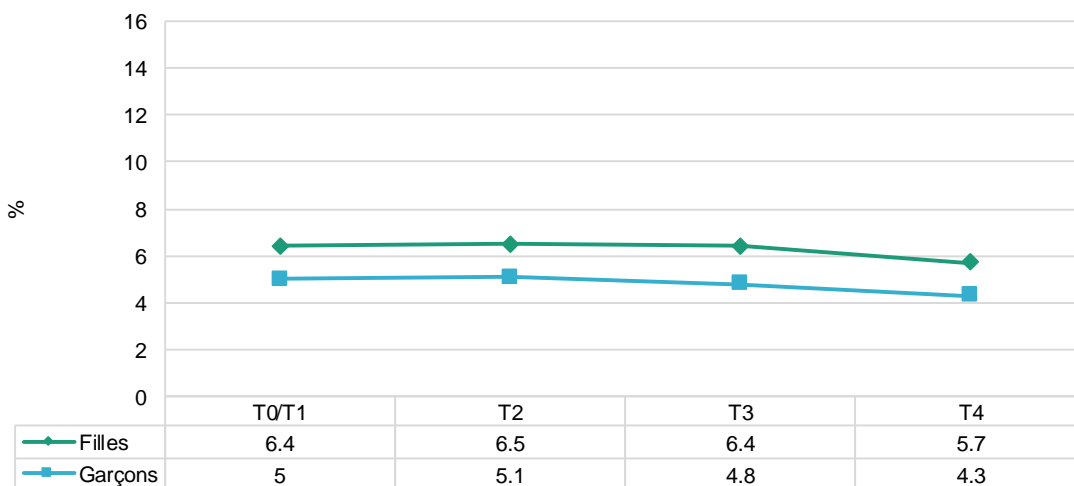
**Figure 43** Évolution du mal-être émotionnel en fonction du sexe



Différence significative à chaque vague

Les filles déclarent un taux significativement plus élevé de mal-être émotionnel que les garçons lors de toutes les vagues. Pour les deux sexes, les taux se maintiennent de manière extrêmement stable, mis à part une petite augmentation à T3 (Figure 43).

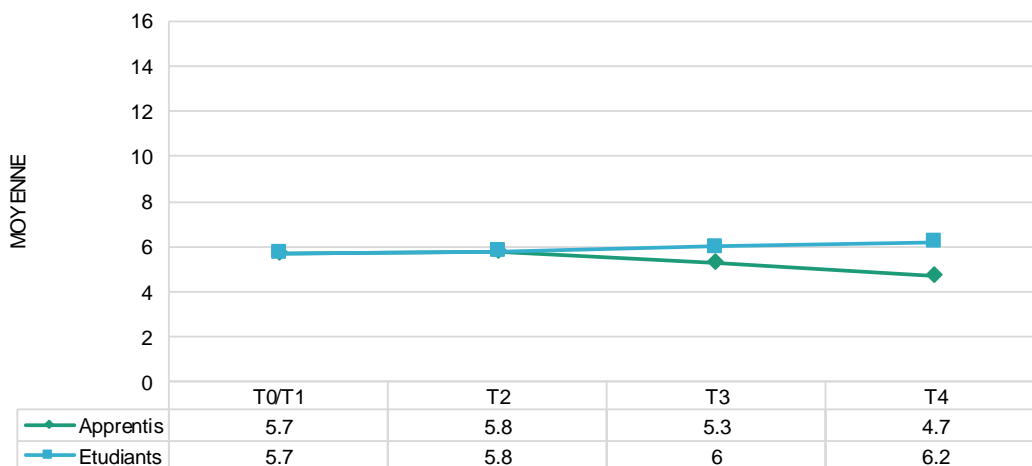
Figure 44 Évolution du stress en fonction du sexe



Différence significative à chaque vague

De manière similaire au mal-être émotionnel, les filles indiquent des taux significativement plus élevés de stress que les garçons tout au long de la période étudiée. Pour les deux sexes, les taux sont stables entre T0/T1 et T3 pour diminuer légèrement à T4 (Figure 44).

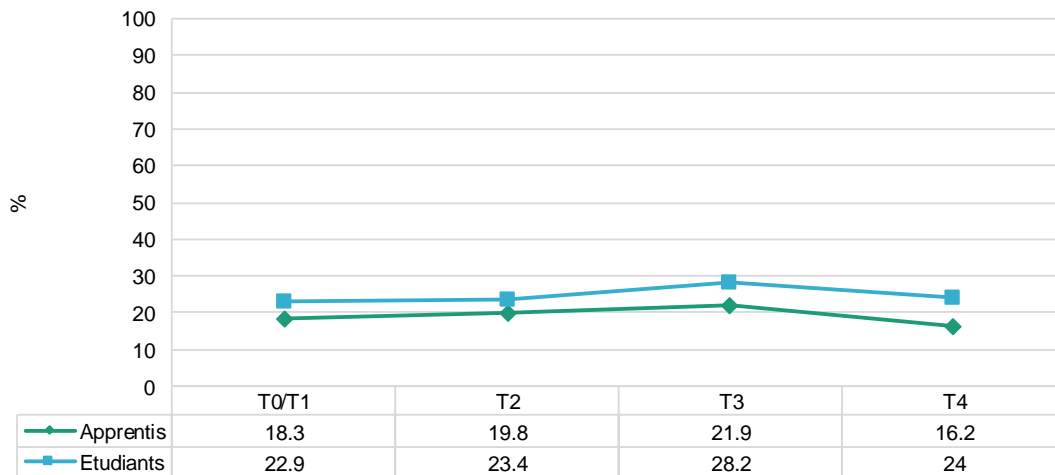
Figure 45 Évolution du stress en fonction de la filière



Différence significative aux vagues 3 et 4

À T0/T1 et T2, le niveau de stress est exactement le même chez les apprentis et les étudiants. Cependant, à partir de T3 il diminue chez les apprentis et augmente chez les étudiants, et ces différences deviennent significatives (Figure 45).

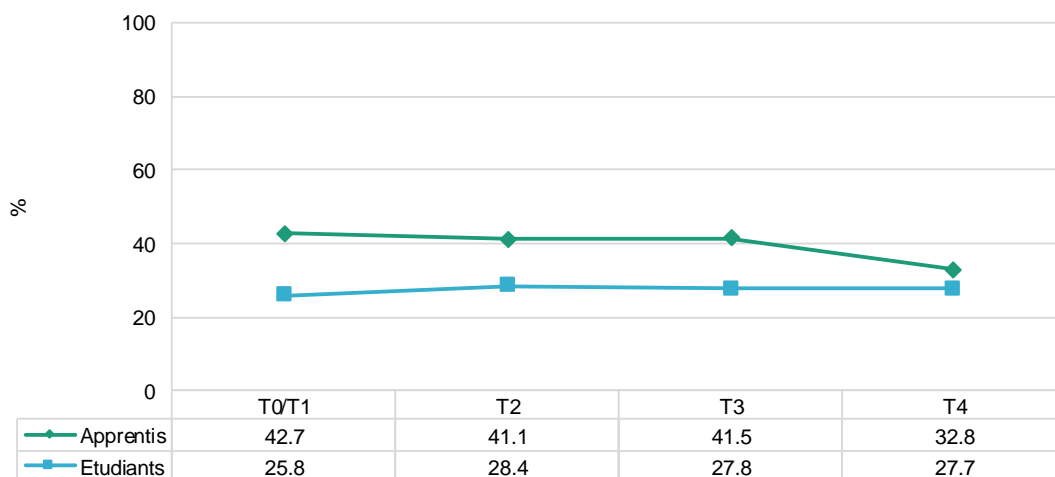
**Figure 46** Évolution du mal-être émotionnel en fonction de la filière



Différence significative à chaque vague

Tout au long de l'étude les étudiants font part de taux de mal-être émotionnel significativement plus élevés que les apprentis (Figure 46). Ce taux augmente de T1 à T3 pour diminuer à son niveau le plus bas à T4.

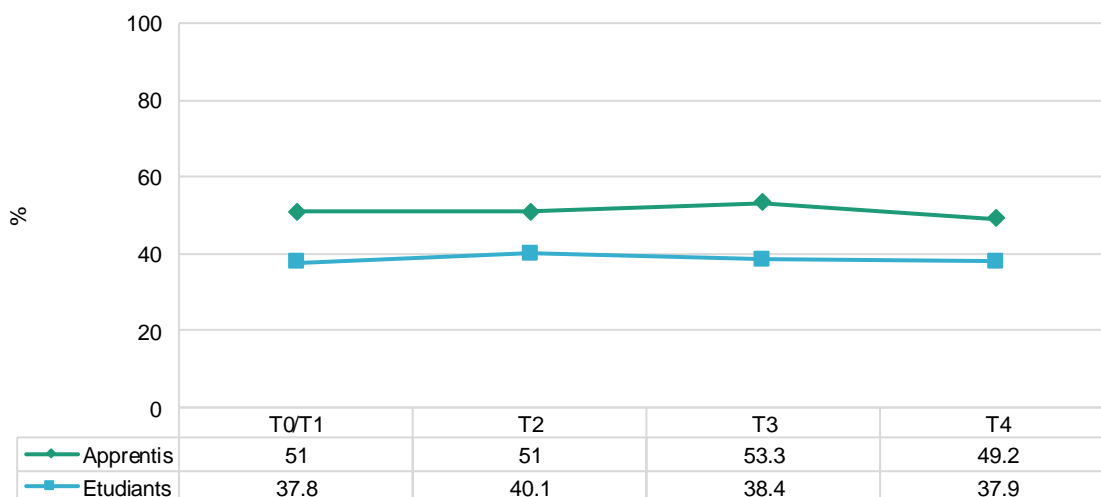
**Figure 47** Évolution du tabagisme en fonction de la filière



Différence significative aux vagues 1, 2 et 3

Lors des trois premières vagues, les apprentis indiquent des taux de tabagisme significativement beaucoup plus élevés que les étudiants. Cependant, cette différence disparaît à T4 à cause d'une diminution du tabagisme chez les apprentis. Pour les étudiants, la prévalence reste stable tout au long de la période étudiée (Figure 47).

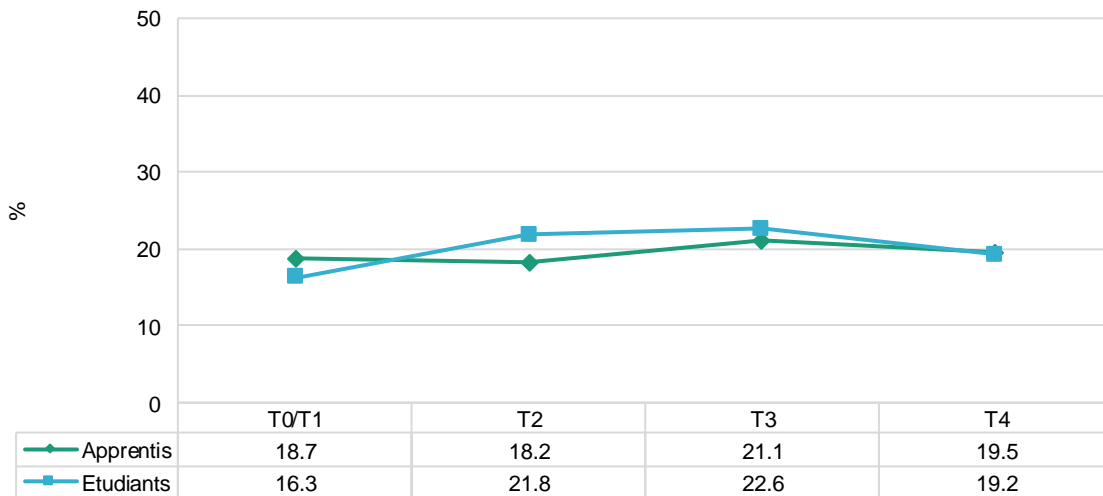
**Figure 48** Évolution des ivresses (30 derniers jours) en fonction de la filière



Différence significative à toutes les vagues

Lors de chaque vague, environ la moitié des apprentis déclarent un mésusage d'alcool, tandis que pour les étudiants le taux se maintient autour de 38%. Ces différences sont statistiquement significatives tout au long de l'étude (Figure 48).

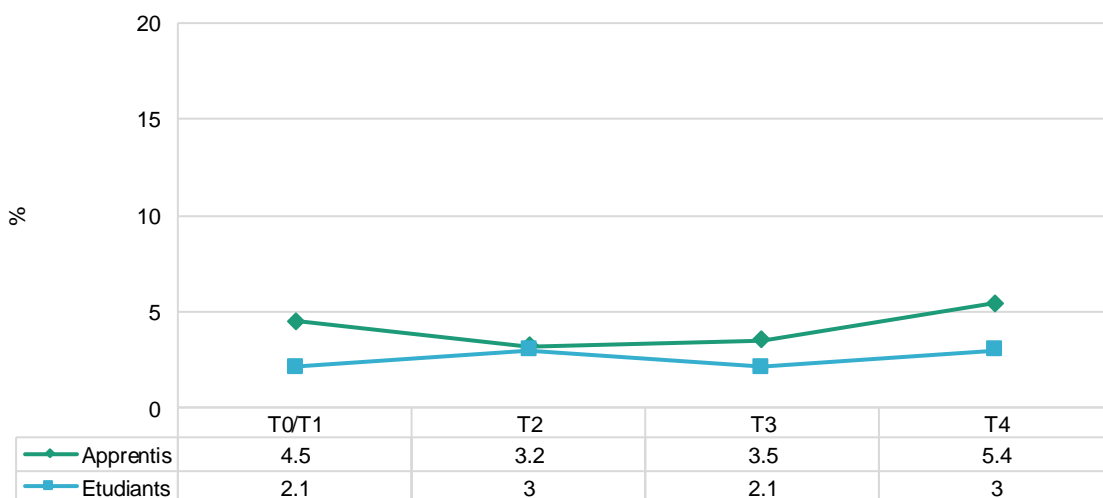
**Figure 49** Évolution de l'usage de cannabis (30 derniers jours) en fonction de la filière



Différence significative à la vague 1

À T0/T1 il y a significativement plus de consommateurs actuels de cannabis parmi les apprentis. A partir de T2, la tendance s'inverse, même si la différence n'est pas significative. À T4, il n'y a quasiment plus de différence entre les deux filières et à peu près un jeune sur cinq a consommé du cannabis lors des 30 jours précédant l'enquête (Figure 49).

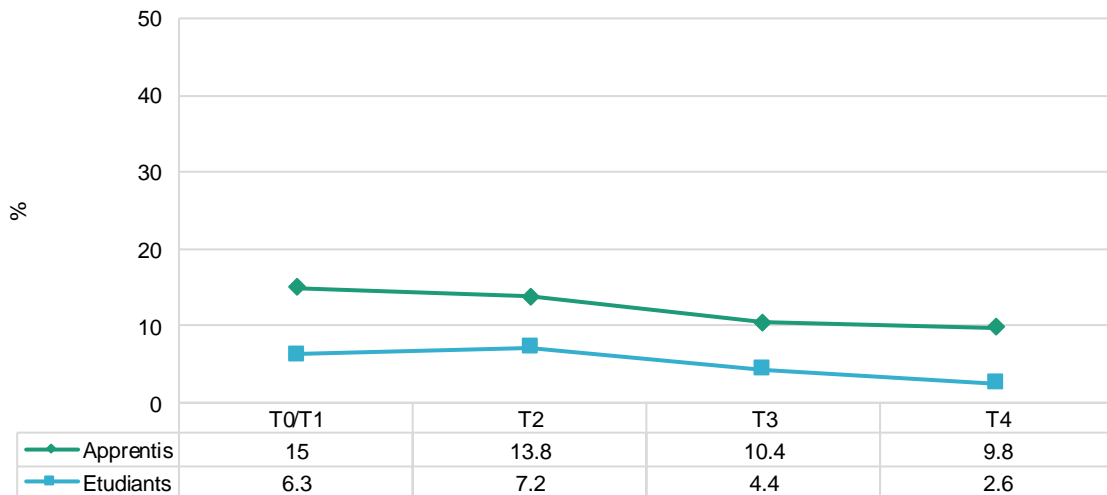
**Figure 50** Évolution des autres drogues illégales (30 derniers jours) en fonction de la filière



Différence significative à la première vague

À T0/T1, il y a significativement plus d'apprentis que d'étudiants qui ont consommé des drogues illégales autres que le cannabis pendant les 30 jours précédant l'étude. À T2 les taux sont presque identiques, mais à partir de T3 ils sont de nouveau plus élevés chez les apprentis, bien que la différence ne soit pas significative (Figure 50).

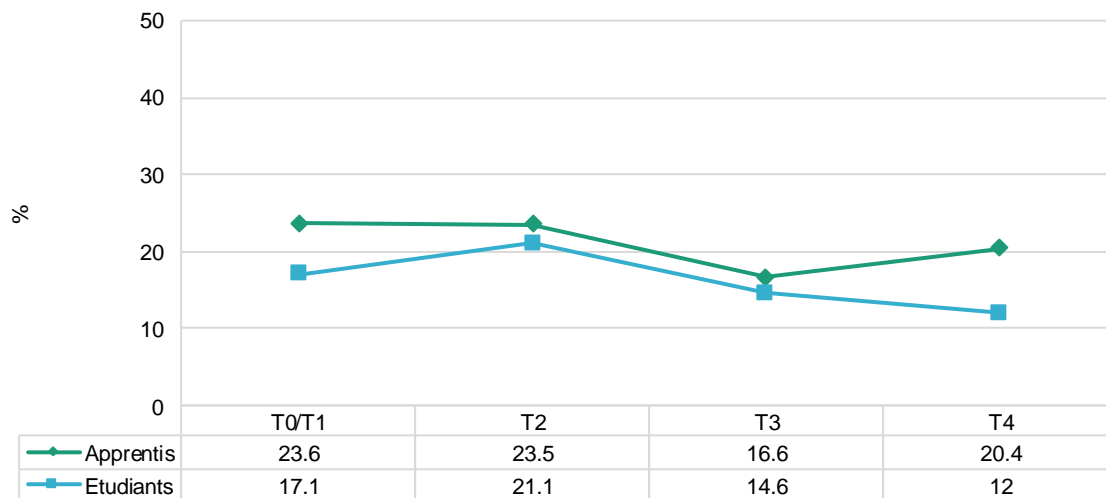
**Figure 51** Évolution des comportements violents en fonction de la filière (12 derniers mois)



Différence significative à toutes les vagues

Tout au long de l'étude, les apprentis déclarent des pourcentages significativement plus élevés de comportements violents que les étudiants. Parmi les apprentis ces taux diminuent de manière sensible au fur et à mesure que l'étude avance tandis que chez les étudiants il augmente légèrement à T2 pour diminuer ensuite de manière importante (Figure 51).

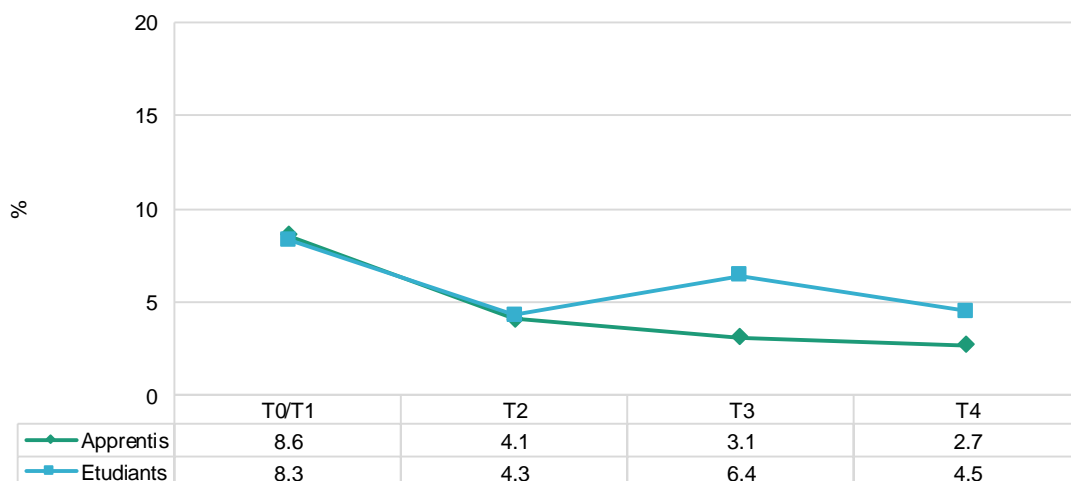
**Figure 52** Évolution des comportements antisociaux en fonction de la filière (12 derniers mois)



Différence aux vagues 1 et 4

On trouve significativement plus d'apprentis que d'étudiants qui déclarent avoir des comportements antisociaux à T0/T1. À T2, l'augmentation de ces comportements parmi les étudiants fait que la différence ne soit plus significative, ce qui se maintient à T3 même si les taux pour les deux filières diminuent. À T4 le taux des étudiants continue de diminuer tandis que celui des apprentis remonte, ce qui se traduit à nouveau par une différence significative entre les deux groupes. Il faut cependant noter que la prévalence chez les apprentis à T4 est plus basse que celle rapportée à T0/T1 (Figure 52).

**Figure 53** Évolution de l'addiction à Internet en fonction de la filière



Différence significative à la vague 3

À T0/T1 et T2, on n'observe virtuellement pas de différence entre apprentis et étudiants par rapport au risque d'addiction à Internet. Toutefois, l'augmentation auprès des étudiants à T3 combinée avec la poursuite de la diminution chez les apprentis fait que la différence devient significative. La diminution à T4 (plus marquée parmi les étudiants) rend la différence de nouveau non significative (Figure 53).



# 8

# Discussion



## 8 Discussion

De manière globale, les jeunes Fribourgeois qui ont participé à l'étude vont bien. Cependant, il faut quand même se poser la question de savoir si ceux qui vont le mieux sont également ceux qui sont le plus susceptibles d'avoir répondu de manière régulière à nos questionnaires. Il faut aussi être conscient que notre étude se centre sur les jeunes en formation post-obligatoire, c'est-à-dire ceux qui, d'une manière ou d'une autre, ont un plan pour leur futur professionnel. Il est donc possible que si notre étude avait inclus les jeunes qui n'ont pas suivi de formation ou qui ont abandonné leur formation post-obligatoire, les résultats auraient été un peu différents. Toutefois, notre étude se centre sur ce que font la grande majorité des jeunes en Suisse après l'école obligatoire : continuer à se former.

La participation des jeunes aux jeux d'argent et de hasard augmente avec l'âge et on observe une diminution des non-joueurs au cours des vagues. Le pic des joueurs (problématiques ou pas) se produit à T3 pour commencer à diminuer après. Cependant, la différence entre les sexes est très importante par rapport aux joueurs problématiques: tandis que chez les filles le taux devient extrêmement bas à T4 (1%), chez les garçons il est encore de 7.5%, c'est-à-dire, un jeune sur 13. D'autres auteurs<sup>39-41</sup> concluent aussi que les garçons sont plus enclins au jeu, comme c'est le cas pour la grande majorité des comportements à risque. La question est de savoir si cette tendance à la diminution que l'on observe à T4 est un pas en direction du taux de prévalence de joueurs problématiques que l'on observe chez les adultes, taux qui en Suisse se situe entre 0.8% et 2.2%<sup>42, 43</sup>. Ainsi, pour les garçons, le taux de joueurs problématiques est environ 3 à 5 fois plus élevé que chez les adultes.

Au terme de l'enquête, environ 5% des participant-e-s ont été considérés comme des joueurs à risque ou problématiques, soit plus du double des taux retrouvés parmi les adultes. Néanmoins, en suivi longitudinal, c'est environ 10% des participant-e-s qui peuvent être considérés comme des joueurs réguliers et qui présentent davantage de problèmes. Grâce à ce suivi longitudinal et aux trajectoires de jeux que nous avons pu présenter, nous avons pu constater que les jeux d'argent faisaient partie d'un processus dynamique et non linéaire chez les jeunes, tout comme les autres comportements à risque.

Certains auteurs<sup>41</sup> ont décrit que les migrants présentaient une association plus forte avec le jeu problématique, ce qui n'est pas le cas dans notre échantillon. Nous n'avons pas trouvé de différence non plus par rapport à leur perception d'être de moins bons élèves, tandis qu'une étude européenne<sup>44</sup> associait les jeux d'argent avec le fait de sécher les cours.

Le taux global de joueurs à risque/problématiques est similaire à celui retrouvé dans deux études espagnoles auprès d'adolescent-e-s (âge moyen 15 ans) qui était de 5.2%<sup>45, 46</sup> et d'une étude grecque parmi les 13-17 ans (5.6%)<sup>40</sup>. En revanche, ce taux est plus bas que celui rapporté parmi les 11-19 ans en Roumanie (11.1%)<sup>47</sup> et plus élevé que parmi les 12-18 ans en Allemagne (1-7%-2.2%)<sup>41</sup>. Dans ce sens, tant une étude sud-coréenne chez les 13-17 ans qu'une étude italienne parmi les 15-19<sup>48</sup> ont aussi trouvé des taux de joueurs problématiques plus bas (1.1% et 2.7-3.6%, respectivement)<sup>39</sup> que les nôtres. Une étude suisse auprès des conscrits (18-22 ans) signale un taux

plus élevé de joueurs problématiques (10.8%) bien qu'en utilisant un instrument de mesure différent de celui utilisé dans notre étude<sup>49</sup> et en limitant l'étude aux jeunes hommes nés en Suisse.

Nous avons pu générer quatre groupes de joueurs selon leur évolution au fil du temps. Mis à part les non-joueurs qui sont toujours majoritaires (sauf à T3 parmi les garçons quand ils descendent à 48%) les joueurs occasionnels passent rarement à un jeu problématique et, la plupart du temps, s'ils le font c'est pour une courte période. Les joueurs réguliers, par contre, sont ceux qui deviennent le plus souvent des joueurs problématiques de manière plus stable et des durées plus prolongées. Les joueurs sur le tard sont les plus difficiles à évaluer, car leur participation aux jeux d'argent et de hasard commence plus tard que chez leurs pairs, ce qui nous donne moins de recul au vu du design de l'étude GenerationFree.

Contrairement à ce que nous avons supposé, les jeux d'argent sur Internet restent très stables au cours des quatre vagues avec des taux autour de 11-13%. Cependant, tandis qu'ils diminuent globalement entre la première et la dernière vague chez les filles (de 5.5% à 3.9%), ils augmentent parmi les garçons (de 13.9% à 17.4%). Ces jeux restent toutefois minoritaires. Par contre, une étude menée auprès des 16 ans dans 33 pays européens trouvait un taux de prévalence des jeux en ligne (16%) très similaire aux jeux hors-ligne (18.5%)<sup>44</sup>.

Les jeunes interrogés dans le groupe de discussion sur le fait que les jeux en ligne étaient très bas n'ont pas montré d'étonnement considérant qu'Internet était trop dangereux pour ce genre de transactions.

*Parce que je pense tout le monde sait que c'est un peu tous des arnaqueurs sur Internet, pas prendre le risque et tout, c'est trop cramé sur Internet que c'est fake (faux) [...]. Surtout qu'ils demandent plein de trucs qu'on n'a pas forcément, des cartes de crédit et tout, tout ça, je pense pas qu'un gosse de 15 ans il a ça, donc laisse tomber. (Fille, 16 ans)*

Au vu de l'évolution rapide d'Internet, il se peut que certains résultats de notre étude débutée durant l'année scolaire 2014-2015 nécessitent d'être réévalués, notamment par rapport à la définition des activités en ligne. Nous devons rester prudents quant à la manière dont les jeunes ont peut-être considéré et défini les jeux d'argent en ligne. L'ultra connectivité qui est offerte aujourd'hui par certains médias, notamment les smartphones, peut entraîner des difficultés à réaliser quand ils-elles sont connecté-e-s ou pas à Internet. Il se peut donc que certaines applications n'aient pas été considérées comme des applications de jeux d'argent en ligne. Certains jeunes interrogés lors du groupe focus ont d'ailleurs clairement distingué les sites Internet des applications smartphone surtout les jeux du type *pay-to-win* qui sont gratuits mais peuvent mener à des micro transactions pour gagner des vies ou améliorer ses personnages.

*Non c'est juste un moyen de financer les créateurs du jeu. (Garçon, 17 ans).*

*Moi je différencie, mais après ça peut aussi être un risque aussi l'application, mais je trouve c'est quand même plus sûr l'application parce qu'on voit les résultats, les notes, les étoiles, on voit les commentaires des gens mais après sur le Net c'est plus facile à tricher. (Fille, 16 ans)*

Pour certains, les applications permettraient même d'assurer un certain contrôle du contenu et des transactions qu'Internet ne pouvait pas offrir.

*Sur Instagram, Apple, etc. enfin ils doivent quand même contrôler, parce c'est des grandes entreprises, y a quand même plein des gens qui utilisent. Si on découvre qu'ils ont arnaqué des gens bah ça fait un peu limite ils peuvent payer des amendes chères, alors que si par exemple tu as regardé un film en streaming y aura plein de pubs qui vont apparaître c'est des arnaques etc., mais ils ont rien à perdre parce que de toute façon c'est déjà illégal ce qu'ils font. (Fille, 16 ans)*

Globalement, ce sont les joueurs réguliers qui présentent les taux de prévalence les plus élevés des autres comportements à risque étudiés, ce qui corrobore l'idée que les comportements à risque ont des causes communes ou des facteurs de risque corrélés. Plusieurs études<sup>45, 48, 50</sup> ont aussi trouvé une association entre le jeu problématique et la consommation de tabac, alcool et cannabis et avec d'autres comportements à risque<sup>51</sup>. D'autres ont confirmé l'association avec l'usage de substances mais pas avec le cannabis<sup>44</sup>. Néanmoins, comparé aux problèmes de substances, il est plus difficile de mettre en évidence une addiction aux jeux d'argent par rapport à l'absence de symptômes visibles<sup>52</sup>. Le fait que les jeux d'argent soient perçus par les parents comme un des comportements les moins problématiques des adolescent-e-s par rapport aux autres comportements<sup>53</sup> peut également expliquer cette difficulté de repérage et le manque de sensibilisation. Cependant, cette perception semble également se retrouver chez certains jeunes. Dans le cadre du groupe de discussion que nous avons mené au terme de l'enquête, si certains jeunes ont considéré que ce serait intéressant d'intégrer les jeux d'argent dans la prévention, d'autres ont considéré que ce n'était pas une problématique très présente chez les jeunes.

*Moi je pense qu'on fait quand même de la prévention pour les contraceptifs, les drogues, etcetera, et en soi les jeux d'argent c'est aussi une problématique sinon vous auriez pas fait ce sondage je pense. Il faudrait quand même en parler au moins une fois à l'école ou à la maison ce serait pas une mauvaise chose. Histoire de faire de la prévention parce qu'en soi à l'école on en a jamais parlé et on parle toujours plus d'alcool et de ce genre de choses. (Fille, 16 ans)*

*Moi je trouve que c'est pas très grave en soi, enfin il y a rien de très grave à faire des jeux d'argent, jusque-là on n'a jamais eu trop de problèmes, les gens ils jouent parce qu'ils aiment jouer et c'est pas comme si ce qu'ils faisaient était illégal. Aller au casino tu peux le faire si tu aimes ça tu le fais, c'est pas comme si tu te droguais ou comme si tu avortais tout le temps, donc pour moi c'est pas un truc de ouf de faire des jeux d'argent. (Fille, 16 ans)*

En général, les taux de pratique des différents jeux d'argent restent stables au cours de l'étude à l'exception des loteries et des paris qui reste le type de jeu le plus fréquemment rapporté et qui augmente de 10 points entre T0/T1 et T4. C'est aussi le seul type de jeu plus fréquemment pratiqué par les filles que par les garçons. D'autres études<sup>45</sup> ont aussi trouvé que les loteries sont le jeu le plus fréquent parmi les jeunes. Parmi les loteries, ce sont les billets à gratter qui sont systématiquement présentés ayant le plus haut de taux. Ces billets ont la particularité de pouvoir être achetés dès l'âge de 16 ans pour un montant qui reste abordable pour un jeune (2.- CHF). De

plus, lorsque les distributeurs sont en libre-service, aucun contrôle n'est effectué et le contrôle social n'est alors pas ou moins présent.

*Moi je pense aussi parce que c'est plus accessible, y'a juste à aller dans un kiosque et prendre des billets à gratter alors que pour aller au casino, faut avoir l'âge, faut aussi trouver où y'en a un, enfin y'en a qu'un alors c'est moins accessible que les jeux à gratter. (Fille, 16 ans)*

De plus, l'immédiateté du potentiel gain et la simplicité du concept semblent attirer particulièrement les jeunes.

*Ouais pis les jeux à gratter c'est aussi un principe simple enfin plus simple que d'aller au casino ou de savoir jouer du poker [...]. Quand c'est réel, quand t'as ton billet à gratter, tu sais, tu le vois, tu sais ce que c'est, alors que sur Internet tu te rends pas forcément compte de tout ce qu'il y a derrière et les conditions et tout ça, c'est un peu moins explicite que si tu l'as en réel. (Fille, 16 ans)*

Certains considéraient également que c'était le type de jeux qui offrait les plus grandes chances de gagner.

*Je pense y'en a vraiment certains qui doivent essayer un ou deux pour essayer comment c'est et puis que c'est là que tu as la plus probabilité en jeux d'argent de gagner une certaine somme. Bon après vu qu'on a une certaine somme on a envie de rejouer et là on perd. (Garçon, 17 ans)*

Par rapport aux types de jeu, lors du groupe de discussion, il s'est avéré que les jeunes ont commencé à discuter des jeux d'argent uniquement dans le cadre du casino.

- *Intervenante : Si je vous demande de définir ce qu'est un jeu d'argent...*
- *Poker, Black Jack... (Garçon, 20 ans)*
- *Au casino! (Fille, 16 ans)*
- *A Las Vegas! (Garçon, 17 ans)*
- *Moi je pense qu'on parle souvent du casino parce que c'est quand même un élément central...Enfin c'est une référence globale en fait quand on parle de jeux d'argent. (Fille, 16 ans)*

Les jeux d'argent en ligne et surtout les jeux d'argent informel tels que des paris entre amis n'avaient pas été considérés comme des jeux d'argent à proprement parlé.

*Ah sur Internet aussi...ok ! (Garçon, 20 ans)*

En effet, pour certains, le fait que ce ne soient que des petits montants qui étaient avancés dans ce genre de jeux ne permettait pas de les considérer comme des jeux d'argent.

- *Intervenante : mais alors vous les incluez dans les jeux d'argent ?*
- *Non. Poker entre potes, pas vraiment. C'est pas souvent des grands montants. [...] Pas des gros montants ouais, des petits montants. Pas se ruiner non plus parce que sinon...c'est cool de jouer, mais si y'a un petit truc à la fin c'est mieux. (Garçon, 20 ans)*

*Bon après si c'est des petits paris entre potes de 5 francs, 20 francs ça va mais si c'est des grosses sommes genre de 200-100 francs alors que tu as rien à la base c'est chaud.  
(Fille, 16 ans)*

Tant pour les jeux d'argent et de hasard que pour les autres comportements à risque étudiés (sauf l'usage excessif d'Internet), les apprentis présentent des taux de prévalence supérieurs à ceux des étudiants. Afin d'éviter la stigmatisation de ce collectif, trois raisons peuvent expliquer cette différence. La première est que les apprentis sont plus âgés que les étudiants et majoritairement des garçons. Hors, nous savons que les comportements à risque augmentent avec l'âge chez les jeunes et sont beaucoup plus fréquents chez les garçons. La deuxième raison est que, en moyenne, les apprentis ont plus d'argent à disposition que les étudiants parce qu'ils reçoivent un salaire. Il est connu que le fait d'avoir plus d'argent à disposition peut mener à plus de comportements à risque, notamment l'usage de substances (même si à T4 les taux se rapprochent beaucoup entre les deux filières). Dans le même sens, une étude européenne<sup>44</sup> a décrit moins de jeux d'argent lorsqu'il y avait une restriction de l'argent donné par les parents. Finalement, à cause de leur travail sur le terrain, les apprentis sont exposés au monde adulte à un plus jeune âge, ce qui peut les inciter à adopter plus rapidement un comportement et des pratiques d'adultes.

En revanche, pour les problèmes de type psychologique comme le bien-être émotionnel ou le stress, les étudiants vont moins bien que les apprentis. Ces différences semblent commencer à être plus marquées à T3 et, pour le stress, surtout à T4. On dirait que la fin des études a des enjeux différents selon que l'on finit les études post-obligatoires pour entrer dans le monde du travail (cas de la plupart des apprentis à T3) ou pour poursuivre ses études au niveau tertiaire (cas de la plupart des étudiants à T4).

L'analyse par sexe donne des résultats semblables. Ainsi, les garçons prennent plus de risques que les filles de manière globale (l'exception étant l'usage d'Internet où ils sont au même niveau), tandis que les filles rapportent bien plus souvent du stress ou un mal-être émotionnel. Ahuja et al.<sup>51</sup> ont aussi trouvé une association entre le jeu et la dépression, mais seulement chez les filles.

L'endettement des jeunes est minoritaire et représente à peu près un jeune sur 13. Les garçons sont plus nombreux à se déclarer endettés que les filles, mais la différence entre sexes diminue à T4. Dans la même ligne, on observe bien plus d'endettés parmi les apprentis, mais la différence avec les étudiants diminue de manière très marquée à T4. Selon la définition d'une dette, il se peut que nos chiffres soient légèrement conservateurs. En effet, certains jeunes pourraient considérer qu'une dette qui resterait dans le cadre de l'entourage ne serait pas une véritable dette à proprement parler.

Comparés à leurs pairs, les jeunes endettés se caractérisent par le fait d'être plus âgés, en apprentissage, des moins bons élèves, d'un niveau socioéconomique plus bas, nés à l'étranger, issus d'une famille dont les parents ne sont plus ensemble et n'habitent plus avec leurs parents. Les jeunes en Suisse ont une proportion de retard des paiements supérieure à celle du reste de la population<sup>54</sup>. De même, comme signalé dans nos résultats, il s'endettent principalement auprès de la famille (surtout les parents) et très peu auprès des banques<sup>54</sup>. Le début d'un endettement pourrait être lié à une forme de prise d'indépendance vis-à-vis de la famille, car les frais liés aux véhicules privés, au loyer et aux assurances maladie sont ceux qui semblent marquer la plus grande

différence avec les non endettés. Ce résultat s'est vérifié dans le groupe de discussion avec une phrase transitoire lors de l'obtention d'un premier salaire. Ce résultat met en avant le besoin d'apprendre aux jeunes comment faire et gérer un budget, ainsi que de les sensibiliser aux prêts.

*Ça dépend quel âge jeune quoi, mais les apparts les voitures tout ça, à partir du moment où on a un vrai travail ou un apprentissage ça va vite, 18 ans, 19 ans, 20 ans... il faut payer l'appart, la voiture tout ça...comme c'est tous des prêts parce qu'on va pas payer d'un coup, il faut rembourser. (Garçon, 20 ans)*

Les jeunes endettés rapportent un niveau de stress et un niveau de mal-être émotionnel plus élevés que les non-endettés. Le lien entre l'endettement, le stress et la santé mentale chez les jeunes adultes a déjà été décrit dans la littérature<sup>55</sup>. Il semblerait que l'endettement reste difficile à discuter et que, tout comme l'addiction au jeu, une telle situation serait difficilement repérable.

*Bon en parler si tu es endetté c'est une certaine honte je pense donc tu en parles pas, je pense que ça peut se voir dans ton comportement aussi si t'es souvent avec la personne au bout d'un moment je pense que ça peut quand même se voir, juste si tu lui proposes d'aller boire un verre ben je sais pas mais elle peut pas forcément payer ou elle sera toujours derrière son argent, c'est dans les petites choses je pense que ça peut se voir. (Fille, 16 ans)*

Plusieurs de nos résultats ont démontré un changement significatif entre T3 et T4. La dernière vague, T4, a été particulière par rapport aux apprentis. En effet, la plupart des apprentis ont terminé leur formation à T3, après avoir suivi un apprentissage de 3 années. Les changements de taux pourraient ainsi être expliqués par le fait que notre échantillon comportait moins d'apprentis, un changement qui n'a peut-être pas pu être entièrement corrigé à l'aide des pondérations utilisées. Une phase transitoire pourrait également expliquer ces changements : pour certains, l'année scolaire 2017-2018 a marqué la fin de leur formation et l'entrée dans une phase de transition. De manière générale, toutes les phases de transition dans la vie sont des étapes qui peuvent mener à davantage de vulnérabilité. Il apparaît donc important que des études soient également menées dans ces phases, notamment au niveau de la gestion de leurs finances et des moyens qui peuvent être pris en considération pour les améliorer.



# 9

## **Conclusions- Recommandations**



## 9 Conclusions - Recommandations

Les jeux d'argent et de hasard chez les jeunes sont encore peu fréquents, mais certains sous-groupes sont spécialement à risque et devraient être visés en priorité par la prévention. Étant donné qu'une grande proportion de joueurs adultes indiquent avoir commencé à jouer pendant l'adolescence <sup>41</sup>, les interventions préventives doivent commencer dès le jeune âge. Cependant, une revue Cochrane récente <sup>56</sup> n'a pas trouvé d'étude publiée sur la prévention du jeu chez les moins de 18 ans.

On observe globalement que dans la population générale les jeux d'argent et de hasard ne sont pas considérés comme un comportement à risque chez les jeunes, même si ce comportement est perçu plus négativement chez les adultes <sup>57</sup>. Les potentiels dangers auxquels peuvent mener les jeux d'argent semblent encore relativement peu connus.

*Après sur Internet il y a certains jeux d'argent qui sont interdits en Suisse, du coup c'est qu'il y a quand même un souci mais je me rends pas trop compte du danger en fait je pense... (Fille, 18 ans)*

Il est ainsi nécessaire de sensibiliser la population, jeunes, parents et professionnels, par rapport aux effets négatifs potentiels et aux risques de cette pratique, surtout parce que ce sont les sous-groupes les plus à risque (les hommes, les jeunes et les joueurs) qui ont une vision plus positive des jeux d'argent <sup>57</sup>. Lors de la présentation des résultats de cette étude, une médiatrice d'une école ayant participé à l'enquête avait notamment proposé d'intégrer les jeux d'argent dans des cours de mathématiques afin de discuter les probabilités de gain et conscientiser les jeunes.

Une réflexion devrait être menée relative à l'impact de la publicité / influenceurs sur le niveau de conscience des jeunes par rapport aux risques qui peuvent être engendrés par les jeux d'argent. La discussion autour de la publicité pour les cigarettes notamment, dans un but de protection des jeunes, pourrait être étendue à d'autres domaines tels que le jeu. Dans ce sens, Caritas Fribourg <sup>58</sup> cite la pression sociale pour inciter à jouer. Les jeunes rencontrés lors du groupe de discussion ont parlé des réseaux sociaux, notamment à travers des influenceurs, de la télévision et des affiches publicitaires.

*Là il y en a beaucoup sur Snap (Snapchat) des gens [...] qui disent abonnez-vous à lui, l'argent c'est facile à rentrer plein de trucs comme ça sur Snap [...]. (Fille, 16 ans)*

*Moi jusqu'à maintenant j'ai surtout vu à la télé et puis sur des sites pas très officiels par exemple sur Jeux.fr même sur ce genre de site on voit souvent des pubs dans leur bannières, jeux.fr c'est un site prisé par les enfants et du coup c'est quand même assez choquant qu'ils mettent ce genre de pub sur ces sites. (Fille, 16 ans)*

*Moi j'ai vu une publicité à la télé assez récemment, c'était Bravo Lotto il me semble, qui promettait qu'on pouvait gagner de l'argent sans donner le moindre centime si on téléchargeait l'application. (Garçon, 16 ans)*

*On voit dans les grandes villes par exemple sur les panneaux d'affichage des pubs pour les casinos. (Fille, 16 ans)*

Les jeux d'argent et de hasard sont corrélés à d'autres comportements à risque comme l'usage de substances. Une prévention commune avec d'autres comportements à risque est donc possible<sup>56</sup>. Cependant, la majorité des jeunes hommes suisses indiquent n'avoir jamais reçu d'information sur le jeu problématique et ignorer l'existence de centres de traitement<sup>49</sup>.

Les professionnels de la santé peuvent jouer un rôle clé dans le dépistage des joueurs à risque et problématiques. Néanmoins, ils ne semblent pas le faire de manière systématique et leurs connaissances par rapport aux traitements adéquats et les centres où les envoyer sont rares<sup>59</sup>. Il est donc nécessaire de former ces professionnels au dépistage et au traitement de ces patients. Ceci pourrait s'appliquer aussi aux enseignants, qui discutent très peu du sujet du jeu excessif avec leurs élèves<sup>58</sup>.

À cet âge, les jeux d'argent ne semblent pas mener à l'endettement mais plutôt l'endettement au jeu, comme une manière facile de gagner de l'argent et payer les dettes. Le lien entre ces deux problématiques doit être approfondi.

*Je pense que ça va dans ce sens. En soi quand tu es endetté, les jeux d'argent c'est presque une issue pour se sauver de l'endettement et quand on joue aux jeux d'argent après justement il y a ce risque d'endettement. (Fille, 16 ans)*

Les programmes de prévention de l'endettement devraient tenir compte de cette possibilité. Comme indiqué par Caritas Fribourg<sup>58</sup>, il est nécessaire d'apprendre aux jeunes comment faire un budget et gérer leur argent, notamment par rapport au crédit à la consommation, surtout parmi les apprentis. Il y a donc une nécessité d'éducation financière à l'école<sup>54</sup>.

Le taux d'endettement dans ce groupe d'âge (~6%) est relativement bas, mais nos données n'incluent pas les jeunes qui n'ont pas suivi de formation après l'école obligatoire et qui représentent, globalement, 27% des personnes endettées<sup>60</sup> et sont ceux qui ont la prévalence d'endettement la plus élevée quand on les compare par niveau de formation<sup>61</sup>. L'endettement diminue à mesure que le niveau de formation augmente<sup>61</sup>. De ce point de vue, il est possible que notre étude (qui n'inclut que les jeunes suivant une formation post-obligatoire) sous-estime la prévalence réelle. Il est aussi possible que certains emprunts auprès des parents pour lesquels il n'y a pas d'urgence à rembourser (ou même pas besoin de les rembourser) ne soient pas considérés comme des dettes par les jeunes, ce qui sous-estimerait encore plus la prévalence. Il faut quand même noter que plus de la moitié des personnes endettées (58%) ont un degré secondaire II (CFC)<sup>60</sup>, comme remarqué dans nos résultats où les apprentis se retrouvent plus fréquemment parmi les endettés que les étudiants. Cependant, comme indiqué dans d'autres études menées en Suisse auprès de la population générale<sup>60</sup>, nous avons aussi trouvé que l'endettement est plus fréquent parmi les hommes suisses, bien que pour l'OFS<sup>61</sup> les jeunes non suisses qui n'habitent pas avec leurs parents ont des taux de crédit ou emprunt plus élevés que les jeunes d'origine suisse. Le service ou objet le plus fréquemment cité pour s'endetter est un véhicule, ce qui coïncide avec les résultats de l'OFS<sup>61</sup> où le leasing pour un véhicule est la cause la plus fréquente de demande de crédit de la part des jeunes.

Nous avons observé dans nos résultats que les jeunes ayant quitté le domicile familial ont plus de risques d'être endettés, et que cela se manifeste surtout avec des différences très importantes par rapport à payer le loyer ou la prime d'assurance maladie. D'autres études en Suisse <sup>61</sup> ont aussi indiqué que les jeunes (18-29 ans) n'habitant plus avec leurs parents ont plus de chances d'avoir des crédits ou des emprunts que ceux qui habitent avec leurs parents et d'être à risque d'endettement sévère.

Les jeux sur Internet qui incitent à acheter de moyens pour avancer plus vite ou améliorer la performance devraient être analysés de manière plus approfondie pour voir quelle est l'influence qu'ils peuvent avoir comme porte d'entrée vers les jeux d'argent.

Les jeunes qui ne sont pas en formation (et donc potentiellement plus fortement à risque) n'ont pas été inclus dans cette étude. Ceci peut impliquer, d'un côté, une sous-estimation du taux de prévalence des jeux d'argent et donc de la gravité du problème, et de l'autre, le besoin d'étudier cette population spécifique de jeunes.

Il existe encore une limite très floue autour de ce qu'est véritablement un jeu d'argent et de hasard, que cela soit pour les jeunes eux-mêmes, mais aussi pour les professionnels amenés à travailler avec les jeunes et à agir en qualité d'acteurs de prévention. Il est absolument indispensable de mieux définir ces jeux, notamment par rapport aux nouvelles problématiques telles que les jeux *free-to-play* ou les *loot-boxes* dont les concepteurs utilisent ce flou, et de les rattacher à un cadre légal.



# 10

## Références





## 10 Références

- 1 Suris J-C, Barrense-Dias Y, Berchtold A. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2015
- 2 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris J-C. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg 2015-2016. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2016
- 3 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris J-C. La problématique des jeux d'argent chez les jeunes du canton de Fribourg 2016-2017 : résultats transversaux et longitudinaux. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2017
- 4 Barrense-Dias Y, Berchtold A, J-C. S. La problématique des jeux d'argent chez les jeunes du canton de Fribourg 2017-2018 : résultats transversaux et longitudinaux : rapport intermédiaire. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2018
- 5 Barrense-Dias Y, Berchtold A, Suris J-C. La problématique des jeux d'argent chez les jeunes du canton de Fribourg 2018-2019 : résultats transversaux et longitudinaux (à paraître). Lausanne: Unisanté, Centre universitaire de médecine générale et santé publique, 2019
- 6 Winters KC, Stinchfield RD, Fulkerson J. Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*. 1993 1993/03/01;9(1):63-84. Available from: <https://doi.org/10.1007/BF01019925>
- 7 Boudreau B, Poulin C. The South Oaks Gambling Screen-revised Adolescent (SOGS-RA) revisited: a cut-point analysis. *J Gambl Stud*. 2007 Sep;23(3):299-308.
- 8 Olason DT, Sigurdardottir KJ, Smari J. Prevalence Estimates of Gambling Participation and Problem Gambling among 16–18-year-old Students in Iceland: A Comparison of the SOGS-RA and DSM-IV-MR-J. *Journal of Gambling Studies*. 2006 2006/03/01;22(1):23-39. Available from: <https://doi.org/10.1007/s10899-005-9001-5>
- 9 Skokauskas N, Satkeviciute R. Adolescent pathological gambling in Kaunas, Lithuania. *Nordic journal of psychiatry*. 2007;61(2):86-91.
- 10 Welte JW, Barnes GM, Tidwell MC, Hoffman JH. Association between problem gambling and conduct disorder in a national survey of adolescents and young adults in the United States. *The Journal of adolescent health : official publication of the Society for Adolescent Medicine*. 2009 Oct;45(4):396-401.
- 11 Suris J, Akre C, Petzold A, Berchtold A, Simon O. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Neuchâtel. . Lausanne: IUMSP, 2011
- 12 Suris J, Flatz A, Akre C, Berchtold A. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Berne. . Lausanne: IUMSP, 2012
- 13 Rossow I, Hansen MB, Storvoll EE. Changes in youth gambling after the removal of slot machines in Norway. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*. 2013;30(4):317-30. Available from: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2478/nsad-2013-0024>
- 14 Kristiansen SG, Jensen SM. Prevalence and correlates of problematic gambling among Danish adolescents. *International Journal of Social Welfare*. 2014;23(1):89-99. Available from: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/ijsw.12021>

- 15 Buja A, Lion C, Scioni M, Vian P, Genetti B, Vittadello F, et al. SOGS-RA gambling scores and substance use in adolescents. *Journal of behavioral addictions*. 2017;6(3):425-33.
- 16 González-Roz A, Fernández-Hermida JR, Weidberg S, Martínez-Loredo V, Secades-Villa R. Prevalence of problem gambling among adolescents: a comparison across modes of access, gambling activities, and levels of severity. *Journal of gambling studies*. 2017;33(2):371-82.
- 17 Andrie EK, Tzavara CK, Tzavela E, Richardson C, Greydanus D, Tsolia M, et al. Gambling involvement and problem gambling correlates among European adolescents: results from the European Network for Addictive Behavior study. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*. 2019 May 6.
- 18 Yücel M, Whittle S, Youssef GJ, Kashyap H, Simmons JG, Schwartz O, et al. The influence of sex, temperament, risk-taking and mental health on the emergence of gambling: a longitudinal study of young people. *International Gambling Studies*. 2015;15(1):108-23.
- 19 Dussault F, Brendgen M, Vitaro F, Carbonneau R, Boivin M, Tremblay RE. Co-morbidity between gambling problems and depressive symptoms: A longitudinal perspective of risk and protective factors. *Journal of gambling studies*. 2016;32(2):547-65.
- 20 Allami Y, Vitaro F, Brendgen M, Carbonneau R, Lacourse É, Tremblay RE. A longitudinal empirical investigation of the pathways model of problem gambling. *Journal of gambling studies*. 2017;33(4):1153-67.
- 21 Allami Y, Vitaro F, Brendgen M, Carbonneau R, Tremblay RE. Identifying at-risk profiles and protective factors for problem gambling: A longitudinal study across adolescence and early adulthood. *Psychology of Addictive Behaviors*. 2018;32(3):373.
- 22 Brooks GA, Clark L. Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*. 2019 2019/09/01/;96:26-34. Available from: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460318315077>
- 23 RTBF. Jeux vidéo: la fin des "loot boxes" pour les joueurs belges. 2019 [cited 2019 27 août]; Available from: [https://www.rtf.be/info/societe/detail\\_jeux-video-la-fin-des-loot-boxes-pour-les-joueurs-belges?id=10134289](https://www.rtf.be/info/societe/detail_jeux-video-la-fin-des-loot-boxes-pour-les-joueurs-belges?id=10134289).
- 24 Le Parlement suisse. Jeux vidéo. Prévenir les abus des microtransactions apparentées aux jeux d'argent. 2018 [cited 2019 27 août]; Available from: <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaeft?AffairId=20183570>.
- 25 Kim HS, Wohl MJA, Salmon MM, Gupta R, Derevensky J. Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors. *Journal of Gambling Studies*. 2015 2015/12/01;31(4):1819-31. Available from: <https://doi.org/10.1007/s10899-014-9511-0>
- 26 Gambling Commission. Young people and gambling 2016: A research study among 11-15 year olds in England and Wales. Birmingham: Gambling Commission, 2016
- 27 Baechele C, Castillo K, Straßburger K, Stahl-Pehe A, Meissner T, Holl RW, et al. Is disordered eating behavior more prevalent in adolescents with early-onset type 1 diabetes than in their representative peers? *International Journal of Eating Disorders*. 2014;47(4):342-52.
- 28 De Wit M, Pouwer F, Gemke RJ, Delemarre-Van De Waal HA, Snoek FJ. Validation of the WHO-5 Well-Being Index in adolescents with type 1 diabetes. *Diabetes care*. 2007;30(8):2003-6.
- 29 Cohen S, Kamarck T, Mermelstein R. A global measure of perceived stress. *Journal of health and social behavior*. 1983:385-96.
- 30 Grob A, Lüthi R, Kaiser FG, Flammer A, Mackinnon A, Wearing AJ. Berner fragebogen zum wohlbe finden jugendlicher (BFW). *Diagnostica*. 1991;37(1):66-75.

- 31 Gniech G, Oetting T, Brohl M. Untersuchungen zur Messung von "Sensation Seeking." [Studies on Measuring Sensation Seeking] Bremer Beiträge zur Psychologie. Institut für Psychologie und Kognitionsforschung der Universität Bremen. 1993.
- 32 Pawlikowski M, Altstötter-Gleich C, Brand M. Validation and psychometric properties of a short version of Young's Internet Addiction Test. *Computers in Human Behavior*. 2013;29(3):1212-23.
- 33 Straus MA, Hamby SL, Boney-McCoy SUE, Sugarman DB. The Revised Conflict Tactics Scales (CTS2): Development and Preliminary Psychometric Data. *Journal of Family Issues*. 1996 1996/05/01;17(3):283-316. Available from: <https://doi.org/10.1177/019251396017003001>
- 34 Felix ED, Sharkey JD, Green JG, Furlong MJ, Tanigawa D. Getting precise and pragmatic about the assessment of bullying: the development of the California Bullying Victimization Scale. *Aggressive behavior*. 2011 May-Jun;37(3):234-47.
- 35 Ang RP, Goh DH. Cyberbullying among adolescents: the role of affective and cognitive empathy, and gender. *Child psychiatry and human development*. 2010 Aug;41(4):387-97.
- 36 Lucia S, Stadelmann S, Ribeaud D, Gervasoni J-P. Enquêtes populationnelles sur la victimisation et la délinquance chez les jeunes dans le canton de Vaud (Raisons de santé 250 Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2015
- 37 Lopez-Fernandez O. Short version of the Smartphone Addiction Scale adapted to Spanish and French: Towards a cross-cultural research in problematic mobile phone use. *Addict Behav*. 2017 Jan;64:275-80.
- 38 Halpin B. Multiple Imputation for Categorical Time Series. *The Stata Journal*. 2016 2016/09/01;16(3):590-612. Available from: <https://doi.org/10.1177/1536867X1601600303>
- 39 Kang K, Ok JS, Kim H, Lee KS. The Gambling Factors Related with the Level of Adolescent Problem Gambler. *Int J Environ Res Public Health*. 2019 Jun 14;16(12). Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31207895>
- 40 Anagnostopoulos DC, Lazaratou H, Paleologou MP, Peppou LE, Economou M, Malliori M, et al. Adolescent gambling in greater Athens area: a cross-sectional study. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*. 2017 Nov;52(11):1345-51. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28894886>
- 41 Giralt S, Muller KW, Beutel ME, Dreier M, Duvén E, Wolfling K. Prevalence, risk factors, and psychosocial adjustment of problematic gambling in adolescents: Results from two representative German samples. *J Behav Addict*. 2018 Jun 1;7(2):339-47. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29865866>
- 42 Bondolfi G, Osiek C, Ferrero F. Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatr Scand*. 2000;101(6):473-5. Available from: PM:10868471
- 43 Bondolfi G, Jermann F, Ferrero F, Zullino D, Osiek C. Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psychiatr Scand*. 2008;117(3):236-9. Available from: PM:18241304
- 44 Molinaro S, Benedetti E, Scalese M, Bastiani L, Fortunato L, Cerrai S, et al. Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: first results from the 2015 ESPAD study. *Addiction*. 2018 Oct;113(10):1862-73. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/29806197>
- 45 Martinez-Loredo V, Grande-Gosende A, Fernandez-Artamendi S, Secades-Villa R, Fernandez-Hermida JR. Substance Use and Gambling Patterns Among Adolescents: Differences

- According to Gender and Impulsivity. *J Gambli Stud.* 2019 Mar;35(1):63-78. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/30604031>
- 46 Gonzalez-Roz A, Fernandez-Hermida JR, Weidberg S, Martinez-Loredo V, Secades-Villa R. Prevalence of Problem Gambling Among Adolescents: A Comparison Across Modes of Access, Gambling Activities, and Levels of Severity. *J Gambli Stud.* 2017 Jun;33(2):371-82. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27785589>
- 47 Lupu V, Lupu IR. Romanian National Prevalence Study - problem and pathological gambling in children and adolescents. *Clujul Med.* 2018 Oct;91(4):435-40. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/30564020>
- 48 Buja A, Lion C, Scioni M, Vian P, Genetti B, Vittadello F, et al. SOGS-RA gambling scores and substance use in adolescents. *J Behav Addict.* 2017 Sep 1;6(3):425-33. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/28783970>
- 49 Tomei A, Tichelli E, Ewering N, Nunweiler-Hardegger S, Simon O. A Descriptive Study of Gambling Among Emerging Adult Males in French-Speaking Switzerland. *J Gambli Stud.* 2015 Sep;31(3):607-20. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24584952>
- 50 Sharp A, Young MS, Moore KA. Relationship Between Substance Use, Bullying, and Other Delinquent Behaviors Among High School Students: a Secondary Analysis of the Florida Youth Substance Abuse Survey. *J Behav Health Serv Res.* 2019 Feb 15. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/30771065>
- 51 Ahuja M, Cunningham-Williams R, Werner KB, Bucholz KK. Risk Factors Associated With Gambling Involvement among a National Sample of African American and European American Young Adults. *J Subst Abus Alcohol.* 2018;6(3). Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/30443591>
- 52 Philibert A, Morel G, Pignolo L, Cattacin S. Le processus d'endettement dans le jeu excessif. D'une revue de la littérature à l'élaboration d'un modèle. Genève: Université de Genève, 2017
- 53 Brezing C, Derevensky JL, Potenza MN. Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic Internet use. *Child and adolescent psychiatric clinics of North America.* 2010 Jul;19(3):625-41.
- 54 Henchoz C, Wernli B. L'endettement des jeunes est-il supérieur à celui des adultes en Suisse? *La Vie Economique.* 2012:53-6.
- 55 Sweet E, Nandi A, Adam EK, McDade TW. The high price of debt: household financial debt and its impact on mental and physical health. *Soc Sci Med.* 2013 Aug;91:94-100. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23849243>
- 56 MacArthur G, Caldwell DM, Redmore J, Watkins SH, Kipping R, White J, et al. Individual-, family-, and school-level interventions targeting multiple risk behaviours in young people. *Cochrane Database Syst Rev.* 2018 Oct 5;10:CD009927. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/30288738>
- 57 Inglin S, Gmel G. Beliefs about and attitudes toward gambling in French-speaking Switzerland. *J Gambli Stud.* 2011 Jun;27(2):299-316. Available from: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20700757>
- 58 Renevey J. Sensibilisation des jeunes à l'endettement et au jeu excessif: rapport final pour l'année scolaire 2019-2019. Fribourg: Caritas Fribourg, 2019

- 59 Achab S, Chatton A, Khan R, Thorens G, Penzenstadler L, Zullino D, et al. Early detection of pathological gambling: betting on GPs' beliefs and attitudes. *Biomed Res Int.* 2014;2014:360585. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25243136>
- 60 (CSP) CSP. Dossier de Presse. Halte au surendettement. Centre Soicla Protestant, 2019 14 mars 2019. (Dossier de Presse)
- 61 OFS. Endettement des jeunes. Analyses complémentaires de l'endettement des jeunes adultes. Neuchâtel: Office Fédéral de la Statistique, Août 2012



# 11

## Annexe 1 :

# Questions et réactions





# 11 Annexe 1: Questions et réactions

## 11.1 Médiateurs-médiatrices 21 mai 2019

Qu'en est-il de la perception des participant-e-s dans les questions? Distinguent-ils vraiment ce qui se fait sur Internet, ce qu'est un jeu d'argent, etc.? Problématique de la limite floue et du manque de sensibilisation.

Comparaisons par rapport aux adultes? Existe-t-il des études qui ont suivi des jeunes jusqu'à l'âge adulte, suivi de cette phase de transition et même après?

Et le gaming (sans forcément avoir un lien avec l'argent), pourquoi est-ce que cette problématique n'a pas été intégrée dans cette étude?

Analyses en séparant étudiants et apprentis pour voir si le pic de T3 se voit chez les deux ou pas. Apprentis qui finissent en 3 ans.

Les médiateurs ont l'impression que ce n'est pas un problème dans leur école, comment toucher cette population qui ne vient pas les voir?

Sensibiliser les jeunes, mais aussi les parents -> ils ont aussi leur perception !

Effet sur les résultats scolaires? On a une variable sur le fait de se considérer comme mauvais, moyen ou bon et il semblerait que les joueurs problématiques se perçoivent davantage comme mauvais élèves à T4 qu'avant, impacterait donc sur les résultats?

Hypothèse pourquoi il y a plus de garçons? Ils prennent plus de risque de manière générale, ils cherchent plus de sensation et il existe certainement un lien avec le gaming en général (porte d'entrée?). Mais les filles, elles font moins de gaming / jeux vidéo mais si on leur demande si elles jouent sur une application, il y en a davantage.

Quelles pourraient être les recommandations pour les écoles concrètement? Mesures à mettre en place?

- Apprendre à faire un budget
- Sensibiliser aux jeux d'argent – montrer que ce n'est pas un moyen facile de se faire de l'argent
- En parler ou en tout cas ouvrir la discussion par une question pour montrer une ouverture / personne ressource sensibilisée à cette thématique, ainsi qu'à l'endettement -> se montrer ouvert si jamais

Eventuellement intégrer cette problématique dans un cours de mathématiques lors des probabilités -> utilisation de données / graphiques de cette étude pour en discuter.

Intéressés par les autres problèmes, autres comportements à risque.

En ce qui concerne la diminution d'Internet, est-ce qu'il s'agit d'une tendance générale ? On ne sait pas encore, il faut explorer ce qu'il y a derrière. Une des hypothèses serait un report sur le casino. On ne sait pas non plus si les jeunes jouent sur certaines applications smartphone sans considérer qu'il s'agit de jeu sur Internet.

Est-ce que cela concerne des jeux où l'on paie et où on peut gagner de l'argent ? En principe oui, mais la limite est très floue. Ex. lootbox

Le résultat pour la violence est de 15% sur environ 1700, est-ce que c'est qu'ils y sont confrontés ou qu'ils ont eux-mêmes ces comportements ? C'est qu'ils ont eux-mêmes ces comportements.

Quel comportement est le plus fort parmi les différents comportements analysés ?

Ils sont tous important. Durant le post-obligatoire, il n'y a pas de changement, on voit par contre une diminution à la fin parce que ce sont peut-être des jeunes qui changent de vie. La littérature montre également que cela change à ce moment-là. Ce que l'on voit aussi, c'est que les jeux d'argent sont liés à tout ça.

10-15% des jeunes ont des problèmes, ce sont toujours les mêmes jeunes.

Y a-t-il des corrélations entre les comportements à risque ?

Cette question a été approfondie en 2014 et on a trouvé qu'ils sont tous corrélés sauf Internet et le cannabis, mais on ne sait pas pourquoi.

Il faut également faire attention car dans cette étude, on a « les bons ».

Pour le stress, est-ce qu'il existe des comparaisons avec d'autres pays par exemple ?

Ils sont en-dessous de la moyenne, mais c'est normal qu'ils aient un peu de stress.

Est-ce que les joueurs problématiques sont plus stressés que les autres ?

Dans tous les domaines, les joueurs problématiques sont plus que les autres.

Une hypothèse sur la différence ville-campagne ?

La grande hypothèse, c'est qu'en Suisse, il est difficile de dire si on habite en ville ou en campagne.

## 11.2 Soirée de clôture 28 mai 2019

Les jeux vidéo sont effrayants, c'est une course à la gagne. Ils investissent de l'argent dès la 4e primaire. Fort Night est aussi très dangereux. C'est perfide, il faut acheter comme les autres. Tel copain a acheté les armes telles et telles.

Comment les jeunes paient-ils pour ces jeux ? Ils utilisent des cartes prépaïd disponibles dans les kiosques. Si on leur demande s'ils utilisent les cartes des parents, il n'est pas rare qu'ils répondent : oui, avec leur accord.

Est-ce qu'on peut vraiment qualifier ces jeunes de « problématiques » ? Car ils sont encore aux études. Effectivement, on a les « bons », non seulement ceux qui sont scolarisés, mais de plus ceux qui ont répondu plusieurs fois. C'est la « crème de la crème ».

Il est intéressant d'aller voir au CO, les jeunes jouent de plus en plus et ils vont au kiosque acheter des cartes pour les lootbox, pour quelques francs !

Est-ce que la recherche a permis de faire de la prévention ? Il n'y a pas eu de prévention via la recherche, non. Maintenant, il faudrait sensibiliser les professeurs, les parents, les professionnels.

Il serait intéressant d'analyser s'il y a une différence entre les filières d'apprentissage.

Les jeunes à la marche ne sont pas ceux qui s'endettent le plus. Les joueurs les plus endettés sont ceux qui ont le plus de moyens, car ils peuvent emprunter.

L'endettement semble commencer quand les jeunes partent de chez leurs parents.

Attention, on a tendance à stigmatiser les apprentis.

