

« Mon ado, les jeux et les réseaux sociaux »

Résultats de l'enquête menée à Genève et en Valais auprès des parents d'adolescents

novembre 2015

Pascale Schalbetter
Collaboratrice scientifique Addiction Valais


ADDICTION | VALAIS
SUCHT | WALLIS


RNVP
PRÉVENTION JEUX



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

Nos remerciements vont à tous les parents domiciliés à Genève et en
Valais qui ont pris la peine de bien vouloir répondre au questionnaire
de l'étude. Nous remercions également les différents professionnels
qui ont collaboré à l'enquête et à son bon déroulement.

Novembre 2015

Table des matières

Introduction	3
Contexte de l'enquête	
Les parents : une cible de choix pour la prévention	
Quelques chiffres	
Objectifs de l'étude	
Références	
Description de l'enquête	6
Méthode	
Echantillonnage	
Participation à l'enquête	
Questionnaire	
Résultats	7
Description de l'échantillon	
Thème 1. Communication parentale à l'égard des jeux et des réseaux sociaux (Q1, Q1b et Q2)	
Thème 2. Règles portant sur les jeux et les réseaux sociaux (Q3 et Q4)	
Thème 3. Perception des parents quant au comportement de l'ado et de sa vulnérabilité face aux jeux et aux réseaux sociaux (Q5 et Q6)	
Thème 4. Auto-évaluation des parents sur leurs connaissances, sources d'informations et besoins spécifiques en matière de jeux et de réseaux sociaux (Q7, Q8 et Q9)	
Remarques ou suggestions (Q10)	
Recherches croisées	
Synthèse et pistes préventives	22
Conclusion	27

INTRODUCTION

Contexte de l'enquête

L'enquête « mon ado et les substances », menée en 2012 par la Fédération genevoise pour la prévention de l'alcoolisme (FEGPA), la Fondation vaudoise contre l'alcoolisme (FVA) et le Centre d'information pour la prévention du tabagisme à Genève (CIPRET) auprès de parents d'adolescents dans les cantons de Vaud et Genève interrogeait les parents sur les trois substances psychoactives les plus consommées par les adolescents : l'alcool, le tabac et le cannabis. Les données de l'enquête devaient permettre d'ajuster les actions mises en œuvre par la FEGPA, la FVA et le CIPRET pour mieux informer et sensibiliser les parents d'adolescents aux risques de la consommation précoce de substances.

La Fondation Addiction Valais et l'association Rien ne va plus à Genève ont trouvé pertinent de compléter ces résultats en investiguant le volet jeux et médias électroniques. L'enquête vise, d'une part (1) à comparer les perceptions et attitudes parentales, (2) à déceler s'il y a des différences par rapport aux types de pratique de l'ado (jeux d'argent, jeux vidéo et réseaux sociaux) et finalement (3) à recueillir des informations de la part des parents afin de pouvoir mettre en place des actions de prévention adaptées à leurs besoins. A notre connaissance, une telle enquête n'a pas encore été réalisée en Suisse romande.

Tant Addiction Valais que Rien ne va plus sont des acteurs impliqués sur le terrain de la prévention du jeu excessif cherchant toujours à améliorer leurs prestations. Mieux connaître les besoins d'information des parents paraît donc une démarche pertinente et utile pour tous les professionnels de terrain œuvrant dans le domaine du jeu.

Les parents : une cible de choix pour la prévention

Même si l'adolescence se caractérise notamment par une forte augmentation des influences extrafamiliales, les parents demeurent des acteurs essentiels dans la vie des adolescents et, à cet égard, représentent une cible de choix pour la prévention.

Le rôle des parents est déterminant dans la prévention du jeu excessif chez les jeunes. Les résultats d'une étude canadienne menée en 2009¹ montrent qu'environ 95% des parents canadiens jugent qu'ils sont les premiers responsables pour prévenir la participation des jeunes aux jeux d'argent et de hasard. De même, une majorité d'entre eux croient qu'ils sont la première ressource vers laquelle les adolescents se tourneraient pour obtenir de l'aide s'ils avaient un problème de jeu.

Il est reconnu que le comportement des parents en tant que joueurs et les normes véhiculées au sein de la famille en matière de jeu ont un impact direct sur l'attitude des ados face aux jeux d'argent. Le cercle familial se révèle souvent être le premier lieu d'initiation au jeu et les parents les premiers modèles de consommation de jeux et de médias électroniques. Dans l'enquête menée en 2010 par Addiction Valais auprès d'apprentis du centre de formation professionnel de Sion², les jeunes qui ont joué à un jeu d'argent hebdomadairement ou au moins mensuellement au cours des 12 derniers mois sont proportionnellement plus nombreux à avoir dans leur entourage familial des personnes qui jouent aussi régulièrement à des jeux d'argent.

¹ DECODE, Des parents partenaires, Résumé de la phase quantitative de la recherche nationale sur les perceptions parentales à l'égard de la participation des adolescents aux jeux d'argent, 2009

² Enquête téléchargeable sur le site d'Addiction Valais (www.addiction-valais.ch), « Les jeunes et les jeux d'argent », décembre 2010

Quelques chiffres

Différentes études internationales et européennes montrent que ce sont les adolescents et les jeunes adultes qui sont les plus touchés par les problèmes de jeux, notamment les personnes de moins de 30 ans (Shaffer, Hall et Vander Bilt, 1999)³. En ce qui concerne la Suisse, une étude menée en 2000⁴ a montré que 43% des personnes présentant un probable problème de *jeu excessif d'argent* sont âgées de moins de 29 ans. Les auteurs de cette étude ont également mis en évidence que 89% des personnes qui ont commencé à jouer avant l'âge de 21 ans ont une plus forte probabilité de développer par la suite un comportement de jeu problématique par rapport aux personnes qui ont commencé à jouer après 21 ans.

Une étude menée au CHUV et à l'Université de Lausanne en 2010⁵ a mis en évidence que 13.5% des jeunes de 15 à 24 ans jouent à des jeux d'argent au moins une fois par semaine et 34.8% l'ont fait entre 1 et 51 fois au cours de l'année précédente. Au total, près d'1 jeune sur 2 avait donc joué à un *jeu d'argent* au cours de l'année considérée, en particulier les hommes et les Romands. L'étude a également mis en évidence une association du jeu avec le tabagisme, l'usage de cannabis et le binge drinking, la plus forte prévalence ayant été relevée chez les joueurs fréquents. L'étude a confirmé également une tendance déjà mise en évidence par d'autres travaux : avec la fréquence du jeu augmentent également les problèmes de dépression et de détresse psychologique. Les joueurs fréquents devraient être suivis de près afin d'éviter le développement d'une pratique problématique du jeu et des messages de prévention ainsi que des interventions auprès de la jeunesse semblent être nécessaires.

En France, l'analyse des données issues des principales enquêtes de consommation (HBSC, ESPAD notamment) et de la littérature scientifique internationale des 10 dernières années a permis de mieux évaluer l'ampleur du phénomène des conduites à risques ou addictives chez les 10-18 ans. L'analyse révèle que parmi les *joueurs* (tous types de jeux vidéo) de 17 ans, 26% disent avoir rencontré au cours de l'année écoulée, à cause de leur pratique de jeu, des problèmes à l'école ou au travail et environ 4% des problèmes d'argent. Les études internationales montrent également que les mineurs pratiquent les jeux de hasard et d'argent alors que celle-ci est illégale avant 18 ans. En effet, 80% ont déjà joué au cours de la vie et 10%-20% ont une pratique hebdomadaire. L'initiation a lieu le plus souvent à l'adolescence, voire même au début de l'adolescence, généralement dans le cercle familial. A relever également que les garçons jouent plus que les filles, quel que soit le pays étudié ou la période de référence.

L'enquête réalisée par l'Office fédéral de la statistique sur l'utilisation d'internet dans les ménages en Suisse en 2014⁶ montre que la participation aux *réseaux sociaux* est l'une des activités qui a le plus progressé depuis 2010. En effet, chez les 15-24 ans, la proportion s'élève à 83%, pourcentage semblable à celui paru dans une enquête réalisée en France en 2011 (STATEC, Enquête sur l'utilisation des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) dans les ménages et par les particuliers).

Objectifs de l'étude

Les objectifs de la présente enquête sont les suivants :

- Evaluer la perception des parents concernant les comportements de jeu de leurs ados (jeux d'argent, de hasard et sur écrans) et l'utilisation des réseaux sociaux

³ Shaffer HJ, Hall MN, Vander Bilt J, 1999, Estimating the Prevalence of Discordered Gambling Behavior in the United States and Canada : A Reserch Synthesis. American Journal of Public Health, 89(9), 1369-1376.

⁴ Bondolfi G., Osiek C., Ferrero F., 2000, Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. Acta Psychiatrica Scandinavica, 101 : 473-475.

⁵ Luder MT, Berchtold A, Akre C, Michaud PA, Suris JC. Do youths gamble ? You bet ! A Swiss population-based study. Swiss Med Wkly. 2010 Aug.

⁶ OFS, L'utilisation d'internet dans les ménages en Suisse, 2014

- Evaluer les besoins d'information des parents dans ces domaines

Plus spécifiquement, l'enquête a pour but d'explorer les domaines suivants :

- La communication parents-enfants concernant le jeu et les médias électroniques
- Les normes parentales concernant le jeu et les médias électroniques
- Les perceptions parentales concernant les risques des jeux d'argent/vidéo/réseaux sociaux et la vulnérabilité de leurs ados

La littérature de référence pour la problématique étudiée étant internationale, il semble important d'obtenir des données locales qui reflètent les normes et les attitudes des parents de Suisse romande.

Références

DECODE, *Des parents partenaires*, Résumé de la phase quantitative de la recherche nationale sur les perceptions parentales à l'égard de la participation des adolescents aux jeux d'argent, 2009

Mon ado et les substances. Le point de vue des parents sur la consommation d'alcool, de tabac et de cannabis à l'adolescence, Enquête FEGPA, FVA, CIPRET, décembre 2012. A télécharger sur <http://www.mon-ado.ch/enquetefegpa.html>

Mon ado et l'alcool. Le point de vue des parents sur la consommation précoce d'alcool, Enquête FEGPA, mars 2008. A télécharger sur <http://www.mon-ado.ch/enquetefegpa.html>

Enquête sur la pratique d'internet, des jeux vidéo et jeux d'argent par des collégiens, Enquête d'Addiction Valais, Pascale Schalbetter, août 2012

Les jeunes et les jeux d'argent, Enquête d'Addiction Valais, Pascale Schalbetter, décembre 2010

Aurélie Archimi, Marina Delgrande Jordan (2014). *Vulnérabilité aux comportements à risque à l'adolescence : définition, opérationnalisation et description des principaux corrélats chez les 11-15 ans de Suisse*. Lausanne : Addiction Suisse

Joan-Carles Suris, Christina Akré, Aurélien Petzold, André Berchtold, Olivier Simon (2011). *La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Neuchâtel*. Lausanne : Université de Lausanne

Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ? Les adolescents et les jeux vidéo, Enquête téléphonique réalisée par Action Innocence et l'UNAF, septembre 2010

DESCRIPTION DE L'ENQUETE

Méthode

L'enquête s'est déroulée par voie postale en février 2015 en Valais et en juin 2015 à Genève. Le courrier, destiné aux parents d'adolescents, contenait une lettre d'information sur l'enquête, un questionnaire anonyme recto-verso à compléter ainsi qu'une enveloppe-réponse affranchie. Aucun rappel n'a été réalisé.

Echantillonnage

La population cible pour l'enquête sont les parents d'adolescents/es âgés de 12 à 18 ans, domiciliés dans le canton de Genève et en Valais. Le recrutement des parents s'est fait par l'office cantonal de la population pour le canton de Genève et par les services du contrôle des habitants de chaque localité pour le canton du Valais (Valais romand et Haut-Valais). L'échantillon total est composé de 1400 parents domiciliés à Genève et 1400 parents domiciliés en Valais. L'échantillonnage valaisan et genevois a été constitué de manière aléatoire et est représentatif de la population des 2 régions.

Participation à l'enquête

Le taux de participation à l'enquête menée en Valais est de 27% (1400 envois, 79 adresses non valides, 353 questionnaires reçus) et de 22% pour Genève (1400 envois, 31 adresses non valides, 296 questionnaires reçus), ce qui fait un taux de participation global de 24%.

Questionnaire

Le questionnaire (annexe 1) a été élaboré en grande partie à partir des éléments de l'enquête « mon ado et les substances » (voir références) et a été enrichi par les spécialistes en prévention d'Addiction Valais et de « Rien ne va plus » à Genève.

L'ensemble du questionnaire a été préalablement testé auprès de parents choisis de manière aléatoire afin de s'assurer que les questions étaient claires et qu'il était possible d'y répondre en environ 10 minutes.

Le questionnaire débute par une série de questions portant sur des informations de base sur les parents et leurs enfants (âge, sexe, statut, etc) et est suivi de 9 questions fermées dont 6 sont subdivisées en trois sous-questions pour permettre une réponse différenciée pour les jeux vidéo, les jeux d'argent et la connexion aux réseaux sociaux. Une ultime question ouverte permettait aux parents de faire des remarques ou suggestions éventuelles.

De manière plus précise, les parents ont été invités à répondre au questionnaire qui couvrait les domaines suivants :

- Communication parents-ados concernant les jeux (vidéo et d'argent) et les réseaux sociaux (Q1 et Q2)
- Mise en place ou non de règles parentales concernant la pratique des jeux et des réseaux sociaux (Q3 et Q4)
- Evaluation de la pratique des jeux et des réseaux sociaux de leur ado (Q5)
- Evaluation de la vulnérabilité de leur ado face aux jeux et aux réseaux sociaux (Q6)
- Autoévaluation des connaissances sur les jeux et les réseaux sociaux (Q7 et Q8)
- Besoins d'informations spécifiques des parents (Q9)
- Remarques ou suggestions éventuelles des parents (Q10)

RESULTATS

Description de l'échantillon

Sur les 649 questionnaires reçus, 631 sont valides dont 338 (54%) proviennent du canton du Valais et 293 (46%) de Genève.

- les caractéristiques socio-démographiques des parents ayant participé à l'enquête sont décrites dans la Table 1 et comparées par canton. La majorité des parents qui ont répondu au questionnaire ont entre 41 et 50 ans (67%) et la plupart des parents ont leur enfant qui est étudiant/écolier (84%). La moyenne d'âge des adolescents est de 15.2 ans.

Des différences significatives apparaissent entre les collectifs des cantons de Genève et du Valais, au niveau :

- de l'âge des parents : surreprésentation des parents âgés entre 30 et 40 ans en Valais et surreprésentation des parents âgés entre 51 et 60 ans
- du type de garde parentale : surreprésentation de parents vivant avec un conjoint en Valais
- du statut de l'enfant : surreprésentation des étudiants/écoliers en Valais et surreprésentation des apprentis à Genève

Table 1. Caractéristiques socio-démographiques de l'échantillon par canton et globalement

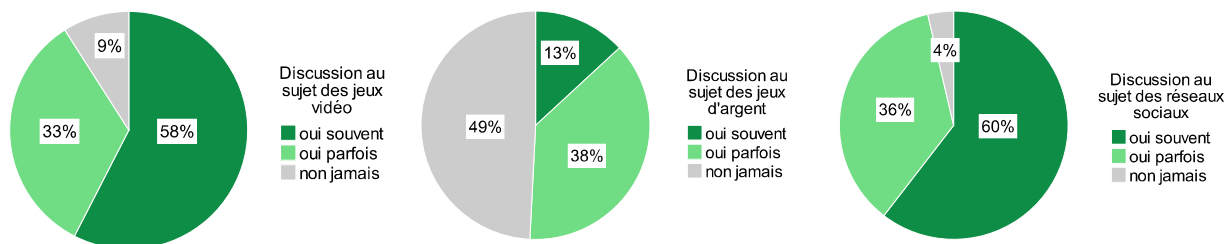
		Valais 54% (n=338)	Genève 46% (n=293)	Total 100% (n=631)	P valeur (chi carré)
Profil du répondant	Mère	71%	77%	74%	0.3
	Père	28%	23%	26%	
	Autre	0.3%	0.3%	0.3%	
Age du parent	30-40 ans	17%	11%	15%	< 0.01
	41-50 ans	68%	66%	67%	
	51-60 ans	14%	21%	17%	
	61 ans et plus	1%	2%	1%	
Type de garde parentale	Avec le conjoint(e)	90%	78%	84%	< 0.01
	Seul(e)	10%	22%	16%	
Age de l'ado	12 ans	11%	8%	10%	0.5
	13 ans	13%	12%	12%	
	14 ans	14%	17%	16%	
	15 ans	17%	17%	17%	
	16 ans	15%	17%	16%	
	17 ans	19%	20%	19%	
	18 ans	11%	9%	10%	
Sexe de l'ado	Fille	46%	46%	46%	0.9
	Garçon	54%	54%	54%	
Statut de l'ado	Étudiant, écolier	90%	78%	84%	< 0.01
	Apprenti	10%	22%	16%	
Avec fratrie	Oui	89%	86%	88%	0.2
	Non	11%	14%	12%	

Thème 1. Communication parentale à l'égard des jeux et des réseaux sociaux

Q1. Avez-vous déjà discuté avec votre ado de sa pratique des jeux vidéo ? des réseaux sociaux ? des jeux d'argent ? (n=631)

Environ 60% des parents ont souvent discuté avec leur ado de sa pratique des jeux vidéo et des réseaux sociaux alors que seulement 13% l'ont fait en ce qui concerne la pratique des jeux d'argent. A contrario, près d'1 parent sur 2 n'a jamais discuté avec son ado de la pratique des jeux d'argent (qu'il soit apprenti ou étudiant/écolier), versus 9% pour les jeux vidéo et 4% pour les réseaux sociaux (Figure 1).

Figure 1. Part des parents ayant déjà discuté avec leur ado de sa pratique des jeux et des réseaux sociaux



Des différences significatives apparaissent à plusieurs niveaux :

- Sexe de l'ado : le pourcentage de parents qui discutent souvent des jeux vidéo est nettement plus élevé auprès des garçons que des filles (73% versus 40%), ce qui est également le cas pour les discussions régulières liées aux jeux d'argent (17% versus 8%). Par contre, les discussions fréquentes concernant les réseaux sociaux sont significativement plus élevées auprès des filles (68% versus 53%)
- Âge de l'ado : plus l'ado est jeune, plus les discussions concernant les jeux vidéo sont fréquentes (65% des parents en ont souvent discuté avec leur ado de 12 ans versus 48% à 18 ans)
- La région : le pourcentage de parents qui n'ont jamais discuté avec leur ado des jeux vidéo est 2 fois plus élevé à Genève qu'en Valais (12% versus 6%)

Q1b. Si vous avez déjà discuté avec votre ado de sa pratique des jeux d'argent, de quels types de jeux d'argent s'agissait-il? (QCM) (n=314)

Parmi les parents qui ont déjà discuté (souvent ou parfois) avec leur ado de sa pratique de jeux d'argent (soit environ la moitié du collectif global), les types de jeux abordés sont, par ordre décroissant :

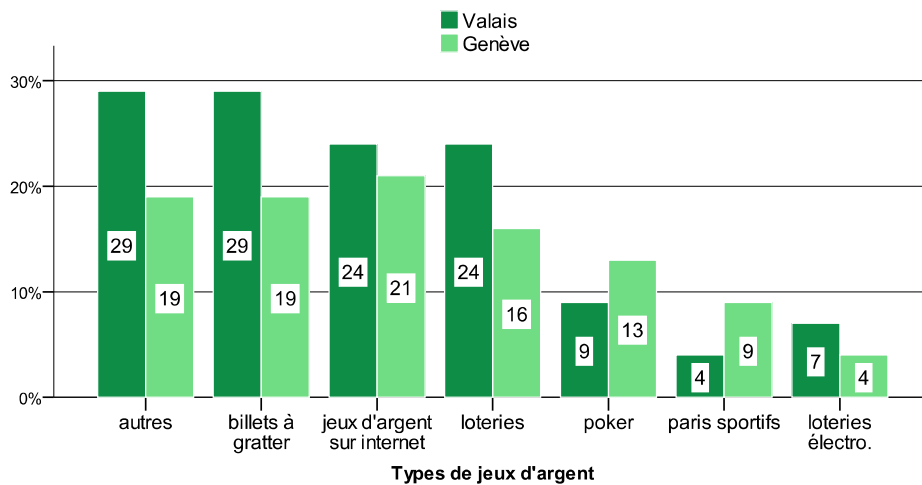
les billets à gratter (49%), d'autres types de jeux d'argent (49%), les jeux d'argent sur internet (46%), les loteries (40%), le poker (22%), les paris sportifs (12%) et les loteries électroniques (12%).

Des différences significatives existent en fonction:

- De la région (Figure 2): les discussions portant sur les billets à gratter et les loteries sont significativement plus élevées en Valais qu'à Genève (respectivement 29% versus 19% pour les billets à gratter et 24% versus 16% pour les loteries). Le contraire est constaté pour les paris sportifs (9% à Genève versus 4% en Valais)
- De l'âge de l'ado : plus l'ado est âgé, plus le thème du poker est abordé (24% à 18 ans versus 5% à 12 ans)

- Du statut de l'ado : la part des parents discutant de poker est proportionnellement plus élevée auprès des écoliers/étudiants que des apprentis (12% versus 4%)

Figure 2. Type de jeux d'argent discuté avec l'adolescent, par région (en %)



Q2. De quoi parlez-vous avec votre ado lorsque vous abordez le sujet de sa pratique des jeux vidéo ? des jeux d'argent ? des réseaux sociaux ? (QCM)

Jeux vidéo

Parmi les parents qui ont déjà discuté avec leur ado de sa pratique des jeux vidéo (91% du collectif global), 80% ont abordé le problème du temps passé, 60% le contenu des jeux vidéo, 51% les risques et conséquences liés à une telle pratique, 47% l'âge recommandé du jeu et 21% les aspects positifs des jeux vidéo (Figure 3).

Des différences significatives apparaissent en fonction :

- Du sexe de l'ado : le temps passé sur les jeux vidéo est un thème abordé surtout auprès des garçons (86% versus 72% auprès des filles), de même que l'âge recommandé du jeu (51% versus 40% auprès des filles)
- De l'âge de l'ado et du sexe du parent : l'âge recommandé des jeux vidéo est une discussion surtout abordée lorsque l'ado est jeune (53% à 12 ans versus 40% à 17 ans) et ce sont surtout les mères qui le font (51% versus 35% des pères)
- De la région : les risques/conséquences de la pratique des jeux vidéo sont abordés significativement plus souvent par les parents en Valais (56% versus 45% à Genève)

Jeux d'argent

Parmi les parents qui ont déjà discuté avec leur ado de sa pratique des jeux d'argent (51% du collectif global), 71% ont abordé le problème des risques financiers, 60% les risques d'addiction, 16% les types de jeux d'argent, 15% le plaisir de jouer et 13% les risques pour la santé (Figure 4).

Des différences significatives sont relevées en fonction :

- Du statut de l'ado : les risques financiers liés à la pratique des jeux d'argent sont abordés de manière plus fréquente auprès des étudiants/écoliers que des apprentis (75% versus 50%) alors que les types de jeux d'argent joués sont discutés plus particulièrement auprès des apprentis (26% versus 14% auprès des étudiants/écoliers) ainsi que le plaisir de jouer aux jeux d'argent (31% versus 13% auprès des étudiants/écoliers)

Réseaux sociaux

Parmi les parents qui ont déjà discuté avec leur ado de sa pratique de réseaux sociaux (96% du collectif global), 45% ont abordé le problème des risques possibles, 34% du temps passé, 33% de son contenu et 18% des aspects positifs des réseaux sociaux (Figure 5).

Les différences significatives suivantes sont constatées en fonction :

- Du sexe du parent : le contenu des réseaux sociaux est un thème abordé plus fréquemment par les mères (37% versus 25% par les pères), de même que les aspects positifs des réseaux sociaux (21% versus 11% par les pères)
- De la région : les risques liés aux réseaux sociaux sont abordés plus fréquemment en Valais (48% versus 40% à Genève)

Figure 3. Contenu des discussions faites avec l'adolescent au sujet des jeux vidéo (en %)

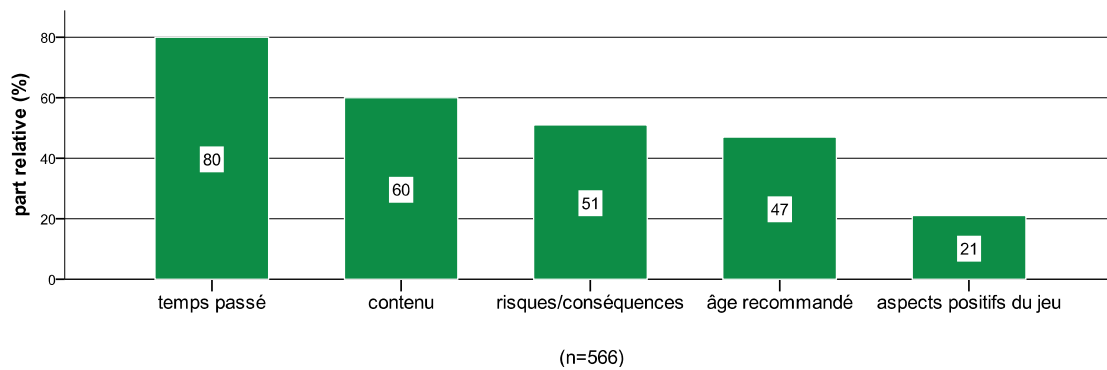


Figure 4. Contenu des discussions faites avec l'adolescent au sujet des jeux d'argent (en %)

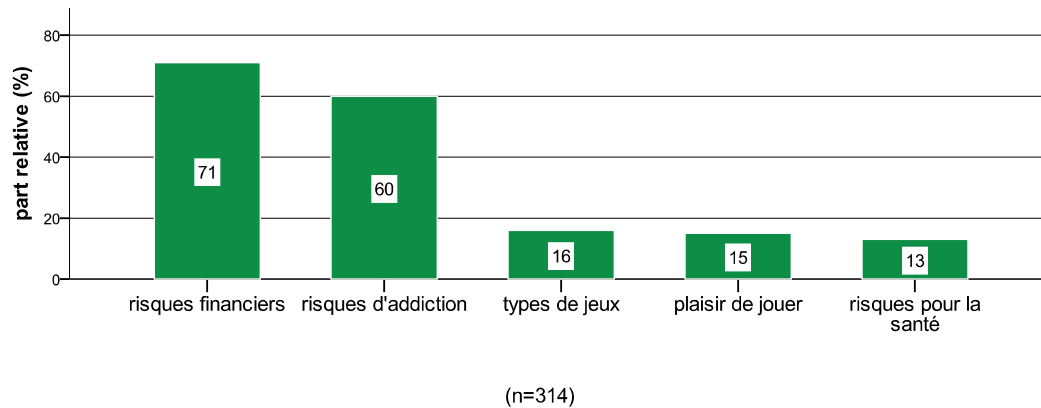
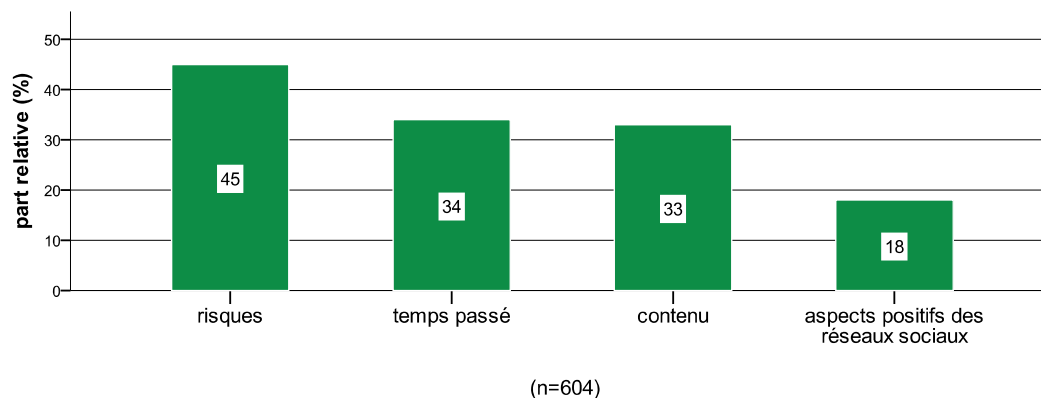


Figure 5. Contenu des discussions faites avec l'adolescent au sujet des réseaux sociaux (en %)



Thème 2. Règles portant sur la pratique des jeux et des réseaux sociaux

Q3. Avez-vous déjà fixé des règles concernant la pratique des jeux vidéo ? des jeux d'argent ? des réseaux sociaux ? Si oui, quels types de règles (QCM) ?

Parmi l'ensemble des répondants, 77% (n=487) des parents ont déjà fixé des règles concernant la pratique des jeux et/ou des réseaux sociaux. Plus précisément, 78% des parents disent avoir fixé des règles concernant les jeux vidéo, 71% l'ont fait en ce qui concerne les réseaux sociaux et 19% pour ce qui touche aux jeux d'argent (Figure 6). Le type de règles fixé est essentiellement lié au temps passé en ce qui concerne les jeux vidéo, l'âge du jeu en ce qui concerne les jeux d'argent et le contenu lié aux réseaux sociaux (Figure 7).

Figure 6. Part des répondants ayant fixé des règles par type de jeux et pour les réseaux sociaux (en %)

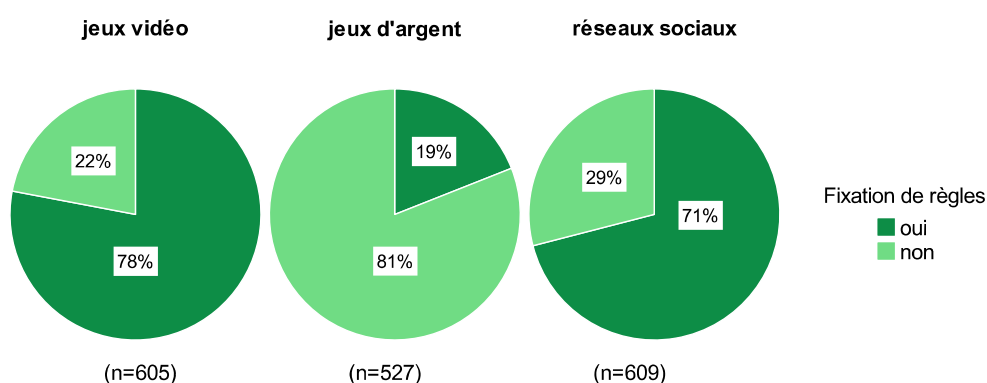
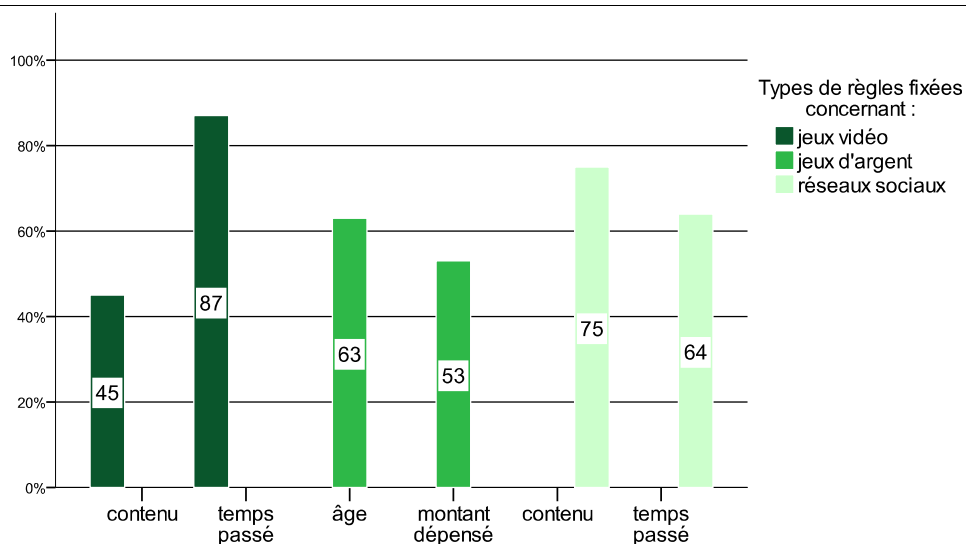


Figure 7. Types de règles fixées par les répondants par type de jeux et pour les réseaux sociaux (en %)



Jeux vidéo

78% de l'ensemble des parents ont déjà fixé des règles concernant la pratique des jeux vidéo et parmi eux, 87% ont fixé des règles liées au temps passé et 45% des règles liées au contenu des jeux vidéo. Des différences significatives sont observées dans les domaines suivants :

- Le sexe de l'ado : la fixation de règles concernant les jeux vidéo est davantage présente auprès des garçons (92% versus 61% auprès des filles)

- L'âge de l'ado : plus l'ado est âgé, plus les règles concernant les jeux vidéo sont présentes (36% chez les ados de 18 ans, versus 10% chez les ados de 12 ans)

Jeux d'argent

19% de l'ensemble des parents ont déjà fixé des règles concernant les jeux d'argent et parmi eux, 63% ont fixé des règles liées à l'âge et 53% des règles liées au montant dépensé. Des différences significatives ont été observées en fonction :

- Du sexe de l'ado : les règles concernant les jeux d'argent sont davantage fixées auprès des garçons (24% versus 14% auprès des filles)

Réseaux sociaux

Parmi l'ensemble des parents qui ont déjà fixé des règles concernant les réseaux sociaux (71%), 75% ont fixé des règles liées au contenu et 64% des règles liées au temps passé à le faire. Des différences significatives ont été observées dans les domaines suivants:

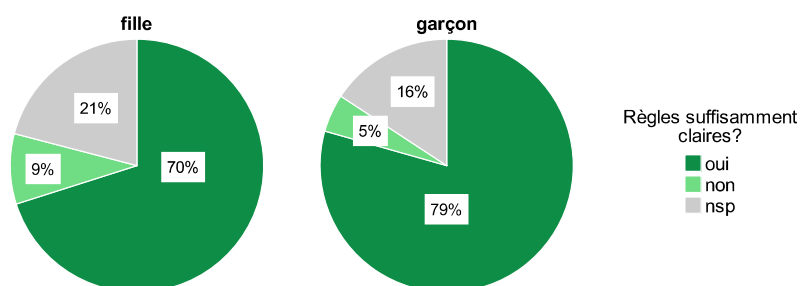
- Le sexe de l'ado : les règles fixées concernant les réseaux sociaux concernent davantage les filles (76% versus 66%)
- L'âge de l'ado : les règles concernant les réseaux sociaux sont les plus présentes à 12 ans (43%), puis diminuent entre 13 et 16 ans (env. 23%) et augmentent vers 17, 18 ans (36%)

Q4. Si vous avez fixé des règles, pensez-vous qu'elles sont suffisamment claires ?

Parmi les parents qui ont fixé des règles à leur ado (77%), 75% pensent que ces règles sont suffisamment claires, 18% ne le savent pas et 7% pensent que non.

Des différences significatives apparaissent en fonction du sexe de l'ado (Figure 8) : les règles fixées auprès des garçons sont perçues comme étant plus claires que celles fixées auprès des filles (79% versus 70%). Par contre, aucune différence significative n'est constatée en fonction du sexe du parent ou de l'âge de l'adolescent.

Figure 8. Part des répondants pensant que les règles fixées sont suffisamment claires en fonction du sexe de l'adolescent



Thème 3. Perception des parents quant au comportement de l'ado et de sa vulnérabilité face aux jeux et aux réseaux sociaux

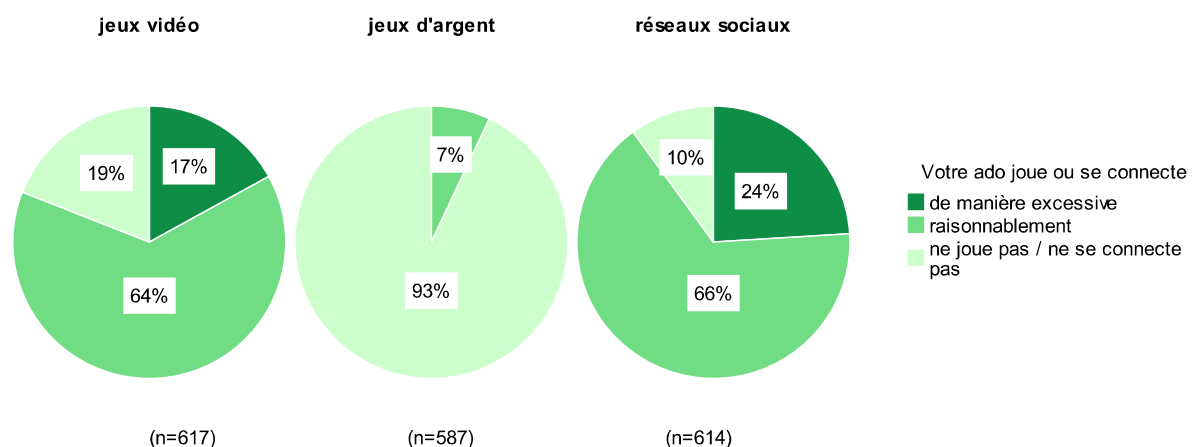
Q5. A votre avis, votre ado joue aux jeux vidéo, aux jeux d'argent ou se connecte aux réseaux sociaux : de manière excessive⁷ ? raisonnablement ? ne joue pas ou ne se connecte pas

Le pourcentage de parents qui pensent que leur ado a un comportement raisonnable est de 66% pour ce qui touche aux réseaux sociaux, 64% en ce qui concerne les jeux vidéo et 7% pour ce qui est des jeux d'argent. La part des parents qui trouvent que leur ado se connecte ou joue de manière excessive est la suivante : 24% pour les réseaux sociaux, 17% pour les jeux vidéo et 0% pour les jeux d'argent (Figure 9). Remarquons que 93% des parents pense que leur ado ne joue pas aux jeux d'argent.

Des différences significatives existent dans les domaines suivants :

- Le sexe de l'ado : la part des parents qui pensent que leur ado joue aux jeux vidéo de manière excessive est plus élevée pour les garçons (26% versus 7%). Les parents pensent également que le pourcentage d'ado qui ne joue pas à des jeux d'argent est plus élevé au sein des filles (96% versus 89%). Enfin la part des parents qui pense que leur ado se connecte de manière excessive aux réseaux sociaux est proportionnellement plus élevée chez les filles (34% versus 15% pour les garçons) et chez les ados les plus âgés (38% à 18 ans, versus 9% à 12 ans)
- L'âge de l'ado : plus l'ado grandit, plus les parents pensent que l'ado ne joue pas à des jeux vidéo (10% à 12 ans, versus 25% à 18 ans) alors que le contraire est pensé en ce qui concerne les jeux d'argent : plus l'ado est âgé, plus le pourcentage de parents qui pensent que leur ado ne joue pas à des jeux d'argent diminue (95% à 12 ans, versus 87% à 18 ans)
- La région : le pourcentage de parents qui pensent que leur ado se connecte aux réseaux sociaux de manière excessive est plus élevé à Genève (31% versus 19% en Valais)

Figure 9. Perception parentale du comportement de leur ado vis-à-vis des jeux et des réseaux sociaux (en %)



⁷ Aucune définition du mot excessif n'a été précisée dans le questionnaire. Les réponses à cette question sont donc purement subjectives de la part des parents

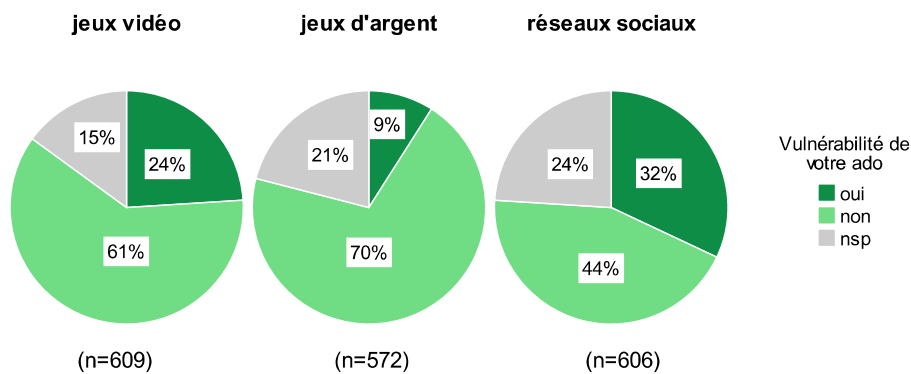
Q6. Selon vous, votre ado pourrait-il se montrer vulnérable face aux jeux vidéo ? aux jeux d'argent ? aux réseaux sociaux ?

La majorité des répondants a répondu non à cette question en ce qui concerne les jeux d'argent (70%) et les jeux vidéo (61%) alors que pour ce qui concerne les réseaux sociaux les avis sont plus partagés (44%) (Figure 10).

Des différences significatives apparaissent en fonction du sexe, de l'âge et du statut de l'ado :

- Jeux vidéo : la part des répondants qui pensent que leur ado pourrait se montrer vulnérable est plus élevée chez les garçons (34% versus 11% chez les filles), chez les ados les plus jeunes (39% à 12 ans versus 19% à 18 ans) et chez les apprentis (18% versus 8% chez les étudiants/écoliers)
- Jeux d'argent : la part des répondants qui pensent que leur ado pourrait se montrer vulnérable est plus élevée chez les garçons (13% versus 4% chez les filles)
- Réseaux sociaux : la part des répondants qui pensent que leur ado pourrait se montrer vulnérable est plus élevée chez les filles (41% versus 24% chez les garçons)

Figure 10. Vulnérabilité de l'ado concernant la pratique des jeux et des réseaux sociaux selon les parents (en %)



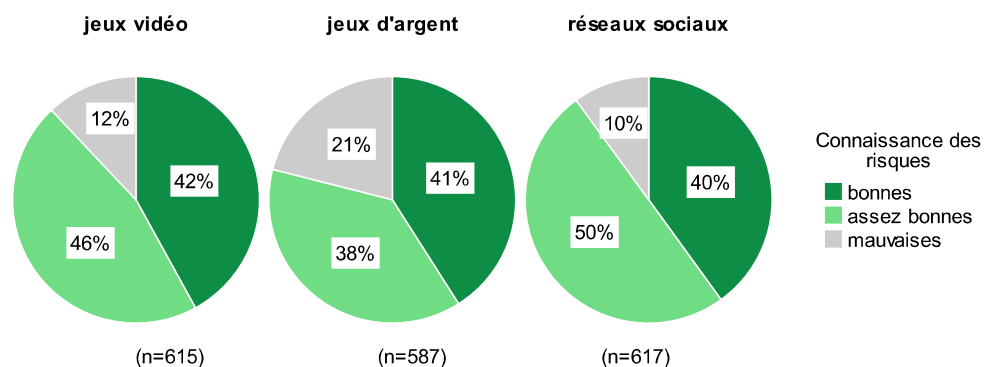
Thème 4. Auto-évaluation des parents sur leurs connaissances, sources d'informations et besoins spécifiques en matière de jeux et de réseaux sociaux

Q7. Comment évaluez-vous votre connaissance des risques des jeux vidéo ? des jeux d'argent ? des réseaux sociaux ?

Le pourcentage de parents qui estiment que leur connaissance des risques est bonne à assez bonne est de 90% pour ce qui touche aux réseaux sociaux, 88% en ce qui concerne les jeux vidéo et 79% pour les jeux d'argent (Figure 11).

Les pères sont proportionnellement plus nombreux que les mères à penser avoir de bonnes connaissances des risques des jeux vidéo et des réseaux sociaux (respectivement 53% versus 38% pour les jeux vidéo et 46% versus 39% pour les réseaux sociaux).

Figure 11. Connaissances parentales concernant les risques liés à la pratique des jeux et des réseaux sociaux (en %)

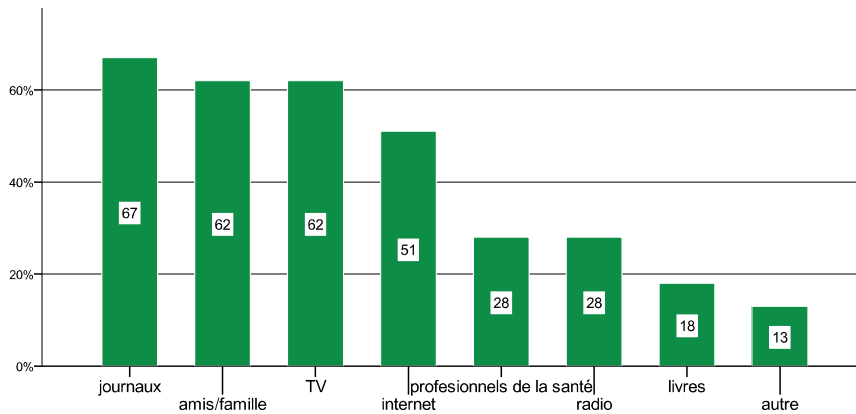


Q8. Quelles sont vos principales sources d'information sur les ados et leur pratique des jeux d'argent, des jeux vidéo et des réseaux sociaux ? (QCM)

Parmi une liste de 8 choix proposés (Figure 12), 67% des répondants disent trouver leurs sources d'information dans les journaux, 62% auprès des amis/de la famille, 62% à la TV, 51% sur internet, 28% auprès de professionnels de la santé, 28% à la radio, 18% dans les livres et 13% ont une autre source d'information (dont 57% sont des sources liées aux services publics comme Action Innocence, Caritas, les écoles, les conférences parents, les animateurs sociaux, Pro Juventute, etc – et 43% sont des sources liées aux services privés comme l'expérience personnelle, le bon sens, le café des parents, le conjoint, les enfants, etc).

Des différences significatives apparaissent en fonction du sexe du parent : les pères sont proportionnellement plus nombreux à s'informer sur internet que les mères (63% versus 47%) alors que les mères sont proportionnellement plus nombreuses à s'informer auprès de professionnels de la santé (31% versus 19%).

Figure 12. Principales sources d'informations des parents en ce qui concerne les ados et leur pratique des jeux et des réseaux sociaux (en %)

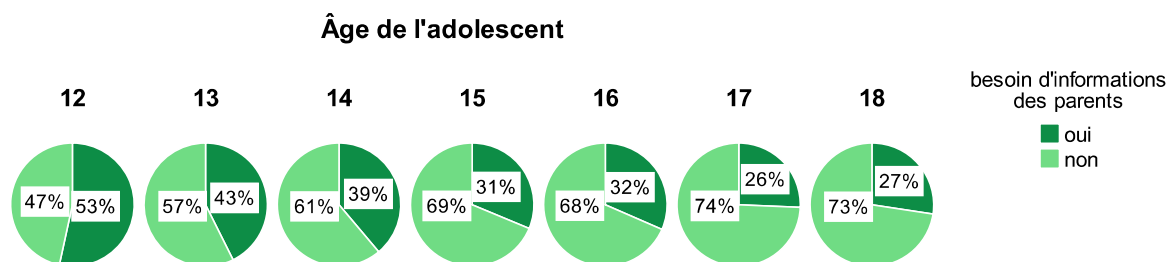


Q9. Auriez-vous besoin d'informations spécifiques sur les thèmes abordés dans ce questionnaire ? Si oui, sur quel thème et de quelle manière ? (QCM)

Besoin d'informations spécifiques

Parmi l'ensemble des parents, 34% (n=209) aurait besoin d'informations spécifiques sur les thèmes abordés dans l'enquête. Plus l'adolescent est jeune, plus les besoins des parents sont élevés (53% à 12 ans versus 27% à 18 ans) (Figure 13).

Figure 13. Besoin d'informations spécifiques des parents en fonction de l'âge de l'adolescent (en %)

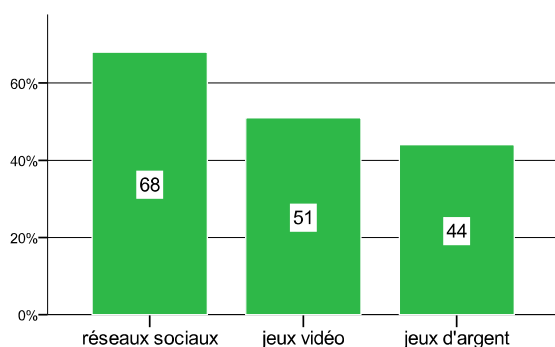


Sur quel(s) thème(s) ?

Parmi les parents ayant besoin d'informations spécifiques (34%) : 68% aimeraient recevoir des informations concernant les réseaux sociaux, 51% en ce qui concerne les jeux vidéo et 44% en ce qui concerne les jeux d'argent (Figure 14).

Des différences significatives sont constatées ; les parents qui ont un garçon souhaitent recevoir davantage d'information sur les jeux vidéo (62% versus 39% chez les parents ayant une fille). Les pères sont plus nombreux à souhaiter recevoir des informations concernant les réseaux sociaux que les mères (84% versus 64%).

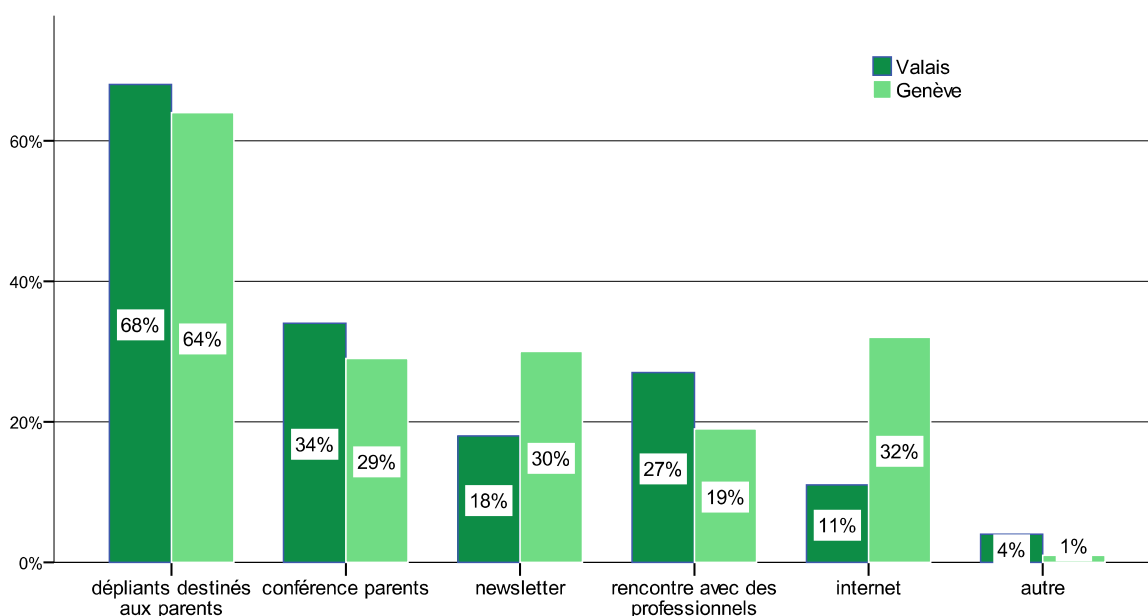
Figure 14. Parmi les parents ayant besoin d'informations spécifiques, pourcentage attribué aux jeux et aux réseaux sociaux



De quelle manière ?

Parmi les parents qui souhaitent recevoir des informations spécifiques, le canal d'information privilégié est, de manière décroissante : les dépliants pour parents (67%), les conférences parents (32%), des rencontres avec des professionnels (23%), une newsletter (23%), internet (20%) et autre (3%) (conférences, dépliants ou cours pour ados, messages préventifs succincts). Des différences statistiquement significatives entre régions sont constatées (Figure 15) : les parents de Genève sont nettement plus nombreux à souhaiter recevoir des informations via des newsletters (30% versus 18%) ou par internet (32% versus 11%). Enfin, les mères sont également plus nombreuses que les pères à souhaiter recevoir des informations par le biais de dépliants (27% versus 16%).

Figure 15. Parmi les parents ayant besoin d'informations spécifiques, forme souhaitée de l'information, par région (en %)



Remarques ou suggestions

Q10. Avez-vous des remarques ou suggestions ?

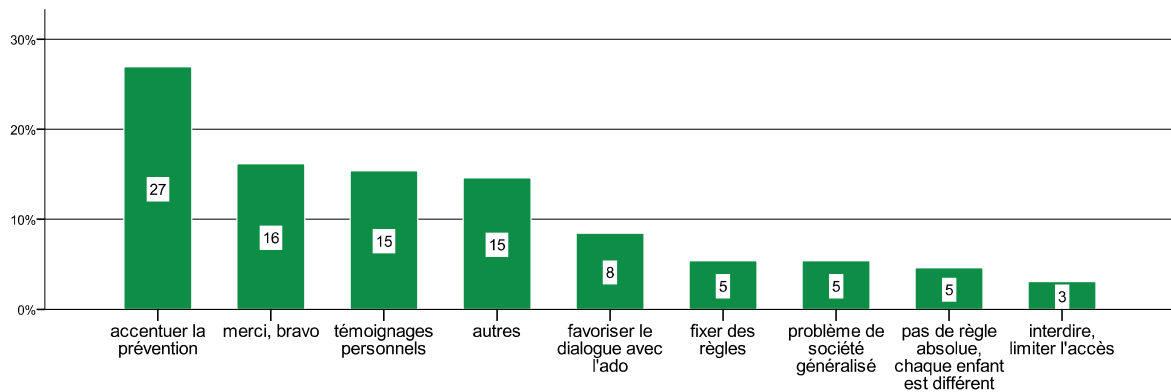
Environ 1 parent sur 5 (n=130) a écrit des remarques ou émis des suggestions qui ont été regroupées par catégories pour en simplifier la lecture (Figure 16). Voici les principaux thèmes abordés :

- Accentuer la prévention: 27% des remarques portent sur la nécessité d'accentuer, de diversifier et réaliser le plus tôt possible de la prévention. Les parents mais aussi les ados devraient être régulièrement informés, des conférences mais aussi des témoignages par les pairs devraient être mis sur pied (« plus d'informations à l'école, hors du cercle familial », « davantage sensibiliser les jeunes via les médias », « peut-être que des témoignages de jeunes étant sortis d'une addiction auraient plus de poids que la morale parentale », etc)
- Merci et bravo : 16% des remarques sont des mots d'encouragement et de remerciement par rapport au sondage réalisé et à la thématique abordée (« merci de prendre au sérieux des problèmes et vouloir aider les parents qui sont souvent démunis face à ces choses qui n'existaient pas de leur temps », « bravo pour l'enquête », « merci, bonne initiative pour nos jeunes ». etc)
- Témoignages personnels : 15% des remarques sont des témoignages personnels de ce que vivent les parents avec leurs ados (« notre fils démontre épisodiquement une addiction aux jeux d'argent et nous lui avons demandé de consulter des spécialistes mais sans motivation de sa part », « notre fille a 12 ans et n'a pas d'accès aux réseaux sociaux ni aux jeux en ligne mais uniquement aux jeux sur la DS ou l'ipod », « j'ai de la chance, mon fils préfère bricoler à l'extérieur plutôt que de passer son temps devant un jeu », etc)
- Autres : 15% des remarques ou suggestions ne peuvent être catégorisées car elles sont apparues de façon unique (« je me rends compte qu'avec mon fils je ne parle jamais positivement des jeux. Je dois y repenser », « il serait intéressant de faire ce genre de questionnaire pour les parents mais aussi en même temps pour les ados et comparer ensuite les résultats serait instructif », « questionnaire trop focalisé sur 3 thèmes et ne portant pas sur les autres risques : violence, sexe, drogue, intégrisme religieux, etc », « tant qu'on ne retourne pas à la vraie sagesse, toutes autres démarches restent illusoire et donc vaines », etc)
- Favoriser le dialogue avec l'ado : concerne 8% des remarques. Interdire, contrôler, fixer des règles ne servent à rien si le dialogue n'est pas instauré avec l'ado. L'éducation doit se faire en le responsabilisant et lui faisant confiance et en montrant soi-même l'exemple. Il faut passer du temps avec l'ado et échanger avec lui sur ses centres d'intérêt (« de notre côté on ne décèle pas grand-chose car on ne veut pas espionner nos enfants. Le dialogue ouvert aide », « être parent demande du temps et de la patience. Nous sommes proches de notre fils mais cela a demandé de l'investissement. Il faut s'en occuper et ne pas le laisser seul dans sa chambre. Il faut passer du temps avec lui », « le dialogue est important. Mon fils me demande mon avis et moi le sien », etc)
- Fixer des règles : concerne 5% des remarques. Les ados ont besoin que leur parent leur fixe des règles et ce, dès le plus jeune âge. Il en va de même en ce qui concerne les jeux et les réseaux sociaux (« parler avec l'ado d'exemples concrets afin que ce soit plus facile d'en parler et de fixer des règles », « en ayant fixé des règles précises et en les adaptant à l'âge de notre fils, nous rencontrons peu de problèmes », « chez nous, notre ado n'a pas le droit de jouer pendant la semaine. Il ne peut jouer que le samedi pendant 2 heures, idem le dimanche », etc)
- Problème de société généralisé : 5% des remarques. La problématique des jeux (vidéo, en ligne, d'argent) et des réseaux sociaux doit être appréhendée comme un problème généralisé de société qui est difficile à gérer et dont nous sommes victimes (« je pense qu'il s'agit de véritables fléaux pour nos ados et il est difficile de leur interdire », « c'est un véritable problème de société, plus on est informé, plus on est libre ! », « à l'heure actuelle, nous vivons

dans une société connectée qui demande beaucoup d'attention aux parents vis-à-vis des enfants. Il y a beaucoup trop de sources d'informations pour les ados », etc)

- Pas de règle absolue, chaque enfant est différent : concerne 5% des remarques. Des parents mettent en évidence le fait que chaque enfant est différent et que par conséquent il est important d'adapter l'éducation à l'enfant sans vouloir faire de généralisation. Un ado pourra développer un comportement excessif vis-à-vis des jeux vidéo, alors que son frère pas du tout (« mes inquiétudes sont différentes selon mes enfants. Cela dépend évidemment de l'âge, mais surtout de qui ils sont : filles/garçons, conscient ou non des dangers, type de fréquentation, envie ou non de transgression, curiosité ou non, etc », « mes fils, 2 ados, ont des caractères 100% opposés. Cela signifie pour moi que leur attitude n'est pas liée aux consignes ou attitudes des parents mais plutôt à leur caractères : addictif potentiel ou non », etc)
- Interdire, limiter l'accès : concerne 3% des remarques. Une minorité de parents sont pour une limitation stricte de l'accès à internet aux moins de 18 ans et pour une interdiction des machines à sous (« l'accès à internet sur les portables devrait être interdit aux mineurs », « interdire les smartphones aux moins de 18 ans », « trop de jeux vidéo violents sur le marché. Notre gouvernement devrait interdire ces jeux dangereux », etc)

Figure 16. Remarques ou suggestions des parents (en %)

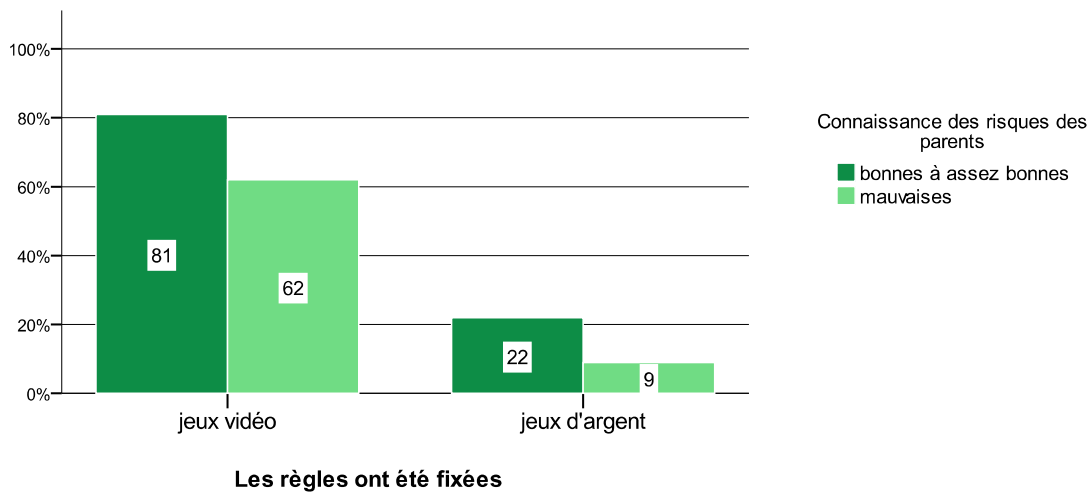


Recherches croisées

Q7 croisée à la Q3. Lien entre le niveau de connaissance des risques des parents et la fixation de règles concernant la pratique des jeux et des réseaux sociaux

La Figure 12 montre des différences significatives entre les parents qui ont de bonnes à assez bonnes connaissances des risques concernant les jeux vidéo ou les jeux d'argent et ceux qui ont une mauvaise connaissance des risques et la fixation de règles; les parents qui ont une bonne à assez bonne connaissance des risques fixent davantage de règles concernant les jeux.

Figure 12. Part des parents qui ont fixé des règles concernant les jeux en fonction de leur niveau de connaissance des risques liés aux jeux



Q5 croisée à la Q4. Lien entre l'estimation par les parents de la fréquence de jeux et de connexion aux réseaux sociaux des ados et la clarté des règles fixées

Des différences significatives existent en ce qui concerne les réseaux sociaux : les ados qui se connectent aux réseaux sociaux de manière excessive selon les parents, sont ceux qui ont le plus haut pourcentage de règles jugées insuffisamment claires (18% versus 3% parmi les ados qui se connectent raisonnablement et 2% parmi ceux qui ne se connectent pas).

Q5 croisée à la Q6. Lien entre l'estimation de la fréquence de jeux ou de connexion aux réseaux sociaux des ados et la perception des parents quant à leur vulnérabilité face aux jeux et aux réseaux sociaux

Un lien significatif existe entre la fréquence à laquelle joue ou se connecte l'ado et la perception de ses parents quant à sa vulnérabilité face à ces mêmes jeux ou réseaux sociaux ; parmi les ados qui sont perçus par leur parent comme jouant aux jeux vidéo de manière excessive, 54% sont pressentis comme pouvant se montrer vulnérables face aux jeux vidéo, versus 21% parmi les ados qui sont perçus comme jouant raisonnablement aux jeux vidéo. La même tendance est constatée en ce qui concerne les réseaux sociaux ; parmi les ados qui sont perçus comme se connectant de manière excessive aux réseaux sociaux, 54% sont pressentis comme étant vulnérables par leur parent, versus 24% parmi les ados qui se connectent de manière raisonnable. Enfin parmi les ados qui jouent à des jeux d'argent de manière raisonnable selon les parents, 29% sont perçus comme étant vulnérables, versus 7% parmi ceux qui ne jouent pas.

Q7 croisée à la Q6. Lien entre le niveau de connaissance des risques liés aux jeux et aux réseaux sociaux des parents et la perception de la vulnérabilité de l'ado face aux jeux et aux réseaux sociaux

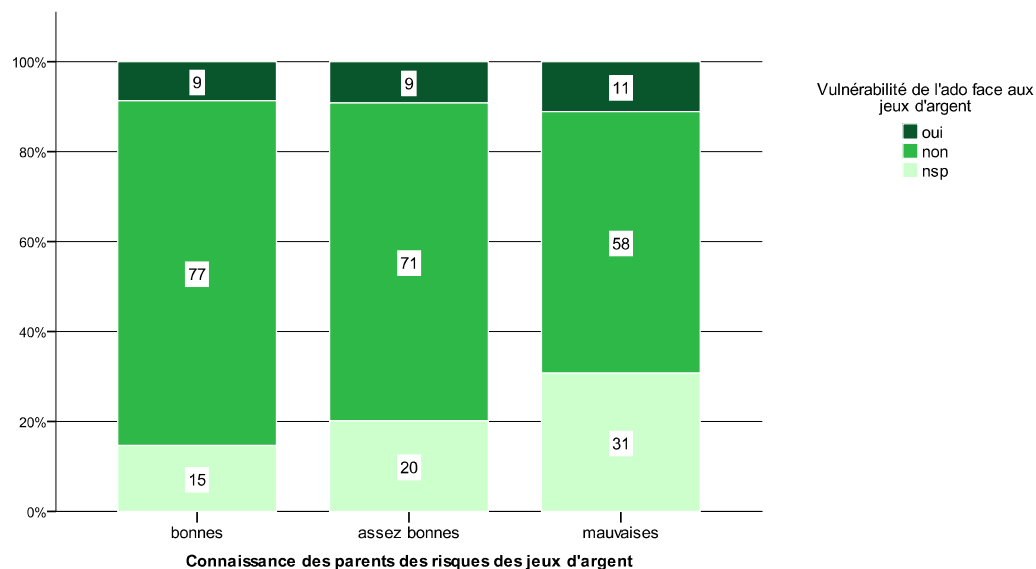
Les résultats montrent des différences significatives entre le niveau de connaissance des parents en ce qui concerne les risques liés à la pratique des jeux et des réseaux sociaux et la perception de la vulnérabilité de l'ado vis-à-vis des jeux et des réseaux sociaux.

En ce qui concerne les jeux d'argent (Figure 13), plus les connaissances des parents sont mauvaises, plus ceux-ci ont de la peine à estimer la vulnérabilité de leur enfant face aux jeux d'argent (31% des parents qui ont une mauvaise connaissance des risques des jeux d'argent ne savent pas si leur ado pourrait se montrer vulnérable, versus 20% parmi les parents qui ont une assez bonne connaissance et 15% parmi ceux qui ont une bonne connaissance).

La même tendance est constatée en ce qui concerne les jeux vidéo puisque 28% des parents qui ont de mauvaises connaissances des jeux vidéo ne savent pas si leur ado pourrait se montrer vulnérable, versus 16% parmi ceux qui ont d'assez bonnes connaissances et 11% parmi ceux qui ont de bonnes connaissances.

En ce qui concerne les réseaux sociaux, la tendance n'est pas la même. Plus les connaissances des parents sont mauvaises, plus la tendance est de penser que l'ado pourrait effectivement se montrer vulnérable face aux réseaux sociaux (48% des parents qui ont de mauvaises connaissances des risques des réseaux sociaux pensent que leur ado pourrait se montrer vulnérable, versus 30% parmi les parents qui ont d'assez bonnes à bonnes connaissances).

Figure 13. Niveau de connaissance des parents quant aux risques liés à la pratique des jeux d'argent et perception de la vulnérabilité de l'ado face aux jeux d'argent



Synthèse et pistes préventives

La présente enquête, menée conjointement à Genève et en Valais, visait d'une part à connaître et comparer les perceptions et attitudes parentales vis-à-vis de leur ado en ce qui concerne la pratique des jeux et des réseaux sociaux, d'autre part à déceler si des différences sont constatées en fonction du type de pratiques de l'ado (jeux d'argent, jeux vidéo et/ou réseaux sociaux) et enfin à recueillir des informations auprès des parents afin de mettre en place des actions préventives adaptées à leurs besoins.

Les réponses obtenues à l'enquête ont apporté des éclairages dont le contenu est synthétisé dans le chapitre qui suit. Le chapitre présente également des pistes préventives.

Les jeux vidéo

La communication

La grande majorité des parents parlent souvent ou parfois avec leur ado (plus de 90%) des jeux vidéo. Les discussions régulières portant sur les jeux vidéo sont significativement plus fréquentes auprès des garçons et des ados les plus jeunes (12 ans). En outre, des différences entre régions sont constatées ; les parents domiciliés à Genève sont 2 fois plus nombreux à n'avoir jamais discuté des jeux vidéo avec leur ado.

Lorsque les parents parlent avec leur ado des jeux vidéo, le contenu des discussions est varié car il porte sur le temps passé (80%) et/ou le contenu (60%) et/ou les risques et conséquences (51%) et/ou l'âge recommandé (47%). Seuls les aspects positifs liés aux jeux vidéo sont peu abordés (21%). Notons que l'âge recommandé du jeu est un sujet abordé plus particulièrement avec les garçons et les ados les plus jeunes alors que les risques et conséquences des jeux vidéo sont abordés significativement plus souvent en Valais.

Les règles

Près de 80% des parents ont déjà fixé des règles concernant la pratique des jeux vidéo. Elles concernent essentiellement le temps passé (87%) alors que le contenu est abordé par moins de la moitié des parents. Les règles sont renforcées à mesure que l'ado grandit et concernent davantage les garçons.

Le comportement et la vulnérabilité de l'ado

La majorité des parents (64%) pense que leur ado joue aux jeux vidéo de manière raisonnable mais pour près d'1 parent sur 5, leur ado joue de manière excessive et en particulier les garçons. Le pourcentage de parents qui pense que leur enfant ne joue pas à des jeux vidéo augmente avec l'âge de l'ado.

Si la majorité des parents (61%) pensent que leur ado n'est pas vulnérable face aux jeux vidéo, en revanche 1 parent sur 4 le pense, et en particulier chez les garçons, les ados les plus jeunes et les apprentis. La part des ados qui sont perçus comme vulnérables par leur parent est nettement plus élevée parmi les ados qui jouent de manière excessive que ceux qui jouent de manière raisonnable. Enfin, plus les parents ont de mauvaises connaissances des risques liés à la pratique des jeux vidéo et plus ils ont de la peine à estimer la vulnérabilité de leur enfant.

Connaissances et besoins spécifiques des parents

Près de 90% des parents pensent que leur connaissance des risques liés aux jeux vidéo est bonne à assez bonne. Parmi les parents qui aimeraient recevoir des informations spécifiques (34%), la moitié aimerait en savoir davantage sur les jeux vidéo, tout particulièrement les parents qui ont un garçon dans la tranche d'âge des 12-15 ans.

Pistes préventives

- *Les parents doivent être encouragés à questionner davantage leurs ados sur le contenu de leurs jeux, à discuter avec eux des risques et aspects positifs de la pratique des jeux vidéo et à vérifier l'âge pour y jouer, surtout pour les plus jeunes.*
 - *Poser des questions, s'intéresser aux jeux de son enfant, dans un esprit d'ouverture, sans juger, permet de créer/maintenir le lien avec son jeune*
 - *Discuter des risques mais aussi des aspects positifs des jeux vidéo pour ne pas les diaboliser et en faire un sujet de discorde et de tension*
 - *Mieux comprendre par quel genre de jeux vidéo est attiré son ado, ce qu'il recherche à travers ses jeux (valorisation, sensations fortes, repères qui le sécurisent, contacts sociaux, etc) peut aider les parents à mieux cerner les besoins de leur enfant et à trouver plus facilement des pistes pour l'aider à « décrocher » en cas de jeu excessif mais également à mieux cadrer cette activité, voire même à orienter des choix d'activités complémentaires*
 - *Pouvoir échanger sur ses propres pratiques, celles des jeunes mais celles des parents tout autant, permet de prendre plus de recul critique. Ceci limite également les risques de jeux excessifs car il devient connu que le sujet peut être abordé en cas de difficultés*
 - *Concernant l'âge recommandé pour jouer, il existe un système de classification des produits par âge reconnu dans toute l'Europe, qui permet notamment aux parents et aux enfants de choisir des jeux adaptés à leur âge. Ce sont les normes PEGI, Pan European Games Information. Il s'agit d'un outil objectif pratique, mais il ne remplace jamais complètement l'impression subjective de chacun. Les parents sont les mieux placés pour savoir à quel genre de contenu leurs enfants peuvent être confrontés*

Les jeux d'argent

La communication

La moitié des parents n'ont jamais discuté avec leur ado de la pratique des jeux d'argent. Ces derniers semblent passer au second plan pour les parents qui accordent plus d'importance à la problématique des jeux vidéo, comme l'a révélé une enquête canadienne en 2009⁸. Les discussions régulières concernant les jeux d'argent concernent 13% des parents et sont surtout destinées aux garçons.

Lorsque les parents abordent le sujet des jeux d'argent avec leur enfant, ce sont surtout les billets à gratter, d'autres types de jeux d'argent, les jeux d'argent sur internet et les loteries qui sont le centre des discussions. Le poker est plutôt abordé avec les ados les plus âgés et 3 fois plus auprès des écoliers/étudiants.

Les parents abordent surtout la problématique des risques financiers (en particulier auprès des apprentis) et des risques d'addiction lorsqu'ils parlent avec leur ado des jeux d'argent, alors que les

⁸ DECODE, Des parents partenaires, Résumé de la phase quantitative de la recherche nationale sur les perceptions parentales à l'égard de la participation des adolescents aux jeux d'argent, 2009

types de jeux d'argent, le plaisir de jouer ou les risques pour la santé sont des thématiques peu prisées.

Les règles

La plupart des parents n'ont jamais fixé de règles concernant la pratique des jeux d'argent (81%) et parmi ceux qui l'ont fait, les règles sont davantage destinées aux garçons. En ce qui concerne le contenu des règles, elles concernent avant tout l'âge autorisé du jeu d'argent (63%) et/ou le montant dépensé (53%).

Le comportement et la vulnérabilité de l'ado

La quasi-totalité des parents (93%) pensent que leur ado ne joue pas à des jeux d'argent (en particulier les filles). Si la majorité des parents (70%) pensent que leur ado ne pourrait pas se montrer vulnérable face aux jeux d'argent, en revanche 1 parent sur 10 pense le contraire, en particulier les garçons, les ados les plus jeunes et les apprentis.

Les analyses montrent que plus les connaissances des parents sont mauvaises en matière de jeux vidéo, et plus ces derniers ont de la peine à estimer la vulnérabilité de leur ado.

Connaissances et besoins spécifiques des parents

79% des parents estiment avoir de bonnes à assez bonnes connaissances des risques des jeux d'argent mais plus d'1 parent sur 5 les trouve mauvaises.

Parmi les parents qui souhaiteraient recevoir des informations spécifiques (34%), 44% aimeraient en savoir davantage sur les jeux d'argent, en particulier les parents d'ado les plus jeunes (12-15 ans).

Pistes préventives

- *Une des raisons qui pousse la moitié des parents à ne pas parler des jeux d'argent avec leur ado provient peut-être du fait qu'ils ne voient pas cette activité comme étant à risque pour leur enfant et ne pensent pas à en parler*
- *Une sensibilisation particulière aux jeux d'argent devrait être faite auprès des parents d'ados, spécialement des parents de 2^{ème} et 3^{ème} année du cycle d'orientation (en Valais).*

Les parents sous-évaluent le comportement de leurs jeunes face aux jeux d'argent (93% des parents pensent que leur ado ne joue pas aux jeux d'argent). Cependant, les résultats des enquêtes menées par Addiction Valais en 2010 et 2012 auprès des apprentis et collégiens⁹ valaisans montrent que 2/3 des apprentis ont déjà joué aux jeux d'argent contre 1/3 parmi les collégiens. Parmi les apprentis qui rapportent avoir déjà joué aux jeux d'argent, 1 sur 5 est un joueur régulier (au moins une fois par semaine) et 65% ont moins de 16 ans. De plus, la moyenne d'âge de la première expérience de jeu est 13 ans.

L'enquête du Dr Suris menée en 2012 auprès des adolescents du canton de Neuchâtel¹⁰ a révélé que le sous-groupe spécifique des apprentis de sexe masculin était plus à risque de développer des problèmes liés au jeu.

- Un flyer spécifique sur le jeu excessif destiné aux parents ainsi qu'aux professionnels en contact avec les jeunes (enseignants, éducateurs, médiateurs, etc) devrait être réalisé par les

⁹ Enquêtes téléchargeables sur le site d'Addiction Valais (www.addiction-valais.ch), « Les jeunes et les jeux d'argent », décembre 2010 et « Enquête sur la pratique d'internet, des jeux vidéo et des jeux d'argent par les collégiens, août 2012 »

¹⁰ J-C Suris, C. Akre, A. Petzold, A. Berchtold, O. Simon, La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Neuchâtel, IUMSP, GRSA, Raisons de santé 192, Lausanne 2011

professionnels de la prévention du réseau romand. De plus, l'étude a révélé que les parents semblent méconnaître l'attractivité des paris sportifs et il pourrait donc être utile de mentionner cette thématique dans le flyer. La question se pose également de savoir s'il faudrait intégrer la question des jeux vidéo dans le même flyer ou non.

Les réseaux sociaux

La communication

La quasi-totalité des parents (96%) a déjà discuté avec leur ado des réseaux sociaux et de manière plus fréquente auprès des filles. Cependant, moins d'1 parent sur 2 a abordé la problématique des risques possibles (thématique abordée plus fréquemment par les parents domiciliés en Valais) et environ 1 parent sur 3 a discuté du temps passé et/ou du contenu des réseaux sociaux. Enfin, les aspects positifs des réseaux sociaux ont été abordés par moins d'1 parent sur 5.

- *Ce résultat interpelle car parmi les parents qui estiment avoir de bonnes connaissances des réseaux sociaux et qui pensent que leur ado est vulnérable face aux réseaux sociaux, seuls 45% d'entre eux parlent des risques liés aux réseaux sociaux avec leur ado. Les parents pensent-ils que leur ado est suffisamment informé ?*

Les règles

La majorité des parents (71%) a déjà fixé des règles liées aux réseaux sociaux et plus particulièrement auprès des filles. Pour 3 parents sur 4 il s'agit de règles liées au contenu des réseaux sociaux et pour 64% des parents les règles concernent le temps passé. Plus l'ado est jeune (12 ans) est plus les règles sont présentes.

Le comportement et la vulnérabilité de l'ado

La majorité des parents (66%) pense que leur ado se connecte aux réseaux sociaux de manière raisonnable mais pour 1 parent sur 4, leur ado se connecte de manière excessive et cela toucherait davantage les filles, les ados les plus âgés et ceux domiciliés à Genève.

Si 44% des parents pense que leur ado n'est pas vulnérable face aux réseaux sociaux, plus de 30% pense le contraire (et tout particulièrement en ce qui concerne les filles). Un lien significatif existe entre la fréquence de connexion aux réseaux sociaux et la vulnérabilité de l'ado ; plus l'ado se connecte de manière excessive et plus la part des parents qui pensent que leur ado est vulnérable, est élevée. Enfin, plus les connaissances des parents sont mauvaises et plus ces derniers ont tendance à penser que leur ado pourrait se montrer vulnérable.

Connaissances et besoins spécifiques des parents

La grande majorité des parents (90%) estiment leur connaissance en matière de réseaux sociaux comme bonnes à assez bonnes. Parmi les parents qui aimeraient recevoir des informations spécifiques (34%), la plupart (68%) souhaiterait recevoir des informations liées aux réseaux sociaux et plus particulièrement les pères.

- *Les informations préventives centrées sur les réseaux sociaux doivent être intensifiées et menées le plus tôt possible. Etant donné les risques multiples des réseaux sociaux, qui dépassent le seul usage excessif (comme le sexting, le cybermobbing, les droits et devoirs sur internet, etc.), il serait utile de collaborer avec d'autres Institutions pour diffuser de l'information aux parents, comme la police, le CDTEA (centre de développement et de thérapie de l'enfant et l'adolescent) en Valais, Pro Juventute, etc.*

Règles et informations parentales

Fixation des règles

3 parents sur 4 ont déjà fixé des règles concernant les jeux et/ou les réseaux sociaux et parmi eux, 3 sur 4 pensent que ces règles sont suffisamment claires, 1 sur 5 n'arrive pas à l'estimer et 7% pense que leurs règles ne sont pas claires, en particulier les règles dictées aux filles et celles destinées aux ados qui se connectent aux réseaux sociaux de manière excessive.

Les analyses révèlent que les parents qui ont une bonne à assez bonne connaissance des risques des jeux (d'argent ou vidéo), sont également ceux qui fixent davantage de règles.

- *Nécessité de rappeler aux parents l'importance de fixer des règles claires pour l'utilisation des jeux vidéo et des réseaux sociaux et cela dès le plus jeune âge pour réduire les risques de dérapage plus tard. Ne pas considérer qu'un enfant sait réellement utiliser un outil comme une tablette ou un smartphone, par exemple. Les enfants savent en revanche très bien imiter leurs parents.*

Sources d'informations des parents

Les 3 principales sources d'informations des parents concernant les ados et la pratique des jeux et/ou des réseaux sociaux sont les journaux (67%), les amis/la famille (62%) et la TV (62%). Afin de renforcer les connaissances des parents sur les jeux, il serait utile d'intégrer un volet jeu au sein du site mon ado.ch et de le faire connaître davantage aux parents. En effet, ce site contient une foule d'informations précieuses pour les parents (alcool, tabac, cannabis).

Transmission de l'information

1 parent sur 3 souhaiterait recevoir des informations spécifiques sur les thèmes abordés dans l'enquête, voire même 1 parent sur 2 pour les ados de 15 ans. Les dépliants pour parents sont la voie de transmission de l'information privilégiée des parents (67%) alors que les conférences parents, les rencontres avec des professionnels, les newsletters ou internet sont des canaux qui semblent rencontrer moins de succès auprès des parents.

Remarques et suggestions

Parmi l'ensemble des remarques ou suggestions émises par les parents, plus d'1 sur 4 portait sur la nécessité d'accentuer, de renforcer et diversifier les actions préventives. Celles-ci devraient être menées à la fois auprès des parents mais aussi directement auprès des jeunes et ce dès le plus jeune âge.

Un nombre important de parents ont également tenu à remercier et à féliciter qu'une telle étude ait été menée sur une thématique d'actualité qui préoccupe autant les parents que les ados.

Enfin, beaucoup de parents ont également profité de l'enquête pour retracer en quelques lignes leur expérience personnelle en tant que parents d'adolescents.

- *Les actions préventives destinées aux ados et/ou à leurs parents doivent être diversifiées, intensifiées et menées sur le long terme. Elles doivent si possible faire l'objet de médiatisations pour que les informations et conseils préventifs soient relayés dans les journaux et à la TV.*
- *Les actions préventives auprès des adolescents devraient insister sur la responsabilité des jeunes en tant qu'utilisateurs, que ce soit pour les jeux vidéo, les jeux d'argent ou les réseaux sociaux.*

- *Il est nécessaire de rappeler aux parents l'importance de fixer des règles claires pour l'utilisation des jeux vidéo et des réseaux sociaux, et pas seulement des règles liées au temps passé sur les écrans. Des règles sur les contenus et des discussions sur les risques des jeux vidéo et des réseaux sociaux sont également recommandées, cela dès le moment où l'on donne à son enfant l'accès à ces outils, afin de réduire les risques de dérapage plus tard.*
- *Il s'agit de rappeler aux parents que ce sont eux les mieux placés pour guider leurs enfants dans la découverte d'internet et des jeux vidéo, même si leurs enfants ont de meilleures compétences techniques. Leur rappeler également leur rôle de modèle pour leurs enfants.*
- *Il est important de renforcer les synergies au niveau romand en matière de prévention du jeu excessif afin de donner plus de poids aux actions menées sur le terrain.*

Conclusion

L'enquête a révélé que les parents domiciliés à Genève et en Valais parlent souvent avec leur ado des jeux vidéo et des réseaux sociaux mais moins des jeux d'argent. Le contenu des discussions portant sur les jeux vidéo est varié même si le thème de l'âge recommandé et des risques et conséquences ne sont abordés que par la moitié des parents. Pour ce qui est des réseaux sociaux et des jeux d'argent, le contenu des discussions est moins varié ; une minorité de parents engage la discussion sur le contenu lié aux réseaux sociaux et les types de jeux d'argent joués.

Concernant la mise en place de règles, la plupart des parents le font, à l'exception de règles concernant les jeux d'argent. La majorité des parents pensent également que leurs règles sont suffisamment claires, en particuliers celles destinées aux garçons.

Si les réponses varient en fonction de l'âge, du sexe mais aussi de la région, la plupart des parents pense que leur ado joue aux jeux vidéo et se connecte aux réseaux sociaux de manière raisonnable et qu'il ne joue pas à des jeux d'argent. La perception de la vulnérabilité de l'ado varie en fonction des pratiques de l'ado : 1 parent sur 3 pense que leur ado pourrait être vulnérable face aux réseaux sociaux, 1 parent sur 4 le pense en ce qui concerne les jeux vidéo et 1 parent sur 10 pour ce qui est des jeux d'argent.

La plupart des parents (environ 90%) pensent que leur connaissance en matière de jeux vidéo et de réseaux sociaux est bonne à assez bonne, moins en ce qui concerne les jeux d'argent (1 parent sur 5 estime ses connaissances comme étant mauvaises). Les journaux, la télévision et la famille/les amis sont les principales sources d'informations des parents concernant les ados et la pratique des jeux et l'utilisation des réseaux sociaux. Le besoin d'informations spécifiques se fait ressentir par 1 parent sur 3 et porte surtout sur les réseaux sociaux. Le mode de communication à privilégier pour dispenser des connaissances et/ou des informations auprès des parents sont les dépliants.

Les remarques et suggestions des parents au terme du questionnaire montrent qu'une telle enquête, centrée sur les jeux et les médias électroniques, a tout son sens et sa légitimité. De nouvelles pistes de réflexion et d'actions de sensibilisation ont pu être imaginées dans le but de renforcer les compétences parentales et au final de protéger la jeunesse des risques associés à la pratique des jeux vidéo, des jeux d'argent et des réseaux sociaux.