

## RAPPORT

### **Comportements de jeux d'argent au moment de l'entrée en vigueur de la LJAr**

### **Enquête auprès d'un public en situation de vulnérabilité : les jeunes hommes**

Alexander Tomei, Gordana Petrovic, Caroline Dunand et Olivier Simon

Centre du jeu excessif, Service de médecine des addictions, DP-CHUV, Lausanne

Lausanne, 2020

## **Financement**

La préparation et la rédaction du rapport ont été réalisées dans le cadre du contrat de prestations finançant le Centre du jeu excessif (CJE) avec une subvention du fond de recherche du Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ). Le PILDJ est financé par les six cantons romands sur la base d'une mise en commun d'une part de la taxe de prévention assise sur le revenu brut des jeux de loterie, à hauteur de 0.5%, selon les termes de l'article 18 de la Convention intercantonale sur les loteries et paris (CILP). La gestion de cette taxe est déléguée à la Conférence latine des affaires sanitaires et sociales (CLASS) qui réunit cheffes et chefs des départements et directions en charge des affaires sanitaires et sociales des cantons de Berne, Fribourg, Genève, Jura, Neuchâtel, Tessin, Valais et Vaud. La mise en œuvre du PILDJ fait l'objet d'un mandat du Groupement romand d'études des addictions (GREAA), y compris le fond de recherche qui a permis de financer la présente étude.

## **Remerciements**

Nous remercions le colonel EMG Alexandre Beau, commandant du Centre de recrutement à Payerne (CREC), de nous avoir permis de réaliser cette enquête dans le cadre des activités du recrutement. Un grand merci à Vanessa Farine pour l'organisation et l'encadrement de la passation des questionnaires. L'enquête a pu se dérouler dans de très bonnes conditions grâce aussi à l'aide précieuse de Zoé Chaubert, Valentin Donzé, Sara Simone et des soldats du CREC que nous remercions chaleureusement.

## Table des matières

Liste des tableaux .....	1
Synthèse .....	1
1 Introduction .....	3
2 Objectifs .....	4
3 Méthode .....	5
3.1 Echantillon.....	5
3.2 Questionnaire .....	5
3.3 Procédure d'administration des questionnaires .....	6
3.4 Analyses et pondération.....	7
3.5 Ethique .....	7
4 Résultats .....	7
4.1 Caractéristiques sociodémographiques.....	7
4.2 Prévalence du jeu de hasard et d'argent .....	9
4.3 Joueurs ayant joué au cours des 12 mois précédant l'enquête.....	9
4.3.1 Jeux de hasard et d'argent terrestres .....	10
4.3.2 Jeux de hasard et d'argent en ligne .....	12
4.3.3 Prévalence du jeu problématique.....	14
4.4 Facteurs associés au jeu problématique .....	15
4.4.1 Variables sociodémographiques .....	15
4.4.2 Mode d'accès, fréquence de jeu et dettes de jeu .....	15
4.4.3 Comportements liés aux jeux de hasard et d'argent terrestres .....	16
4.4.4 Comportements liés aux jeux de hasard et d'argent en ligne .....	17
5 Discussion.....	18
6 Conclusion .....	19
Références .....	20
Annexe .....	21

## Liste des tableaux

Tableau 1. Données sociodémographiques .....	8
Tableau 2. Prévalence du jeu de hasard et d'argent .....	9
Tableau 3. Mode d'accès, fréquence de jeu, revenu mensuel, et dettes de jeu (joueurs des 12 derniers mois) .....	10
Tableau 4. Jeux terrestres : types de jeu, nombre de lieux de jeu, modes de paiement, et mises par jeu (joueurs des 12 derniers mois) .....	11
Tableau 5. Jeux en ligne : types de jeu, nombre de jeux différents, supports informatiques, fréquences de jeu, principaux sites Internet visités (joueurs des 12 derniers mois) .....	13
Tableau 6. Prévalence du jeu problématique sur la base du PGSI .....	14
Tableau 7. Association entre jeu problématique et variables sociodémographiques .....	15
Tableau 8. Association entre jeu problématique et variables liées au jeu .....	16
Tableau 9. Jeux terrestres : association entre jeu problématique et les variables liées au jeu .....	17
Tableau 10. Jeux en ligne : association entre jeu problématique et les variables liées au jeu .....	18

# Synthèse

## Introduction

Cette étude examine le comportement de jeu de hasard et d'argent (JHA) chez les jeunes hommes romands, avant l'entrée en vigueur de la nouvelle Loi sur les jeux d'argent. Cette population, définie de l'âge adulte émergent (en anglais *Emerging adulthood* [1]), est particulièrement exposée aux risques du jeu de hasard et d'argent (JHA) [2-9].

En Suisse romande, cette catégorie de jeunes a fait l'objet de deux études, l'une réalisée en 2012 [10] et l'autre en 2014 [11]. Ces deux études examinaient essentiellement les jeux de hasard et d'argent terrestres (JHAT). Les données plus récentes de 2014 rapportent un taux de participation au jeu en général de 50,6%, et d'une participation aux JHAL de 14%. Pour ce qui est du jeu problématique, la mesure la plus récente attribue ce trouble à 3,7% des joueurs (1,7% de cette population de jeunes).

Dans le contexte actuel d'élargissement du marché des JHAL en Suisse, et dans une perspective de prévention et de prise en charge clinique, il est important de pouvoir disposer de données spécifiques aux jeu en ligne dans cette population de jeunes. Par ailleurs, dans un but de monitoring des comportements de jeu, la récolte de ces données l'année de l'entrée en vigueur de la nouvelle Loi sur les jeux d'argent (LJAr, 2019) pourra servir de base de comparaison pour des études à venir.

## Objectifs

La présente enquête vise à examiner les comportements de jeu chez les jeunes hommes romands avec une attention particulière aux JHAL. Ainsi, les objectifs de l'enquête sont de (1) mesurer la prévalence de jeu chez les jeunes hommes romands, (2) examiner leurs comportements de jeu terrestres et en ligne, (3) mesurer le taux de prévalence du jeu problématique dans cette population et (4) identifier les facteurs associés à ce jeu problématique terrestre et en ligne.

## Méthode

L'échantillon final de participants à l'étude était constitué de 1'869 conscrits de l'Armée suisse, tous des hommes et âgés de 18-22 ans. Ceux-ci ont répondu à un questionnaire constitué de deux parties. La première partie, destinée à tous les participants, contenait des mesures sociodémographiques ainsi que les questions filtres permettant de cerner les groupes suivants : les non-joueurs, les joueurs n'ayant pas joué au cours des 12 derniers mois et les joueurs qui avaient joué au cours de cette même période. La seconde partie du questionnaire était destinée à ces derniers. Elle incluait des questions générales concernant par exemple la fréquence de jeu et les dettes de jeu, ainsi que des questions spécifiques aux JHAT et aux JHAL. Toutes les données ont été pondérées sur la base de l'âge des participants.

## Résultats

*Prévalence du jeu aux JHA* : environ 62% des jeunes interrogés avait déjà joué à des JHA au cours de leur vie, 46,7% l'avait fait lors des 12 mois précédant l'enquête. Par ailleurs, 76,4% des joueurs s'était

limité à des jeux terrestres uniquement, 21,4% avait joué aux JHAT et aux JHAL, et 2,2% avait joué exclusivement en ligne.

*JHAT* : les jeux de grattage ont été les plus populaires (65,9%), suivis de la roulette (52,3%), des paris sportifs (36,6%) et du Black Jack (31,4%). Les kiosques et les points de vente de la loterie (65%) ainsi que les casinos (64%) ont été les lieux de jeu les plus fréquentés. Seul 0,3% des joueurs terrestres a joué tous les jours.

*JHAL* : les paris sportifs ont été les jeux les plus populaires (62,3%). Les jeux de casino comme la roulette (28,9%) et le Black Jack (22,3%) ont aussi joui d'une certaine popularité. Le smartphone ou la tablette étaient les supports les plus utilisés pour le jeu en ligne (73,4%). L'ordinateur personnel était utilisé à cet effet par 51,2% des joueurs en ligne. Enfin, 1,6% des joueurs en ligne avait joué tous les jours à des JHA sur Internet.

*Prévalence du jeu problématique* : 3,6% des joueurs ayant joué au cours des 12 derniers mois présentaient un comportement de jeu problématique (1,5% des jeunes hommes romands de 18-22 ans).

*Facteurs associés au jeu problématique* : le mode d'accès et la fréquence de jeu sont associés au jeu problématique. En effet, les JHAL sont plus associés au jeu problématique que les JHAT, puisque plus de 36% des joueurs à risque/problématiques jouait en ligne, comparé à environ 20% de joueurs non problématiques. De plus, les joueurs à risque/problématiques jouaient plus fréquemment que les joueurs non problématiques. Les analyses effectuées spécifiquement sur les JHAT montrent que, comparés aux joueurs non problématiques, les joueurs à risque/problématiques jouaient à une plus grande variété de jeux, étaient plus nombreux à fréquenter les casinos, les arrière-salles et autres locaux non officiels, et dépensaient davantage d'argent au jeu. En revanche, aucun facteur spécifique des JHAL n'était apparu comme significativement associé au jeu à risque/problématique.

## **Conclusion**

En 2019, première année de l'entrée en vigueur de la nouvelle Loi suisse sur les jeux d'argent (LJAr), la proportion de jeunes hommes 18-22 ans qui jouent aux JHA est en légère baisse par rapport à celle observée dans les deux précédentes études menées sur la même population [10, 11]. Les JHAT restent la forme de jeu préférée de la grande majorité de ces jeunes joueurs. Toutefois, le jeu en ligne concerne environ 24% d'entre eux. La prévalence du jeu problématique reste quant à elle stable par rapport à celle observée il y a cinq ans, mais le jeu problématique est plus présent chez les joueurs en ligne.

Dans le cadre d'une évaluation des effets de la nouvelle LJAr sur le comportement de jeu chez les jeunes, il est important que ces comportements soient examinés de manière régulière dans les années à venir. Parallèlement, les programmes de prévention auprès des jeunes devraient intégrer les spécificités du JHAL, et se poursuivre sur le terrain, notamment dans les casinos. Enfin, une attention particulière devrait être portée à la pratique du jeu dans les arrière-salles et autres lieux non officiels hors de portée des dispositions de prévention structurelle prévues par la LJAr.

# 1 Introduction

Environ trois quarts de la population adulte suisse a joué aux jeux de hasard et d'argent (JHA) au moins une fois dans sa vie, et 47% rapporte avoir joué lors des 12 derniers mois selon les derniers recensements [12]. Si la très grande majorité des joueurs de JHA joue de manière récréative et sans conséquences négatives, une part d'entre eux développe en revanche une conduite addictive. En Suisse, selon les estimations, 0,5% à 1% de la population souffre d'un comportement de jeu problématique [12]. Bien qu'en apparence limitée, cette proportion doit être mise en balance avec la charge des problèmes sur le plan sociétal. En effet, le jeu problématique génère une part importante des recettes dérivées du jeu – selon les connaissances [13], de l'ordre de 40%, tous jeux d'argent confondus –, mais il engendre en même temps une perte de qualité de vie pour l'entourage et pour la communauté dans son ensemble. Cet impact sur la qualité de vie est proche de celle attribuée aux troubles liés à la consommation d'alcool ou à la dépression [14, 15].

Les jeunes hommes de 18 à 25 ans sont les plus vulnérables face aux risques des JHA [9]. Les années de post-adolescence se caractérisent par le besoin d'exploration et par la recherche d'expériences nouvelles. On observe d'ailleurs dans cette phase de la vie un pic de comportements à risque tels que les excès de vitesse au volant, les relations sexuelles non protégées, la consommation de substances psychoactives et les jeux de hasard et d'argent [1].

Deux études réalisées en 2012 [10] et en 2014 [11] ont déjà investigué les habitudes de jeu auprès de cette catégorie de jeunes romands. Elles rapportent un taux de participation aux JHA de 56% en 2012 et de 51% en 2014, et un taux de participation aux JHAL de 16% en 2012 et de 14% en 2014 (à noter toutefois que, dans ces deux études, la mesure concernant les JHAL différait de la présente). En ce qui concerne la prévalence du jeu problématique, les données de 2014 font émerger que 3,7% des joueurs des 12 derniers mois souffraient d'une addiction aux JHA (1,7% de l'ensemble de cette population). Le groupe de joueurs problématiques identifiés dans l'étude de 2012 était trop petit pour que ce taux de prévalence puisse être pris en considération.

Face aux risques d'une augmentation du jeu problématique dans la population, il a été montré que les moyens de prévention les plus efficaces sont ceux qui limitent l'accessibilité physique aux JHA (p. ex. par la réduction du nombre d'espaces de jeu sur le territoire, l'éloignement géographique de ces espaces des grandes agglomérations, et la réduction du nombre de jeux les plus addictifs), et ceux qui limitent les consommations concomitantes au jeu (alcool et tabac) [16]. Or, les nouvelles formes d'accès aux JHA via Internet font disparaître les barrières physiques entre le joueur et les JHA. Ainsi, l'offre très vaste de JHA est à portée de main en tout temps et en tout lieu, par un simple clic. De surcroît, la possibilité de jouer en dehors de structures physiques adaptées favorise le jeu à domicile, ou dans d'autres lieux privés, où alcool et tabac peuvent être consommés hors de tout contrôle et sans restriction.

Bien qu'un lien direct entre l'ouverture du marché des JHAL et la prévalence du jeu problématique dans la population générale ne soit pas encore établi [17], il a été montré chez les jeunes de 18-24 ans, notamment en ce qui concerne le poker [18]. Par ailleurs, la recherche met en évidence un lien entre

la pratique du JHAL et le jeu problématique [19], notamment chez les jeunes [2, 7, 8], et chez les joueurs de sexe masculin [5].

Deux caractéristiques du JHAL vont très probablement peser sur l'incidence du jeu problématique chez les jeunes dans les prochaines années. La première est que, de fait, l'extension de l'offre de jeu stimule la versatilité des joueurs, c'est-à-dire leur tendance à pratiquer plusieurs jeux plutôt qu'un ou deux. La seconde caractéristique est que les propriétés structurelles des JHA informatisés augmentent la durée et la fréquence du jeu, ainsi que la fréquence des mises et des récompenses. Ces caractéristiques contribuent toutes deux au développement du jeu problématiques [10, 20, 21].

Avec l'entrée en vigueur de la Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAr) le 1<sup>er</sup> janvier 2019, l'offre des jeux en ligne en Suisse, réservée jusqu'alors aux jeux de loterie, s'étend aux jeux de casino et au poker. A cette ouverture importante du marché sont censées répondre, dans la loi, des mesures de contrôle de l'âge renforcées, notamment pour les jeux exploités en ligne ou de manière électronique en dehors des casinos. Les dispositions sur la publicité stipulent en outre l'interdiction de cibler les publics mineurs. L'Ordonnance d'application de la Loi sur les jeux d'argent (OJAR) est entrée en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2019, avec l'ouverture des premiers casinos en ligne dès le printemps 2019 et un délai de transition pour le secteur des loteries et paris jusqu'à fin 2020.

Parallèlement à ces changements légaux, la Confédération a mis en place une nouvelle « Stratégie nationale Addictions » et a établi les bases d'un nouveau système d'indicateurs incluant les jeux d'argent. Les cantons ont, quant à eux, mandatés l'organisation non gouvernementale Addiction Suisse, afin de poser les jalons d'un dispositif de monitoring de la nouvelle politique publique sur les jeux d'argent [22, 23]. Dans cette même ligne, le PILDJ a mobilisé des ressources afin d'évaluer l'état de la situation des JHAL en Suisse romande. Dans le cadre de cette évaluation, le présent module focalise sur le comportement de jeu chez les jeunes hommes. L'enquête réalisée reprend la méthodologie de deux enquêtes précédentes, en dédiant une partie plus importante de mesures au JHAL. Elle vise non seulement à en savoir davantage sur les JHAL chez les jeunes, mais également à fournir des données pouvant servir de référence dans une perspective de monitoring.

## 2 Objectifs

La présente enquête vise à examiner les JHAL chez les jeunes hommes romands en prenant en considération également les JHAT.

Ainsi, les objectifs spécifiques de cette enquête sont les suivants :

1. mesurer la prévalence des JHA ;
2. examiner leurs comportements de jeu aux JHAT et aux JHAL ;
3. mesurer le taux de prévalence du jeu problématique ;
4. identifier les facteurs associés au jeu problématique pour les JHAT et les JHAL.



## 3 Méthode

### 3.1 Echantillon

Ont pris part à l'étude 2'203 conscrits de l'Armée suisse, dont 334 ont été exclus des analyses pour les raisons suivantes :

- le nombre élevé de réponses manquantes (n = 39 ; 2,5%) ;
- les catégories d'âge des 23-30 ans (n = 210), dont les effectifs étaient trop faibles (n plus grand ou égal à 53) pour être pris en considération après pondération ;
- les valeurs manquantes au niveau de l'âge (n = 15), donc inexploitable pour la pondération ;
- les répondants de sexe féminin (n = 63) ;
- les répondants résidant à l'étranger (n = 7).

L'échantillon final était donc constitué de 1'869 répondants, tous des hommes âgés de 18 à 22 ans (M = 19,1 ; Md = 19). Les autres caractéristiques démographiques de l'échantillon sont indiquées dans le Tableau 1.

### 3.2 Questionnaire

Tous les participants remplissaient un questionnaire papier-crayon. La page de garde du questionnaire incluait les informations concernant les éléments suivants :

- l'identité du mandant et du mandataire ;
- les objectifs de l'enquête ;
- les modalités et le temps approximatif d'administration du questionnaire ;
- les aspects éthiques relatifs à l'anonymat, au caractère volontaire de la participation, à la confidentialité du traitement des données et au droit de retrait de l'étude à tout moment.

Le questionnaire était composé de deux parties. La première partie était destinée à tous les participants. La deuxième était destinée aux participants ayant joué aux JHA lors des 12 mois précédant l'enquête.

La première partie incluait les mesures suivantes :

- mesures sociodémographiques (âge, sexe, canton de domicile, état civil, situation professionnelle, dernier certificat/diplôme obtenus) ;
- une définition du jeu de hasard et d'argent ;
- une première question filtre permettant de discriminer les répondants n'ayant jamais joué à des JHA au cours de leur vie de ceux ayant joué au moins une fois au cours de leur vie ;

- une seconde question filtre permettant de discriminer les répondants n'ayant pas joué à des JHA lors des 12 mois précédant l'enquête de ceux ayant joué au moins une fois lors de cette même période.

Les participants ayant répondu négativement aux deux questions filtre (c.à.d. les non joueurs et les joueurs n'ayant pas joué lors des 12 mois précédant l'enquête) étaient redirigés vers une série d'items en fin de questionnaire. Ces items n'avaient pas de lien avec les objectifs de l'enquête ; ils servaient à tenir occupés ces participants pendant que leurs camarades remplissaient la seconde partie du questionnaire.

Les participants ayant déclaré avoir joué aux JHA lors des 12 mois précédant l'enquête complétaient la seconde partie du questionnaire. Celle-ci incluait les mesures suivantes :

- la fréquence de jeu aux JHA ;
- la somme moyenne dépensée (en CHF) aux JHAT d'une part et aux JHAL d'autre part ;
- le montant des dettes de jeu éventuelles ;
- le revenu mensuel net de chaque participant ;
- la liste de JHAT joués lors des 12 mois précédant l'enquête. Pour chaque jeu joué les lieux de jeu, le mode de paiement utilisé et la dépense mensuelle approximative ;
- la liste de JHAL joués lors des 12 mois précédant l'enquête. Pour chaque jeu joué le support informatique utilisé, la dépense mensuelle approximative et le nom du principal site Internet de jeu ;
- le *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), une échelle en neuf items pour la mesure le niveau de sévérité du comportement de jeu [24].

### 3.3 Procédure d'administration des questionnaires

Les questionnaires ont été administrés au Centre de recrutement de l'Armée suisse (CREC) à Payerne au début des ateliers de prévention contre les risques du jeu problématique organisés et dispensés par le Centre du jeu excessif (CJE) en coordination avec les autorités militaires. Les passations se sont déroulées entre le 19 août et le 4 décembre 2019. Tous les questionnaires ont été administrés dans une aula d'une capacité de 150 places. Les conscrits étaient accompagnés à l'aula par groupes et prenaient place derrière les pupitres sur lesquels se trouvait le matériel pour répondre. Le plus petit groupe était constitué de 43 individus, le plus grand de 102 individus. Avant de remplir le questionnaire, les participants recevaient oralement les informations relatives aux objectifs de l'enquête, à l'organisation des différentes parties du questionnaire. Ils étaient informés du caractère volontaire et anonyme de l'étude et de la confidentialité du traitement des données. En cas de questions, lors de la passation ils pouvaient faire appel à l'un-e des responsables de l'administration. Une fois les questionnaires remplis, ceux-ci étaient récoltés et les participants étaient remerciés. Les questionnaires étaient administrés par des sous-officiers responsables de l'encadrement des groupes de conscrits pour la durée de leur cours de répétition. Ces soldats avaient tous reçu une formation spécifique à

l'administration du questionnaire. Cinq séances d'administration des questionnaires ont été assurées par les collaborateurs du CJE les jours de formation de la relève de nouveaux soldats.

### 3.4 Analyses et pondération

Des analyses descriptives ont été effectuées pour décrire les distributions selon les variables mesurées par le questionnaire. Ensuite, des analyses d'association (tableaux de contingence et test du Chi-deux) ont été réalisées entre les variables relatives au jeu et le jeu problématique. Les analyses relatives aux mesures sociodémographiques et celles liées à la prévalence du JHA ont été effectuées sur l'ensemble de l'échantillon. En revanche, les analyses concernant les comportements de jeu terrestre et en ligne pris séparément, la prévalence du jeu problématique et les facteurs associés au jeu problématique ont été effectuées uniquement sur les données des joueurs des 12 derniers mois. Afin de disposer d'un nombre suffisant de réponses dans les catégories comparées, la mesure PGSI a été dichotomisée (Joueurs non problématiques vs Joueurs à risque/problématique). Des regroupements supplémentaires ont été effectués aussi pour d'autres variables dont certaines modalités avaient un nombre d'observations trop faible. Le seuil de significativité a été fixé à  $p < 0,05$ . Afin que les résultats soient représentatifs de la population de jeunes étudiée, toutes les analyses ont été effectuées après pondération des données sur la base de l'âge des participants. L'indice de pondération a été calculé à partir des données démographiques 2018 de l'Office fédéral de la statistique.

### 3.5 Ethique

La procédure mise en place dans cette enquête était conforme aux critères énoncés dans la déclaration d'Helsinki de 1964. Le protocole de l'enquête a reçu l'aval de la Commission éthique sur la recherche sur l'être humain du canton de Vaud.

## 4 Résultats

### 4.1 Caractéristiques sociodémographiques

La quasi-totalité des participants (99,4%) était célibataire ou vivait en partenariat. Un peu plus de la majorité des participants était en formation ou en études (voir Tableau 1). Un peu plus de 27% d'entre eux avait une activité professionnelle rémunérée alors que 15,4% était au chômage ou à la recherche d'un emploi en dehors de l'assurance chômage.

Concernant le plus haut niveau de formation atteint, un tiers des répondants n'avait pas encore obtenu de diplôme ou certificat supérieur à l'école obligatoire et 4% n'avait obtenu aucun diplôme ou certificat. Environ 29% de l'échantillon avait obtenu un certificat d'apprentissage et environ 20% de celui-ci était en possession d'une maturité gymnasiale, professionnelle ou pédagogique, ou avait un diplôme de culture générale.

Tableau 1. Données sociodémographiques

Variabiles	N <sub>non pondéré</sub> = 1869	%
<b>Canton</b>		
<i>Vaud</i>		27,0
<i>Genève</i>		25,6
<i>Fribourg</i>		16,0
<i>Valais</i>		13,5
<i>Neuchâtel</i>		10,0
<i>Berne</i>		4,1
<i>Jura</i>		3,6
<b>Etat civil</b>		
<i>Célibataire</i>		95,1
<i>Non-marié, vit avec partenaire</i>		4,3
<i>Marié</i>		0,5
<i>Veuf</i>		0,2
<i>Divorcé</i>		0,0
<b>Situation professionnelle</b>		
<i>Formation/Etudes</i>		52,3
<i>Activité prof. rémunérée</i>		27,4
<i>Chômage/Rech. emploi</i>		15,4
<i>Aide sociale</i>		0,9
<i>Formation/Etudes + Activité prof.</i>		0,8
<i>Activité prof. + Rech. emploi</i>		0,3
<i>Rech. emploi et aide sociale</i>		0,1
<i>Autres</i>		2,9
<b>Dernier diplôme/certificat obtenu</b>		
<i>Ecole obligatoire</i>		33,9
<i>Apprentissage</i>		28,9
<i>Maturité gymnasiale, Maturité prof., Ecole normale ou pédagogique</i>		19,4
<i>Aucun diplôme</i>		3,9
<i>Ecole de culture générale</i>		3,6
<i>Ecole professionnelle à plein temps</i>		2,8
<i>Bachelor (Université, Ecole polytechnique fédérale, HES, HEP)</i>		2,7
<i>Ecole technique ou prof., Ecole professionnelle supérieure, Ecole technique sup.</i>		1,4
<i>Formation professionnelle élémentaire</i>		0,7
<i>Maitrise, brevet fédéral</i>		0,4
<i>Master (Université, Ecole polytechnique fédérale, HES, HEP)</i>		0,2
<i>Autres</i>		2,1

## 4.2 Prévalence du jeu de hasard et d'argent

Sur l'ensemble de l'échantillon, 37,9% des hommes romands âgés entre 18 et 22 ans n'avait jamais joué aux JHA au cours de leur vie (voir Tableau 2). Un peu plus que 15% avait joué au cours de leur vie mais pas durant les 12 mois précédant l'enquête, alors 46,7% de ces hommes avait joué au moins une fois à des JHA au cours des 12 derniers mois.

Tableau 2. Prévalence du jeu de hasard et d'argent

	N <sub>non pondéré</sub> = 1869	%
Prévalence du jeu		
<i>Jamais joué au cours de la vie</i>		37,9
<i>Joué au moins une fois dans la vie, mais pas au cours de 12 derniers mois</i>		15,4
<i>Joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois</i>		46,7

## 4.3 Joueurs ayant joué au cours des 12 mois précédant l'enquête

Parmi les joueurs des 12 derniers mois, 76,4% avait joué uniquement à des jeux terrestres, 2,2% uniquement à des JHAL, et 21,4% autant à des jeux terrestres qu'à des jeux en ligne (voir Tableau 3). Rapportées à la population romande des jeunes hommes romands de 18-22 ans, ses proportions sont respectivement de 35%, 1,6% et 9,1%.

La fréquence de jeu était quotidienne pour une proportion très limitée de participants (0,4%). En revanche, ils étaient 12% à jouer au moins une fois par semaine et 20,5% à jouer une à trois fois par mois. Enfin, un peu plus de deux tiers des jeunes interrogés avaient joué mois d'une fois par mois.

La quasi-totalité de ces jeunes (99,3%) a affirmé de pas avoir de dettes de jeu. Un quart des jeunes a déclaré ne pas avoir de revenu, environ 60% avait un revenu allant jusqu'à 4'000 CHF et 14% avait un revenu supérieur à 4'000 CHF.

Tableau 3. Mode d'accès, fréquence de jeu, revenu mensuel, et dettes de jeu (joueurs des 12 derniers mois)

Variables	n <sub>non pondéré</sub> = 848	%
<b>Mode d'accès</b>		
<i>Uniquement jeux terrestres</i>		76,4
<i>Jeux terrestres et en ligne</i>		21,4
<i>Uniquement jeux en ligne</i>		2,2
<b>Fréquence de jeu</b>		
<i>Tous les jours</i>		0,4
<i>2 à 6 fois / semaine</i>		4,2
<i>1 fois / semaine</i>		7,8
<i>1 à 3 fois / mois</i>		20,5
<i>6 à 11 fois / an</i>		19,5
<i>1 à 5 fois / an</i>		47,6
<b>Dettes de jeu (Min.=0, Max.=500 ; Moy.=1,1 ; Méd.= 0)</b>		
<i>Aucune dette de jeu</i>		99,3
<i>1-50 CHF</i>		0,2
<i>51-150 CHF</i>		0,2
<i>151 CHF ou plus</i>		0,3
<b>Revenu mensuel net, en CHF (Min.=0, Max.=70'000 ; Moy.=1,807 ; Méd.= 900)</b>		
<i>Aucun revenu</i>		25,3
<i>10 à 1'000 CHF</i>		22,6
<i>1001 à 2'000 CHF</i>		20,1
<i>2001 à 4'000 CHF</i>		18,3
<i>4'001 CHF ou plus</i>		13,8

Note : la médiane est calculée à partir des données non pondérées.

#### 4.3.1 Jeux de hasard et d'argent terrestres

Les analyses effectuées sur les items concernant les JHAT (tous les jeunes ayant joué aux JHAT) montrent qu'une très petite proportion de jeunes hommes jouait fréquemment, la majorité d'entre eux jouant aux JHAT moins d'une fois par mois (voir Tableau 4).

Les deux types de jeux les plus joués étaient les jeux de grattage (65,9%) et la roulette (52,3%), suivis des paris sportifs et du Black Jack qui ont intéressé environ un tiers de ces jeunes. La loterie à numéros, le poker et les machines à sous sont pratiqués par un quart de ces jeunes hommes. Les autres types de JHA ont été pratiqués dans une moindre mesure.

Près de 30% des participants ont rapporté avoir joué à un seul type de jeu lors des 12 mois précédant l'enquête. 40% avait joué à deux ou trois types de jeu différents et 28,7% avait joué à plus de trois types de jeux différents.

A l'instar des jeux les plus joués, les lieux de jeu les plus fréquentés ont été les kiosques et points de vente de la loterie (65%), les casinos (64%) et, dans une moindre mesure, les bars et restaurants (19,6%). Autour de 18% avait joué dans des lieux privés et environ 5% dans des arrière-salles ou locaux non officiels.

Le cash a été le mode de paiement privilégié de ces jeunes hommes (93,8%), suivi des cartes de crédit (17,2%) et les cartes prépayées (6,9%). Les autres modes de paiement ont été beaucoup moins utilisés.

En ce qui concerne le montant des mises, 1% des jeunes a affirmé ne pas avoir misé de l'argent à des JHA. Une majorité d'environ 60% des jeunes avait misé jusqu'à 50 CHF, un quart d'entre eux a dépensé jusqu'à 200 CHF tandis que 14% avait dépassé les 200 CHF de mise.

Tableau 4. Jeux terrestres : types de jeu, nombre de lieux de jeu, modes de paiement, et mises par jeu (joueurs des 12 derniers mois)

Variabiles	n <sub>non pondéré</sub> = 819	%
<b>Fréquence de jeu</b>		
<i>Tous les jours</i>		0,3
<i>2 à 6 fois / semaine</i>		4,2
<i>1 fois / semaine</i>		7,7
<i>1 à 3 fois / mois</i>		20,3
<i>6 à 11 fois / an</i>		19,8
<i>1 à 5 fois / an</i>		47,7
<b>Type de jeux</b>		
<i>Billets à gratter, jeux de grattage</i>		65,9
<i>Roulette</i>		52,3
<i>Paris sportifs</i>		36,6
<i>Black Jack</i>		31,4
<i>Loteries à numéros, jeux de tirage</i>		26,2
<i>Poker</i>		24,2
<i>Machines à sous</i>		22,7
<i>Jeux de grattage électroniques (Tactilo)</i>		6,8
<i>LotoExpress, jeux de tirage électroniques</i>		4,5
<i>PMU, courses de chevaux</i>		3,0
<i>Craps, jeux de dès</i>		2,8
<i>Bourse, Daily trading</i>		2,2
<i>Jeux d'adresse avec paris d'argent</i>		1,8
<i>Autres</i>		0,3

Tableau 4 (suite). Jeux terrestres : types de jeu, nombre de lieux de jeu, modes de paiement, et mises par jeu (joueurs des 12 derniers mois)

Variables	n <sub>non pondéré</sub> = 819	%
Nombre de jeux différents		
1		29,6
2		25,7
3		15,9
4 ou plus		28,7
Lieux de jeu		
<i>Kiosques et points de vente de la loterie</i>		65,0
<i>Casinos</i>		64,0
<i>Bars, restaurants</i>		19,6
<i>Cadre privé</i>		18,1
<i>Arrière-salles et locaux non officiels</i>		4,7
<i>Autres lieux</i>		12,2
Modes de paiement		
<i>Cash</i>		93,8
<i>Carte de crédit</i>		17,2
<i>Carte prépayée</i>		6,9
<i>E-banking</i>		1,3
<i>Virement</i>		1,2
<i>Dépôt à la création d'un compte</i>		0,6
<i>Bulletin de versement</i>		0
Dépenses en jeux terrestres, en CHF (Min.=0, Max.=12'235 ; Moy.=105,8 ; Méd.= 30)		
<i>Aucune dépense</i>		1,0
<i>1-50</i>		59,8
<i>51-200</i>		25,2
<i>201-500</i>		11,3
<i>501 ou plus</i>		2,7

Note : la médiane concernant les dépenses est calculée à partir des données non pondérées.

#### 4.3.2 Jeux de hasard et d'argent en ligne

En ce qui concerne le jeu en ligne (tous les jeunes ayant joué aux JHAL), 1,6% des joueurs ayant choisi ce mode d'accès avait joué tous les jours (voir Tableau 5). Près d'un quart de ces joueurs avait joué une à six fois par semaine et environ 35% avait joué une à trois fois par mois. Enfin, 39% des joueurs avait joué moins d'une fois par mois.

Les jeux joués en ligne les plus pratiqués étaient les paris sportifs (62,3%) et les jeux de casino tels que la roulette (28,9%), le Black Jack (22,3%) et le poker (17,5%). Entre 9% et 10% des joueurs en ligne ont misé leur argent en bourse (9,6%) et aux jeux de grattage (9,3%). Les loteries à numéros et les machine à sous en ligne ont intéressé entre 6% et 8% de ces jeunes joueurs.



Plus de 80% des jeunes hommes s'est limité à jouer à un ou deux types de jeux différents, environ 58% à un seul type de jeu, et seul 6,6% a affirmé avoir joué à quatre jeux ou plus.

Pour ce qui est du support informatique utilisé, environ de trois quarts des participants ont joué sur leur smartphone ou tablette (73,4%). Près de la moitié a joué sur son ordinateur personnel tandis que 3% a rapporté avoir joué sur l'ordinateur au travail.

*Loterieromande.ch* (17,7%) et *Betclic.com* (16,6%) ont été les sites de JHA les plus fréquentés. D'autres sites ont également été utilisés mais dans de moindres proportions. La liste des sites fournis se trouve en annexe.

En ce qui concerne les montants misés, 5,6% des participants a affirmé n'avoir mis aucune mise d'argent pour ces jeux. Environ 87% avait misé une somme ne dépassant pas les 200 CHF, tandis que 7,5% avait misé une somme supérieure.

Tableau 5. Jeux en ligne : types de jeu, nombre de jeux différents, supports informatiques, fréquences de jeu, principaux sites Internet visités (joueurs des 12 derniers mois)

Variables	n <sub>non pondéré</sub> = 200	%
Fréquence de jeu		
<i>Tous les jours</i>		1,6
<i>2 à 6 fois / semaine</i>		8,2
<i>1 fois / semaine</i>		15,8
<i>1 à 3 fois / mois</i>		35,4
<i>6 à 11 fois / an</i>		15,0
<i>1 à 5 fois / an</i>		24,0
Type de jeux		
<i>Paris sportifs</i>		62,3
<i>Roulette</i>		28,9
<i>Black Jack</i>		22,3
<i>Poker</i>		17,5
<i>Bourse, Daily trading</i>		9,6
<i>Billets à gratter, jeux de grattage</i>		9,3
<i>Loteries à numéros, jeux de tirage</i>		7,8
<i>Machines à sous</i>		6,2
<i>PMU, courses de chevaux</i>		1,9
<i>LotoExpress, jeux de tirage électroniques</i>		0,0
<i>Craps, jeux de dès</i>		0,0
<i>Jeux d'adresse avec paris d'argent</i>		0,0
<i>Autres</i>		2,4
Nombre de jeux différents		
<i>1</i>		56,9
<i>2</i>		27,2
<i>3</i>		9,2
<i>4 ou plus</i>		6,6

Tableau 5 (suite). Jeux en ligne : types de jeu, nombre de jeux différents, supports informatiques, fréquences de jeu, principaux sites Internet visités (joueurs des 12 derniers mois)

Variables	n <sub>non pondéré</sub> = 200	%
Support informatique pour les jeux en ligne		
<i>Smartphone/Tablette</i>		73,4
<i>Ordinateur personnel</i>		51,2
<i>Ordinateur au travail</i>		3,1
Principaux sites internet visités		
<i>Loterieromande.ch</i>		17,7
<i>Betclik.com</i>		16,6
<i>Bet365.com</i>		4,1
<i>Pokerstar.com</i>		4,0
<i>Bwin.com</i>		3,5
Dépenses en jeux en ligne, en CHF (Min.=0, Max.=1'150 ; Moy.=94,8 ; Méd.= 50)		
<i>Aucune dépense</i>		5,6
<i>1-50</i>		51,3
<i>51-200</i>		35,6
<i>201-500</i>		4,4
<i>501 ou plus</i>		3,1

Note : la médiane est calculée à partir des données non pondérées.

#### 4.3.3 Prévalence du jeu problématique

L'administration du *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) a montré qu'environ 80% des jeunes joueurs de JHA ne présentait pas de comportement de jeu problématique ou présentait un niveau faible de problème de jeu. En revanche, près de 18% des répondants avait un problème de jeu modéré et 3,6% répondait aux critères du jeu problématique (ce qui correspond à 1,5% des jeunes hommes romands de 18-22 ans).

Tableau 6. Prévalence du jeu problématique sur la base du PGSI

Variables	n <sub>non pondéré</sub> = 833	%
Niveau de problème de jeu		
<i>Pas de problèmes de jeu</i>		48,7
<i>Niveau faible</i>		30,2
<i>Niveau modéré</i>		17,6
<i>Niveau problématique</i>		3,6

## 4.4 Facteurs associés au jeu problématique

### 4.4.1 Variables sociodémographiques

Les analyses n'ont révélé aucune association entre les variables sociodémographiques mesurées (situation professionnelle, dernier diplôme obtenu et revenu mensuel net) et le jeu pathologique (voir Tableau 7).

Tableau 7. Association entre jeu problématique et variables sociodémographiques

Variables	Joueurs non problématiques	Joueurs à risque / problématiques	<i>p</i>
	( <i>n</i> <sub>non pond.</sub> = 664)	( <i>n</i> <sub>non pond.</sub> = 171)	
	%	%	
Situation professionnelle			
<i>Etudes</i>	48,5	38,6	ns
<i>Activité professionnelle</i>	32,4	35,7	
<i>Chômage/Aide sociale</i>	17,3	19,6	
<i>Autres</i>	1,8	6,0	
Dernier diplôme obtenu			
<i>Aucun/Ecole obligatoire</i>	34,4	33,9	ns
<i>Formation professionnelle</i>	37,5	40,2	
<i>ECG/Maturité et Diplôme tertiaire</i>	26,7	25,8	
<i>Autres</i>	1,3	0,0	
Revenus mensuel net			
<i>Aucun revenu</i>	25,2	25,8	ns
<i>10-1'000</i>	21,5	24,9	
<i>1'001-2'000</i>	20,7	18,4	
<i>2'001-4'000</i>	16,9	23,2	
<i>4'000 ou plus</i>	15,7	7,6	

Note : ns *p* non significatif

### 4.4.2 Mode d'accès, fréquence de jeu et dettes de jeu

Le jeu à risque ou problématique était significativement associé au mode d'accès. En effet, comparés aux joueurs non problématiques, les joueurs à risque/problématiques étaient moins nombreux à jouer uniquement aux jeux terrestres et plus nombreux à jouer aux jeux en ligne (voir Tableau 8).

La fréquence de jeu était également associée à la présence d'un comportement de jeu à risque ou problématique, dans la mesure où les participants dont le comportement s'avérait à risque ou problématique jouaient plus fréquemment (une fois par semaine ou plus) que les joueurs ne présentant

aucun problème de jeu. Enfin, aucun lien significatif n'a été observé entre jeu problématique et dettes de jeu éventuelles.

Tableau 8. Association entre jeu problématique et variables liées au jeu

Variables	Joueurs non problématiques	Joueurs à risque / problématiques	<i>p</i>
	( <i>n</i> <sub>non pond.</sub> = 664)	( <i>n</i> <sub>non pond.</sub> = 171)	
	%	%	
<b>Mode d'accès</b>			
<i>Uniquement jeux terrestres</i>	79,5	63,4	**
<i>Jeux terrestres et en ligne</i>	18,6	32,9	
<i>Uniquement jeux en ligne</i>	1,8	3,7	
<b>Fréquence de jeu</b>			
<i>1 fois / semaine ou plus</i>	8,8	26,1	***
<i>1 à 3 fois / mois</i>	20,2	22,7	
<i>1 à 11 fois / an</i>	71,0	51,2	
<b>Dettes de jeu</b>			
<i>Sans dettes</i>	99,3	99,1	ns
<i>Avec dettes</i>	0,7	0,9	

Note : ns *p* non significatif ; \*\* *p*<0,01 ; \*\*\* *p*<0,001

#### 4.4.3 Comportements liés aux jeux de hasard et d'argent terrestres

Concernant les JHAT, le jeu à risque/problématique était associé à différents facteurs liés aux habitudes de jeu. Il était associé au nombre de jeux terrestres joués : les joueurs à risque/problématiques étaient plus nombreux à jouer à trois jeux différents ou plus que les joueurs non problématiques.

Il était associé également aux lieux de jeu, plus précisément aux casinos et aux arrière-salles et locaux non officiels, qui sont fréquentés davantage par les joueurs à risque/problématiques que par les joueurs non problématiques.

Le jeu à risque/problématique était associé aussi au mode de paiement, dans la mesure où les joueurs problématiques ont privilégié davantage que leurs homologues non problématiques le paiement cash et l'utilisation de la carte de crédit.

Enfin, les joueurs à risque/problématiques se sont différenciés des joueurs non problématiques sur le plan des dépenses de jeu. En effet, ils étaient deux fois et demie plus nombreux que les joueurs non problématiques à avoir dépensé entre 51 et 200 CHF aux JHA et plus de quatre fois plus nombreux à avoir dépensé plus de 200 CHF par mois.

Tableau 9. Jeux terrestres : association entre jeu problématique et les variables liées au jeu

Variables	Joueurs non problématiques	Joueurs à risque / problématiques	<i>p</i>
	( <i>n</i> <sub>non pond.</sub> = 644)	( <i>n</i> <sub>non pond.</sub> = 160)	
	%	%	
Nombre de jeux différents (terrestres)			
1	31,3	21,9	**
2	28,1	16,1	
3	14,5	22,8	
4 ou plus	26,2	39,2	
Lieux de jeu			
<i>Kiosques et points de vente de la loterie</i>	71,7	73,3	ns
<i>Casinos</i>	61,0	78,8	***
<i>Bars, restaurants</i>	20,2	18,5	ns
<i>Cadre privé</i>	18,0	19,7	ns
<i>Arrière-salles et locaux non officiels</i>	3,3	9,8	*
Modes de paiement			
<i>Cash</i>	92,8	98,4	**
<i>Carte de crédit</i>	15,4	24,4	*
<i>Carte prépayée</i>	5,9	10,6	ns
<i>E-banking</i>	0,9	2,5	ns
<i>Virement</i>	1,1	1,9	ns
<i>Dépôt à la création d'un compte</i>	0,3	1,9	ns
<i>Bulletin de versement</i>	0,0	0,0	ns
Dépenses pour les jeux terrestres (en CHF)			
<i>Aucune mise</i>	3,4	4,3	***
<i>1-50</i>	80,3	46,1	
<i>51-200</i>	12,0	31,5	
<i>201 ou plus</i>	4,3	18,2	

Note : ns *p* non significatif ; \* *p*<0,05 ; \*\* *p*<0,01 ; \*\*\* *p*<0,001

#### 4.4.4 Comportements liés aux jeux de hasard et d'argent en ligne

Le jeu à risque ou problématique chez les joueurs de JHAL n'était associé à aucun des facteurs de jeu pris en considération (voir Tableau 10).

Tableau 10. Jeux en ligne : association entre jeu problématique et les variables liées au jeu

Variables	Joueurs non problématiques	Joueurs à risque / problématiques	<i>p</i>
	( <i>n</i> <sub>non pond.</sub> = 664)	( <i>n</i> <sub>non pond.</sub> = 171)	
	%	%	
Nombre de jeux différents (en ligne)			
1	58,7	54,1	ns
2	25,7	31,0	
3 ou plus	15,6	14,8	
Support informatique pour les jeux en ligne			
PC	31,9	22,6	ns
Smartphone/Tablette	39,7	25,2	
PC + Smartphone/Tablette	28,4	52,2	
Dépenses pour les jeux en ligne (en CHF)			
Aucune mise	14,9	22,8	ns
1-50	62,6	50,5	
51 ou plus	22,5	26,8	

Note : ns *p* non significatif

## 5 Discussion

La quasi-totalité des jeunes hommes ayant pris part à l'enquête était célibataire ou vivait en partenariat. Une moitié de ces jeunes était en formation ou en études, un quart avait une activité professionnelle rémunérée, tandis qu'un jeune sur six était à la recherche d'emploi. Enfin, un tiers des participants n'était pas encore en possession d'un diplôme d'enseignement de niveau secondaire et 4% n'avait aucun diplôme ou certificat de formation. Un tiers des jeunes interrogés avait obtenu un certificat de formation professionnelle que ce soit par la filière de l'apprentissage ou par celle d'une formation professionnelle à plein-temps. Enfin, un peu plus d'un quart de cette population détenait un diplôme de maturité ou d'école de culture générale.

Quatre jeunes hommes sur dix n'avaient jamais joué à des JHA de leur vie, alors que près de 47% y avait joué au cours de la dernière année. Cette proportion semble s'inscrire dans une tendance à la baisse depuis les mesures prises en 2012 (56%) [10] et en 2014 (51%) [11]. En outre, la fréquence de jeu rapportée était relativement faible, puisque la grande majorité des joueurs ne jouait pas plus d'une à trois fois par mois. De plus, la quasi-totalité des participants n'avait pas de dettes de jeu. Les JHAT restent le mode de jeu privilégié, puisque trois quarts de ces joueurs se limitaient à ces jeux matériels uniquement. Cela dit, près de 24% des jeunes joueurs interrogés avait joué en ligne dans l'année précédant l'enquête. Les analyses ont laissé émerger les différences suivantes entre la pratique des

JHAT et celle des JHAL : (a) une fréquence de jeu plus élevée aux jeux en ligne qu'aux jeux terrestres, probablement en raison de la plus grande accessibilité des JHAL ; (b) une préférence pour les jeux de grattages pour ce qui est des JHA; une préférence pour les paris sportifs et les jeux de casino pour ce qui est des JHAL ; (c) les jeux terrestres induisaient une plus grande variété de jeux joués que les jeux en ligne.

Environ 4% des jeunes joueurs répondait aux critères du jeu problématique, et presque 18% à ceux du jeu à risque. Rapportées à l'ensemble de la population, ces proportions indiqueraient que 1,5% des jeunes hommes romands âgés de 18-22 ans souffrirait d'une addiction aux JHA et 7,6% serait à risque de développer une telle addiction. Aucune des variables sociodémographiques mesurées n'explique le comportement de jeu à risque/problématique. Celui-ci semble être déterminé plutôt par le mode d'accès et la fréquence du jeu, en ce sens que les joueurs à risque/problématiques jouent plus fréquemment et jouent plus en ligne que les joueurs non problématiques. Ce résultat confirme ceux obtenu ailleurs [25].

Chez les joueurs terrestres, ceux qui sont à risque/problématiques jouent à une plus grande variété de jeux que ceux qui ne le sont pas. Cette relation avait déjà été mise en évidence auparavant [10, 21]. En outre, les joueurs à risque/problématiques jouent davantage dans les casinos, arrière-salles et locaux non officiels, ils utilisent davantage du cash et la carte de crédit, et misent d'avantage d'argent que les joueurs non problématiques.

Chez les joueurs qui jouent en ligne, aucune relation entre jeu à risque/problématique et les comportements de jeu en ligne n'a été mise en évidence. En effet, les joueurs à risque/problématiques ne se distinguent pas des joueurs non problématiques ni en termes de diversité de jeux joués, ni en termes de support informatique utilisé ou des montants totaux misés dans l'année précédant l'enquête. A noter toutefois que le nombre de jeunes qui jouent aux JHAL uniquement était très petit. Il n'est pas exclu que les mêmes analyses effectuées sur un échantillon plus important auraient mis en évidence des différences selon la sévérité du problème de jeu.

## 6 Conclusion

Au regard des résultats observés, il est crucial que, avec l'élargissement de l'offre de JHAL, les comportements de jeu chez les jeunes soient monitorés dans les années à venir, et ce particulièrement pour les JHA sur Internet. Par ailleurs, il est souhaitable que les dispositifs introduits par la LJAr pour prévenir le jeu excessif au niveau des interfaces de JHAL soient soigneusement étudiés afin que les autorités de surveillance puissent établir des normes et standards appropriés, conformes aux dispositions et buts de la nouvelle réglementation.

De surcroît, il est important que les efforts de prévention des problèmes de jeu se poursuivent dans les lieux de jeu terrestres, notamment au sein des casinos où la vigilance devrait être maintenue, voire accrue, en ce qui concerne les comportements de jeu des jeunes clients masculins. Enfin, il est important que les lieux de jeu tels que les arrière-salles et les locaux non officiels soient mieux investigués auprès de ces jeunes.

## Références

1. Arnett JJ. Emerging Adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist* 2000; 55: 469-80.
2. Chóliz M. The challenge of online gambling: The effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of Gambling Studies* 2016; 32: 749-56.
3. Gainsbury SM, Russell A, Hing N, Wood R, Lubman D, Blaszczynski A. How the Internet is changing gambling: findings from an Australian prevalence survey. *Journal of Gambling Studies* 2015; 31: 1-15.
4. Hing N, Russell AMT, Gainsbury SM, Blaszczynski A. Characteristics and help-seeking behaviors of Internet gamblers based on most problematic mode of gambling. *Journal of Medical Internet Research* 2015; 17: e13.
5. McCormack A, Shorter GW, Griffiths MD. An empirical study of gender differences in online gambling. *Journal of Gambling Studies* 2014; 30: 71-88.
6. Petry NM, Weinstock J. Internet gambling is common in college students and associated with poor mental health. *American Journal on Addictions* 2007; 16: 325-30.
7. Potenza MN, Wareham JD, Steinberg MA, Rugle L, Cavallo DA, Krishnan-Sarin S, et al. Correlates of at-risk/problem Internet gambling in adolescents. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry* 2011; 50: 150-9.
8. Wijesingha R, Leatherdale ST, Turner NE, Elton-Marshall T. Factors associated with adolescent online and land-based gambling in Canada. *Addiction Research & Theory* 2017; 25: 525-32.
9. Williams RJ, Volberg RA, Stevens RMG. *The population prevalence of problem gambling: methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Ontario: Ontario Problem Gambling Research Centre, 2012.
10. Tomei A, Tichelli E, Ewering N, Nunweiler-Hardegger S, Simon O. A descriptive study of gambling among emerging adult males in French-speaking Switzerland. *Journal of Gambling Studies* 2015; 31: 607-20.
11. Richter M, Tomei A. Jeunes et jeux d'argent à la veille de la légalisation des jeux de casino en ligne. *Dépendances* 2017; 60: 21-3.
12. Billieux J, Achab S, Savary J-F, Simon O, Richter F, Zullino D, et al. Gambling and problem gambling in Switzerland. *Addiction* 2016; 111: 1677-83.
13. Costes J-M. *Quelle part du chiffre d'affaire des jeux d'argent est-elle attribuable aux joueurs problématiques?* Paris, 2016.
14. Browne M, Langham E, Rawat V, Greer N, Li E, Rose J, et al. *Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective*. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation, 2016.
15. Jeanrenaud C, Gay M, Kohler D, Besson J, Simon O. *Le coût social du jeu excessif en Suisse*. Neuchâtel: Université de Neuchâtel, 2012.



16. Williams RJ, West BL, Simpson RI. *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence and identified best practices*: Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care, 2012.
17. Wood RT, Williams RJ, Parke J. The relationship between Internet gambling and problem gambling. In: Williams RJ, Wood RT, Parke J, (eds). *Routledge international handbook of Internet gambling*. New York: Routledge, 2012: pp. 200-11.
18. Abbott MW, Romild U, Volberg RA. Gambling and problem gambling in Sweden: Changes between 1998 and 2009. *Journal of Gambling Studies* 2014; 30: 985-99.
19. Gainsbury SM. Online gambling addiction: The relationship between Internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports* 2015; 2: 185-93.
20. Griffiths MD, Auer M. The irrelevancy of game-type in the acquisition, development, and maintenance of problem gambling. *Frontiers in Psychology* 2013; 3: 621-.
21. Holtgraves T. Gambling, gambling activities and problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors* 2009; 23: 295-302.
22. Notari L, Gmel G, Kuendig H. *Développement d'un modèle de monitoring des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en Suisse*. Lausanne: Addiction Suisse, 2019.
23. Simon O, Peduzzi F, Savary J-F, Jeannot E. Nouvelle loi suisse sur les jeux d'argent : incidences pour la prévention. *Alcoologie et Addictologie* 2020; 42: 39-50.
24. Ferris J, Wynne H. *The Canadian Problem Gambling Index: final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse, 2001.
25. Gainsbury SM, Russell A, Blaszczynski A, Hing N. The interaction between gambling activities and modes of access: A comparison of Internet-only, land-based only, and mixed-mode gamblers. *Addictive Behaviors* 2015; 41: 34-40.

## Annexe

Liste des sites internet fournis par les joueurs en ligne (par ordre alphabétique) :

Bahigo35.com  
Bet365.com  
Betclik.com  
Betway.com  
Bitcasino.com  
Bwin.com  
Casinoextra2.com  
Interwetten.com  
Loterieromande.ch  
Pokerstar.com  
Swisslos.ch  
Winamax.fr  
Wink.org