

IUMSP

Institut universitaire de médecine sociale et préventive

Groupe de recherche sur la santé des adolescents - GRSA

LA PROBLEMATIQUE DES JEUX D'ARGENT CHEZ LES ADOLESCENTS DU CANTON DE BERNE

Joan-Carles Surís, Aline Flatz, Christina Akaré, André Berchtold

Raisons de santé 202a – Lausanne 2012

- Etude financée par :** Mandat Interkantonales Programm
Glücksspielsuchtprävention der Nordwest- und
Innerschweiz (AG, BE, BL, BS, LU, NW, OW, SO, UR,
ZG), vertreten durch Sucht Schweiz.
- Citation suggérée :** Suris JC, Flatz A, Akre C, Berchtold A. La problématique
des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Berne.
Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et
préventive, 2012. (Raisons de santé, 202a).
- Remerciements :** A toutes les écoles, les professeurs et les élèves qui ont
participé à l'enquête. A Mme Simone Grimm et à Mme
Sandra Angelovic pour leur travail de terrain. A Mme
Daniela Herzig pour la traduction et collaboration à la mise
en place de l'étude.
- Date d'édition :** Version définitive, Octobre 2012

TABLE DES MATIÈRES

1	Zusammenfassung	5
1.1	Einführung	5
1.2	Ziele	5
1.3	Methoden	5
1.4	Resultate	5
1.4.1	Geldspiele	6
1.4.2	Zusammenhang zwischen Geldspiel und Substanzkonsum/Suchtverhalten	7
1.4.3	Internet und Bildschirmnutzung	7
1.4.4	Substanzkonsum	7
1.5	Einschränkungen	7
1.6	Schlussfolgerungen	7
1.7	Empfehlungen	8
2	Résumé	9
2.1	Introduction	9
2.2	Objectifs	9
2.3	Méthodes	9
2.4	Résultats	9
2.4.1	Jeux d'argent	9
2.4.2	Lien entre les jeux d'argent et consommations / conduites addictives	11
2.4.3	Internet et utilisation d'écrans	11
2.4.4	Consommation de substances	11
2.5	Limitations	11
2.6	Conclusions	11
2.7	Recommandations	12
3	Abstract	13
3.1	Introduction	13
3.2	Objectives	13
3.3	Methods	13
3.4	Results	13
3.4.1	Gambling	13
3.4.2	Link between gambling and consumption / addictive behaviors	14
3.4.3	Internet and screen use	14
3.4.4	Substance use	15
3.5	Limitations	15
3.6	Conclusions	15
3.7	Recommendations	15
4	Introduction	17
4.1	Prévalence	17
4.2	Facteurs de risque	19
4.2.1	Facteurs personnels	19
4.2.2	Facteurs familiaux	20
4.2.3	Facteurs comportementaux	20
4.2.4	Facteurs scolaires	20
4.2.5	Facteurs psychosociaux	20
4.2.6	Autres facteurs	20
5	Objectifs	22

6	Méthodes	23
6.1	Données sociodémographiques	23
6.2	Données relatives aux jeux d'argent	24
6.3	Données relatives à l'usage d'Internet.....	24
6.4	Données relatives à l'usage de substances	24
6.5	Analyse statistique.....	25
7	Résultats	26
7.1	Description de l'échantillon	26
7.1.1	Données sociodémographiques.....	26
7.1.2	Utilisation d'Internet et d'écrans	26
7.1.3	Consommation de substances	27
7.2	Jeux d'argent.....	28
7.2.1	Prévalence des jeux d'argent	28
7.2.2	Caractéristiques des différents types de joueurs d'argent	29
7.2.3	Différences entre joueurs d'argent non problématiques, joueurs à risque, et joueurs problématiques	30
7.2.4	Caractéristiques des joueurs d'argent online et offline.....	33
7.2.5	Caractéristiques des joueurs d'argent qui s'endettent	36
7.2.6	Liens avec d'autres consommations et conduites addictives.....	37
8	Discussion.....	40
9	Limitations.....	43
10	Conclusions	44
11	Recommandations	45
12	Références.....	46
13	Questionnaire	50

1 ZUSAMMENFASSUNG

1.1 EINFÜHRUNG

Geldspiele sind eine populäre Unterhaltung für Jugendliche geworden [1] und die Prävalenzrate des pathologischen Spielens ist bei Jugendlichen mindestens doppelt so hoch wie bei Erwachsenen [2].

In der Schweiz ist die Prävalenz von Jugendlichen, die mindestens einmal im Laufe des letzten Jahres an Geldspielen teilgenommen haben, unter 50%, was eine deutlich niedrigere Zahl als in anderen Ländern ist [3-6]. In einer vorherigen Studie, die im Kanton Neuenburg durchgeführt worden ist, ist die Prävalenz von gefährdeten oder problematischen Spielern ähnlich hoch wie in anderen Ländern, die eine viel höhere Rate an jugendlichen Spielern^a haben [7].

Aus der Literatur ist ersichtlich, dass Jugendliche Geldspiele eher positiv, wenig suchtgefährdend und als ein nicht allzu ernstes Problem für die Gesellschaft wahrnehmen. Gleichzeitig nehmen Eltern Geldspiele als eines der am wenigsten problematischen Verhalten von Jugendlichen wahr. Es ist deshalb wichtig, die Geldspielproblematik bei Jugendlichen in der Schweiz zu erfassen, damit das Ausmass dieses Verhaltens besser abgeschätzt werden kann und bei Bedarf präventive Massnahmen ergriffen werden können.

1.2 ZIELE

Die Ziele dieser Studie sind die folgenden:

1. Die Häufigkeit des Spielens und des problematischen Spielens bei den Jugendlichen im Kanton Bern einzuschätzen.
2. Zu erfassen, inwiefern Jugendliche, die an Geldspielen teilnehmen, sich deswegen verschulden.
3. Zu ermitteln, ob Jugendliche, die an Geldspielen teilnehmen, auch andere Risikoverhalten zeigen, insbesondere Substanzkonsum (Tabak, Alkohol und Cannabis) und problematische Internetnutzung.

1.3 METHODEN

Die Umfrage fand in 6 Gymnasien, 7 Berufsschulen und 2 Fachmittelschulen statt. An dieser Studie haben 3272 Schüler und Schülerinnen teilgenommen, die das 10. und 11. Schuljahr im Kanton Bern besuchen. 138 Schüler und Schülerinnen (4.2%) wurden aus den Analysen ausgeschlossen, weil sie nicht teilnehmen wollten (N=89, 2.7%) oder den Fragebogen nicht korrekt ausgefüllt haben (N=49, 1.5%). Dieser Bericht stützt sich also auf die Daten von insgesamt 3134 Teilnehmenden. Der Fragebogen wurde online ausgefüllt und bestand aus 60 Fragen (77 items), die die folgenden Themen umfassten: soziodemographische Daten, Daten über Geldspiele, Internetnutzung und Substanzkonsum. Das Ausfüllen des Fragebogens dauerte ungefähr 20 Minuten.

1.4 RESULTATE

Unter unseren Teilnehmenden befinden sich etwas mehr Mädchen (53.3%) als Jungen, mehr Lehrlinge (57.2%) als Gymnasiasten/Fachmittelschüler und die Mehrheit der Jugendlichen ist zwischen 16 und 17 Jahre alt (66.7%) und Schweizer (92.6%). Drei Viertel der Jugendlichen (73.3%) haben Eltern, die zusammen leben, und die Mehrheit gibt an, einen mittleren sozioökonomischen Status zu haben (55.5%). Fast jede/r siebte Jugendliche (14.5%) ist übergewichtig oder adipös. (Tabelle 2)

^a Der einfacheren Lesbarkeit halber wird oftmals nur die männliche Schreibweise verwendet. Es sind jedoch immer beide Geschlechter mitgemeint.

1.4.1 Geldspiele

Im Ganzen haben 3 von 10 Jugendlichen (29.6%, N=929) während der letzten 12 Monate an Geldspielen teilgenommen. Um eine Beurteilung und Klassifikation des Glücksspielverhaltens vorzunehmen, wurde der South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA) verwendet. Dabei wurde unterteilt in unproblematische, gefährdete und problematische Spieler.

Die grosse Mehrheit (24%, N=753, SOGS-RA<2) setzt sich aus unproblematischen Spielern und Spielerinnen zusammen, 3.7% (N=115, SOGS-RA 2-3) sind gefährdete Spielern und Spielerinnen und 1.9% (N=61, SOGS-RA>3) sind problematische Spielern und Spielerinnen (Tabelle 5).

Knaben gehören signifikant häufiger zur Gruppe der Spielenden als Mädchen (40.3% vs. 20.3%; $p<.001$) und sind häufiger gefährdete (6.3% vs. 1.4%) oder problematische Spieler (3.5% vs. 0.6%) (Abbildung 2).

Die in den letzten 12 Monaten am häufigsten praktizierten Geldspiele waren Lotterie- und Totospiele (69.6%), gefolgt von Geldspielen, die weder im Kasino noch im Internet stattfanden (35.4%), Geldspielen im Kasino (20.3%) und Geldspielen auf Internet (10.4%).

Gefährdete und problematische Spieler sind mehrheitlich männlich und Lehrlinge. Der Anteil dieser Spieler nimmt mit dem Alter zu und mit dem sozioökonomischen Status ab. Diese Spieler haben häufiger eine nicht intakte Familie und sind häufiger nicht Schweizer. Ausserdem sind sie deutlich häufiger übergewichtig. (Tabelle 7)

Die verschiedenen Spielertypen unterscheiden sich stark in ihrer Spielhäufigkeit: Fast ein Fünftel (19%) der problematischen Spieler spielt mehrmals pro Woche, während 1 von 9 der gefährdeten Spieler (10.5%) und nur 2.6% der nicht problematischen Spieler mehrmals pro Woche spielen (Abbildung 4). Ausserdem geben signifikant mehr problematische Spieler (43.1%) 100 Franken oder mehr pro Monat für Geldspiele aus als gefährdete Spieler (6.6%) oder nicht problematische Spieler (1.1%) (Abbildung 5). Die traditionellen Lotteriespiele sind diejenigen Geldspiele, die bei allen Spielertypen am meisten Probleme verursachen (Tabelle 9).

Wenn man nach den negativen Auswirkungen der Geldspiele auf das persönliche Leben fragt, nennen weniger als 1% der nicht problematischen Spieler Substanzkonsum oder Taschengeldprobleme als negative Auswirkungen von Geldspielen. Im Vergleich dazu geben zwischen 11 und 16% der problematischen Spieler an, Konflikte wegen Substanzkonsum gehabt zu haben, 10% von ihnen hatten Konflikte wegen geliehenem Geld, das sie nicht zurückbezahlt hatten, und 15% nennen einen Beziehungsbruch als negative Auswirkung. Ausserdem geben knapp 12% von ihnen an, Probleme mit dem Taschengeld, mit dem Schulreglement oder mit der Polizei gehabt zu haben. (Tabelle 10)

5 Spieler (1 gefährdeter und 4 problematische Spieler) haben angegeben, dass sie professionelle Hilfe wegen ihrer Teilnahme an Geldspielen benötigen. Das sind 0.9% der gefährdeten und 6.6% der problematischen Spieler. Jedoch haben nur zwei Teilnehmer Hilfe für ihr Problem gesucht und gefunden. 1 Jugendlicher hat Hilfe gesucht aber nicht gefunden und zwei haben keine Hilfe gesucht.

Unter den 929 Jugendlichen, die in den 12 Monaten vor der Studie an Geldspielen teilgenommen haben, hat die grosse Mehrheit nur offline gespielt (N=832; 89.6%), 10 (1.1%) haben nur online und 87 (9.4%) haben on- und offline gespielt. In den weiteren Resultaten haben wir die Spieler, die online spielen (unabhängig davon, ob sie auch offline spielen) mit den Spielern die nur offline spielen verglichen.

Unter den online Spielern findet sich ein signifikant höherer Anteil an gefährdeten (32%) und problematischen Spielern (25.7%) als unter den offline Spielern (Tabelle 11). Auch was die negativen Auswirkungen von Geldspielen angeht, zeigen online Spieler deutlich höhere Raten als offline Spieler (Tabelle 13).

Von den 929 Jugendlichen, die in den 12 Monaten vor der Studie an Geldspielen teilgenommen haben, haben 37 (4%) Geld ausgeliehen, um zu spielen oder Schulden zu begleichen. Die verschuldeten Spieler sind signifikant häufiger Knaben, sind nicht in der Schweiz geboren, leben in nicht intakten

Familien, weisen einen tieferen sozioökonomischen Status als der Durchschnitt auf und sind häufiger übergewichtig (Tabelle 14). Ebenso konsumieren verschuldete Spieler häufiger Substanzen (legale oder illegale Substanzen) und sind häufiger problematische Internetnutzer (Tabelle 16).

1.4.2 Zusammenhang zwischen Geldspiel und Substanzkonsum/Suchtverhalten

Unter Berücksichtigung der Störvariablen (Geschlecht, Alter, Schultyp, sozioökonomischer Status, Familiensituation, Nationalität) haben Spieler aus allen Kategorien ein höheres Risiko für Suchtverhalten als nicht Spieler (Tabelle 17). Mit der Problematik des Spiels erhöht sich der Konsum von psychoaktiven Substanzen deutlich und signifikant. So ist die Prävalenz von Tabakkonsum und Alkoholmissbrauch bei den problematischen Spielern ungefähr doppelt so hoch wie bei den nicht Spielern, die Prävalenz des Cannabiskonsums ist 4-mal so hoch und diejenige des Konsums anderer illegalen Drogen 10-mal so hoch. Ausserdem haben problematische Spieler eine 17-mal höhere Rate an problematischer Internetnutzung als nicht Spieler. Alle diese Unterschiede sind statistisch signifikant. (Tabelle 8) Verglichen mit den ausschliesslich offline Spielern haben online Spieler eine 3-mal höhere Wahrscheinlichkeit, illegale Substanzen zu konsumieren (OR=3.16) und eine knapp 6-mal höhere Wahrscheinlichkeit, eine problematische Internetnutzung zu haben (OR=5.89) (Tabelle 19). Schliesslich zeigen die verschuldeten im Vergleich zu den nicht verschuldeten Spielern eine höhere Wahrscheinlichkeit, Cannabis (OR=4.12) und andere illegale Substanzen (OR=3.30) zu konsumieren sowie eine problematische Internetnutzung zu haben (OR=19.14) (Tabelle 20).

1.4.3 Internet und Bildschirmnutzung

Eine problematische Internetnutzung betrifft 2.7% (N=86) der befragten Schülerinnen und Schüler. Von allen Bildschirmmedien wird der Computer am meisten genutzt (48.1%), gefolgt vom Mobiltelefon (26.1%), vom Fernsehen (16.2%) und von Spielkonsolen (7.3%). (Tabelle 3)

28 Jugendliche haben berichtet, dass sie wegen ihres Online-Verhaltens Hilfe brauchen und unter ihnen haben 6 Hilfe gefunden, 5 Hilfe gesucht aber nicht gefunden und 17 keine Hilfe gesucht.

1.4.4 Substanzkonsum

Ungefähr ein Drittel der befragten Jugendlichen rauchen (30.4%) und 43.1% waren in den letzten 30 Tagen vor der Befragung betrunken, währendem 1 von 5 (20.4%) Jugendlichen Cannabis und 6% andere illegale Drogen in demselben Zeitfenster konsumiert haben. (Tabelle 4)

1.5 EINSCHRÄNKUNGEN

Die Ergebnisse dieser Studie sollten unter Berücksichtigung bestimmter Einschränkungen interpretiert werden. Auf der einen Seite erlaubt die Querschnittbefragung keine Beurteilung von Kausalitäten. Darüber hinaus sind unsere Ergebnisse nur verallgemeinerbar für junge Leute in der postobligatorischen Ausbildung. Allerdings sollte die Tatsache, dass sie die überwiegende Mehrheit (rund 90%) der Jugendlichen in dieser Altersgruppe in der Schweiz repräsentieren, diesen Effekt auf ein Minimum beschränken. Darüber hinaus ist es in der Literatur nicht klar, ob Jugendliche, die außerhalb des Bildungssystems sind, eine größere Neigung zum Glücksspiel haben als diejenigen, die in der Ausbildung sind. Einige Studien weisen darauf hin, dass dies der Fall ist [8] und andere finden keine Unterschiede [9].

1.6 SCHLUSSFOLGERUNGEN

Unsere Daten zeigen, dass knapp ein Drittel der befragten Jugendlichen in den letzten 12 Monaten vor der Studie an Geldspielen teilgenommen haben. Diese Prävalenz ist leicht niedriger als diejenige, die bei Jugendlichen im Kanton Neuenburg gefunden wurde. Eine Studie bei 15- bis 24-jährigen Schweizerinnen und Schweizern hatte bereits gezeigt, dass die Teilnahme an Geldspielen bei jungen Westschweizern häufiger ist als bei Deutschschweizern.

In unserer Studie sind 5.6% der Teilnehmenden gefährdete oder problematische Spieler. Dieses Resultat widerspiegelt ziemlich genau die Ergebnisse, die wir im Kanton Neuenburg gefunden haben [7] und diese Prävalenz ist fast doppelt so hoch wie diejenige bei Erwachsenen in der Schweiz.

Lotterie ist bei den Teilnehmenden unserer Studie die am häufigsten genutzte Art von Geldspielen. Dieses Spiel wird auch am häufigsten von den Minderjährigen genannt, wahrscheinlich weil es populär und der Zugang dazu einfach ist.

Wir haben einen signifikanten Zusammenhang zwischen Geldspielen und Substanzkonsum gefunden, was mit der Mehrheit der Literatur übereinstimmt. Mit der Ausnahme des Alkoholmissbrauchs erhöht die Geldspielproblematik die Wahrscheinlichkeit von Substanzkonsum. Ferner haben wir einen inversen Zusammenhang mit dem sozioökonomischen Status festgestellt.

Jugendliche nehmen selten an online Geldspielen teil, aber unter denjenigen die dies tun, findet man häufiger gefährdete und problematische Spieler als bei den offline Spielern.

Im Gegensatz zu anderen Studien haben wir einen signifikanten Zusammenhang zwischen Übergewicht/Adipositas und Geldproblemen festgestellt.

Spezifische Untergruppen von Jugendlichen (Knaben, Lehrlinge, und Jugendliche, die nicht in der Schweiz geboren sind) sind besonders gefährdet, problematische Spieler zu sein und sollten deswegen bei Präventionsmassnahmen besonders berücksichtigt werden.

1.7 EMPFEHLUNGEN

Jugendliche nehmen relativ häufig an Geldspielen teil, aber das Phänomen ist wenig bekannt. Eine Sensibilisierung von Jugendlichen, Eltern, Fachpersonen und der Allgemeinbevölkerung auf die Risiken und Folgen von Geldspielen sollte deshalb ein wichtiges Ziel der Primärprävention sein [1].

Eltern übernehmen eine Schlüsselrolle in der Prävention. Nur wenige Eltern betrachten das übermässige Spielen bei Jugendlichen als ein Risikoverhalten, vor allem im Vergleich zu anderen Risikoverhalten wie Substanzkonsum oder ungeschützter Geschlechtsverkehr [10]. Eltern sollten über die Risiken von Geldspielen informiert werden und sie sollten sich bewusst sein, welchen Einfluss sie auf ihre Kinder haben können (sowohl im positiven wie auch im negativen Sinn). Wie bei anderen Risikoverhalten zeigen Jugendliche mit wenig elterlicher Aufsicht ein höheres Risiko für Geldspiele [11]. Folglich sollten die familiären Charakteristika bezüglich Geldspiele in den Präventionsmassnahmen mitberücksichtigt werden [12].

Eine klinische Intervention bei einem problematischen Spieler sollte ebenfalls andere Risikoverhalten berücksichtigen und das problematische Spielen sollte zum Spektrum der anderen Verhaltenssüchte gehören. Ebenso sollten Fachpersonen an Geldspiele (und an die problematische Internetnutzung) denken, wenn sie Jugendliche nach Risikoverhalten fragen.

Unsere Resultate zeigen, dass ein hoher Anteil der jugendlichen Spieler minderjährig ist. Eine Erklärung dafür könnte sein, dass der Zugang von Jugendlichen zu Geldspielen zu wenig kontrolliert wird. Es sollten Massnahmen getroffen werden, um Minderjährige besser zu schützen.

Verschiedene Studien zeigen, dass Jugendliche schneller als Erwachsene vom sozialen zum pathologischen Spiel fortschreiten [13] und dass Geldspielprobleme im Jugendalter eine Teilnahme an Geldspielen im Erwachsenenalter vorhersagen [14]. Deshalb scheint eine Primärprävention bei Jugendlichen absolut essentiell zu sein.

Eine Querschnittstudie wie die unsere unterliegt durch das Studiendesign bestimmten Einschränkungen. Es wäre deshalb wichtig, eine Longitudinalstudie zu planen, um die mittelfristigen Folgen des Spielens bei Jugendlichen zu analysieren. Die Resultate einer solchen Studie würden uns erlauben, die Präventionsstrategien zu verbessern.

2 RESUME

2.1 INTRODUCTION

Les jeux d'argent sont devenus un divertissement populaire pour les jeunes et le taux de prévalence du jeu pathologique chez les adolescents^b est deux fois plus élevé que chez les adultes.

En Suisse, la prévalence des adolescents qui ont participé à des jeux d'argent au moins une fois au cours de la dernière année est de 50%, ce qui est un chiffre beaucoup plus faible que dans d'autres pays. Cependant, dans une étude précédente qui a été menée dans le canton de Neuchâtel, la prévalence du jeu à risque ou problématique était semblable à celle de pays avec un taux beaucoup plus élevé de jeunes joueurs.

La littérature montre que, comparés aux adultes, les jeunes semblent avoir des sentiments plus positifs par rapport aux jeux d'argent, les perçoivent comme moins addictifs, sont moins enclins aux mesures de prévention et les perçoivent comme un problème moins sérieux pour la société. De même, les parents perçoivent les jeux d'argent comme un des comportements les moins problématiques des adolescents. Il est donc important d'étudier la pratique des jeux d'argent chez les jeunes en Suisse afin de mieux évaluer l'étendue de ce comportement et de prendre les mesures préventives adéquates.

2.2 OBJECTIFS

Les objectifs de cette étude sont:

Evaluer la fréquence du jeu et du jeu problématique chez les adolescents dans le canton de Berne;

Déterminer jusqu'à quel point les jeunes qui pratiquent des jeux d'argent s'endettent;

Etablir si les jeunes qui jouent aux jeux d'argent adoptent aussi d'autres comportements à risque, notamment la consommation de substances.

2.3 MÉTHODES

L'enquête a été menée dans 6 gymnases, 7 écoles de formation professionnelle et 2 écoles de culture générale. Tous les élèves de première et deuxième année présents ont été invités à participer à l'étude (N=3272). Parmi eux, 89 n'ont pas voulu remplir le questionnaire (2.7%) et 49 ont été exclus parce qu'ils ne l'avaient pas rempli correctement (1.5%). Ainsi donc, les résultats portent sur 3134 jeunes. Le questionnaire a été rempli en ligne et se composait de 60 questions (77 items) incluant les thèmes suivants: données sociodémographiques, données sur les jeux d'argent, données sur l'utilisation d'internet et données relatives à l'usage de substances. Un maximum de 20 minutes était nécessaire pour remplir le questionnaire.

2.4 RÉSULTATS

Notre échantillon est composé de légèrement plus de filles (53.3%) et d'apprentis (57.2%). La majorité du collectif a 16-17 ans (66.9%) et est née en Suisse (92.6%). Dans trois-quarts des cas (73.3%) leurs parents vivent ensemble et la majorité dit avoir un niveau socioéconomique dans la moyenne (55.5%). Près d'un jeune sur 7 (14.5%) est en surpoids/ obésité.

2.4.1 Jeux d'argent

Globalement, trois jeunes sur 10 (29.6%, N=929) ont joué à des jeux d'argent durant les derniers 12 mois. La grande majorité d'entre eux (24%, N=753) sont des joueurs non problématiques, 3.7% (N=115) des joueurs à risque et 1.9% (N=61) des joueurs problématiques.

^b Dans ce texte, pour plus de simplicité, seule la forme masculine est employée, mais le texte s'adresse aux deux genres.

Les garçons jouent beaucoup plus que les filles (40,3% vs 20,3%; $P < .001$) et sont plus souvent des joueurs à risque (6,3% vs 1,4%) ou problématiques (3,5% vs 0,6%).

Les types de jeux d'argent auxquels les jeunes ont le plus fréquemment joué au cours des 12 derniers mois sont les loteries et paris (69.6%) suivis des jeux d'argent hors casino et hors Internet (35.4%), des jeux d'argent dans des casinos (20.3%) et des jeux d'argent sur Internet (10.4%).

Les joueurs à risque et problématiques sont très majoritairement des garçons et des apprentis et augmentent avec l'âge. Ces joueurs sont également plus nombreux à ne pas avoir une famille dans laquelle les parents vivent ensemble et à ne pas être nés en Suisse. Ils sont aussi plus nombreux à être en surpoids.

Les consommations de substances augmentent de manière importante et significative avec la problématique du jeu. Il est important de noter que la prévalence du tabagisme et du mésusage d'alcool est à peu près deux fois plus élevée parmi les joueurs problématiques que parmi les non joueurs, elle se multiplie presque par 4 pour le cannabis et elle est 10 fois plus élevée pour les autres drogues illégales. De même, les joueurs problématiques présentent un taux d'usage problématique d'Internet qui est 17 fois supérieur à celui des non joueurs. Toutes ces différences sont statistiquement significatives.

On observe une grande différence entre les trois types de joueurs quant à la fréquence de leur pratique des jeux: tandis que près d'un cinquième (19%) des joueurs problématiques jouent plusieurs fois par semaine, la proportion est de un sur neuf (10.5%) parmi ceux à risque et ceci n'est le cas que pour 2.6% des joueurs non problématiques. De même, les joueurs problématiques sont bien plus nombreux à dépenser 100 francs ou plus par mois (43.1%) que ceux à risque (6.6%) ou ceux non problématiques (1.1%), et cette différence est statistiquement significative ($p < .001$). Pour tous les types de joueurs ce sont les loteries traditionnelles sur support papier qui leur posent le plus de problèmes.

Quand on s'intéresse aux impacts négatifs des jeux d'argent sur la vie personnelle, moins de 1% des joueurs non problématiques signalent la consommation de substances ou les problèmes d'argent de poche comme ayant un impact négatif sur leur vie personnelle, tandis que le reste des impacts sont inexistantes. Ces pourcentages sont légèrement plus élevés parmi les joueurs à risque, mais en aucun cas ne dépassent 2% des joueurs. Par contre, les pourcentages sont beaucoup plus élevés parmi les joueurs problématiques: entre 11 et 16% d'entre eux déclarent avoir eu des conflits dus à l'usage de substances, 10% suite à des emprunts non remboursés et 15% indiquent une rupture sentimentale comme conséquence négative. De plus, presque 12% d'entre eux mentionnent des problèmes d'argent de poche ou avec le règlement scolaire ou la police.

Finalement, 5 joueurs (1 à risque et 4 problématiques; une fille et 4 garçons) ont indiqué avoir besoin d'aide professionnelle à cause de leur participation aux jeux d'argent. Ceux-ci représentent 0.9% des joueurs à risque et 6.6% des joueurs problématiques. Cependant, seuls deux joueurs (1 à risque et 1 problématique) ont cherché et trouvé de l'aide pour tenter de résoudre leur problème. Pour le reste, 1 jeune a cherché de l'aide mais n'en a pas trouvé et deux n'en ont pas cherché.

Parmi les 929 jeunes ayant participé à des jeux d'argent les 12 mois précédant l'étude, la grande majorité ($N=832$; 89.6%) n'a joué qu'à des jeux offline, 10 (1.1%) qu'à des jeux online et 87 (9.4%) aux deux. Afin de comparer les deux formes de jeu, nous avons groupé tous ceux qui ont joué online (indépendamment de s'ils ont aussi joué offline; $N=97$, 10.4%) et nous les avons comparés avec les 832 qui n'ont joué que offline.

On observe un pourcentage plus important de joueurs à risque (32%) et problématiques (25.7%) parmi les joueurs online que parmi les joueurs offline, et cette différence est statistiquement significative ($p < .001$). Globalement, les joueurs online montrent des pourcentages significativement plus élevés de consommations de substances et un pourcentage beaucoup plus élevé d'usage problématique d'Internet que les joueurs offline. Par rapport aux impacts négatifs dus au jeu, les joueurs online présentent des pourcentages significativement plus élevés partout.

Parmi les 929 sujets qui ont joué à des jeux d'argent au cours des 12 derniers mois, 37 (4%) ont emprunté de l'argent pour jouer ou payer des dettes. Les joueurs endettés sont significativement plus

fréquemment des garçons, nés hors de Suisse, vivant dans des familles dans lesquelles les parents ne vivent pas ensemble, avec un niveau socioéconomique inférieur à la moyenne et en surpoids. De même, il est plus fréquent que les joueurs endettés consomment des substances (licites ou illicites) et soient des utilisateurs problématiques d'Internet.

2.4.2 Lien entre les jeux d'argent et consommations / conduites addictives

En tenant compte des variables confondantes (sexe, âge, filière de formation, niveau socioéconomique, situation familiale, pays de naissance), toutes les conduites addictives sont significativement plus probables pour toutes les catégories de joueurs que pour les non joueurs, à l'exception de l'usage problématique d'Internet parmi les joueurs non problématiques.

2.4.3 Internet et utilisation d'écrans

Un 2.7% (N=86) de l'échantillon rapporte un usage problématique d'Internet. L'ordinateur est l'écran le plus utilisé (48,1%), suivi par le téléphone portable (26,1%), la télévision (16,2%) et les consoles de jeux (7,3%).

2.4.4 Consommation de substances

Environ un tiers des jeunes enquêtés fument (30.4%) et 43.1% se sont enivrés au cours des 30 derniers jours, tandis qu'un jeune sur 5 (20.4%) a consommé du cannabis et 6% a consommé d'autres drogues illégales au cours de la même période.

2.5 LIMITATIONS

Les résultats de cette étude doivent être interprétés en tenant compte de certaines limitations. D'une part, le caractère transversal de notre enquête ne nous permet pas d'évaluer la causalité. D'autre part, nos résultats ne sont généralisables que pour les jeunes scolarisés dans le post-obligatoire. Cependant, le fait qu'ils représentent la grande majorité (autour de 90%) des jeunes de ce groupe d'âge en Suisse devrait minimiser cet effet. De plus, il n'est pas clair dans la littérature si les adolescents qui sont hors du système éducatif ont une plus grande propension à jouer aux jeux d'argent que ceux qui sont scolarisés, des études indiquant des résultats contradictoires.

2.6 CONCLUSIONS

Nos données montrent que près d'un tiers des jeunes interrogés ont participé à des jeux d'argent dans les 12 derniers mois précédant l'étude. Cette prévalence est légèrement inférieure à celle qui a été trouvée parmi les jeunes dans le canton de Neuchâtel. Une étude chez les jeunes de 15 à 24 ans en Suisse avait déjà montré que la prévalence des jeux d'argent était plus élevée chez les jeunes de Suisse romande que chez ceux de la Suisse allemande.

Dans notre étude, 5,6% des participants sont des joueurs à risque ou problématiques. Ce résultat est superposable à celui que nous avons trouvé dans le canton de Neuchâtel et la prévalence est presque deux fois plus élevée que celle des adultes en Suisse.

La loterie est le type de jeux de hasard le plus commun parmi les participants à notre étude. Ce jeu est aussi le plus fréquemment évoqué par des mineurs, probablement parce qu'il est populaire, demande l'investissement de petites sommes d'argent et est facile d'accès.

Nous avons trouvé une association significative entre l'usage de substances et les jeux d'argent, ce qui est compatible avec la littérature. À l'exception du mésusage d'alcool, la probabilité de consommer des substances augmente avec la problématique du jeu, comme décrit par d'autres. De plus nous avons constaté une relation inverse avec le statut économique.

Les jeunes prennent rarement part à des jeux d'argent online, mais parmi ceux qui le font, il y a beaucoup plus de joueurs à risque et problématiques.

Contrairement à d'autres études, nous avons trouvé une association significative entre le surpoids / obésité et les jeux d'argent.

Comme déjà indiqué dans l'étude neuchâteloise il y a des sous-groupes spécifiques d'adolescents (garçons, apprentis, non nés en Suisse, etc.) qui présentent plus particulièrement un risque de devenir des joueurs problématiques et qui devraient être ciblés en priorité par les campagnes de prévention.

2.7 RECOMMANDATIONS

Les jeux d'argent parmi les jeunes sont relativement fréquents, mais mal connus. Les objectifs de la prévention primaire devraient donc être d'accroître les connaissances et de sensibiliser les adolescents, les parents, les professionnels et le public en général aux risques et conséquences des jeux d'argent.

Les parents ont un rôle clé à jouer. Peu de parents considèrent le jeu excessif chez les jeunes comme un comportement à risque, surtout en comparaison avec d'autres comportements à risque tels l'usage de substances ou les rapports sexuels non protégés ; une information bien ciblée devrait donc leur être proposée. De même, les parents devraient être conscients de l'influence qu'ils peuvent avoir sur leurs enfants (tant positive que négative). Ainsi, les adolescents auxquels les parents ont enseigné à tenir un budget, épargner de l'argent et gérer leurs finances sont moins intéressés au jeu. Par contre les adolescents dont les parents jouent, ont plus de chance de jouer car ils ont été exposés à des attitudes positives envers les jeux d'argent, leurs parents leur servant de modèles. De plus, comme pour les autres comportements à risque, les jeunes avec peu de contrôle parental ont plus de risque de jouer. Ainsi donc, les caractéristiques familiales liées aux jeux d'argent doivent être prises en compte dans les interventions préventives.

Une intervention clinique lors d'un comportement problématique spécifique chez les jeunes devrait également intégrer une évaluation globale des autres comportements à risque. Le jeu problématique devrait faire partie du spectre des comportements addictifs. De même, les professionnels en contact avec les adolescents devraient penser aux jeux d'argent (et à l'utilisation problématique d'Internet) lors du dépistage des comportements à risque. Ceci est particulièrement important au vu du peu de jeunes qui considèrent avoir un problème avec les jeux d'argent et du fait des difficultés qu'ils semblent avoir pour trouver une aide professionnelle adaptée. L'identification de centres et d'équipes de soins spécialisés dans cette problématique s'avère donc capitale.

Nos résultats montrent qu'un pourcentage important des joueurs sont des mineurs qui ne semblent pas rencontrer de difficultés à participer aux jeux d'argent. Ce résultat peut s'interpréter comme un manque de contrôle par rapport à l'accès des jeunes aux jeux d'argent. Etant donné que la littérature suggère que si des sanctions légales étaient mises en place, cela découragerait les mineurs de jouer, par exemple, aux loteries, des politiques claires visant à protéger les mineurs devraient être mises en place.

Certaines études indiquent que les jeunes progressent plus rapidement que les adultes du jeu social (comme forme de loisir) au jeu pathologique et que les problèmes de jeu à l'adolescence prédisent la participation au jeu à l'âge adulte. De ce point de vue la prévention primaire auprès des jeunes adolescents semble essentielle.

Finalement, notre étude (comme celle de Neuchâtel) n'est qu'une photographie de la situation actuelle. Il est nécessaire maintenant de prévoir une étude longitudinale afin de suivre le devenir de ces jeunes joueurs. Lesquels évolueront de joueurs à risque vers des joueurs problématiques? Lesquels ne subiront pas de conséquences majeures de ces expériences? Lesquels continueront à être des joueurs problématiques à l'âge adulte? Pour répondre à ces questions et comme indiqué par d'autres auteurs, nous avons besoin d'études longitudinales. Les résultats d'une telle analyse permettront d'améliorer et d'affiner les stratégies de prévention.

3 ABSTRACT

3.1 INTRODUCTION

Gambling has become a popular entertainment for young people and the prevalence of pathological gambling among adolescents is twice as high as in adults.

In Switzerland, the prevalence of adolescents who gambled at least once during the previous year is of 50%, which is a much lower figure than in other countries. However, in a previous study that was conducted in the canton of Neuchatel, the prevalence of at risk or problematic gambling was similar to that of countries with a much higher rate of young gamblers.

The literature shows that young people seem to have more positive feelings in relation to gambling, perceive it as less addictive, are less prone to preventive measures and perceive gambling as a less serious problem for society than adults. Similarly, parents perceive gambling as one of the least problematic behaviors of adolescents.

3.2 OBJECTIVES

The objectives of this study are:

1. To evaluate the frequency of gambling and problem gambling among adolescents in the canton of Bern;
2. To assess the extent to which youth involved in gambling get into debt;
3. To establish whether youths who gamble also adopt other risk behaviors, including substance use.

3.3 METHODS

The survey was conducted in six high schools, 7 vocational schools and two schools of general education. All registered students in first and second year were invited to participate in the study (N = 3272). Of these, 89 did not want to complete the questionnaire (2.7%) and 49 were excluded because they had not completed it correctly (1.5%). Thus, the results are based on 3134 youth. The questionnaire was completed online and consisted of 60 questions (77 items), including the following domains: socio-demographic data, data on gambling, data on Internet use and data on substance use. A maximum of 20 minutes was needed to complete the survey.

3.4 RESULTS

Our sample consists of slightly more females (53.3%) and apprentices (57.2%). The majority is 16-17 years of age (66.9%) and is born in Switzerland (92.6%). In three-quarters of cases (73.3%) parents live together and a majority has indicated being in the average socioeconomic level (55.5%). Almost one in seven (14.5%) is overweight / obese.

3.4.1 Gambling

Overall, three out of 10 youths (29.6%, N = 929) have gambled during the last 12 months. The vast majority (24%, N = 753) are non-problematic gamblers, 3.7% (N = 115) are at-risk gamblers and 1.9% (N = 61) problem gamblers.

Boys gamble significantly more than girls (40.3% vs. 20.3%) and are more often at-risk (6.3% vs 1.4%) or problematic gamblers (3.5% vs. 0.6%).

The most frequent types of gambling among youths in the past 12 months are lotteries and bets (69.6%) followed by off-casino and off-Internet gambling (35.4%), gambling in casinos (20.3%) and gambling on the Internet (10.4%).

At risk and problematic gamblers are overwhelmingly boys and apprentices and increase with age. These players are also more likely not to have an intact family and not to be born in Switzerland. They are also more likely to be overweight.

The use of substances increases substantially and significantly as gambling becomes problematic. It is important to note that the prevalence of smoking and alcohol misuse is almost twice as high among problem gamblers as among non-players, it is multiplied by almost four for cannabis and it is 10 times higher for other illegal drugs. Similarly, problem gamblers exhibit a level of problematic Internet use which is 17 times higher than non-players. All these differences are statistically significant.

There is a great difference between the three types of gamblers on their gambling frequency: while nearly a fifth (19%) of problem gamblers gamble several times a week, the proportion is one in nine (10.5%) among those at risk and almost one in 40 (2.6%) among non-problem gamblers. Similarly, problem gamblers are more likely to spend 100 francs or more per month on gambling (43.1%) than those at risk (6.6%) or those that are non-problematic (1.1%), and this difference is statistically significant ($p < .001$). For all types of gamblers, traditional lottery is cited as the most problematic.

When we look at the negative impacts of gambling on personal life, less than 1% of non-problematic gamblers report substance use problems or spending pocket money as having a negative impact on their personal lives, while the remaining impacts are nonexistent. These percentages are slightly higher among the at risk gamblers, but in no case exceed 2% of them. On the opposite, the percentages are much higher among problem gamblers: between 11 and 16% of them report having had conflicts due to substance use, 10% due to unpaid loans and 15% indicate a sentimental split as a negative consequence. In addition, almost 12% of them mention problems with pocket money, school regulations or the police.

Finally, 5 players (1 at risk and 4 problematic; one girl and four boys) said they needed professional help for their gambling. These represent 0.9% of at-risk and 6.6% of problem gamblers. However, only two (one at risk and one problematic) sought and found help in an attempt to solve their problem. For the rest, a young person sought help but did not find it and the other two did not seek for any help.

Of the 929 youths who gambled during the 12 months preceding the study, the vast majority ($N = 832$, 89.6%) only gambled offline, 10 (1.1%) only gambled online and 87 (9.4%) did both. To compare the two forms of gambling, we grouped all those who have gambled online (regardless of whether they also gambled offline, $N = 97$, 10.4%) and we compared them with the 832 who only gambled offline.

There is a higher percentage of at-risk (32%) and problem gamblers (25.7%) among online than among offline gamblers, and this difference is statistically significant ($p < .001$). Overall, online gamblers show significantly higher percentages of substance use and a much higher percentage of problematic Internet use than offline ones. Regarding the negative impacts of gambling, online gamblers report significantly higher percentages for all of them.

Among the 929 subjects who gambled in the past 12 months, 37 (4%) borrowed money to gamble or pay back debts. Indebted gamblers are significantly more often boys, born out of Switzerland, living in non-intact families, with a lower socioeconomic status than the average, and are overweight. Similarly, it is more common that indebted gamblers use substances (legal or illegal) and are problematic Internet users.

3.4.2 Link between gambling and consumption / addictive behaviors

Taking into account confounding variables (sex, age, academic track, socioeconomic status, family status, country of birth), and compared to non-gamblers, all addictive behaviors are significantly more likely among gamblers of all categories except problematic Internet use among non-problem gamblers.

3.4.3 Internet and screen use

Almost three percent ($N = 86$) of the sample reported problematic Internet use. Computer is the most used screen (48.1%), followed by mobile phone (26.1%), television (16.2%) and game consoles (7.3%).

3.4.4 Substance use

About a third of surveyed youths smoked (30.4%) and 43.1% had been drunk during the last 30 days, while a young person in five (20.4%) had used cannabis and 6% had used other illegal drugs during the same period.

3.5 Limitations

The results of this study should be interpreted taking into account certain limitations. The cross-sectional nature of our survey does not allow us to assess causality. Furthermore, our results are limited to young people in post-compulsory schooling. However, the fact that they represent the vast majority (around 90%) of youths in this age group in Switzerland should minimize this effect. Moreover, it is not clear in the literature whether adolescents who are outside the education system have a greater propensity to gamble than those who are in school, with studies indicating that this is the case and others finding no differences.

3.6 CONCLUSIONS

Our data show that nearly a third of surveyed youths gambled in the 12 months preceding the study. This prevalence is slightly lower than the one found among young people in Neuchâtel. Nevertheless, a study among young people aged 15 to 24 years in Switzerland had already shown that the prevalence of gambling was higher among young people living in the French-speaking than in the German-speaking part of Switzerland.

In our study, 5.6% of the participants are at risk or problem gamblers. This result is almost the same as the one we found in the canton of Neuchâtel and the prevalence is almost twice as high as the one of adults in Switzerland.

The lottery was the most common type of gambling among the participants in our study. This game is also the most frequently cited by minors, probably because it is popular, requires small amounts of money and is easily accessible.

We found a significant association between substance use and gambling, which is consistent with the literature. With the exception of alcohol misuse, the likelihood of using substances increases with the gambling problem, as described by others.

Young people rarely take part in online gambling, but among those who do, there are many more at risk and problem gamblers.

Contrary to other studies, we found a significant association between overweight / obesity and gambling.

As already mentioned in the Neuchâtel study, there are specific subgroups of adolescents (boys, apprentices, not born in Switzerland, etc..) who are particularly at risk of becoming problem gamblers and that should be targeted as a priority by prevention campaigns.

3.7 RECOMMENDATIONS

Gambling among young people is relatively common but poorly understood. The objectives of primary prevention should be to increase knowledge and awareness among teens, parents, professionals and the general public to the risks and consequences of gambling.

Parents have a key role to play. Few parents see gambling as youth risk behavior, especially compared with other behaviors such as substance use or unsafe sex and a well-targeted information should be offered. Similarly, parents should be aware of the influence they have on their children (both positively and negatively). Thus, adolescents whose parents taught them to keep a budget, save money and keep their finances are less interested in gambling. By contrast, teenagers whose parents gamble are more likely to do so because they were exposed to positive attitudes toward gambling, their parents serving as role models. Moreover, as with other risk behaviors, youth with little parental control are more likely

to gamble. Thus, family characteristics related to gambling should be considered in preventive programs.

A clinical intervention for a specific problem behavior among young people should also include a comprehensive assessment of other risk behaviors. Problem gambling should be part of the spectrum of addictive behaviors. Similarly, professionals working with adolescents need to consider gambling (and the problematic use of the Internet) when screening for risk behaviors. This is particularly important given the few young people who feel that they have a problem with gambling and the fact that they seem to have difficulties in finding appropriate professional help. Identification of centers and care teams specialized in this area is therefore paramount.

Our results show that a significant percentage of gamblers are minors who do not seem to encounter difficulties in participating in gambling. This result can be interpreted as a lack of control over young people's access to gambling. Since the literature suggests that if legal sanctions were implemented, it would discourage underage gambling, for example, in lotteries, clear policies aimed at protecting minors should be implemented.

Some studies indicate that young people progress faster than adults from social (as a form of leisure) to pathological gambling and that gambling problems in adolescence predict gambling involvement in adulthood. From this point of view, primary prevention among young teenagers seems essential.

Finally, our study (like the Neuchâtel one) is a photograph of the current situation. It is now necessary to follow the fate of these young gamblers. Which ones will go from at-risk to problem gamblers? Which ones will not suffer major consequences of these experiences? Which ones will continue to be problem gamblers as adults? To answer these questions longitudinal studies are needed.

4 INTRODUCTION

Les jeux d'argent sont devenus une forme populaire de divertissement pour les jeunes [1]. Comparés aux adultes, les jeunes indiquent plus fréquemment qu'ils participent à des jeux d'argent pour des raisons sociales [15]. En effet, une étude menée en Lituanie [16] indique que la principale raison donnée par les jeunes pour jouer à des jeux d'argent est le divertissement. Bien que certains auteurs [17] indiquent que la prévalence des jeux d'argent parmi les jeunes a stagné ou est en diminution et que les jeux d'argent sur Internet n'ont pas changé cette tendance, la plupart des études rapportent des taux de prévalence de 80% ou plus. Cette augmentation de la popularité des jeux d'argent implique un risque accru d'addiction et de coûts sociaux [18], bien que la prévalence de joueurs problématiques soit encore relativement basse parmi les adolescents [3].

Comparés aux adultes, les jeunes semblent avoir des sentiments plus positifs par rapport aux jeux d'argent, les perçoivent comme moins addictifs, sont moins enclins aux mesures de prévention et perçoivent les jeux d'argent comme un problème moins sérieux pour la société [19]. Le fait que les jeux d'argent ne soient plus vus comme un vice mais comme une forme de divertissement et qu'une partie des gains de loterie soient utilisés à des fins de projets sociaux [1] pourrait en partie expliquer ce phénomène.

Le spectre des jeux d'argent s'étend de l'abstinence au jeu problématique [13], qui lui est un problème croissant de santé publique [1, 20]. En Suisse comme ailleurs, jusqu'à présent peu d'efforts ont été investis dans la prévention et la sensibilisation de ce comportement à risque auprès des adolescents [1], en partie parce que les jeux d'argent sont perçus par les parents comme un des comportements les moins problématiques des adolescents [13].

4.1 PRÉVALENCE

Le pourcentage de jeunes qui a joué à des jeux d'argent au moins une fois au cours de l'année précédant l'enquête varie énormément selon les études, allant de 37.5% en Suisse [7] à 84% des garçons en Suède [21]. Bien que ces différences puissent s'expliquer par les différents groupes d'âge étudiés, les différences restent importantes même entre des études avec des groupes d'âge similaires. Ainsi, parmi les 12-18 ans, la prévalence est de 81% en Australie [22] et de 53% aux Etats-Unis [23]. De même, pour les 15-24 ans, la prévalence est beaucoup plus élevée au Canada (61.4%) [24] qu'en Suisse (48.3%) [25]. De manière globale, le pourcentage de jeunes qui ont participé à des jeux d'argent en Suisse est en dessous de 50% et bien en dessous des pourcentages observés dans d'autres pays (Tableau 1).

Comme on peut l'observer dans le Tableau 2, la prévalence des joueurs à risque et problématiques varie de manière considérable, de 1.6% au Brésil [8] à 24.1% en Écosse [26]. La comparaison entre ces études est très limitée en raison des grandes différences dans le format d'administration, l'instrument d'évaluation, les points de coupure, le type d'échantillon et la période de référence [27]. Ainsi, deux études canadiennes menées auprès de jeunes du même âge (12-19 ans) et qui ont utilisé le même instrument de mesure (Gambling Activities Questionnaire) trouvent des taux de prévalence légèrement différents: 12.9% [28] et 10.5% [10]. Par ailleurs, l'utilisation d'instruments de mesure différents sur la même population donne des prévalences différentes [16, 29].

Tableau 1. Prévalence des jeux d'argent au cours des 12 derniers mois parmi les adolescents/jeunes adultes.

Auteurs [référence]	Pays	N	Groupe d'âge	Prévalence
Bakken et al. [4]	Norvège	283	16-24 ans	48.4% (filles)
		255		71.8% (garçons)
Barnes et al. [5]	USA	2274	14-21 ans	68.0%
Boudreau & Poulain [6]	Canada (Atlantic)	12990	13-18 ans	70.8%
Delfabbro & Thrupp [3]	Australie (Sud)	505	15-17 ans	62.5%
Desai et al. [30]	USA	265	16-17 ans	35.0% (filles)
		269		53.0% (garçons)
Felsher et al. [31]	Canada	1072	10-18 ans	74.0%
Gerdner et al. [21]	Suède	178	16-18 ans	84.0% (garçons)
Hansen & Rossow [32]	Norvège	11637	13-19 ans	78.5%
Hardoon et al. [28]	Canada (Ontario)	2336	12-19 ans	66.0%
Huang & Boyer [24]	Canada	5666	15-24 ans	61.4%
Luder et al. [25]	Suisse	1116	15-24 ans	48.3%
Lussier et al. [10]	Canada (Montréal)	1273	12-19 ans	81.1%
Olason et al. [29]	Islande	750	16-18 ans	79.1%
Proimos et al. [23]	USA	16948	12-18 ans	53.0%
Splevins et al. [22]	Australie (Sidney)	252	12-18 ans	81.0%
Stinchfield [33]	USA (Minnesota)	33375	16-20 ans	83.0%
Suris et al. [7]	Suisse (Neuchâtel)	1102	15-18 ans	37.5%
Yip et al. [34]	USA (Connecticut)	2484	14-18 ans	81.7%

Tableau 2. Prévalence de joueurs à risque/problématiques parmi les adolescents/jeunes adultes.

Auteurs [référence]	Pays	Instrument	N	Groupe d'âge	Prévalence
Boudreau & Poulin [6]	Canada	SOGS-RA	12990	15 ans (moyenne)	6%
Brunelle et al. [35]	Canada	DSM-IV-MR-J	1870	14-18 ans	11%
Delfabbro & Trhupp [3]	Australie	DSM-IV-MR-J	505	15-17 ans	3.5%
Fisher [36]	Angleterre	DSM-IV-MR-J	9774	12-15 ans	5.6%
Gupta & Derewensky [37]	Canada	DSM-IV-MR-J	817	12-17 ans	4.7%
Hansen & Rossow [32]	Norvège	Lie/Bet questionnaire	11637	13-19 ans	6.1%
Hardoon et al. [28]	Canada	GAQ	2336	12-19 ans	12.9%
Huang & Boyer[24]	Canada	CPGI	5666	15-24 ans	2.2%
Johansson & Göttestam[38]	Norvège	Propre questionnaire	1913	12-18 ans	5.2%
Lussier et al. [10]	Canada	GAQ	1273	12-19 ans	10.5%
Moodie & Finnigan [26]	Ecosse	DSM-IV-MR-J	2043	11-16 ans	24.1%
Molde et al. [39]	Norvège	MAGS	1351	16-19 ans	4.4%
Olason et al. [29]	Islande	SOGS-RA	750	16-18 ans	7.1%
		DSM-IV-MR-J			5.2%
Skokauskas & Satkeviciute [16]	Lituanie	SOGS-RA	835	10-18 ans	15.7%
		DSM-IV-MR-J			13.3%
Splevins et al. [22]	Australie	DSM-IV-MR-J	252	12-18 ans	6.7%
Spritzer et al. [8]	Brésil	DSM-IV-MR-J	661	14-17 ans	1.6%
Villella et al. [40]	Italie	SOGS-RA	2853	13-20 ans	7.0%
Walther et al. [11]	Allemagne	SOGS-RA	2553	12-25 ans	4.8%
Welte et al. [41]	USA	SOGS-RA	2258	14-21 ans	6.5%

GAQ=Gambling Activities Questionnaire; CPGI=Canadian Problem Gambling Index; DSM-IV-MR-J=Diagnostic Statistical Manual-IV-Multiple Response-Adapted for Juveniles; MAGS=Massachusetts Adolescent Gambling Screen; SOGS-RA=South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents

4.2 FACTEURS DE RISQUE

La littérature indique de nombreux facteurs de risque associés au jeu problématique chez les adolescents et les jeunes adultes.

4.2.1 Facteurs personnels

Toutes les études sans exception indiquent que les garçons sont plus enclins aux jeux d'argent [4, 5, 8, 9, 11, 15-17, 20, 22, 24, 28-31, 33, 34, 39, 41-46] et que le fait d'être un garçon est le principal facteur prédictif du jeu d'argent problématique [44].

De même, la majorité de la littérature conclut que la participation aux jeux d'argent augmente avec l'âge [5, 20, 33, 41], bien que cette conclusion ne soit pas unanime [10, 44]. Cependant, l'âge auquel la pratique de jeux débute est important, car ceux qui commencent très jeunes (autour des 10 ans) ont un risque accru de jeu problématique [13, 42].

Bien que le jeu d'argent soit une activité sédentaire, la majorité des études n'ont pas trouvé d'association entre les jeux d'argent et le surpoids ou l'obésité [7, 34], alors que d'autres n'ont trouvé un lien que chez les filles [47].

De nombreuses études mettent en évidence le statut de migrant [4, 11, 46-48] et l'appartenance à une minorité ethnique [5, 9, 15, 17, 49] comme étant des facteurs liés au jeu problématique. Néanmoins, certains auteurs [41] n'ont pas trouvé d'association avec l'appartenance à une minorité ethnique.

4.2.2 Facteurs familiaux

Certaines études [3, 16, 17, 50] évoquent l'influence des parents qui sont eux-mêmes joueurs, surtout parmi les garçons. En effet, une exposition précoce aux jeux d'argent par l'intermédiaire des parents est un facteur de risque pour les jeunes, surtout quand les jeux d'argent sont acceptés au sein de la famille [3, 12, 17, 42].

D'autre part, le manque de liens familiaux ou de soutien social sont des facteurs de risque [1, 13, 42], tout comme les conflits familiaux [28, 50] ou un manque de contrôle parental [11, 12, 42].

Un niveau socioéconomique bas a été associé au jeu problématique par certains auteurs [5, 17, 44, 48], bien que cela ne soit pas confirmé par toutes les études [21, 41, 51] et que certaines recherches indiquent même que les jeunes à haut niveau socioéconomique soient plus enclins aux jeux d'argent [11, 50].

4.2.3 Facteurs comportementaux

La participation problématique aux jeux d'argent est aussi associée à d'autres comportements à risque à l'adolescence [5, 41, 42]. Ainsi, on trouve parmi les joueurs problématiques des pourcentages plus élevés de consommation de substances [1, 13, 15, 22, 28, 34, 42, 47, 49, 50, 52] et en particulier d'alcool [1, 5, 9, 15, 17, 18, 21, 22, 25, 30, 33, 34, 39, 47, 52, 53], de tabac [17, 22, 25, 33, 34, 47] et de cannabis [9, 22, 34]. Toutefois, certaines études n'ont pas trouvé d'association entre l'utilisation de substances et les jeux d'argent à l'adolescence [14].

4.2.4 Facteurs scolaires

Le jeu d'argent problématique est aussi associé à des facteurs scolaires tels que de mauvais résultats à l'école [1, 22, 34, 42, 47], l'absentéisme [22, 42], le manque de lien avec l'école [13], ou le fait d'être exclu du système éducatif [8]. Dans le même ordre d'idées, les joueurs sont bien plus nombreux parmi les jeunes possédant un niveau de formation bas [4].

4.2.5 Facteurs psychosociaux

Certains facteurs comme le stress [42] et l'hyperactivité [49], certains traits de personnalité tels que l'excitabilité, l'extroversion, l'anxiété [1, 21, 42, 49] ou même l'introversion [13], ainsi que les bénéfices perçus par rapport aux jeux d'argent (excitation, soulagement de l'ennui, socialisation) [42] ont aussi été évoqués comme facteurs de risque.

D'autre part, les problèmes liés à la santé mentale [28] tels que la dépression [13, 15, 21, 39, 42, 53], surtout parmi les filles [30], ou les idées suicidaires [1, 42] ont aussi été cités dans la littérature comme associée aux jeux d'argent.

4.2.6 Autres facteurs

Les jeunes qui ont un emploi et qui sont exposés aux comportements à risque d'adolescents plus âgés ou d'adultes pourraient avoir plus de risques par rapport aux jeux d'argent [50], même lorsqu'ils n'ont

qu'un emploi à temps partiel [9, 45]. De même, les jeux d'argent sont plus fréquents parmi les jeunes qui disposent de beaucoup d'argent de poche [17].

Les jeux d'argent sur Internet sont encore minoritaires chez les jeunes [17, 44], probablement parce qu'ils ne disposent pas d'une carte de crédit [17]. Cependant, des études récentes semblent indiquer que ce phénomène est en augmentation bien qu'il n'ait reçu que peu d'attention jusqu'à présent [35]. Ainsi, une étude auprès d'adolescents américains a rapporté qu'un cinquième des participants jouaient sur Internet [54] et une étude grecque [55] a indiqué une prévalence de 15.1%. Par contre, une étude australienne [22] n'a trouvé aucun jeune jouant sur Internet.

Finalement, la disponibilité des jeux d'argent de même que leur accessibilité sont également des facteurs de risque bien connus [13].

5 OBJECTIFS

Les objectifs de cette étude sont:

Evaluer la fréquence du jeu et du jeu problématique chez les adolescents dans le canton de Berne;

Déterminer jusqu'à quel point les jeunes qui pratiquent des jeux d'argent s'endettent;

Etablir si les jeunes qui jouent aux jeux d'argent adoptent aussi d'autres comportements à risque, notamment la consommation de substances.

6 METHODES

L'enquête a été menée dans 15 centres de formation post-obligatoire (6 gymnases, 2 écoles de culture générale et 7 écoles professionnelles) du canton de Berne. Les gymnases et les écoles de culture générale se trouvaient à Berne (2), Thun (2), Langenthal (2), Münchenbuchsee et Interlaken, tandis que cinq des sept écoles professionnelles étaient à Berne, une à Bienne et une à Burgdorf.

Tous les élèves de première et deuxième année présents ont été invités à participer à l'étude (N=3272). Parmi eux, 89 n'ont pas voulu remplir le questionnaire (2.7%) et 49 ont été exclus parce qu'ils ne l'avaient pas rempli correctement (1.5%). Ainsi donc, les résultats portent sur 3134 jeunes.

Deux enquêtrices ont supervisé le remplissage des questionnaires online dans 4 gymnases et 5 écoles, les autres centres ayant préféré le faire à l'interne. Dans les deux cas les étudiants ont utilisé les salles d'informatique des centres d'enseignement pour se connecter à un questionnaire online. Nous avons opté pour un questionnaire online parce que des études antérieures indiquaient que les questionnaires administrés sur ordinateur donnaient des résultats similaires voire meilleurs que les questionnaires papier traditionnels [56-58], recevaient des évaluations plus favorables [56], et les répondants avaient une probabilité plus faible de donner des réponses socialement désirables [59] et plus de chances de révéler des comportements à risque [58]. En plus, cette méthode présente plusieurs avantages: (a) les questions importantes auxquelles il faut obligatoirement répondre peuvent être créées de manière à ce que les répondants ne puissent pas continuer sans y répondre; (b) avec l'utilisation d'algorithmes, les questions apparaissent en fonction des réponses données, et il n'est plus nécessaire d'aller d'une page à une autre selon le type de réponse comme c'est le cas pour les questionnaires papier; et (c) les données sont automatiquement introduites dans la base de données avec la réduction conséquente tant des coûts que des erreurs de transcription et de saisie.

Le questionnaire était une version adaptée de celui utilisé précédemment dans le canton de Neuchâtel [7] et comprenait 60 questions (77 items) incluant:

- Données sociodémographiques (12 questions)
- Données relatives aux jeux d'argent (20 questions, 24 items)
- Données relatives à l'usage d'Internet (23 questions)
- Données relatives à l'usage de substances (5 questions, 18 items)

Un maximum de 20 minutes était nécessaire pour remplir le questionnaire. A la fin du questionnaire, les répondants pouvaient donner leur adresse courriel s'ils voulaient recevoir les résultats de l'étude. De même, et afin d'augmenter la participation, les répondants pouvaient aussi donner leur adresse courriel pour participer au tirage au sort de 10 tablettes graphiques de type Ipad. Etant donné que les questionnaires étaient anonymes, les adresses courriel ont été gardées dans une autre base de données seulement accessible par l'investigateur principal. Le protocole de cette étude a été approuvé par la Commission cantonale (VD) d'éthique de la recherche sur l'être humain.

6.1 DONNÉES SOCIOLOGIQUES

Afin d'éviter des répétitions, nous avons demandé à chaque participant de créer un identifiant unique basé sur la première lettre de leur prénom, la dernière lettre de leur nom de famille, le jour et le mois de leur naissance et le numéro de la maison où ils habitaient.

La variable âge a été trichotomisée en 15 ans ou moins, 16-17 ans et 18 ans ou plus.

A partir du poids et de la taille auto-reportés, nous avons calculé l'Index de masse corporelle (IMC: poids [kg]/taille [m]²). Nous avons utilisé les courbes de Cole [60] pour définir les catégories surpoids et obésité en fonction de l'âge et du sexe. Etant donné que la catégorie *obésité* comptait très peu de sujets, nous l'avons intégrée avec la catégorie *surpoids*. Ainsi donc, la catégorie *surpoids* inclut tant les sujets avec surpoids que ceux qui sont obèses.

Par rapport à la famille, nous avons dichotomisé la variable *situation familiale* entre *parents ensemble* et *autres situations*.

Pour évaluer le niveau socioéconomique familial nous avons utilisé une question de l'Enquête ESPAD[61] qui demande: *Comparée à celle d'autres familles en Suisse, la situation financière de ta famille te semble-t-elle...*avec 7 réponses possibles qui ont été regroupées : *au-dessus de la moyenne* (inclut très au-dessus, bien au-dessus et au-dessus de la moyenne), *dans la moyenne*, et *en-dessous de la moyenne* (inclut en-dessous, bien en-dessous et très en-dessous de la moyenne).

Les participants ont aussi indiqué s'ils étaient nés en Suisse ou pas.

Finalement, nous leur avons aussi demandé dans quel centre ils suivaient leur formation, ce qui nous permettait de différencier les apprentis des étudiants.

6.2 DONNÉES RELATIVES AUX JEUX D'ARGENT

Pour évaluer les jeunes qui jouaient à des jeux d'argent, nous avons utilisé la version française du SOGS-RA (South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents)[62] adaptée à cette étude. Comme décrit par les auteurs [62], l'échelle se divisait en joueurs non-problématiques (SOGS-RA<2), joueurs à risque (SOGS-RA>=2 et <4) et joueurs problématiques (SOGS-RA>=4).

Nous avons aussi demandé aux participants de nous indiquer le nombre de fois où ils avaient joué au cours des 12 derniers mois, avec 4 réponses possibles: *2 fois par semaine et plus*, *1 à 7 fois par mois*, *6 à 11 fois par an*, *moins de 6 fois par an*, et *pas joué au cours des 12 derniers mois*.

Nous avons également requis des participants d'indiquer la somme d'argent totale consacrée mensuellement aux jeux d'argent (moins de 10 francs / entre 10 et 99 francs / entre 100 et 999 francs / 1000 francs ou plus). Etant donné le faible nombre de participants dans la dernière catégorie, nous l'avons fusionnée avec la catégorie précédente et créé la nouvelle catégorie *100 francs ou plus*.

Par rapport aux problèmes liés aux jeux d'argent, nous leur avons demandé quels jeux spécifiques leur avaient posé des problèmes si c'était le cas. De même, ils devaient répondre si les jeux d'argent avaient eu un impact négatif sur leur vie et, le cas échéant, indiquer lequel ou lesquels. Finalement, on leur demandait s'ils pensaient avoir besoin d'aide professionnelle par rapport à leurs problèmes avec les jeux d'argent et, si la réponse était affirmative, ce qu'ils avaient fait pour y remédier.

6.3 DONNÉES RELATIVES À L'USAGE D'INTERNET

Pour évaluer l'addiction à Internet, nous avons utilisé la version française [63] de l'Internet Addiction Test (IAT) [64]. Comme décrit ailleurs [63], nous avons considéré un niveau supérieur ou égal à 50 comme indicateur d'utilisation problématique d'Internet.

Comme pour le cas précédent, nous avons demandé aux adolescents s'ils pensaient avoir besoin d'aide en raison de leur comportement en ligne et, si oui, ce qu'ils avaient fait.

6.4 DONNÉES RELATIVES À L'USAGE DE SUBSTANCES

Pour évaluer l'usage de substances, nous avons utilisé des questions de l'enquête SMASH2002 [65]. La consommation de tabac a été dichotomisée entre *fumeurs* (ayant fumé durant les derniers 30 jours) et *non fumeurs* (ex-fumeurs et non fumeurs).

Le mésusage d'alcool a été examiné selon le nombre d'intoxications alcooliques («cuites») au cours des derniers 30 jours et dichotomisé en *aucune* et *au moins une*.

La consommation de cannabis au cours des 30 derniers jours a aussi été dichotomisée en *aucune* et *au moins une*.

Finalement, toutes les autres drogues illégales (produits à inhaler, médicament pour se droguer, ecstasy ou autres stimulants, LSD ou champignons hallucinogènes, GHB, cocaïne ou crack, héroïne, tranquillisants sans ordonnance, méthadone) ont été analysées ensemble et dichotomisées en *aucune* et *au moins une* au cours des 30 derniers jours.

6.5 ANALYSE STATISTIQUE

Dans la première partie, les résultats sont présentés de manière descriptive.

Pour comparer les différents niveaux de jeu, de joueurs, de type de jeu, et d'endettement avec le reste des variables au niveau bivarié, nous avons utilisé le test du chi-2 pour les variables catégorielles.

Ensuite, une analyse multivariée a été effectuée par régression logistique (binomiale ou multinomiale selon les cas) en incluant toutes les variables statistiquement significatives dans les analyses bivariées.

Toutes les analyses ont été faites avec le logiciel STATA12. Nous avons utilisé un niveau de signification égal à 0.05.

7 RESULTATS

7.1 DESCRIPTION DE L'ÉCHANTILLON

7.1.1 Données sociodémographiques

Notre échantillon est composé de légèrement plus de filles (53.3%) et d'apprentis (57.2%). La majorité a 16-17 ans (66.9%) et est née en Suisse (92.6%). Dans trois-quarts des cas (73.3%) leurs parents vivent ensemble et la majorité dit avoir un niveau socioéconomique dans la moyenne (55.5%). Près d'un jeune sur 7 (14.5%) est en surpoids/ obésité (Tableau 2).

Tableau 2. Données sociodémographiques (N=3134)

Genre:	
Filles	53.3%
Garçons	46.7%
Groupe d'âge:	
15 ans et moins	7.4%
16-17 ans	66.9%
18 ans et plus	25.7%
Pays de naissance:	
Suisse	92.6%
Autre	7.4%
Situation familiale:	
Parents ensemble	73.3%
Autre	26.7%
Niveau socioéconomique:	
Au-dessus de la moyenne	36.6%
Dans la moyenne	55.5%
Au-dessous de la moyenne	7.9%
Surpoids/obésité:	
Oui	14.5%
Non	85.5%
Filière académique:	
Gymnase	42.8%
Apprentissage	57.2%

7.1.2 Utilisation d'Internet et d'écrans

Un 2.7% (N=86) de l'échantillon rapporte un usage problématique d'Internet. Ce mésusage est légèrement plus fréquent chez les garçons (3.7%) que chez les filles (1.9%) et la différence est significative ($p < .01$).

De manière générale, l'écran le plus utilisé par les jeunes est l'ordinateur (48.1%) suivi de loin par le téléphone portable (26.1%), la télévision (16.2%) et les consoles (7.3%) (Tableau 3).

Tableau 3. Utilisation d'écrans (N=3134)

Ecran le plus utilisé:

Ordinateur	48.1%
Téléphone portable	26.1%
Console	7.3%
TV	16.2%
Autre	2.3%

Par ailleurs, 28 jeunes (0.9%; 10 filles) ont indiqué avoir besoin d'aide à cause de leur usage d'internet (dont 14 [16.3%] usagers problématiques). Parmi eux, 6 (dont 2 problématiques) ont cherché et trouvé de l'aide, 5 (3 problématiques) ont cherché de l'aide sans en trouver et 17 (9 problématiques) n'ont pas cherché d'aide.

7.1.3 Consommation de substances

Environ un tiers des jeunes fument (30.4%) et 43.1% se sont enivrés au cours des 30 derniers jours, tandis qu'un jeune sur 5 (20.4%) a consommé du cannabis et 6% ont consommé d'autres drogues illégales au cours de la même période (Tableau 4).

Tableau 4. Consommation de substances (N=3134)

Tabagisme	30.4%
Mésusage d'alcool (30 jours)	43.1%
Cannabis (30 jours)	20.4%
Autres drogues illégales (30 jours)	6.0%

7.2 JEUX D'ARGENT

7.2.1 Prévalence des jeux d'argent

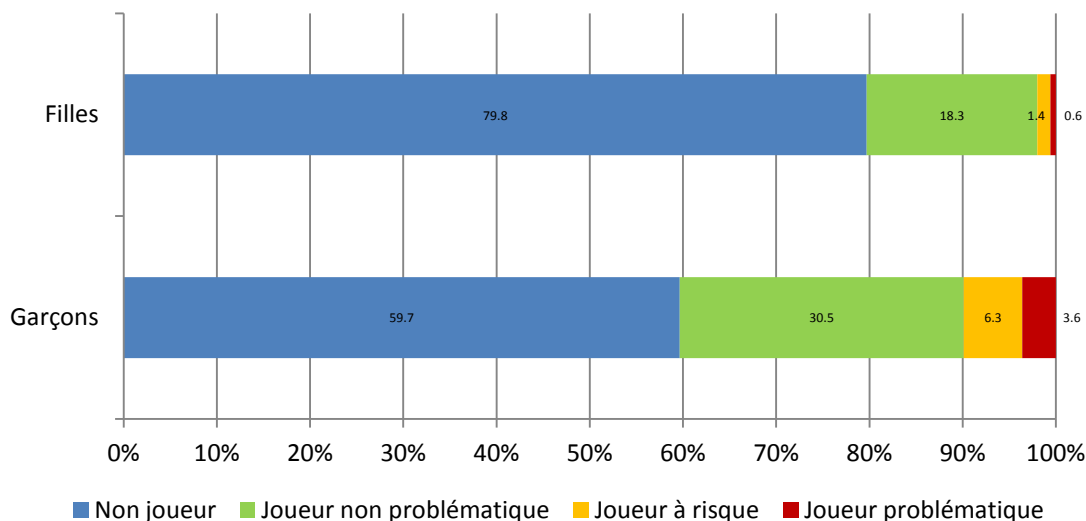
Globalement, trois jeunes sur 10 (29.6%, N=929) ont joué à des jeux d'argent durant les derniers 12 mois. La grande majorité d'entre eux (24%, N=753) sont des joueurs non problématiques, 3.7% (N=115) des joueurs à risque et 1.9% (N=61) des joueurs problématiques (Tableau 5).

Tableau 5. Prévalence des jeux d'argent

Non joueur	70.4%
Joueur	29.6%
Joueur non problématique	24.0%
Joueur à risque	3.7%
Joueur problématique	1.9%

Les garçons jouent significativement plus que les filles (40.3% vs. 20.3%) et sont plus fréquemment des joueurs à risque (6.3% vs 1.4%) ou problématiques (3.6% vs. 0.6%). Cette différence est significative (Figure 2).

Figure 2. Prévalence des jeux d'argent selon le sexe



Les types de jeux d'argent auxquels les jeunes ont le plus fréquemment joué au cours des 12 derniers mois sont les loteries et paris (69.6%) suivis des jeux d'argent hors casino et hors Internet (35.4%), des jeux d'argent dans des casinos (20.3%) et des jeux d'argent sur Internet (10.4%). Il est important de noter que parmi ces joueurs, 23.4% de ceux qui ont joué dans des casinos et à peu près deux tiers de ceux qui ont joué à des loteries et paris (70.3%), aux jeux d'argent hors casino et hors Internet (66.6%) et aux jeux d'argent sur Internet (62.9%) sont mineurs (<18 ans). (Tableau 6).

Tableau 6. Types de jeu d'argent et pourcentage de joueurs mineurs (<18 ans)

Type de jeu:	% de joueurs	% de joueurs mineurs
Casinos	20.3% (188)	23.4%
Loteries et paris	69.6% (647)	70.3%
Jeux d'argent hors casinos et hors Internet	35.4% (329)	66.6%
Jeux d'argent sur Internet	10.4% (97)	62.9%

7.2.2 Caractéristiques des différents types de joueurs d'argent

Les joueurs à risque et problématiques sont très majoritairement des garçons et des apprentis et augmentent avec l'âge. Ces joueurs sont également plus nombreux à ne pas avoir une famille dans laquelle les parents vivent ensemble et à ne pas être nés en Suisse. Ils sont aussi plus nombreux à être en surpoids. Par rapport au niveau socioéconomique, l'association est en U, avec plus de joueurs à risque et problématiques dans les deux extrêmes du spectre (Tableau 7).

Tableau 7. Caractéristiques personnelles selon le niveau de jeu.

	Non joueur (N=2205)	Joueur non problématique (N=753)	Joueur à risque (N=115)	Joueur problématique (N=61)	P
Sexe (garçon)	39.6%	59.3%	80.0%	85.3%	<.001
Groupe d'âge:					<.001
<=15 ans	73.6%	22.1%	3.5%	0.9%	
16-17 ans	73.0%	22.6%	3.2%	1.3%	
>=18 ans	62.7%	28.4%	5.1%	3.8%	
Pays de naissance (autre que Suisse)	6.8%	7.0%	14.8%	21.3%	<.001
Sit. familiale (parents ensemble)	74.2%	73.2%	67.0%	52.5%	.001
Niveau socioéconomique					.017
Supérieur à la moyenne	67.4%	26.4%	4.0%	2.2%	
Dans la moyenne	71.8%	23.2%	3.3%	1.6%	
Inférieur à la moyenne	73.6%	18.3%	4.5%	3.7%	
Surpoids (oui)	12.7%	16.7%	21.7%	37.7%	<.001
Filière académique (apprentissage)	51.4%	68.1%	80.9%	85.3%	<.001

Du point de vue des consommations de substances, elles augmentent de manière importante et significative avec la problématique du jeu. Il est important de noter que la prévalence du tabagisme et du mésusage d'alcool est à peu près deux fois plus élevée parmi les joueurs problématiques que parmi les non joueurs; la prévalence est quatre fois plus élevée pour le cannabis et elle est 10 fois plus élevée pour les autres drogues illégales.. De même, les joueurs problématiques présentent un taux d'usage

problématique d'Internet qui est 17 fois supérieur à celui des non joueurs. Toutes ces différences sont statistiquement significatives (Tableau 8).

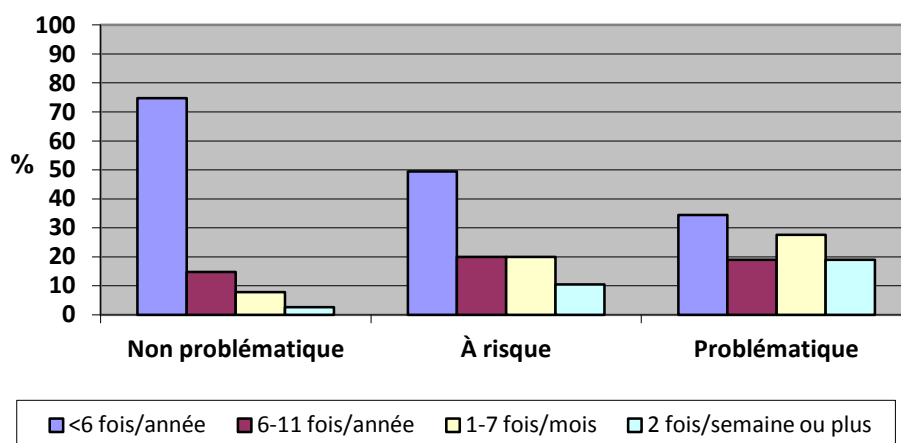
Tableau 8. Autres consommations/ conduites addictives selon le niveau de jeu.

	Non joueur (N=2205)	Joueur non problématique (N=753)	Joueur à risque (N=115)	Joueur problématique (N=61)	P
Tabagisme	26.8%	35.5%	49.6%	62.3%	<.001
Mésusage d'alcool (30 jours)	36.3%	56.3%	72.2%	68.9%	<.001
Cannabis (30 jours)	16.5%	25.8%	38.3%	59.0%	<.001
Autres drogues (30 jours)	4.1%	6.8%	17.4%	41.0%	<.001
Internet problématique	2.1%	1.2%	7.0%	36.1%	<.001

7.2.3 Différences entre joueurs d'argent non problématiques, joueurs à risque, et joueurs problématiques

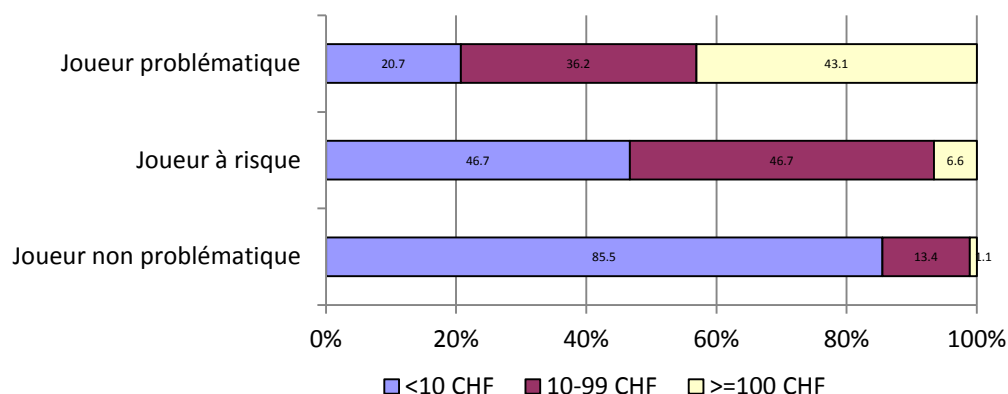
On observe une grande différence entre les trois types de joueurs quant à la fréquence de leur pratique des jeux: tandis que près d'un cinquième (19%) des joueurs problématiques jouent plusieurs fois par semaine, la proportion est de un sur neuf (10.5%) parmi ceux à risque et ceci n'est le cas que pour 2.6% des joueurs non problématiques. Dans la même ligne, un joueur à risque sur 5 (20%) et plus d'un quart (27.6%) des joueurs problématiques jouent 1-7 fois par mois, tandis que trois-quarts (74.8%) des joueurs non problématiques jouent moins de 6 fois par année (moins d'une fois tous les deux mois) (Figure 4).

Figure 4. Fréquence de jeu selon le type de joueur.



En ce qui concerne l'argent dépensé par mois pour le jeu, si la grande majorité des joueurs non problématiques (85.5%) y consacrent moins de 10 francs par mois, ceux-ci ne représentent que 46.7% des joueurs à risque et 21% des joueurs problématiques. De même, les joueurs problématiques sont bien plus nombreux à dépenser 100 francs ou plus par mois (43.1%) que ceux à risque (6.6%) ou ceux non problématiques (1.1%), et cette différence est statistiquement significative ($p < .001$) (Figure 5).

Figure 5. Somme mensuelle consacrée au jeu selon le type de joueur.



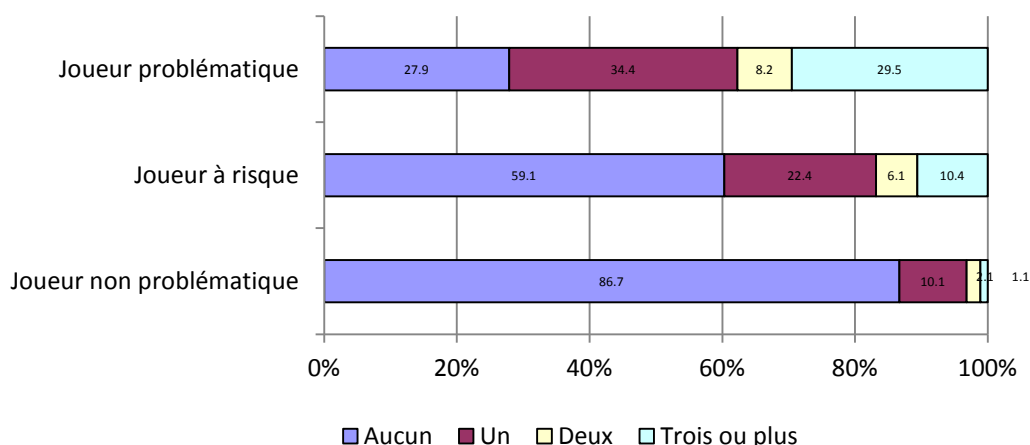
Des différences significatives se constatent aussi par rapport aux types de jeux d'argent qui ont posé des problèmes aux joueurs. Il existe des différences importantes entre les trois types de joueurs qui augmentent de manière substantielle avec la problématique liée au jeu. Pour tous les types de joueurs ce sont les loteries traditionnelles sur support papier qui leur posent le plus de problèmes. Il faut également noter qu'un joueur non problématique sur 12 (8.4%) indique avoir eu des problèmes avec ce type de jeu. (Tableau 9).

Tableau 9. Types de jeux d'argent qui ont posé des problèmes selon le type de joueur.

Types de jeux qui ont posé des problèmes:	Joueur non problématique (N=753)	Joueur à risque (N=115)	Joueur problématique (N=61)	P
Casinos	1.7%	9.6%	34.4%	<.001
Loteries électroniques dans des cafés/restaurants	0.7%	3.5%	14.8%	<.001
Loteries traditionnelles sur support papier	8.4%	22.6%	36.1%	<.001
Loteries sur Internet	1.3%	12.2%	21.3%	<.001
Casino sur Internet	0.4%	6.1%	14.8%	<.001
Poker hors casinos	2.1%	14.8%	26.2%	<.001
Jeux entre amis	3.3%	13.0%	27.9%	<.001

De même, lorsqu'on additionne tous ces problèmes, on distingue des différences entre les trois groupes: près de 9 joueurs non problématiques sur 10 n'ont aucun problème, contre près de 60% de ceux qui sont à risque et environ un quart (27.9%) des joueurs problématiques, tandis que la différence parmi ceux qui ont trois problèmes ou plus est, respectivement, de 1.1%, 10.4% et 29.5% (Figure 6). Ces différences sont statistiquement significatives ($p < .001$).

Figure 6. Problèmes groupés dus au jeu selon le type de joueur.



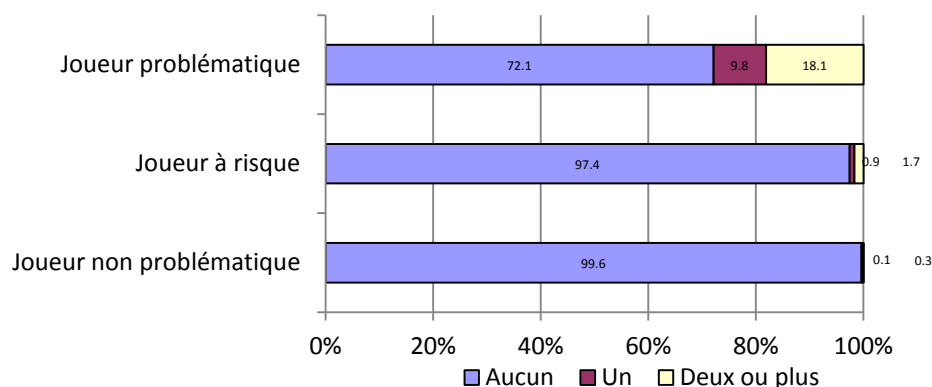
Quand on s'intéresse aux impacts négatifs des jeux d'argent sur la vie personnelle, les différences entre les trois groupes sont aussi très importantes. Ainsi, moins de 1% des joueurs non problématiques signalent la consommation de substances ou les problèmes d'argent de poche comme ayant un impact négatif sur leur vie personnelle, tandis que le reste des impacts sont inexistant. Ces pourcentages sont légèrement plus élevés parmi les joueurs à risque, mais ne dépassent en aucun cas 2% des joueurs. Par contre, les pourcentages sont beaucoup plus élevés parmi les joueurs problématiques: entre 11 et 16% d'entre eux déclarent avoir eu des conflits dus à l'usage de substances, 10% suite à des emprunts non remboursés et 15% indiquent une rupture sentimentale comme conséquence négative. De plus, presque 12% d'entre eux mentionnent des problèmes d'argent de poche ou avec le règlement scolaire ou la police. Toutes ces différences sont statistiquement significatives. (Tableau 10).

Tableau 10. Impacts négatifs des jeux d'argent sur la vie personnelle, selon le type de joueur.

	Joueur non problématique (N=753)	Joueur à risque (N=115)	Joueur problématique (N=61)	P
Impacts négatifs des jeux d'argent sur la vie personnelle:				
Rupture sentimentale	--	1.7%	14.8%	<.001
Problèmes d'argent de poche, conflit avec les parents au sujet de demandes d'argent supplémentaire	0.1%	1.7%	11.5%	<.001
Conflits dus à des emprunts non remboursés à des amis	--	--	9.8%	<.001
Problème avec le règlement scolaire ou la police	--	0.9%	9.8%	<.001
Baisse des résultats scolaires	--	0.9%	4.9%	<.001
Consommation de tabac	0.1%	1.7%	13.1%	<.001
Consommation d'alcool	0.3%	1.7%	16.4%	<.001
Consommation d'autres drogues	0.1%	0.9%	11.5%	<.001
Consommation de médicaments	0.1%	0.9%	8.2%	<.001

Quand on regroupe les impacts négatifs, la différence entre les 3 groupes continue d'être considérable: 99% des joueurs non problématiques et 97% de joueurs à risque ne rapportent aucun impact négatif contre seulement 72% de joueurs problématiques, tandis que 18% de ces derniers ont deux impacts négatifs ou plus. Cette différence est statistiquement significative (Figure 7).

Figure 7. Impacts négatifs groupés selon le type de joueur.



Finalement, 5 joueurs (1 à risque et 4 problématiques; une fille et 4 garçons) ont indiqué avoir besoin d'aide professionnelle à cause de leur participation aux jeux d'argent. Ceux-ci représentent 0.9% des joueurs à risque et 6.6% des joueurs problématiques. Cependant, seulement deux (1 à risque et 1 problématique) avaient cherché et trouvé de l'aide pour tenter de résoudre leur problème. Pour le reste, 1 jeune a cherché de l'aide mais n'en a pas trouvé et deux n'en ont pas cherché.

7.2.4 Caractéristiques des joueurs d'argent online et offline

Parmi les 929 jeunes ayant participé à des jeux d'argent les 12 mois précédant l'étude, la grande majorité (N=832; 89.6%) n'a joué qu'à des jeux offline, 10 (1.1%) qu'à des jeux online et 87 (9.4%) aux deux. Afin de comparer les deux formes de jeu, nous avons groupé tous ceux qui ont joué online (indépendamment de s'ils ont aussi joué offline; N=97, 10.4%) et nous les avons comparés avec les 832 qui n'ont joué que offline.

On observe un pourcentage plus important de joueurs à risque (32%) et problématiques (25.7%) parmi les joueurs online que parmi les joueurs offline, et cette différence est statistiquement significative ($p < .001$).

Les joueurs online sont plus fréquemment des garçons, en apprentissage, nés hors de Suisse, de niveau socioéconomique élevé ou bas et en surpoids, mais on n'observe pas de différences par rapport à l'âge ou la situation familiale (Tableau 11).

Tableau 11. Caractéristiques sociodémographiques selon le type de jeu (online ou offline).

	Joueurs offline (N=832)	Joueurs online (N=97)	P
Type de joueur:			<.001
Non problématique	85.6%	42.3%	
À risque	10.1%	32.0%	
Problématique	4.3%	25.7%	
Sexe (masculin)	62.3%	74.2%	.021
Groupe d'âge			NS
<=15 ans	6.6%	6.2%	
16-17 ans	61.5%	56.7%	
>=18 ans	31.9%	37.1%	
Pays de naissance (autre que Suisse)	7.9%	17.3%	.002
Situation familiale (parents ensemble)	71.9%	63.9%	NS
Niveau socioéconomique			.003
Supérieur à la moyenne	39.8%	44.3%	
Dans la moyenne	54.1%	41.2%	
Inférieur à la moyenne	6.1%	14.4%	
Surpoids (oui)	17.7%	27.8%	.015
Filière de formation (apprentissage)	69.6%	81.4%	.015

Globalement, les joueurs online montrent des pourcentages significativement plus élevés de consommation de substances et un pourcentage beaucoup plus élevé d'usage problématique d'Internet que les joueurs offline (Tableau 12).

Tableau 12. Consommations/conduites addictives selon le type de jeu (online ou offline).

	Joueurs offline (N=832)	Joueurs online (N=97)	P
Fumeur	37.3%	53.6%	.002
Ivresse (30 jours)	57.8%	70.1%	.02
Cannabis (30 jours)	27.3%	48.5%	<.001
Autres drogues illégales (30 jours)	7.7%	33.0%	<.001
Internet problématique	2.3%	20.6%	<.001

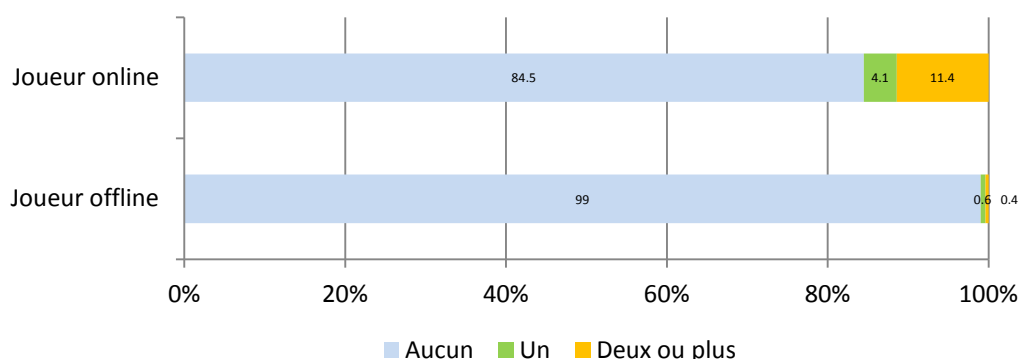
Par rapport aux impacts négatifs dus au jeu, les joueurs online présentent des pourcentages significativement plus élevés partout. Parmi ceux-là, la consommation d'alcool, le tabagisme et les ruptures sentimentales sont les plus fréquemment citées (Tableau 13).

Tableau 13. Impacts négatifs du jeu selon le type de jeu (online ou offline).

	Joueurs offline (N=832)	Joueurs online (N=97)	P
Rupture sentimentale	0.2%	9.3%	<.001
Problèmes d'argent de poche, conflit avec les parents au sujet de demandes d'argent supplémentaire	0.6%	5.2%	<.001
Conflits dus à des emprunts non remboursés à des amis	0.2%	4.1%	<.001
Problème avec le règlement scolaire ou la police	0.1%	6.2%	<.001
Baisse de mes résultats scolaires	0.1%	3.1%	<.001
Consommation de tabac	0.2%	9.3%	<.001
Consommation d'alcool	0.4%	11.3%	<.001
Consommation d'autres drogues	0.2%	7.2%	<.001
Consommation de médicaments	0.2%	5.2%	<.001

De plus, il est significativement beaucoup plus fréquent pour les joueurs online de présenter un (4.1%) ou deux ou plus (11.4%) impacts négatifs par rapport aux joueurs offline (0.6% et 0.4%, respectivement; $p < .001$) (Figure 8).

Figure 8. Impacts négatifs groupés selon le type de jeu (online ou offline).



7.2.5 Caractéristiques des joueurs d'argent qui s'endettent

Parmi les 929 sujets qui ont joué à des jeux d'argent au cours des 12 derniers mois, 37 (4%) ont emprunté de l'argent pour jouer ou payer des dettes.

Les joueurs endettés sont significativement plus fréquemment des garçons, nés hors de Suisse, ne vivant pas dans une famille dans laquelle les parents vivent ensemble, avec un niveau socioéconomique inférieur à la moyenne et en surpoids. Bien que globalement il n'y ait pas de différences par rapport à l'âge, on observe que la moitié des joueurs endettés ont moins de 18 ans. De même, on n'observe pas de différences par rapport à la filière de formation, mais les apprentis sont plus nombreux parmi les joueurs endettés (Tableau 14).

Tableau 14. Caractéristiques sociodémographiques des joueurs endettés et non endettés.

	Joueurs non endettés (N=892)	Joueurs endettés (N=37)	P
Sexe (masculin)	62.5%	89.2%	.001
Age			NS
<=15 ans	6.7%	2.7%	
16-17 ans	61.6%	48.7%	
>=18 ans	31.7%	48.6%	
Pays de naissance (autre que Suisse)	8.4%	21.6%	.006
Situation familiale (parents ensemble)	71.9%	51.4%	.007
Niveau socioéconomique			<.001
Supérieur à la moyenne	40.5%	35.1%	
Dans la moyenne	53.2%	40.5%	
Inférieur à la moyenne	6.3%	24.4%	
Surpoids (oui)	18.2%	32.4%	.029
Filière de formation (apprentissage)	70.4%	81.1%	NS

Comparés à ceux qui ne sont pas endettés, les joueurs endettés sont significativement plus souvent des joueurs à risque et problématiques, des joueurs online, des joueurs fréquents qui y consacrent plus d'argent et des joueurs qui ont des problèmes avec les emprunts auprès de leurs amis (Tableau 15).

Tableau 15. Caractéristiques liées au jeu selon l'endettement des joueurs.

	Joueurs non endettés (N=892)	Joueurs endettés (N=37)	P
Type de joueur:			<.001
Non problématique	84.2%	5.4%	
À risque	11.9%	24.3%	
Problématique	3.9%	70.3%	
Type de joueur (online)	9.1%	43.2%	<.001
Fréquence du jeu			<.001
2 fois par semaine ou plus	3.5%	24.3 %	
1-7 fois par mois	9.3%	21.6%	
6-11 fois par an	14.2%	18.9%	
<6 fois par an	73.0%	35.2%	
Somme mensuelle consacrée au jeu			<.001
<10 CHF	80.1%	27.0%	
10-99 CHF	17.0%	32.4%	
100 CHF ou plus	12.9%	40.6%	
Problèmes en raison d'emprunts non remboursés à des amis	- -	16.2%	<.001

Le tabagisme, le mésusage d'alcool et la consommation de cannabis ou d'autres drogues illégales ainsi que l'usage problématique d'Internet sont aussi significativement plus fréquents parmi les joueurs endettés (Tableau 16).

Tableau 16. Consommations/conduites addictives selon si les joueurs sont endettés.

	Joueurs non endettés (N=892)	Joueurs endettés (N=37)	P
Fumeur	37.9%	64.9%	.001
Ivresse (30 jours)	58.1%	83.8%	.002
Cannabis (30 jours)	27.5%	78.4%	<.001
Autres drogues illégales (30 jours)	8.5%	54.1%	<.001
Internet problématique	2.5%	46.0%	<.001

7.2.6 Liens avec d'autres consommations et conduites addictives

En tenant compte des variables confondantes (sexe, âge, filière de formation, niveau socioéconomique, situation familiale, pays de naissance), , toutes les conduites addictives sont significativement plus probables pour toutes les catégories de joueurs que pour les non joueurs à l'exception de l'usage problématique d'Internet parmi les joueurs non problématiques (Tableau 17).

Tableau 17. Analyse multivariée des différentes consommations et conduites addictives entre les 3 groupes de joueurs en tenant compte des variables confondantes* et en prenant la catégorie *non joueur* comme référence. Résultats exprimés sous forme de Relative Risk Ratio (RRR) avec un intervalle de confiance de 95%

	Joueurs non problématiques (N=753)	Joueurs à risque (N=115)	Joueurs problématiques (N=61)
Fumeur	1.31 [1.09/1.57]	2.08 [1.41/3.07]	3.17 [1.84/5.46]
Ivresse (30 j)	1.98 [1.67/2.36]	3.58 [2.33/5.50]	2.75 [1.56/4.84]
Cannabis (30 j)	1.49 [1.21/1.83]	2.25 [1.50/3.38]	4.83 [2.81/8.31]
Autres drogues illégales (30 j)	1.56 [1.08/2.24]	3.97 [2.29/6.90]	11.59 [6.41/20.95]
Internet problématique	0.52 [0.25/1.08]	2.77 [1.23/6.23]	20.35 [10.34/40.04]

*En contrôlant pour sexe, âge, filière de formation, situation familiale, niveau socioéconomique et pays de naissance.

Quand on ne compare que les trois groupes de joueurs d'argent, les joueurs à risque et les joueurs problématiques se différencient des non problématiques en ce qu'il est beaucoup plus probable qu'ils soient des fumeurs, des consommateurs d'autres drogues illégales ou d'Internet problématique. Par contre, le mésusage d'alcool (ivresses) n'est significatif que pour les joueurs à risque tandis que la consommation de cannabis ne l'est que pour les joueurs problématiques (Tableau 18).

Tableau 18. Analyse multivariée des différentes consommations et conduites addictives entre les joueurs à risque et problématiques et les non problématiques (catégorie de référence) en tenant compte des variables confondantes* et en prenant la catégorie *joueur non problématique* comme référence. Résultats exprimés sous forme de Relative Risk Ratio (RRR) avec un intervalle de confiance de 95%

	Joueurs à risque (N=115)	Joueurs problématiques (N=61)
Fumeur	1.55 [1.03/2.33]	2.34 [1.33/4.11]
Ivresse (30 jours)	1.68 [1.07/2.63]	1.25 [0.69/2.25]
Cannabis (30 jours)	1.37 [0.89/2.11]	2.86 [1.63/5.02]
Autres drogues illégales (30 jours)	2.40 [1.34/4.30]	6.73 [3.61/12.53]
Internet problématique	6.42 [2.31/17.82]	55.57 [21.17/145.92]

*En contrôlant pour sexe, âge, filière académique, situation familiale, niveau socioéconomique et pays de naissance.

Comparés à ceux qui ne jouent que offline, les joueurs qui jouent aussi online ne s'en distinguent que parce qu'il est trois fois plus probable qu'ils consomment des drogues illégales (Odds Ratio [OR]=3.16) et qu'ils ont près de 6 fois plus de chances d'utiliser Internet de manière problématique (OR=5.89). Les différences ne sont pas significatives pour le tabagisme, le mésusage d'alcool ou la consommation de cannabis (Tableau 19).

Tableau 19. Analyse multivariée des différentes consommations et addictions entre les joueurs online et offline en tenant compte des variables confondantes* et en prenant la catégorie *offline* comme référence. Résultats exprimés sous forme d'Odds Ratio (OR) avec un intervalle de confiance de 95%

	Joueurs online
Fumeur	1.15 [0.68/1.93]
Ivresse (30 jours)	1.02 [0.60/1.74]
Cannabis (30 jours)	1.23 [0.70/2.15]
Autres drogues illégales (30 jours)	3.16 [1.73/5.75]
Internet problématique	5.89 [2.76/12.58]

*En contrôlant pour sexe, âge, filière de formation, situation familiale, niveau socioéconomique et pays de naissance.

Finalement, en comparant les joueurs non endettés avec les endettés, ces derniers rapportent aussi une plus grande probabilité de consommation de cannabis (OR=4.12) et d'autres drogues illégales (OR=3.30) ainsi que d'usage problématique d'Internet (OR=19.14). Par contre, le tabagisme et le mésusage d'alcool ne sont pas significatifs (Tableau 20).

Tableau 20. Analyse multivariée des différentes consommations et conduites addictives entre les joueurs endettés et non endettés en tenant compte des variables confondantes* et en prenant la catégorie *non endettés* comme référence. Résultats exprimés sous forme d'Odds Ratio (OR) avec un intervalle de confiance de 95%

	Joueurs endettés
Fumeur	0.91 [0.38/2.21]
Ivresse (30 jours)	0.96 [0.34/2.73]
Cannabis (30 jours)	4.12 [1.50/11.33]
Autres drogues illégales (30 jours)	3.30 [1.34/8.10]
Internet problématique	19.14 [7.13/51.35]

*En contrôlant pour sexe, âge, filière académique, situation familiale, niveau socioéconomique et pays de naissance.

8 DISCUSSION

Globalement, nos résultats indiquent que 5.6% des jeunes enquêtés sont des joueurs à risque ou problématiques. Ces résultats confirment parfaitement ceux trouvés dans notre étude menée préalablement auprès des jeunes du canton de Neuchâtel [7] et représentent une prévalence presque deux fois plus grande que celle trouvée parmi les adultes en Suisse [66, 67]. Ces données confirment des résultats précédents montrant une prévalence de jeu problématique 2 à 4 fois plus élevée parmi les adolescents que parmi les adultes [2].

Comparée à d'autres études utilisant le même instrument d'évaluation (SOGS-RA), notre prévalence est similaire à celle trouvée au Canada (6%) [6], légèrement inférieure à celles décrites aux Etats-Unis (6.5%) [41], en Italie (7%) [40] ou en Islande (7.1%) [29] et un peu plus élevée qu'en Allemagne (4.8%) [11]. L'étude menée en Lituanie [16] est la seule à trouver une prévalence beaucoup plus élevée (15.7%).

Notre étude indique que près d'un tiers (30%) des jeunes enquêtés ont joué au cours des 12 mois précédant l'étude. Cette prévalence est légèrement inférieure à celle trouvée dans le canton de Neuchâtel (37%) [7]. Cela semble donc confirmer les résultats d'une étude menée parmi des jeunes suisses de 15-24 ans [25] qui indiquait que les jeux d'argent étaient plus fréquents parmi les jeunes romands que parmi les suisse-alsaciens. Bien que nos résultats soient comparables à ceux d'une étude allemande montrant une prévalence globale de 33% [11], la prévalence trouvée dans notre étude est très inférieure à celles décrites en Australie (63%-81%) [3, 22], aux Etats-Unis (53%-83%) [5, 23, 33], en Norvège (68%-79%) [4, 32], au Canada (61%-72%) [6, 24], ou en Islande (79%) [29].

Comme décrit dans la littérature, nos résultats montrent qu'il y a bien plus de joueurs parmi les garçons [4, 5, 9, 10, 16, 17, 20, 22, 24, 28-34, 38-41, 45-47, 50, 51]. De même, nos résultats indiquent aussi que le pourcentage de joueurs augmente avec l'âge, ce qui est en accord avec d'autres travaux [5, 20, 33, 41, 50], bien que certaines études n'aient pas trouvé de relation avec l'âge [39, 40, 44, 68].

Nous avons trouvé une association significative entre les jeux d'argent et la consommation de substances, en accord avec ce qui a été publié majoritairement dans la littérature [5, 9, 11, 15, 16, 22, 28, 30, 34, 47, 49, 50, 53, 54], surtout parmi les très jeunes joueurs [69], bien que ce résultat ne soit pas universel [14, 39] et n'apparaisse pas chez les filles [70]. A l'exception du mésusage d'alcool, la probabilité de consommer des substances augmente avec la problématique du jeu, comme décrit par d'autres [37].

La littérature [44, 48] montre une association entre le jeu problématique et le bas niveau socioéconomique, bien que certains auteurs [21, 41, 51] ne confirment pas ce résultat et que d'autres trouvent une association avec un niveau socioéconomique élevé [11] quoique seulement parmi les filles [50]. Dans notre étude nous trouvons une courbe en U, avec bien plus de joueurs à risque et problématiques dans les deux extrêmes, quoique probablement pour des raisons différentes. Le fait que les jeux d'argent puissent être perçus comme une manière relativement simple et facile de résoudre les problèmes financiers actuels et futurs [31] pourrait expliquer nos résultats par rapport aux joueurs de bas niveau socioéconomique. D'autre part, il se peut que pour les strates économiquement plus élevées le jeu réponde plutôt à la recherche de sensations.

Parmi les jeunes, les jeux d'argent sur Internet continuent d'être relativement rares, comme déjà évoqué par d'autres [7, 17, 22, 44], bien que ce phénomène prenne de l'ampleur tout en restant peu étudié [35]. La prévalence trouvée dans notre étude (10.4%) est bien plus élevée que celle rapportée au Royaume-Uni (1.5) [17] et légèrement supérieure à celle communiquée par d'autres auteurs (8.4%) [35], mais bien moins élevée que celles de la Grèce (15.1%) [55] ou des Etats-Unis (20.5%) [54]. Cependant, le fait que les joueurs à risque et problématiques sont plus nombreux parmi les joueurs online se retrouve aussi dans d'autres études [13, 34, 35, 54]. L'association entre les jeux d'argent online et l'utilisation problématique d'Internet a aussi déjà été décrite [55].

Nos résultats signalent aussi que les joueurs les plus problématiques participent plus souvent aux jeux d'argent et misent plus d'argent. Ceci confirme ce qui a été publié par d'autres chercheurs [32].

Tout comme dans l'enquête réalisée dans le canton de Neuchâtel [7], les apprentis sont surreprésentés parmi les joueurs à risque et problématiques. Une explication à ce phénomène pourrait être une plus grande exposition sur leur lieu de travail aux comportements à risque des adultes [50]. En effet, une étude américaine [34] indique que les joueurs à risque et problématiques ont plus de chances de miser avec des adultes. D'autre part, le fait que les apprentis aient un salaire pourrait aussi expliquer ce résultat [9, 45].

Comme relevé dans notre étude précédente [7], les joueurs à risque et problématiques sont plus nombreux parmi les jeunes nés hors de Suisse. De même, une étude américaine [47] rapporte que les jeunes qui jouent parlent plus fréquemment une langue différente de l'anglais à la maison. Bien qu'une étude suédoise [46] et une étude allemande [11] concluent que le jeu problématique est plus fréquent parmi les migrants, une étude norvégienne [32] ne trouve pas de différence.

Contrairement à d'autres études [7, 34], nos résultats montrent une relation significative et directe entre le surpoids/obésité et la problématique du jeu. D'autres auteurs ont trouvé des résultats semblables, bien que seulement parmi les filles [47]. Même s'il est nécessaire de confirmer cette association par le biais d'autres études, il est possible de se poser la question de savoir si les jeunes en surpoids/obésité jouent plus fréquemment parce qu'ils ont moins d'options de loisirs (moins de chances de pratiquer du sport, par exemple) ou parce qu'ils ne se sentent pas bien dans leur peau. Le fait qu'ils soient plus nombreux parmi les joueurs online irait dans ce sens. Néanmoins, on ne peut pas non plus exclure l'hypothèse inverse, c'est-à-dire que le sédentarisme lié aux jeux d'argent soit la raison de leur surpoids.

Comme dans notre étude précédente, les problèmes avec le règlement scolaire ou avec la police sont souvent évoqués par les jeunes joueurs [47]. Une étude finlandaise [20] rapporte que les sentiments de culpabilité et de honte sont les principales conséquences négatives du jeu chez les jeunes, suivis par les problèmes relationnels. Dans une étude australienne [22] les discussions liées au jeu avec la famille et les amis sont les principales conséquences négatives des jeux d'argent, tandis que dans une étude américaine [33] c'était le fait de se sentir mal par rapport à la somme d'argent mise.

Nous avons trouvé que les loteries sont la forme la plus fréquente de jeux d'argent parmi les jeunes, comme décrit précédemment [7, 31, 43, 46]. Ce type de jeu d'argent est aussi le plus fréquemment rapporté par les joueurs mineurs, probablement parce qu'il est populaire, demande l'investissement de petites sommes d'argent et est facile d'accès. Dans leur étude, Felsher et al. [31] ont relevé que la majorité des mineurs qui jouait à ce type de jeu d'argent pensait que c'était facile de se le procurer, même si ce n'était pas légal. Ce résultat est important car certains auteurs affirment que les loteries pourraient faciliter le passage à d'autres types de jeux d'argent [31].

Tout comme dans l'étude neuchâteloise [7], nous avons trouvé des pourcentages importants de joueurs mineurs. Le fait que des pourcentage significatifs de mineurs participent à des jeux d'argent a aussi été rapporté par une étude américaine [33] et les jeunes admettent que ce n'est pas trop difficile pour eux de participer à des jeux d'argent pour lesquels ils n'ont pas l'âge légal [13].

Très peu de jeunes dans notre étude pensent avoir besoin d'aide professionnelle dû à leur participation aux jeux d'argent et ils ne représentent que des pourcentages très faibles des joueurs à risque et problématiques. De plus, moins de la moitié d'entre eux ont cherché et trouvé l'aide professionnelle nécessaire. Une étude australienne [22] a aussi conclu que très peu de jeunes reconnaissent avoir des problèmes avec les jeux d'argent et que ceux qui sont les plus problématiques sont les moins enclins à chercher de l'aide. On observe la même tendance parmi les adultes, chez qui la recherche d'aide est rare et essentiellement liée aux moments de crise [71, 72]. Le fait que les indicateurs de détresse chez les adultes tels que les dettes, la rupture des relations maritales ou la perte du travail ne s'appliquent pas chez les jeunes peut aussi expliquer qu'ils ne soient pas conscients de leur problématique et, par conséquent, peu actifs dans la recherche d'aide [22]. Bien qu'il s'agisse de très petits chiffres qu'il faut interpréter avec précaution, il faut aussi constater qu'un des jeunes qui indiquait avoir besoin d'aide en avait cherché sans la trouver.

De même, près de 1% des jeunes enquêtés indiquaient avoir besoin d'une aide professionnelle en raison de leur utilisation d'Internet (dont un jeune sur 6 parmi les utilisateurs problématiques). Comme dans le cas précédent la majorité n'avait pas trouvé d'aide ou simplement ne l'avait pas cherchée.

9 LIMITATIONS

Les résultats de cette étude doivent être interprétés en tenant compte de certaines limitations. D'une part, le caractère transversal de notre enquête ne nous permet pas d'évaluer la causalité. D'autre part, nos résultats ne sont généralisables que pour les jeunes en scolarité post-obligatoire. Cependant, le fait qu'ils représentent la grande majorité (autour de 90%) des jeunes de ce groupe d'âge en Suisse devrait minimiser cet effet. De plus, il n'est pas clair dans la littérature que les adolescents qui sont hors du système éducatif aient une plus grande propension à jouer aux jeux d'argent que ceux qui sont scolarisés, avec des études indiquant que c'est le cas [8] et d'autres ne trouvant pas de différences [9].

10 CONCLUSIONS

Bien que la plupart des jeunes soient des joueurs sociaux non problématiques et que les conséquences négatives dans ce groupe d'âge soient relativement rares, plus il y a de joueurs sociaux et plus il peut apparaître de joueurs problématiques [1]. En effet, le pourcentage de jeunes en Suisse qui ont participé à des jeux d'argent l'année précédant l'enquête est inférieur à ceux rapportés dans d'autres pays et notamment en Scandinavie et aux Etats-Unis. Cependant, la prévalence des jeunes à risque ou problématiques est similaire à celle d'autres pays avec beaucoup plus de joueurs. Ceci implique que proportionnellement il y a plus de joueurs à risque et problématiques parmi les jeunes en Suisse que dans les autres pays. La problématique des jeux d'argent parmi les jeunes devrait donc être considérée comme importante et prioritaire.

Les jeunes qui jouent aux jeux d'argent de manière problématique semblent aussi avoir d'autres conduites addictives. De ce point de vue, et comme indiqué par Gupta et Derevensky [37], une approche globale (vs. séparée selon la nature de l'addiction) semble la meilleure option. L'implémentation de programmes de prévention touchant les jeux d'argent devrait commencer très tôt dans le cursus scolaire [31, 48] conjointement avec la prévention d'autres addictions [37]. Pour les individus à risque de développer une addiction, l'adolescence continue d'être une période critique [37].

Comme déjà indiqué dans l'étude neuchâteloise [7] il y a des sous-groupes spécifiques d'adolescents (garçons, apprentis, non nés en Suisse, etc.) qui sont particulièrement à risque de devenir des joueurs problématiques et qui devraient être ciblés en priorité par les campagnes de prévention.

11 RECOMMANDATIONS

Les jeux d'argent parmi les jeunes sont relativement fréquents, mais mal connus. Les objectifs de la prévention primaire devraient donc être d'accroître les connaissances et de sensibiliser les adolescents, les parents, les professionnels et le public en général aux risques et conséquences des jeux d'argent [1].

Les parents ont un rôle clé à jouer. Peu de parents considèrent le jeu excessif chez les jeunes comme un comportement à risque, surtout en comparaison avec d'autres comportements à risque tels l'usage de substances ou les rapports sexuels non protégés [10]; une information bien ciblée devrait donc leur être proposée. De même, les parents devraient être conscients de l'influence qu'ils peuvent avoir sur leurs enfants (tant positive que négative). Ainsi, les adolescents auxquels les parents ont enseigné à tenir un budget, épargner de l'argent et gérer leurs finances sont moins intéressés au jeu [3]. Par contre, les adolescents dont les parents jouent ont plus de chance de jouer car ils ont été exposés à des attitudes positives envers les jeux d'argent, leurs parents leur servant de modèles [12]. De plus, comme pour les autres comportements à risque, les jeunes avec peu de contrôle parental ont plus de risques de jouer [11]. Ainsi donc, les caractéristiques familiales liées aux jeux d'argent doivent être prises en compte dans les interventions préventives [12].

Une intervention clinique lors d'un comportement problématique spécifique chez les jeunes devrait également intégrer une évaluation globale des autres comportements à risque. [5, 11]. Le jeu problématique devrait faire partie du spectre des comportements addictifs [33, 39, 41]. De même, les professionnels en contact avec les adolescents devraient penser aux jeux d'argent (et à l'utilisation problématique d'Internet) lors du dépistage des comportements à risque. Ceci est particulièrement important au vu du peu de jeunes qui considèrent avoir un problème avec les jeux d'argent et du fait des difficultés qu'ils semblent avoir pour trouver une aide professionnelle adaptée. L'identification de centres et d'équipes de soins spécialisés dans cette problématique s'avère donc capitale.

Nos résultats montrent qu'un pourcentage important des joueurs sont des mineurs qui ne semblent pas rencontrer de difficultés à participer aux jeux d'argent. Ce résultat peut s'interpréter comme un manque de contrôle par rapport à l'accès des jeunes aux jeux d'argent. Etant donné que la littérature suggère que si des sanctions légales étaient mises en place, cela découragerait les mineurs de jouer, par exemple, aux loteries [31], des politiques claires visant à protéger les mineurs devraient être mises en place.

Certaines études indiquent que les jeunes progressent plus rapidement que les adultes du jeu social (comme forme de loisir) au jeu pathologique [13] et que les problèmes de jeu à l'adolescence prédisent la participation au jeu à l'âge adulte [14]. De ce point de vue la prévention primaire auprès des jeunes adolescents semble essentielle.

Finalement, notre étude (comme celle de Neuchâtel [7]) n'est qu'une photographie de la situation actuelle. Il est nécessaire maintenant de prévoir une étude longitudinale, comme indiqué par d'autres auteurs [9], afin de suivre le devenir de ces jeunes joueurs. Lesquels évolueront de joueurs à risque vers des joueurs problématiques? Lesquels ne subiront pas de conséquences majeures de ces expériences? Lesquels continueront à être des joueurs problématiques à l'âge adulte? Pour répondre à ces questions et comme indiqué par d'autres auteurs [9], nous avons besoin d'études longitudinales.

12 REFERENCES

- [1] Messerlian C, Derevensky J, Gupta R. Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promot Int.* 2005;20(1):69-79.
- [2] Gupta R, Derevensky JL. Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. *J Gambl Stud.* 1998 Winter;14(4):319-45.
- [3] Delfabbro P, Thrupp L. The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *J Adolesc.* 2003 Jun;26(3):313-30.
- [4] Bakken IJ, Gotestam KG, Grawe RW, Wenzel HG, Oren A. Gambling behavior and gambling problems in Norway 2007. *Scand J Psychol.* 2009 Aug;50(4):333-9.
- [5] Barnes GM, Welte JW, Hoffman JH, Tidwell MC. The co-occurrence of gambling with substance use and conduct disorder among youth in the United States. *Am J Addict.* 2011 Mar-Apr;20(2):166-73.
- [6] Boudreau B, Poulin C. The South Oaks Gambling Screen-revised Adolescent (SOGS-RA) revisited: a cut-point analysis. *J Gambl Stud.* 2007 Sep;23(3):299-308.
- [7] Surís JC, Akre C, Petzold A, Berchtold A, Simon O. La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Neuchâtel. Lausanne: IUMSP 2011.
- [8] Spritzer DT, Rohde LA, Benzano DB, Laranjeira RR, Pinsky I, Zaleski M, et al. Prevalence and Correlates of Gambling Problems Among a Nationally Representative Sample of Brazilian Adolescents. *J Gambl Stud.* 2011 Jan 14.
- [9] Goldstein AL, Walton MA, Cunningham RM, Resko SM, Duan L. Correlates of gambling among youth in an inner-city emergency department. *Psychol Addict Behav.* 2009 Mar;23(1):113-21.
- [10] Lussier I, Derevensky JL, Gupta R, Bergevin T, Ellenbogen S. Youth gambling behaviors: an examination of the role of resilience. *Psychol Addict Behav.* 2007;21(2):165-73.
- [11] Walther B, Morgenstern M, Hanewinkel R. Co-Occurrence of Addictive Behaviours: Personality Factors Related to Substance Use, Gambling and Computer Gaming. *Eur Addict Res.* 2012 Mar 7;18(4):167-74.
- [12] Vachon J, Vitaro F, Wanner B, Tremblay RE. Adolescent gambling: relationships with parent gambling and parenting practices. *Psychol Addict Behav.* 2004 Dec;18(4):398-401.
- [13] Brezing C, Derevensky JL, Potenza MN. Non-substance-addictive behaviors in youth: pathological gambling and problematic Internet use. *Child and adolescent psychiatric clinics of North America.* 2010 Jul;19(3):625-41.
- [14] Wanner B, Vitaro F, Carbonneau R, Tremblay RE. Cross-lagged links among gambling, substance use, and delinquency from midadolescence to young adulthood: additive and moderating effects of common risk factors. *Psychol Addict Behav.* 2009 Mar;23(1):91-104.
- [15] Lynch WJ, Maciejewski PK, Potenza MN. Psychiatric correlates of gambling in adolescents and young adults grouped by age at gambling onset. *Arch Gen Psychiatry.* 2004;61(11):1116-22.
- [16] Skokauskas N, Satkeviciute R. Adolescent pathological gambling in Kaunas, Lithuania. *Nord J Psychiatry.* 2007;61(2):86-91.
- [17] Forrest D, McHale IG. Gambling and Problem Gambling Among Young Adolescents in Great Britain. *J Gambl Stud.* 2011 Nov 16.

- [18] French MT, Maclean JC, Ettner SL. Drinkers and bettors: investigating the complementarity of alcohol consumption and problem gambling. *Drug Alcohol Depend.* 2008;96(1-2):155-64.
- [19] Inglin S, Gmel G. Beliefs about and attitudes toward gambling in French-speaking Switzerland. *J Gambl Stud.* 2011 Jun;27(2):299-316.
- [20] Raisamo S, Halme J, Murto A, Lintonen T. Gambling-Related Harms Among Adolescents: A Population-Based Study. *J Gambl Stud.* 2012 Feb 26.
- [21] Gerdner R, Svensson K. Predictors of gambling problems among male adolescents. *International Journal of Social Welfare.* 2003;12:182-92.
- [22] Splevins K, Mireskandari S, Clayton K, Blaszczyński A. Prevalence of adolescent problem gambling, related harms and help-seeking behaviours among an Australian population. *J Gambl Stud.* 2010 Jun;26(2):189-204.
- [23] Proimos J, DuRant RH, Pierce JD, Goodman E. Gambling and other risk behaviors among 8th- to 12th-grade students. *Pediatrics.* 1998 Aug;102(2):e23.
- [24] Huang JH, Boyer R. Epidemiology of youth gambling problems in Canada: a national prevalence study. *Can J Psychiatry.* 2007;52(10):657-65.
- [25] Luder MT, Berchtold A, Akre C, Michaud PA, Suris JC. Do youths gamble? You bet! A Swiss population-based study. *Swiss Med Wkly.* 2010;140:w13074.
- [26] Moodie C, Finnigan F. Prevalence and correlates of youth gambling in Scotland. *Addiction Research and Theory.* 2006;14(4):365-85.
- [27] Sassen M, Kraus L, Buhringer G. Differences in pathological gambling prevalence estimates: facts or artefacts? *International journal of methods in psychiatric research.* 2011 Dec;20(4):e83-99.
- [28] Hardoon KK, Gupta R, Derevensky JL. Psychosocial variables associated with adolescent gambling. *Psychol Addict Behav.* 2004 Jun;18(2):170-9.
- [29] Olason DT, Sigurdardottir KJ, Smari J. Prevalence estimates of gambling participation and problem gambling among 16-18-year-old students in Iceland: a comparison of the SOGS-RA and DSM-IV-MR-J. *J Gambl Stud.* 2006 Spring;22(1):23-39.
- [30] Desai RA, Maciejewski PK, Pantalon MV, Potenza MN. Gender differences in adolescent gambling. *Ann Clin Psychiatry.* 2005;17(4):249-58.
- [31] Felsher JR, Derevensky JL, Gupta R. Lottery playing amongst youth: implications for prevention and social policy. *J Gambl Stud.* 2004 Summer;20(2):127-53.
- [32] Hansen M, Rossow I. Adolescent gambling and problem gambling: does the total consumption model apply? *J Gambl Stud.* 2008 Jun;24(2):135-49.
- [33] Stinchfield R. Gambling and correlates of gambling among Minnesota public school students. *J Gambl Stud.* 2000 Autumn;16(2-3):153-73.
- [34] Yip SW, Desai RA, Steinberg MA, Rugle L, Cavallo DA, Krishnan-Sarin S, et al. Health/functioning characteristics, gambling behaviors, and gambling-related motivations in adolescents stratified by gambling problem severity: findings from a high school survey. *Am J Addict.* 2011 Nov-Dec;20(6):495-508.
- [35] Brunelle N, Leclerc D, Cousineau MM, Dufour M, Gendron A, Martin I. Internet Gambling, Substance Use, and Delinquent Behavior: An Adolescent Deviant Behavior Involvement Pattern. *Psychol Addict Behav.* 2012 Feb 20.
- [36] Fisher S. A prevalence study of gambling in British adolescents. *Addiction Research.* 1999;7(6):509-38.
- [37] Gupta R, Derevensky JL. An Empirical Examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do Adolescent Gamblers Fit the Theory? *J Gambl Stud.* 1998 Spring;14(1):17-49.

- [38] Johansson A, Gotestam KG. Gambling and problematic gambling with money among Norwegian youth (12-18 years). *Nord J Psychiatry*. 2003;57(4):317-21.
- [39] Molde H, Pallesen S, Bartone P, Hystad S. Prevalence and correlates of gambling among 16 to 19-year-old adolescents in Norway. *Scand J Psychol*. 2008.
- [40] Villella C, Martinotti G, Di Nicola M, Cassano M, La Torre G, Gliubizzi MD, et al. Behavioural addictions in adolescents and young adults: results from a prevalence study. *J Gambl Stud*. 2011 Jun;27(2):203-14.
- [41] Welte JW, Barnes GM, Tidwell MC, Hoffman JH. Association between problem gambling and conduct disorder in a national survey of adolescents and young adults in the United States. *J Adolesc Health*. 2009 Oct;45(4):396-401.
- [42] Messerlian C, Gillespie M, Derevensky JL. Beyond drugs and alcohol: Including gambling in a high-risk behavioural framework. *Paediatrics & child health*. 2007 Mar;12(3):199-204.
- [43] Barnes GM, Welte JW, Tidwell MC, Hoffman JH. Gambling on the lottery: sociodemographic correlates across the lifespan. *J Gambl Stud*. 2011 Dec;27(4):575-86.
- [44] Barnes GM, Welte JW, Hoffman JH, Tidwell MC. Comparisons of gambling and alcohol use among college students and noncollege young people in the United States. *J Am Coll Health*. 2010 Mar-Apr;58(5):443-52.
- [45] Darling H, Reeder AI, McGee R, Williams S. Brief report: Disposable income, and spending on fast food, alcohol, cigarettes, and gambling by New Zealand secondary school students. *J Adolesc*. 2006 Oct;29(5):837-43.
- [46] Volberg RA, Abbott MW, Ronnberg S, Munck IM. Prevalence and risks of pathological gambling in Sweden. *Acta Psychiatr Scand*. 2001 Oct;104(4):250-6.
- [47] Chaumeton NR, Ramowski SK, Nystrom RJ. Correlates of gambling among eighth-grade boys and girls. *J Sch Health*. 2011 Jul;81(7):374-85.
- [48] Sullivan S. A hidden curriculum: gambling and problem gambling among high school students in Auckland. *Health promotion journal of Australia : official journal of Australian Association of Health Promotion Professionals*. 2005 Dec;16(3):201-6.
- [49] Martins SS, Storr CL, Ialongo NS, Chilcoat HD. Mental health and gambling in urban female adolescents. *J Adolesc Health*. 2007;40(5):463-5.
- [50] Casey DM, Williams RJ, Mossiere AM, Schopflocher DP, El-Guebaly N, Hodgins DC, et al. The role of family, religiosity, and behavior in adolescent gambling. *J Adolesc*. 2011 Oct;34(5):841-51.
- [51] Barnes GM, Welte JW, Hoffman JH, Tidwell MC. Gambling, alcohol, and other substance use among youth in the United States. *J Stud Alcohol Drugs*. 2009 Jan;70(1):134-42.
- [52] Vitaro F, Brendgen M, Ladouceur R, Tremblay RE. Gambling, delinquency, and drug use during adolescence: mutual influences and common risk factors. *J Gambl Stud*. 2001 Fall;17(3):171-90.
- [53] Duhig AM, Maciejewski PK, Desai RA, Krishnan-Sarin S, Potenza MN. Characteristics of adolescent past-year gamblers and non-gamblers in relation to alcohol drinking. *Addict Behav*. 2007;32(1):80-9.
- [54] Potenza MN, Wareham JD, Steinberg MA, Rugle L, Cavallo DA, Krishnan-Sarin S, et al. Correlates of at-risk/problem internet gambling in adolescents. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry*. 2011 Feb;50(2):150-9 e3.
- [55] Tsitsika A, Critselis E, Janikian M, Kormas G, Kafetzis DA. Association between internet gambling and problematic internet use among adolescents. *J Gambl Stud*. 2011 Sep;27(3):389-400.

- [56] Mangunkusumo RT, Moorman PW, Van der Berg-de Suiter AE, Van Der Lei J, De Koning HJ, Raat H. Internet-administered adolescent health questionnaires compared with a paper version in a randomized study. *Journal of Adolescent Health*. 2005;36:70.e1-.e6.
- [57] Ritter P, Lorig K, Laurent D, Matthews K. Internet versus mailed questionnaires: a randomized comparison. *Journal of Medical Internet Research*. 2004;6(3):e29.
- [58] Wu Y, Newfield SA. Comparing data collected by computerized and written surveys for adolescence health research. *JSch Health*. 2007;77(1):23-8.
- [59] Vereecken CA, Maes L. Comparison of a computer-administered and paper-and-pencil-administered questionnaire on health and lifestyle behaviors. *JAdolescHealth*. 2006;38(4):426-32.
- [60] Cole TJ, Bellizzi MC, Flegal KM, Dietz WH. Establishing a standard definition for child overweight and obesity worldwide: international survey. *BMJ*. 2000 May 6;320(7244):1240-3.
- [61] Hibell B, Andersson B, Bjarnason T, Ahlström S, Balakireva O, Kokkevi A, et al. ESPAD Report 2003. Alcohol and other drug use among students in 35 European countries. Stockholm: The Swedish Council for Information on Alcohol and Other Drugs (CAN) 2004.
- [62] Winters KC, Stinchfield RD, Fulkerson J. Toward the development of an adolescent problem severity scale. *Journal of Gambling Studies*. 1993;9:63-84.
- [63] Khazaal Y, Billieux J, Thorens G, Khan R, Louati Y, Scarlatti E, et al. French validation of the internet addiction test. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 2008 Dec;11(6):703-6.
- [64] Widyanto L, McMurrin M. The psychometric properties of the internet addiction test. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 2004 Aug;7(4):443-50.
- [65] Narring F, Tschumper A, Inderwildi Bonivento L, Jeannin A, Addor V, Butikofer A, et al. Santé et styles de vie des adolescents âgés de 16 à 20 ans en Suisse (2002). Lausanne: Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive; 2004.
- [66] Bondolfi G, Osiek C, Ferrero F. Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatr Scand*. 2000;101(6):473-5.
- [67] Bondolfi G, Jermann F, Ferrero F, Zullino D, Osiek C. Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psychiatr Scand*. 2008;117(3):236-9.
- [68] Romo L, Legauffre C, Genolini C, Lucas C, Morvannou A, Lurfel Y, et al. [Prevalence of pathological gambling in the general population around Paris: preliminary study]. *L'Encephale*. 2011 Sep;37(4):278-83.
- [69] Rahman AS, Pilver CE, Desai RA, Steinberg MA, Rugle L, Krishnan-Sarin S, et al. The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. *Journal of psychiatric research*. 2012 May;46(5):675-83.
- [70] Welte JW, Barnes GM, Hoffman JH. Gambling, substance use, and other problem behaviors among youth: a test of general deviance models. *Journal of Criminal Justice*. 2004;32.
- [71] Evans L, Delfabbro PH. Motivators for change and barriers to help-seeking in Australian problem gamblers. *J Gambl Stud*. 2005 Summer;21(2):133-55.
- [72] Suurvali H, Hodgins D, Toneatto T, Cunningham J. Treatment seeking among Ontario problem gamblers: results of a population survey. *Psychiatric services*. 2008 Nov;59(11):1343-6.

13 QUESTIONNAIRE

Umfrage über Geld- und Glücksspiele bei Jugendlichen im Kanton Bern

Diese Studie erfolgt im Auftrag von Info Sucht Schweiz und wird vom Institut für Sozial- und Präventivmedizin in Lausanne durchgeführt.

Frage 1

Geben Sie bitte zuerst an, ob Sie an diese Umfrage teilnehmen möchten. Diese Umfrage ist vertraulich und Sie müssen Ihren Namen nicht angeben. Sie können jederzeit Ihre Teilnahme abbrechen.

- Ja, ich möchte an dieser Umfrage teilnehmen.
- Nein, ich möchte an dieser Umfrage nicht teilnehmen.

Um die Anonymität zu gewährleisten und Wiederholungen zu verhindern werden Sie jetzt Ihren eindeutigen Kennzeichner kreieren.

Zum Beispiel, jemand der Marcel Matter heisst, am 12. März geboren ist und in 3012 Bern wohnt, würde die Fragen 2 bis 5 wie folgt ausfüllen:

MR
12
März
3012

Frage 2

Geben Sie bitte den ersten Buchstaben Ihres Vornamen und den letzten Buchstaben Ihres Nachnamen an

Frage 3

An welchem Tag sind Sie geboren?

Frage 4

In welchem Monat sind Sie geboren?

Frage 5

Was ist die Postleitzahl Ihrer Wohnadresse?

Zuerst ein paar Fragen über Sie

Frage 6

Sie sind:

- ein Mädchen
- ein Junge

Frage 7

Wie alt sind Sie?

- jünger als 15 Jahre
- 15 Jahre alt
- 16 Jahre alt
- 17 Jahre alt
- 18 Jahre alt
- älter als 18 Jahre

Frage 8

Wie schwer sind Sie (in kg)?

Frage 9

Wie gross sind Sie (in cm)?

Frage 10

Welche Aussage über Ihre Eltern stimmt?

- Sie wohnen zusammen.
- Sie sind getrennt oder geschieden.
- Ihr Vater ist verstorben.
- Ihre Mutter ist verstorben.
- Ihr Vater und Ihre Mutter sind verstorben.
- Anderes: _____

Frage 11

Wie ist die finanzielle Lage Ihrer Familie im Vergleich zu anderen Familien in der Schweiz?

- weit über dem Durchschnitt
- ziemlich über dem Durchschnitt
- über dem Durchschnitt
- im Durchschnitt
- unter dem Durchschnitt
- ziemlich unter dem Durchschnitt
- weit unter dem Durchschnitt

Frage 12

Sind Sie in der Schweiz geboren?

- Ja
- Nein

Frage 13

Welche Schule besuchen Sie?

Jetzt werden wir Sie über Geld- und Glücksspiele (GGS) befragen.

Mit GGS verstehen wir jedes Spiel, bei dem man gegen einen Einsatz (in Form von Geld oder Wertsachen) mitmachen kann und dessen Ausgang hauptsächlich vom Zufall abhängt (auch wenn manchmal ein bisschen Geschicklichkeit eine Rolle spielt). Es können legale Spiele sein, die für unter 18-jährige (Kasinos, Tactilos, Pferdewetten) oder für unter 16-jährige (traditionelle Lotteriespiele oder solche im Internet) verboten sind. Ebenso können es illegale Spiele sein (Kasinospiele im Internet, Pokerspiele ausserhalb von Kasinos) oder Tombolas, Dorf-Lottos und Geldspiele, die mit Freunden oder Bekannten organisiert sind.

Frage 14

Haben Sie während der letzten 12 Monaten an Geld- und Glücksspielen teilgenommen?

- Ja
- Nein

Frage 15

Haben Sie jemals mehr gewettet/gespielt, als Sie beabsichtigt hatten?

- Ja
- Nein

Frage 16

Wenn Sie spielen, wie häufig versuchen Sie an einem der nächsten Tage durch erneutes Spielen Geldverluste zurückzugewinnen ?

- Niemals
- Manchmal (weniger als die Hälfte der Male, bei denen ich Geld verloren habe)
- Bei Geldverlusten meistens
- Immer nach Geldverlusten

Frage 17

Haben andere Menschen Ihr Wettverhalten/Spielverhalten kritisiert oder Ihnen gesagt, Sie hätten ein Spielproblem (unabhängig davon ob Sie zustimmten oder nicht)?

- Ja
- Nein

Frage 18

Haben Sie jemals behauptet, dass Sie beim Spielen Geld gewonnen haben, obwohl Sie in Wirklichkeit verloren hatten?

- Ja
- Nein

Frage 19

Haben Sie sich jemals schuldig gefühlt in Bezug auf die Art, wie Sie spielen oder was passiert, wenn Sie spielen?

- Ja
- Nein

Frage 20

Haben Sie jemals von jemandem Geld geliehen und dieses aufgrund Ihres Spielens nicht zurückbezahlt?

- Ja
- Nein

Frage 21

Haben Sie jemals den Wunsch gehabt, mit dem Spielen oder Wetten aufzuhören, fühlten sich aber gleichzeitig unfähig dazu?

- Ja
- Nein

Frage 22

Haben Sie jemals Spielbelege, Lotterietickets, Spielgeld oder andere Anzeichen für das Wetten oder Spielen vor Ihrer Familie, Freunde oder anderen wichtigen Personen aus Ihrem Leben versteckt?

- Ja
- Nein

Frage 23

Haben Sie jemals mit Ihrer Familie oder Ihren Freunden über Ihre Spielgewohnheiten gestritten?

- Ja
- Nein

Frage 24

Haben Ihre Spielgewohnheiten jemals Probleme verursacht, z.B. Streit mit Familienmitgliedern oder Freunden, oder Probleme in der Schule/bei der Arbeit?

- Ja
- Nein

Frage 25

Haben Sie jemals Geld geliehen oder gestohlen, um spielen zu können oder Spielschulden zurückzubezahlen?

- Ja
- Nein

Frage 26

Haben Sie jemals während des Schulunterrichts (oder während Ihrer Arbeitszeit) gefehlt, um zu spielen?

- Ja
- Nein

Frage 27

An welchen der unten genannten Spielarten haben Sie während der letzten 12 Monate in der Schweiz teilgenommen?

	2 Mal und mehr/Woche	1 bis 7 Mal/Monat	6 bis 11 Mal/Jahr	Weniger als 6 Mal/Jahr	Während der letzten 12 Monate nicht gespielt
Spiele im Kasino	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lotterie- oder Totospiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Geldspiele weder im Kasino noch im Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Geldspiele im Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Frage 28

Welche Summe geben Sie üblicherweise monatlich für Geldspiele aus ?

- Weniger als 10 Fr
- Zwischen 10 und 99 Fr
- Zwischen 100 und 999 Fr
- 1000 Fr oder mehr

Frage 29

Welches(e) Geldspiel(e) war(en) für Sie problematisch während der letzten 12 Monate ?

Kreuzen Sie alles an, was zutrifft!

- Spiele im Kasino
- Tactilos und andere Verkaufsterminals, über die man elektronische Lose in Cafés und Restaurants kaufen kann
- Ziehungslotterien, Rubbellose und Sportwetten, die in Kiosk verkauft werden
- Ziehungslotterien und Sportwetten im Internet
- Kasinospiele im Internet
- Pokerturniere, die ausserhalb von Kasinos organisiert werden
- Verschiedene Geldspiele, die mit Freunden oder Bekannten organisiert werden
- Ich habe keine Probleme mit Geldspielen

Frage 30

Haben Glücks- und Geldspiele einen negativen Einfluss auf Ihre persönliche Situation?

- Ja
- Nein

Frage 31

Welche? Kreuzen Sie alles an, was zutrifft!

- Beziehungsbruch
- Probleme mit Taschengeld, Konflikt mit den Eltern wegen zusätzlichen Taschengeldes
- Konflikte mit Freunden, weil ausgeliehenes Geld nicht zurückbezahlt wurde
- Probleme mit den Schulregeln und/oder mit der Polizei
- Abnahme der Schulleistungen
- Tabakkonsum
- Alkoholkonsum
- Konsum anderer Drogen
- Medikamentenkonsum
- Ich habe keine Probleme gehabt

Frage 32

Denken Sie, dass Sie wegen Ihres Spielverhaltens Hilfe benötigen?

- Ja
- Nein

Frage 33

Wenn ja, was trifft zu?

- Ich habe Hilfe gesucht und gefunden.
- Ich habe Hilfe gesucht aber nicht gefunden.
- Ich habe keine Hilfe gesucht.

Jetzt werden wir Ihnen einige Fragen über die Benutzung von Bildschirm-, Internet-, und Online-Videospielen stellen.

Frage 34

Womit verbringen Sie die meiste Zeit am Bildschirm?

- Spielkonsole (Nintendo, Xbox, Playstation, usw.)
- Computer (PC, Mac)
- Mobiltelefon
- Fernsehen
- Anderes

Bitte präzisieren:: _____

Frage 35

Wie oft kommt es vor, dass Sie länger online bleiben als zunächst beabsichtigt?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 36

Wie oft vernachlässigen Sie Hausarbeiten, um mehr Zeit online verbringen zu können?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 37

Wie oft bevorzugen Sie es, Zeit im Internet zu verbringen, anstatt mit Ihrem Partner zusammen zu sein?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 38

Wie häufig schliessen Sie neue Bekanntschaften mit anderen online Usern?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 39

Wie oft beklagen sich Menschen aus Ihrem Umfeld, dass Sie zu viel Zeit im Internet/online verbringen?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 40

Wie oft leiden Ihre Noten oder Hausaufgaben darunter, dass Sie Zeit im Internet/online verbringen?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 41

Wie oft kommt es vor, dass Sie Ihre Emails checken, bevor Sie andere wichtige Dinge machen?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 42

Wie oft kommt es vor, dass Ihre Schulleistungen/beruflichen Leistungen und Ihre Produktivität darunter leiden, dass Sie online sind?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 43

Wie oft reagieren Sie ausweichend, wenn Sie jemand fragt, womit Sie im Internet beschäftigt sind?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 44

Wie oft verdrängen Sie Sorgen oder lästige Gedanken mit beruhigenden Gedanken an das Internet?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 45

Wie oft kommt es vor, dass Sie es kaum erwarten können online zu sein?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 46

Wie oft denken Sie, dass ein Leben ohne Internet langweilig, leer und freudlos wäre?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 47

Wie oft reagieren Sie gereizt, werden laut oder wütend, wenn Sie jemand stört, während Sie online sind?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 48

Wie häufig kommt es vor, dass Sie auf Schlaf verzichten, um nachts online sein zu können?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 49

Wie oft sind Sie mit Ihren Gedanken im Internet, oder stellen sich vor online zu sein, während Sie etwas anderes tun?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 50

Wie oft sagen Sie sich "nur noch ein paar Minuten" während Sie online sind?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 51

Wie oft versuchen Sie, Ihre online Zeit zu begrenzen und scheitern dabei?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 52

Wie oft versuchen Sie das Ausmass Ihrer online Zeit vor Ihren Mitmenschen zu verheimlichen?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 53

Wie oft bevorzugen Sie es online zu sein, anstatt mit Freunden auszugehen?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 54

Wie oft fühlen Sie sich depressiv, schlecht gelaunt oder sind nervös wenn Sie offline sind, und bessert sich dieser Zustand nachdem Sie online gegangen sind?

- Selten
- Gelegentlich
- Häufig
- Sehr oft
- Immer
- Nicht zutreffend

Frage 55

Denken Sie, dass Sie wegen Ihres Onlineverhaltens Hilfe benötigen?

- Ja
- Nein

Frage 56

Wenn ja, was trifft zu?

- Ich habe Hilfe gesucht und gefunden.
- Ich habe Hilfe gesucht aber nicht gefunden.
- Ich habe keine Hilfe gesucht.

Frage 57

Rauchen Sie aktuell Zigaretten?

- Ich habe noch nie geraucht
- Ich habe mit dem Rauchen aufgehört
- Ich rauche unregelmässig
- Ich rauche regelmässig

Frage 58

Wieviele Zigaretten pro Woche?

Frage 59

Wieviele Zigaretten pro Tag?

Frage 60

Trinken Sie Alkohol?

- Ja
- Nein

Frage 61

Waren Sie bereits einmal betrunken?

	Nie	1 bis 2 Mal	3 bis 9 Mal	10 Mal oder mehr
In Ihrem Leben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Während der letzten 12 Monaten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Während der letzten 30 Tagen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Frage 62

Haben Sie während der letzten 30 Tage eine dieser Substanzen konsumiert?

	Nie	1-2 Mal	3-9 Mal	Mehr als 9 Mal	Jeden Tag
Cannabis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Schnüffelstoffe (Klebstoffe, poppers)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medikamente, die als Drogen konsumiert werden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Morphin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ecstasy, Thai, Speed, Designer drugs, andere Stimulantien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LSD (trip), halluzinogene Pilze (magic mushrooms)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
GHB (liquid ecstasy, liquid E, liquid X)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kokain oder Crack	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Heroin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Beruhigungsmittel, die nicht verschrieben worden sind	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Methadon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Andere	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bitte präzisieren: _____

Die Umfrage geht jetzt zu Ende.

Frage 63

Denken Sie, dass Ihre Antworten ehrlich genug sind, damit wir Sie auswerten können?

- Ja
- Nein