

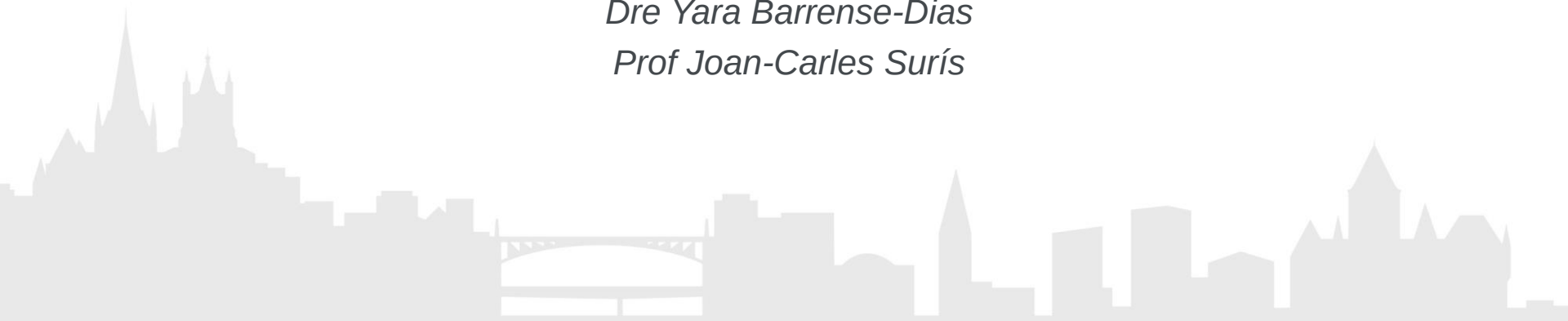
unisanté

Atelier

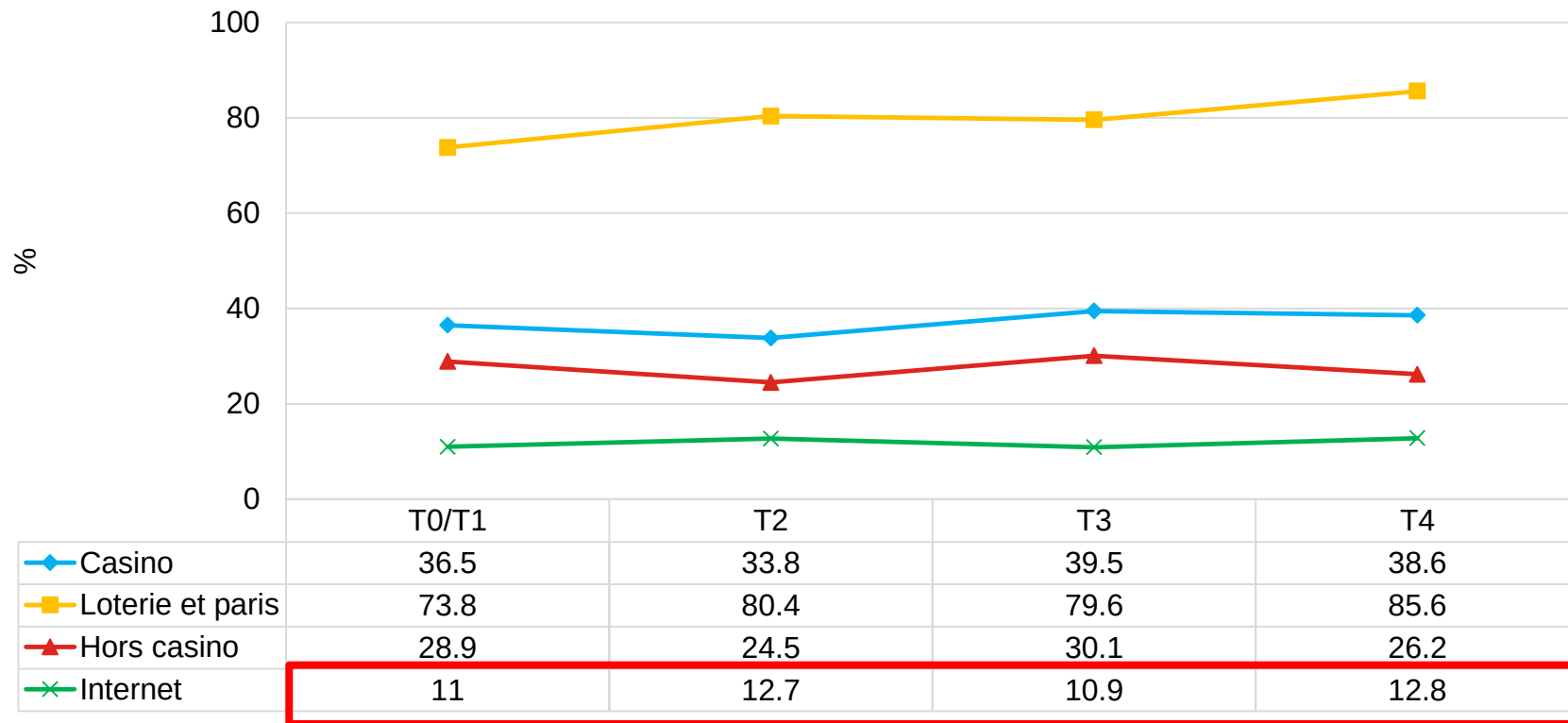
Jeunes et jeux d'argent

Dre Yara Barrense-Dias

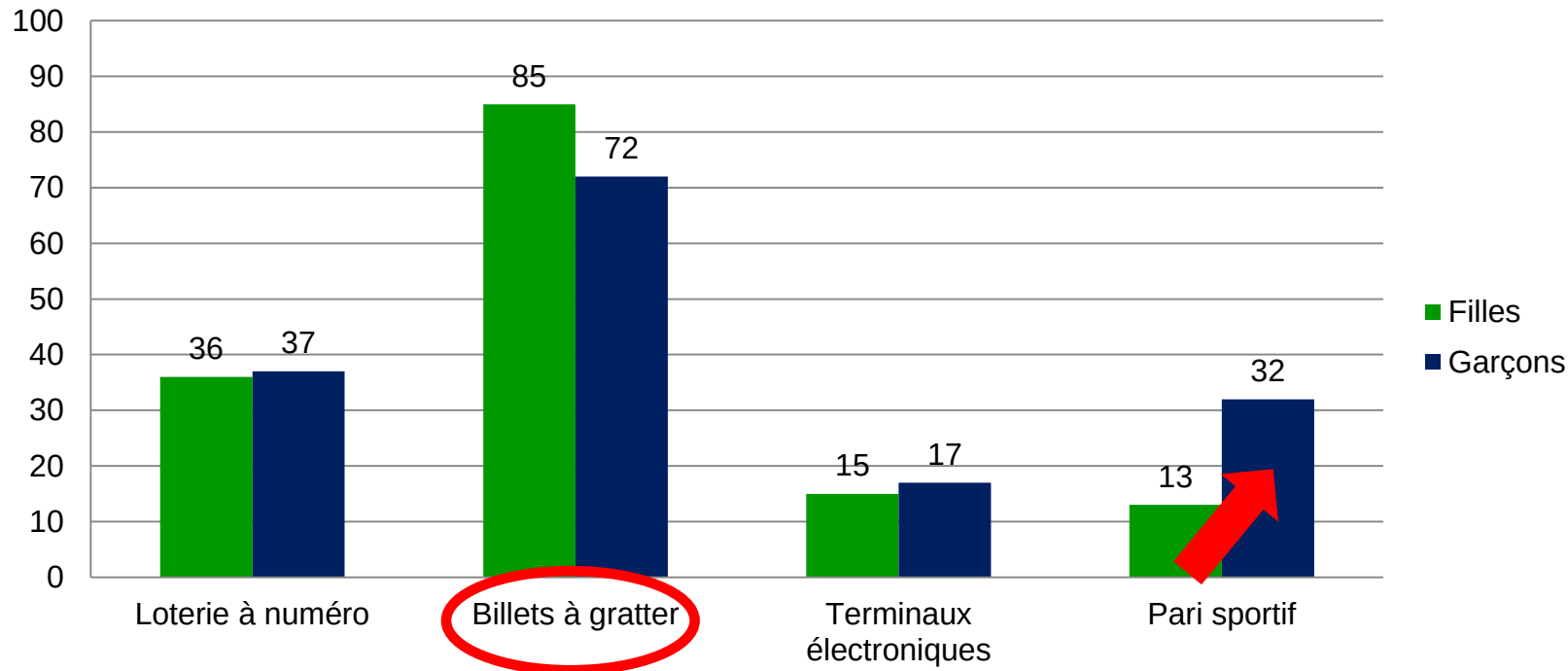
Prof Joan-Carles Surís



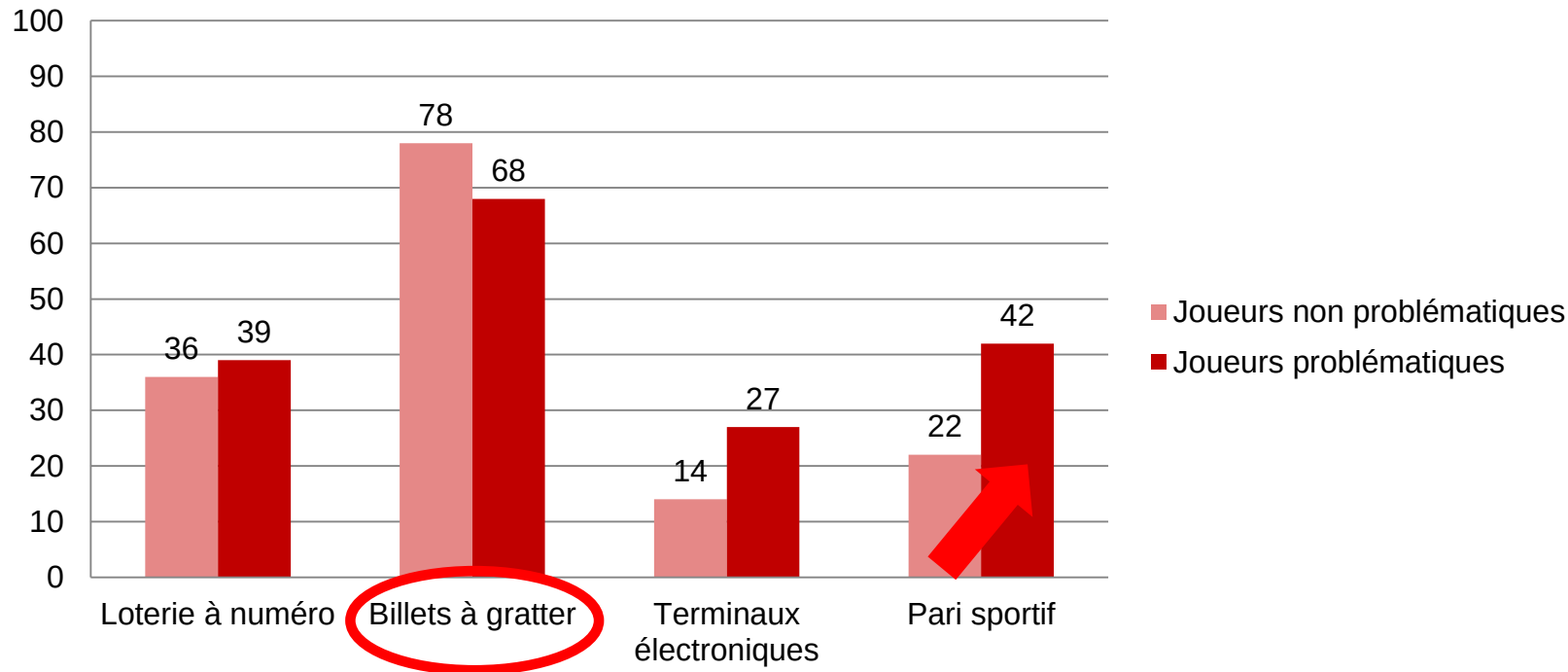
Types de jeux – 12 mois



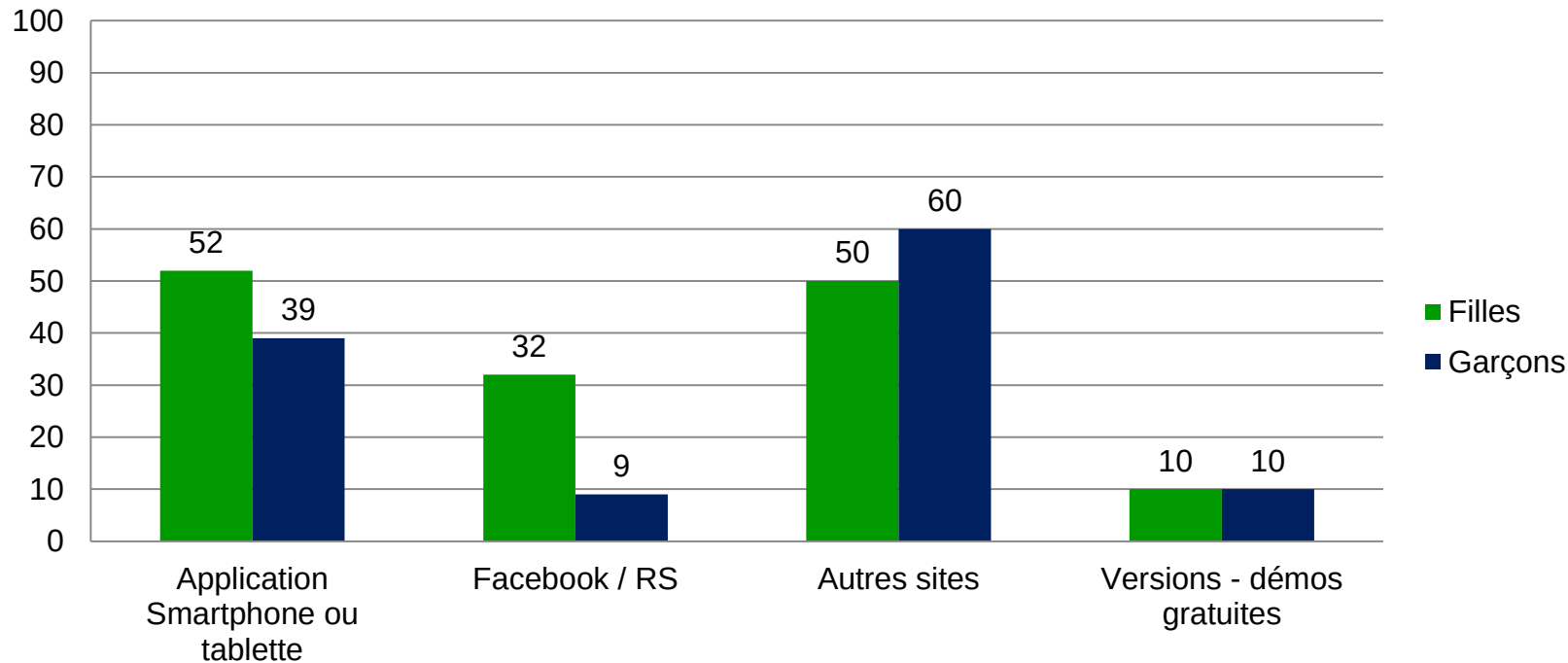
Types de loterie à T3 (18.7 ans) par sexe



Types de loterie à T3 (18.7 ans) par types de joueurs



Jeux d'argent en ligne – Internet à T3 (18.7 ans)



Définition jeux en ligne / Internet

- Quand est-on connecté?
- Applications = en ligne? Multi-joueurs = en ligne?
- Distinction sites et applications

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

Définition jeux d'argent

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

Définition jeux d'argent

- Petits montants
- Informels

« Non. Poker entre potes, pas vraiment. **C'est pas souvent des grands montants.** [...] Pas des gros montants ouais, des petits montants. Pas se ruiner non plus parce que sinon...c'est cool de jouer, mais si y a un petit truc à la fin c'est mieux.» (Garçon, 20 ans)

Prévalence et études

South Oaks Gambling Screen: Revised For Adolescents (SOGS-RA)

Exemples de questions (oui/non)

- *Vos habitudes de jeu vous ont-elles causé des problèmes, par exemple des disputes avec des amis ou des membres de votre famille ou encore des problèmes à l'école ou au travail?*
- *Avez-vous déjà envisagé d'arrêter de jouer mais vous en étiez incapable?*

Score sur 12 (oui=1)

- < 2 = joueurs non problématiques
- 2 ou 3 = joueurs à risque
- > 3 = joueurs problématiques

unisanté

Prévalences SOGS-RA

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

Prévalence de joueurs à risque / problématiques

Surís et al. (2011) Suisse (Ne) SOGS-RA 1102 15-20 ans

5.6%

Surís et al. (2012) Suisse (Be) SOGS-RA 3134 15-20 ans

5.6%

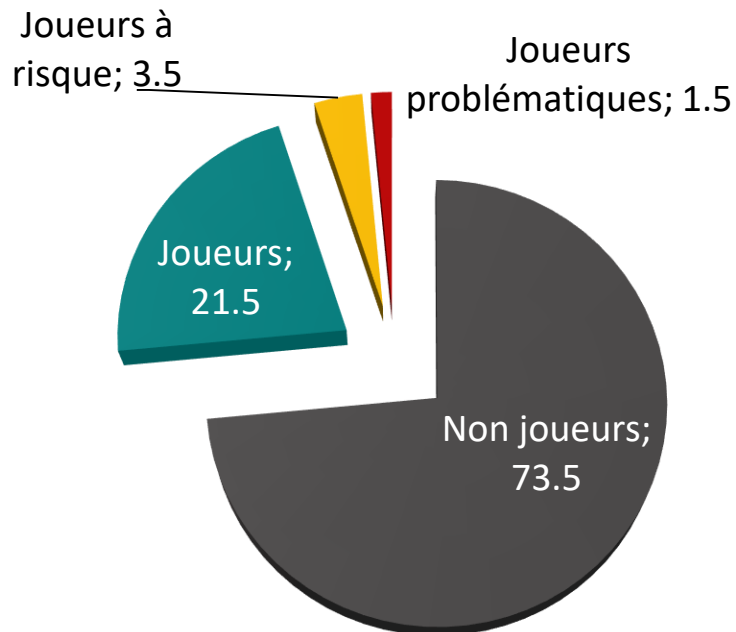
Bondolfi et al. (1998) Suisse SOGS 2526 ≥ 18 ans

3.0%

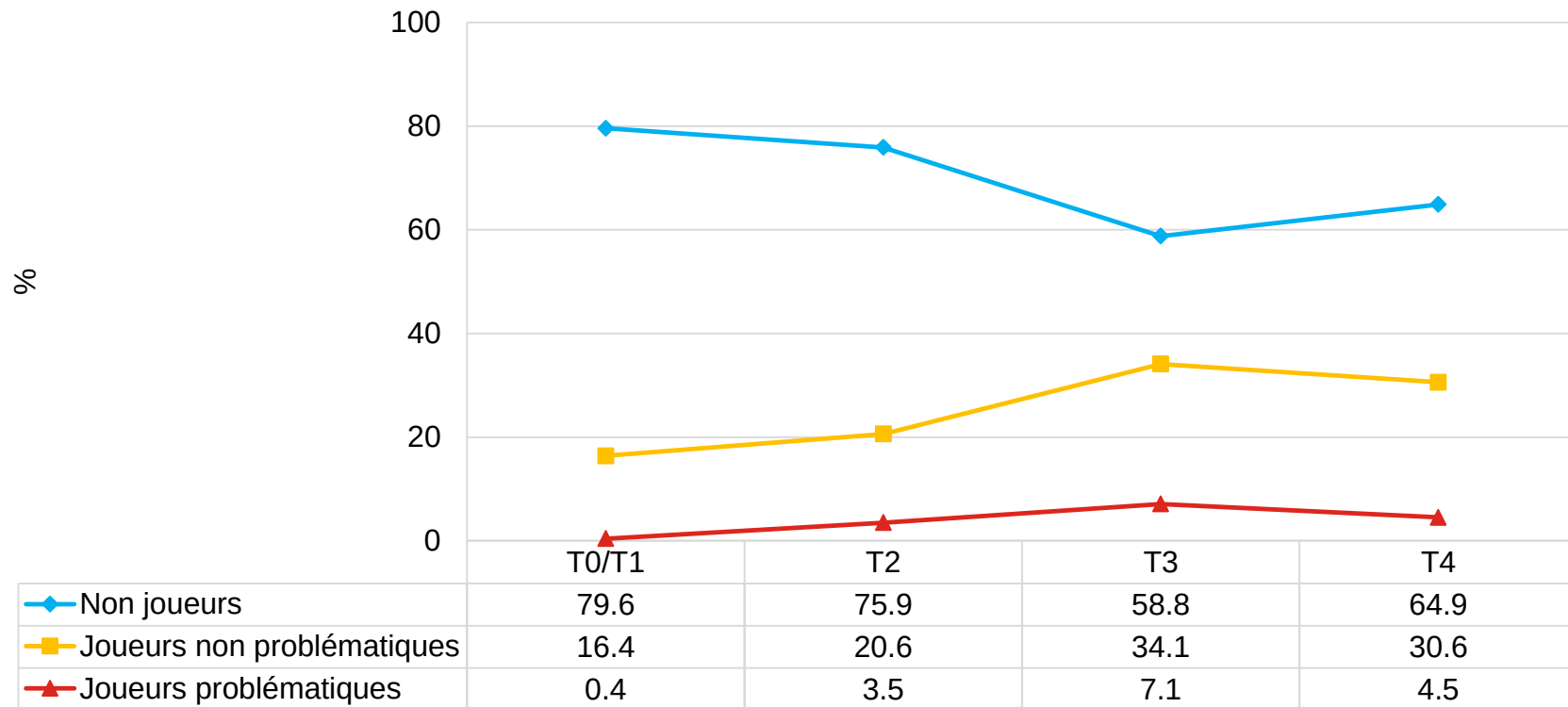
Bondolfi et al. (2005) Suisse SOGS 2803 ≥ 18 ans

1.3%

Prévalence des jeux d'argent, Fribourg – 2014

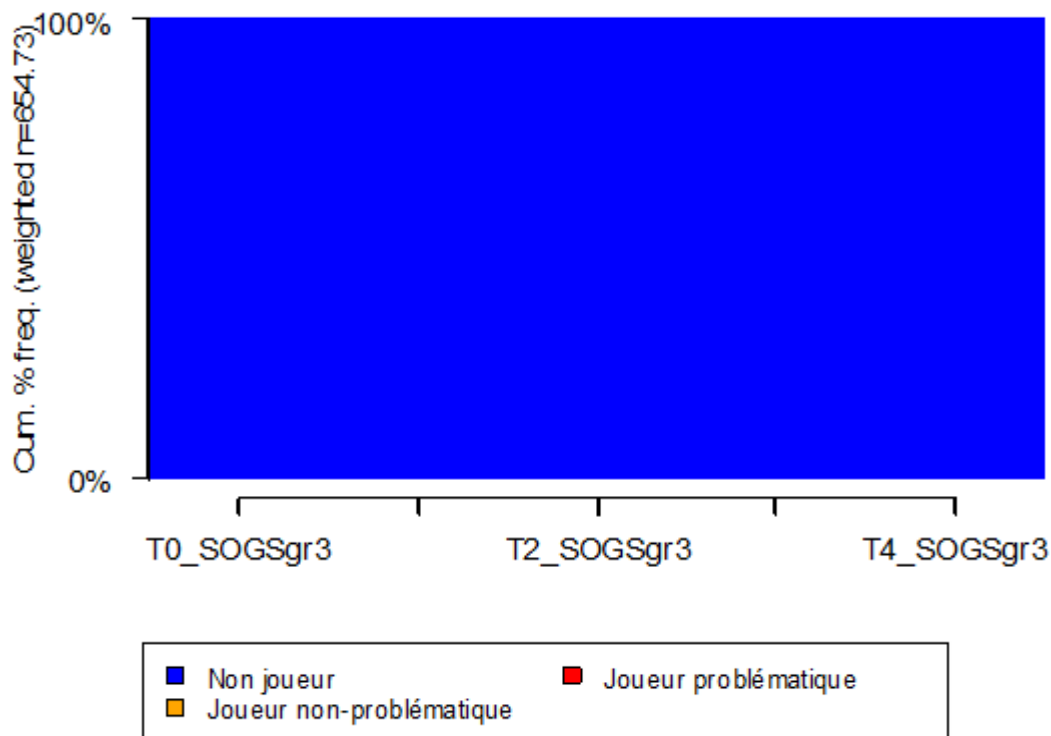


Jeux d'argent - SOGS



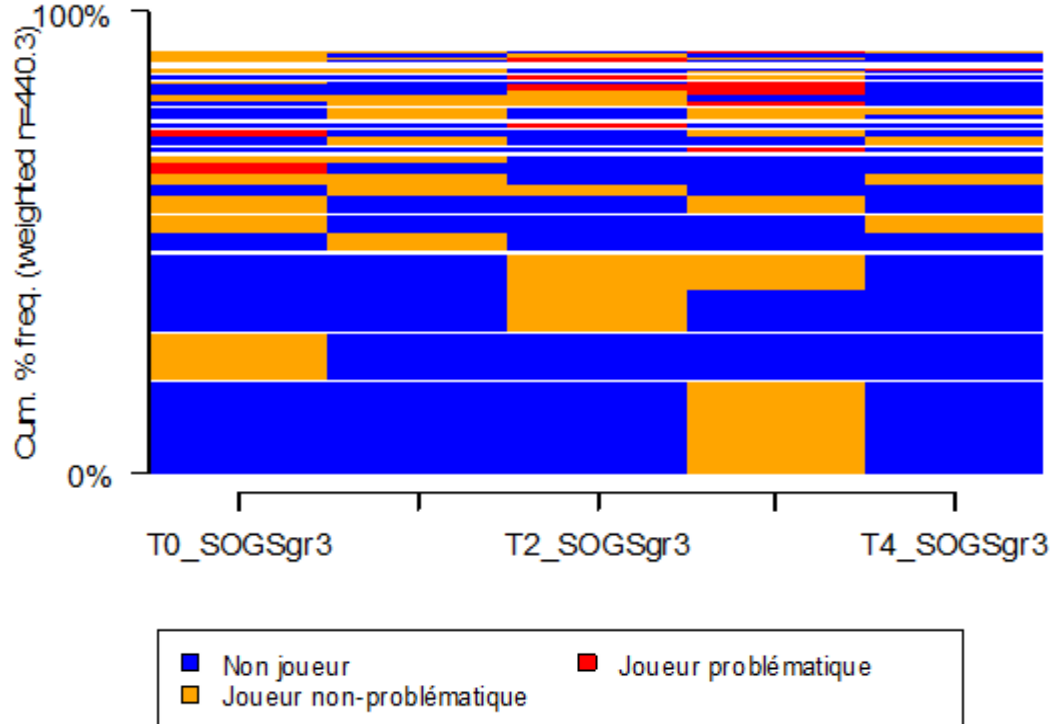
Groupe 1
Non joueurs
N=655; 38.4%

Fréquence des séquences - Groupe 1

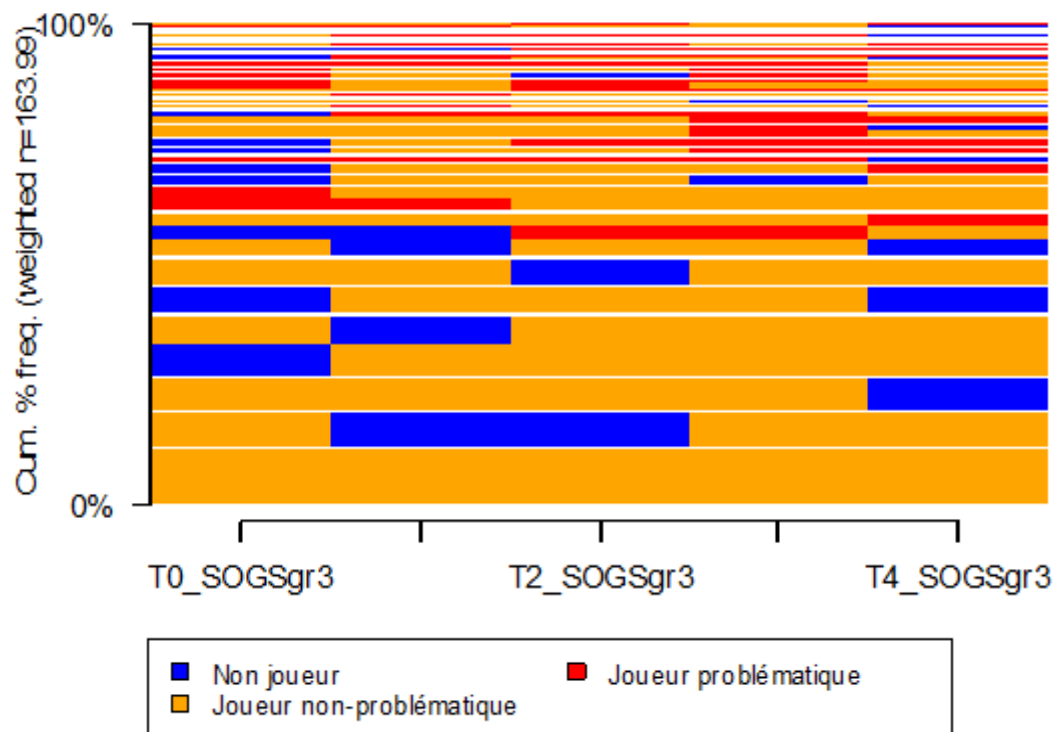


Fréquence des séquences - Groupe 2

Groupe 2
Joueurs occasionnels
N=440; 25.8%

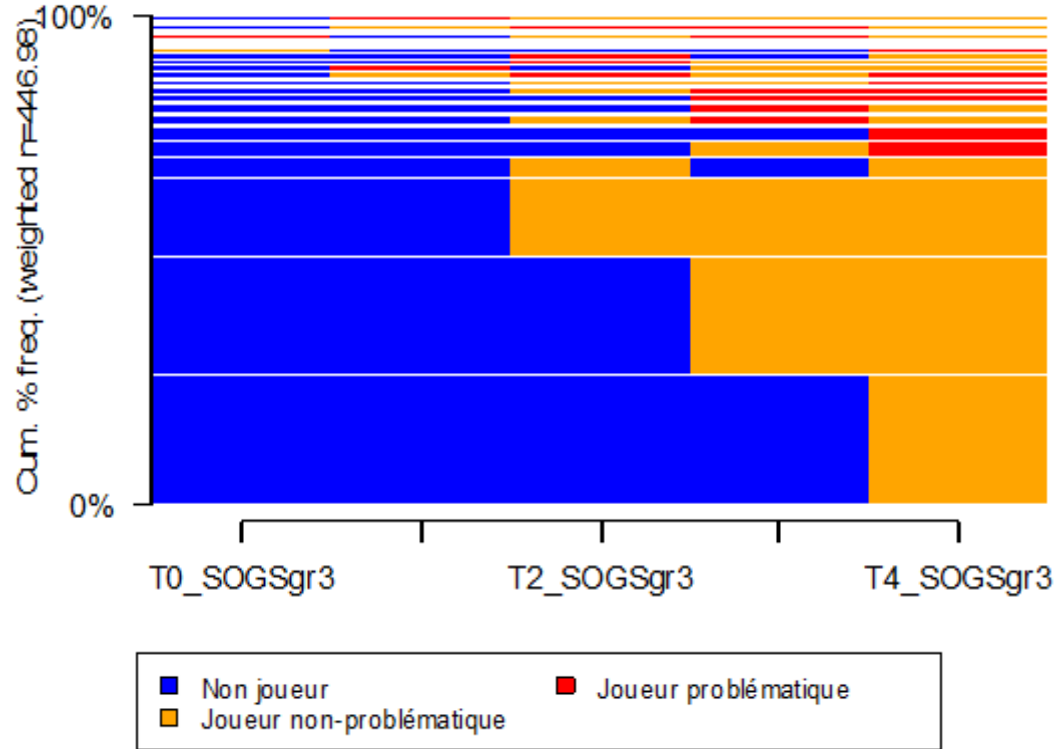


Fréquence des séquences - Groupe 3



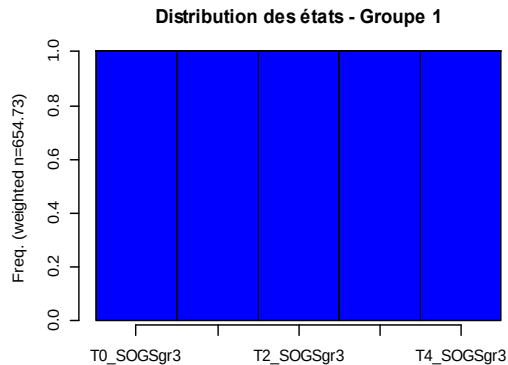
Groupe 3
Joueurs réguliers
N=164; 9.6%

Fréquence des séquences - Groupe 4

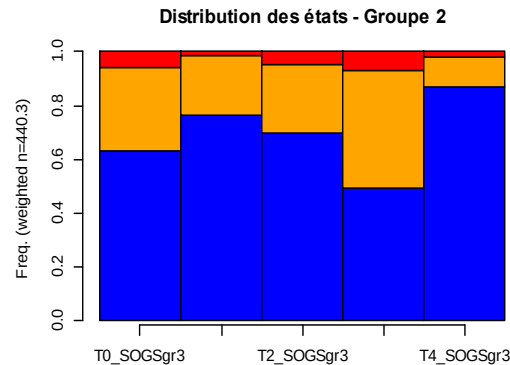


Groupe 4
Joueurs sur le tard
N=447; 26.2%

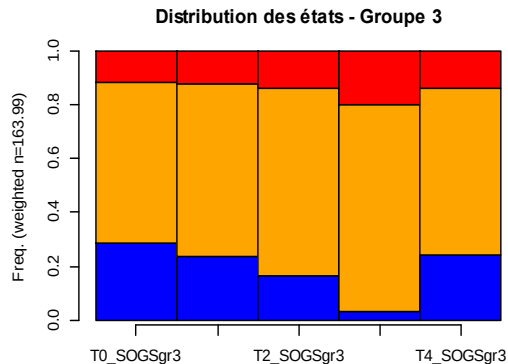
Groupe 1
Non joueurs
N=655; 38.4%



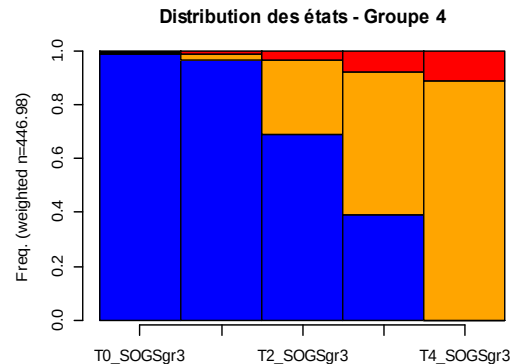
Groupe 2
Joueurs occasionnels
N=440; 25.8%



Groupe 3
Joueurs réguliers
N=164; 9.6%



Groupe 4
Joueurs sur le tard
N=447; 26.2%



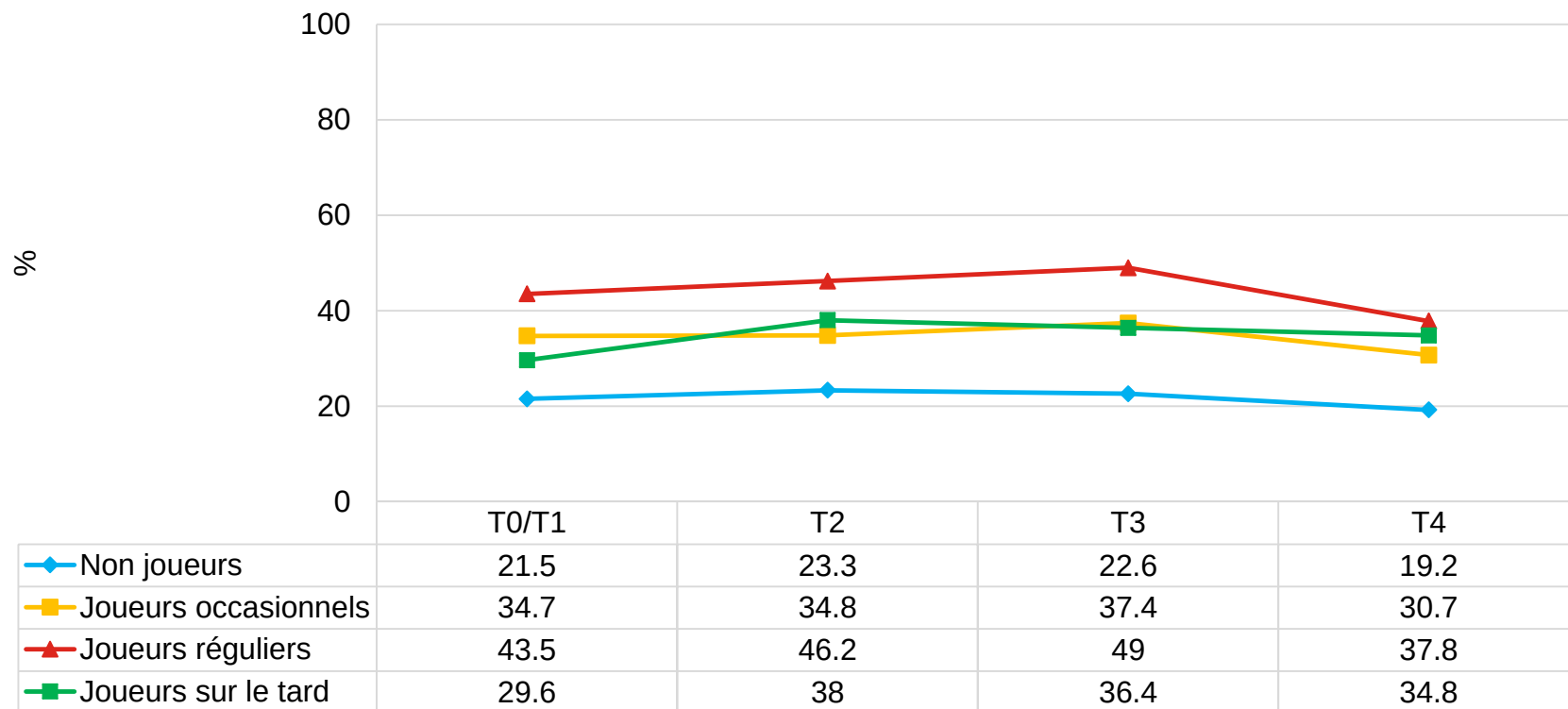
Données socio-démographiques à T0

	Non joueurs	Joueurs occ	Joueurs reg	Joueurs tard
Sexe (M)	43.8%	54.6%	69.5%	61.5%
Âge (moy. T0)	15.8	16.2	16.8	15.7
Filière (apprentis)	52.5%	62.7%	79.3%	69.6%
Région (FR)	80.0%	79.3%	83.5%	80.5%
Naissance CH	90.8%	88.9%	92.7%	91.5%
Résidence (urbain)	28.4%	29.5%	39.6%	26.8%
Plus chez parents	2.0%	3.9%	6.7%	2.5%
Parents ensemble	73.3%	69.8%	65.9%	75.8%
SES (en-dessous)	7.2	8.6	7.3	9.8

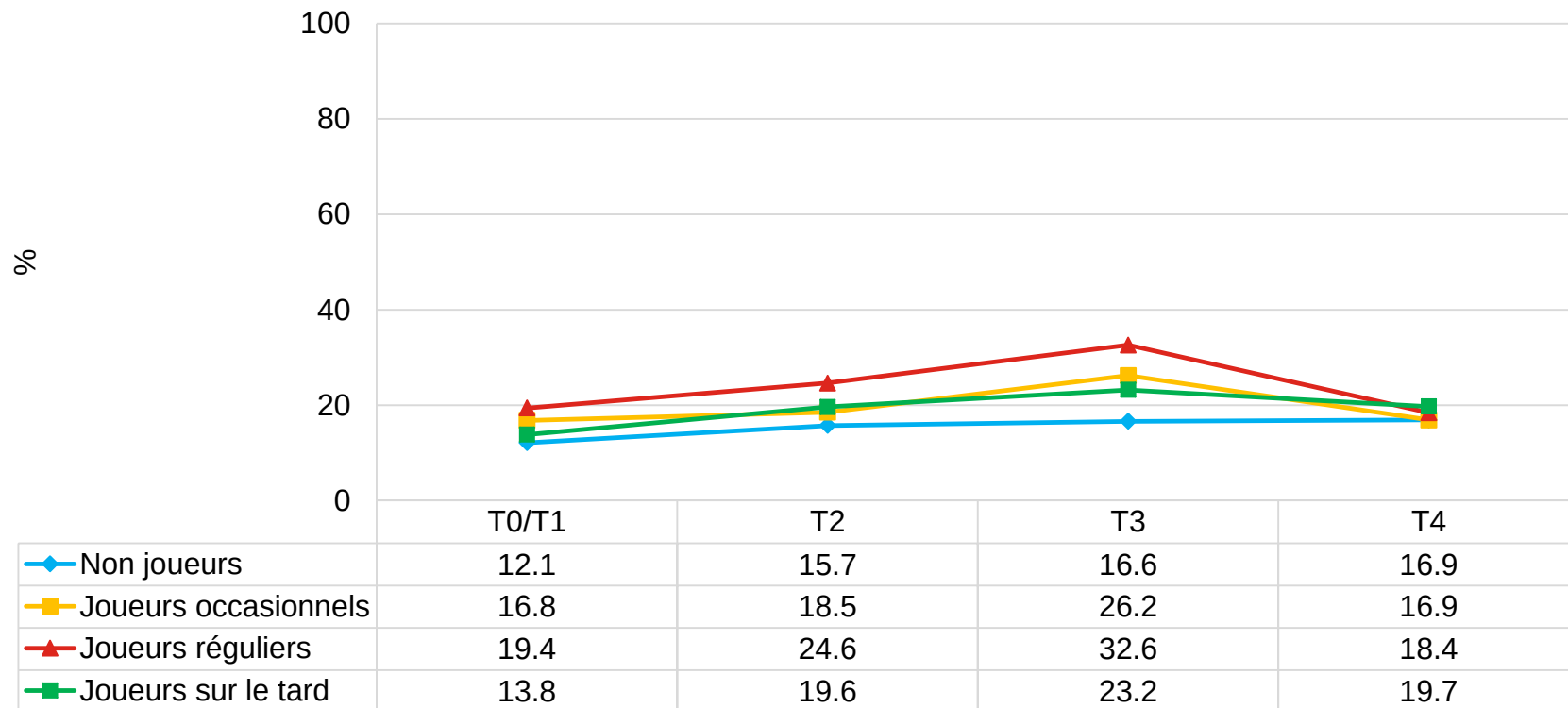
Données socio-démographiques à T0

	Non joueurs	Joueurs occ	Joueurs reg	Joueurs tard
Sexe (M)	43.8%	54.6%	69.5%	61.5%
Âge (moy. T0)	15.8	16.2	16.8	15.7
Filière (apprentis)	52.5%	62.7%	79.3%	69.6%
Région (FR)	80.0%	79.3%	83.5%	80.5%
Naissance CH	90.8%	88.9%	92.7%	91.5%
Résidence (urbain)	28.4%	29.5%	39.6%	26.8%
Plus chez parents	2.0%	3.9%	6.7%	2.5%
Parents ensemble	73.3%	69.8%	65.9%	75.8%
SES (en-dessous)	7.2	8.6	7.3	9.8

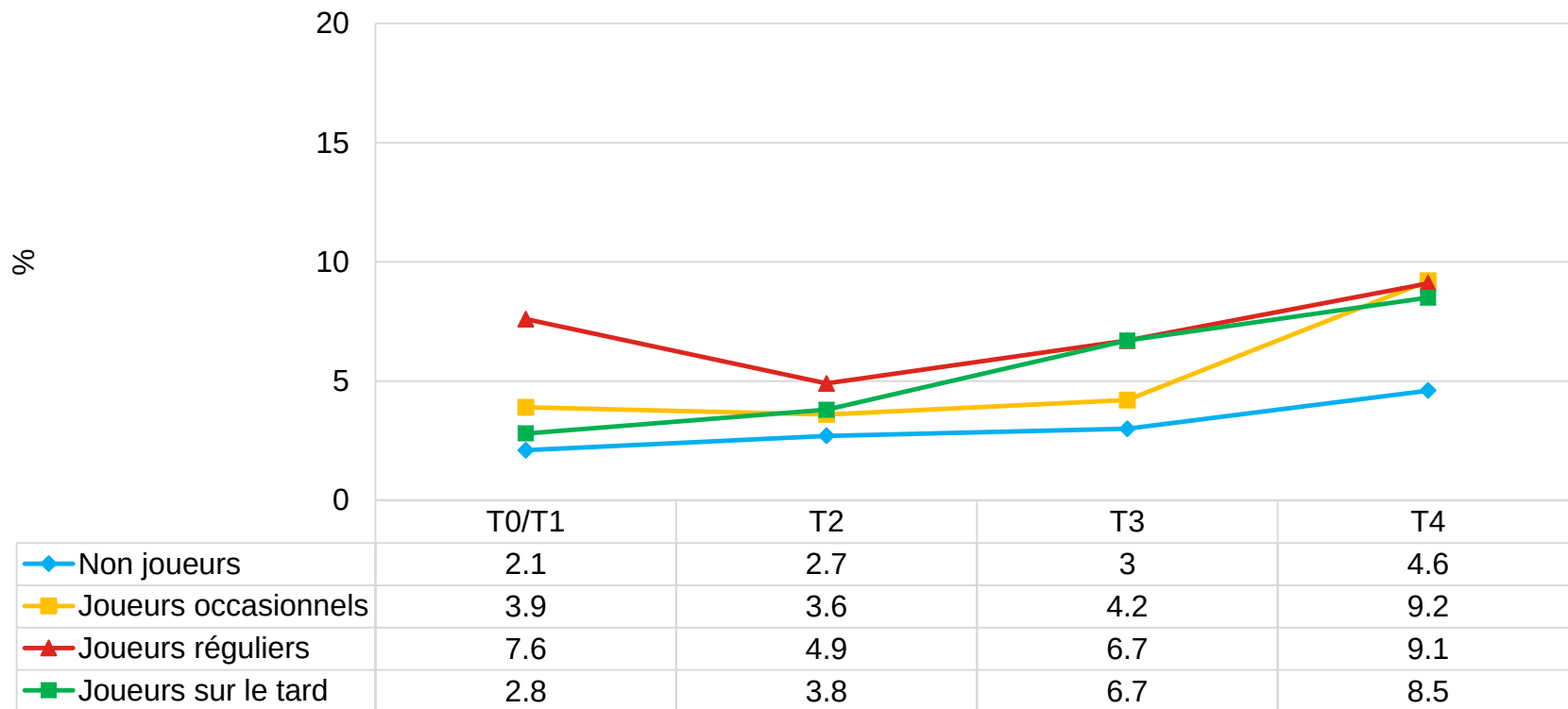
Consommation de tabac



Consommation de cannabis 30 jours

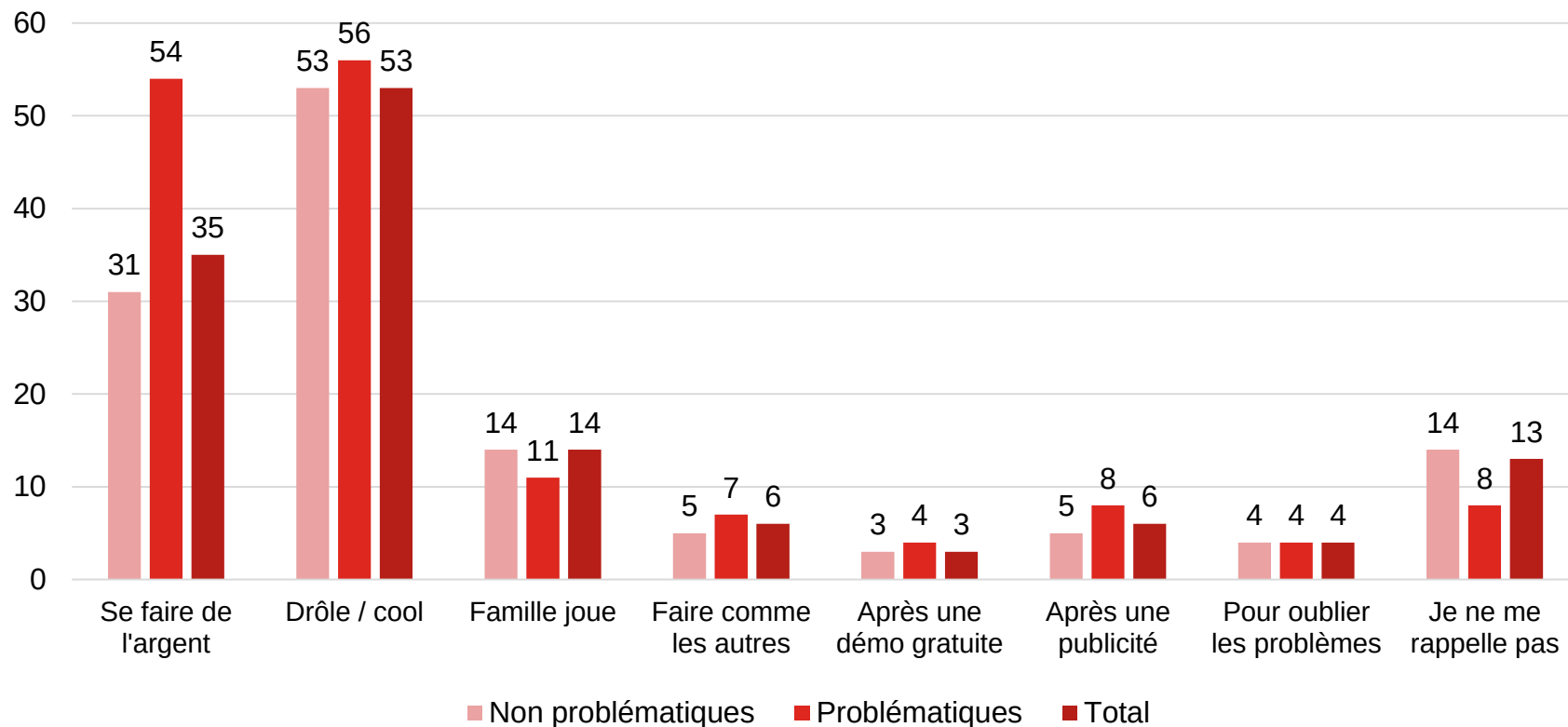


Endettement



Initiation jeux d'argent

Raison première fois T3 (Mage 18.7)



Micro-transactions - lootbox

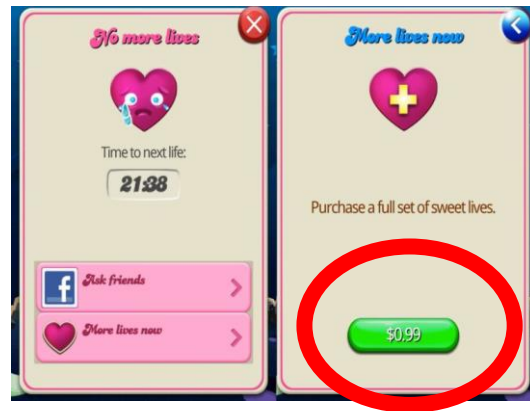
Problématique

- Gamblification des jeux vidéos (Brooks et al.2019)
- Transition – porte d'entrée gaming-gambling
(Kim et al., 2015; Drummond et al., 2018; Griffiths et al., 2018)

“Importantly, engagement in micro-transactions was the only unique predictor of migration from social casino gaming to online gambling.” (Kim et al., 2015)

Jeux free to play / pay to win / achats intégrés

- Free-to-Play: jeux gratuits – achats intégrés
 - Cosmétiques / objets
 - Avancer dans le jeu / vies
 - Avantage sur les autres
- Pay-to-win: payer pour gagner
- Etc.



Lootbox

- Boîtes virtuelles qui contiennent un objet ou avantage pas connu avant l'achat
- Possible d'en acheter avec des crédits de jeu mais long -> frustration
- Débat actuel: jeux d'argent déguisés -> loi / protection des mineurs?



Loot-box

- **Belgique:** interdiction – protection

*«Le mélange des jeux vidéo avec les jeux de hasard, surtout à un âge précoce, représente un danger pour la santé mentale », explique le Ministre. Nous devons également nous assurer que les enfants et les adultes ne soient pas confrontés à des jeux de hasard lorsqu'ils **cherchent juste à s'amuser** dans un jeu vidéo.»*

https://www.rtb.be/info/societe/detail_jeux-video-la-fin-des-loot-boxes-pour-les-joueurs-belges?id=10134289

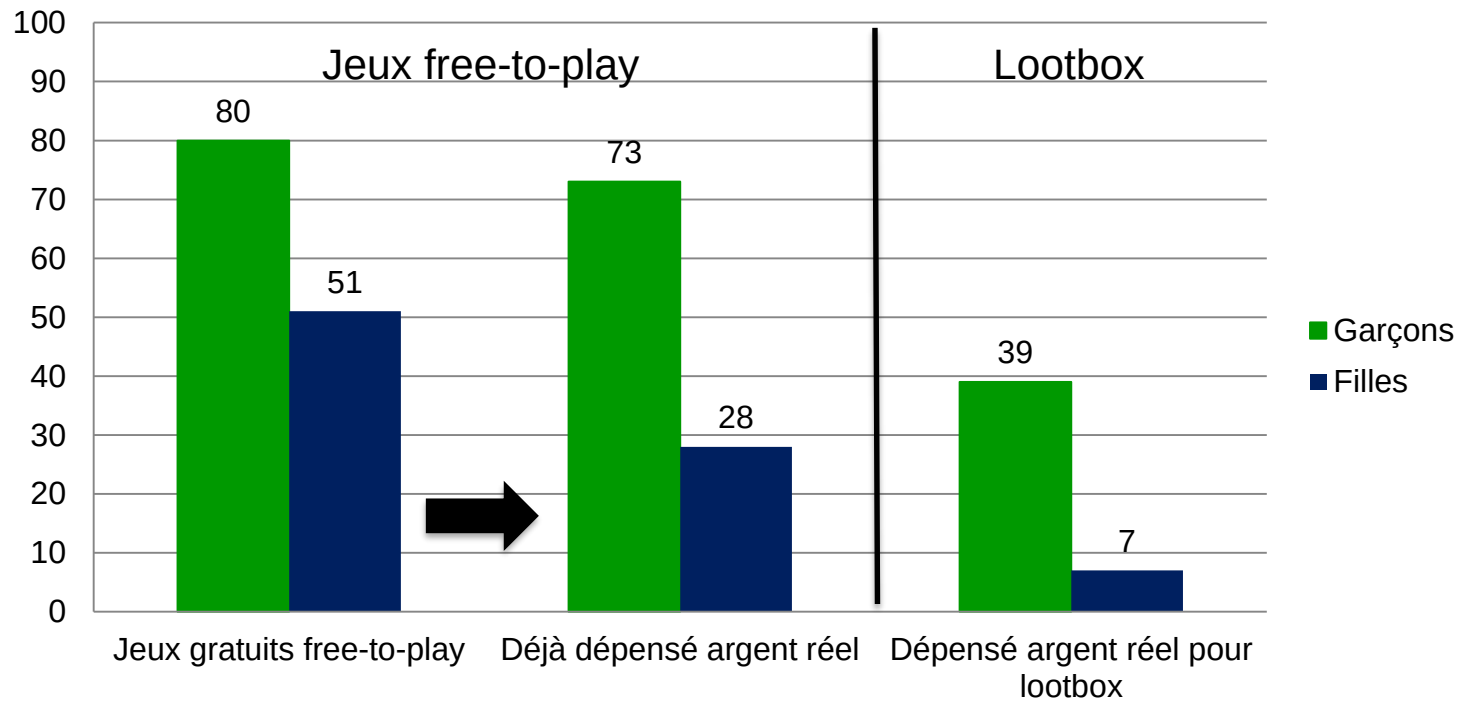
- **Suisse:** motion 14 juin 2018 *Jeux vidéo. Prévenir les abus des microtransactions apparentées aux jeux d'argent*

*«[...] Pour les micro transactions qui ne tomberaient pas dans le champ d'application de la législation sur les jeux d'argent, une intervention législative sous un autre angle, afin de protéger les jeunes joueurs, paraît **prématurée à l'heure actuelle.** »*

Les dessous des loot boxes

- <https://www.youtube.com/watch?v=ZJZ42PChRy0>

Free-to-play et lootbox (Mage 13.7 ans, 2020)



Achats intégrés – Argent réel / virtuel

- <https://pages.rts.ch/emissions/abe/la-rubrique-abe/11824678-jeux-sur-smartphone-attention-aux-achats-integres.html?anchor=11927785#11927785>

Pandémie COVID-19

Gambling among adolescents: an emerging public health problem

Richard Armitage

msxra37@nottingham.ac.uk

Division of Epidemiology and Public Health,
University of Nottingham, Nottingham,
NG5 1PB, UK

www.thelancet.com/public-health Vol 6 March 2021

The first trend is online gambling. The impact of COVID-19, which has reduced physical access to commercial gambling venues, might further increase the prevalence of such online behaviours.

The second concerning trend is problem gambling.

Further research is urgently required to clarify the harms that gambling among children and adolescents can cause, including those exacerbated by the ongoing pandemic. To adequately respond to this emerging public health problem, research should inform policy making on industry regulation (of exposure and access to gambling), education (of children, parents, and teachers), and evidence-based health care.

Research article

Gambling in adolescents during the financial crisis in Greece

Assimina P. Paleologou,^{1,2} Helen Lazaratou,³ Dimitris K. Anagnostopoulos,²
Afroditi Timpouki,⁴ Marina Economou,¹ Melpomeni Malliori,¹ Charalampos Papageorgiou¹

In conclusion, on the grounds of these results, there is indication about the adverse effects of the financial crisis on the development of problem gambling in adolescents within the Greek society.

In this regard, any intervention aiming to reduce this rate should concentrate on raising awareness about pathological gambling in people who surround adolescents (e.g. parents, teachers) as well as in people who work at venues where adolescents may engage into gambling activities. At the same time, interventions should prioritize endowing adolescents with the necessary coping skills for dealing with daily obstacles or life adversities productively and without losing their self-control.

COVID-19...

- Croissance des jeux en ligne
- Offre légale récente – protection?
- Augmentation de la publicité
- Stress
- Restrictions mobilité

Publicité casino suisse

- <https://www.youtube.com/watch?v=ndiY0rs2Zj0>

Les influenceurs...

- https://www.youtube.com/watch?v=oh-ZMLA3_eM

A vous!

Imaginer une action...

Prévention / éducation / intervention sur les jeux d'argent

- Public cible? (ados-parents-pros, etc)
- Endroit / canal? (école, RS, etc.)
- Quel(s) message(s) / quelle(s) approche(s)?
- Quels arguments pour convaincre?

Conclusions – key-messages

- 6% sont des joueur.ses à risque, soit le double des adultes
- En suivi longitudinal, c'est environ 10% des participant.es qui peuvent être considéré.es comme des joueur.ses régulier.es
- Le jeu est un processus dynamique chez les jeunes
- Limite floue entre gaming et gambling
- Sensibiliser jeunes mais aussi adultes-personnes ressources

unisanté

Merci!

Yara.Barrense-Dias@unisante.ch

Joan-Carles.Suris@unisante.ch

www.lesados.ch

www.generationfree.ch

