ADDICTION | SUISSE

GREA
GROUPEMENT ROMAND D'ETUDES DES ADDICTIONS

Lausanne, le 15 février 2023

Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale

Projet eGames Suisse **: Un regard quantitatif et qualitatif sur les pratiques de jeu et leurs évolutions en temps de COVID-19 et suite à l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr**

Luca Notari, Hervé Kuendig, Jeanne Vorlet, Kevin Salvetti & Christophe Al Kurdi

Ce projet de recherche a été financé par l'Internkantonales Programm Glücksspielsuchtprävention Nordwest- und Innerschweiz, le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu, l'Internkantonales Programm Glücksspielsuchtprävention Ostschweiz, et le Fondo gioco patologico Canton Ticino.

Remerciements :
Nous souhaitons vivement remercier les participant·e·s aux études quantitatives et qualitatives, sans la collaboration desquel·le·s le présent projet n'aurait évidemment pas pu aboutir. Nos sincères remerciements vont également aux membres du groupe d'accompagnement du projet eGames (Camille Robert, Dörte Petit, Britta Thelitz, Doris Grauwiler, Léonard Dinkel et Martin Müller) pour leur soutien et leurs contributions au bon développement de cette recherche.

Pour la partie quantitative, nos vifs remerciements vont:
- Aux membres du *E-GAMES International Research Network*, et en particulier à Jean-Michel Costes (Observatoire des jeux, Paris, France), Sylvia Kairouz (Research Chair on Gambling, Concordia University, Montreal, Canada) et Ingo Fiedler (University of Hamburg, Hamburg, Allemagne) qui sont à l'origine du projet international eGames.
- A Massimo Sardi de l'institut LINK pour son pour son aide et son soutien dans la phase de récolte des données.
- À tout·e·s les collaboratrices et collaborateurs de Addiction Suisse ayant d'une manière ou d'une autre contribué au projet et à la production de ce rapport (en particulier à Rahel Bischof et Ivo Krizic).

Pour la partie qualitative, nos vifs remerciements vont:
- Au *Centre du jeu excessif* (CJE) du CHUV, à Lausanne, au *Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte* de RADIX, à Zurich, ainsi qu'à toutes les organisations ayant relayé les annonces de recrutement pour leur soutien à la recherche de participant·e·s aux entretiens.
- Aux partenaires internationaux du projet, et en particulier aux Profs. Sylvia Kairouz (Research Chair on the Study of Gambling, Concordia University, Montreal, Canada) et Annie-Claude Savard (Laval University, Québec, Canada) pour le partage d'expertise et de documents dans la phase de développement méthodologique du volet qualitatif du projet.
- À Samira Ruedin et Fabrice Rosselet pour leur précieux travail dans la conduite et la retranscription d'entretiens et leur aide à l'écriture du rapport.
- À tout·e·s les collaboratrices et collaborateurs du GREA ayant d'une manière ou d'une autre contribué au projet et à la production de ce rapport (en particulier à Besa Sulejmani et Luc Lichsteiner).

Impressum

Compléments d'information:	Luca Notari, tél. ++41 (0)21 321 29 55 lnotari@addictionsuisse.ch
Réalisation:	Luca Notari, Hervé Kuendig, Jeanne Vorlet, Kevin Salvetti & Christophe Al Kurdi
Diffusion:	Addiction Suisse, 1003 Lausanne
Numéro de commande:	Rapport de recherche N° 148a
Graphisme/mise en page:	Addiction Suisse
Copyright:	Addiction Suisse & GREA
ISBN:	978-2-88183-294-9
Citation recommandée:	Notari L., Kuendig H., Vorlet J., Salvetti K., Al Kurdi, C. (2023). Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale. Lausanne : Addiction Suisse & GREA.

Table des matières

Table des matières 3

1 Résumé 6

2 Introduction 9

2.1 Problématique et contexte liés à la nouvelle Loi sur les jeux d'argent 9

2.2 Problématique et contexte liés à la pandemie de Covid-19 9

2.3 Les deux études eGames suisse 9

2.4 Structure du rapport 10

3 Section A : Enquête quantitative 11

3.1 Méthode 12

3.2 Résultats sur les joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne 15

3.2.1 Profil des joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne 15

3.2.2 Types de jeux pratiqués 17

3.2.3 Fréquence de la participation aux jeux de hasard et d'argent en ligne 23

3.2.4 Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères 27

3.2.5 Préférences pour le jeu en ligne versus terrestre 30

3.2.6 Dépenses dans les jeux de hasard et d'argent en ligne 32

3.2.7 Les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en ligne 38

3.2.8 Perception de l'impact des jeux de hasard et d'argent sur la qualité de vie 48

3.2.9 Connaissance des possibilités d'aide et de soutien 49

3.2.10 Evolution du contexte des joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne entre 2018 et 2021 51

3.3 Discussion et limites 54

4 Section B : Enquête qualitative 59

4.1 Objectifs du volet qualitatif 60

4.2 Méthode 60

4.3 Profils de nos interlocuteur·ice·s 64

4.4 Évolution des pratiques de JHA au temps du COVID-19 74

4.4.1 Effets perçus de la LJAr sur les comportements de JHA en ligne .. 74

4.4.2 Autres enjeux liés à l'évolution de l'offre en ligne (effets LJAr bis) . 75

4.4.3 Pandémie de COVID-19 : période propice à l'évolution du jeu en ligne ? 76

4.4.4 Commencer à jouer (ou jouer plus) pour répondre à des besoins .. 76

4.4.5 L'appât du gain comme initiateur du jeu et vice versa 77

4.4.6 Intensification du JHA en ligne dans le contexte de la pandémie : des parcours variés 78

4.4.7 Diversification ou intensification du jeu : rien n'est sans risque 78

4.4.8 Jeux terrestres au temps du COVID-19 79

4.4.9 Outils de jeu responsable, messages de prévention et (auto-)exclusions au temps de la LJAr 80

4.4.10 Impact de la pandémie et de la LJAr : conclusions liminaires 81

4.5 Facteurs contextuels ponctuels apparaîssant avoir influencé l'évolution des pratiques de JHA au temps du COVID-19 82

4.5.1 Un impact direct relativement faible de la période de Lockdown 82

4.5.2 Domaine professionnel ou études : flexibilité et pertes de repères . 83

4.5.3 Jouer pour combattre l'ennui ou pour garder un lien 85

4.5.4 Effets secondaires de la pandémie : impact sur les peurs et l'anxiété 86

4.6 Autres facteurs contextuels : offre, marketing et contexte social 89

4.6.1 Une offre en ligne omniprésente à consommer en toute discrétion 89

4.6.2 Efforts marketing démesurés et démultiplication de l'offre 91

4.6.3 Engouement social et réseaux sociaux comme facteurs annexes .. 93

4.7 Discussion et limites 96

4.7.1 Des bienfaits du JHA en ligne au temps du COVID-19… 96

4.7.2 … à l'engrenage pouvant mener à une perte de contrôle 97

4.7.3 Adaptation de l'offre ou création d'une nouvelle demande ? 97

4.7.4 Protection de joueur·euse·s : un clair besoin d'agir 98

4.7.5 Apports et limites de l'approche qualitative 98

5 Conclusion 99

6 Bibliographie 101

7 ANNEXES 103

7.1 Annexe 1 : Tableaux des résultats du volet quantitatif.....103

7.2 Annexe 2 : Tableau synoptique des types de JHA joués par les participant·e·s au volet qualitatif.....120

7.3 Annexe 3 : Facteurs psychologiques : Le Locus de contrôle au temps du COVID-19 121

7.4 Annexe 4 : Résumé des résultats du volet quantitatif par type de jeu 124

1 Résumé

Objectifs de l'étude

En 2018, une première étude multi-modules a été menée pour étudier les jeux d'argent en ligne, leur impact sur la population des joueur·euse·s et le lien croissant entre les jeux d'argent et les jeux vidéo (Al Kurdi, Notari & Kuendig, 2020). En 2021, une deuxième étude a été menée à nouveau pour évaluer l'évolution des comportements de jeu en ligne. Initialement prévue pour étudier l'effet de l'entrée en vigueur de la LJAr, cette seconde étude a été adaptée au contexte particulier de la pandémie afin d'observer les effets du nouveau marché des jeux en ligne et de la pandémie de Covid-19 sur le comportement des joueur·euse·s.

Données et méthodes

Le **volet quantitatif** de l'étude s'inscrit dans une collaboration internationale qui est née dans le but d'étudier les comportements des joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne (projet « e-GAMES Electronic Gam(bl)ing: Multinational Empirical Surveys »). Il a impliqué l'utilisation d'un questionnaire standardisé et d'une méthodologie commune, permettant ainsi de comparer les résultats et d'étudier des comportements marginaux sur le plan national et donc difficiles à analyser d'un point de vue statistique sans regroupement des données des différents pays. La récolte des données s'est déroulée du 1er juin au 15 juillet 2021 au travers de l'utilisation du « LINK Internet Panel ». Selon LINK, la population de référence de l'enquête était constituée de personnes résidentes en Suisse, âgées de 18 à 79 ans, pouvant être interrogées en allemand, français ou italien, et qui ont utilisé au moins une fois par semaine Internet à des fins privées. Au total, 19'960 personnes ont été sélectionnées aléatoirement, puis contactées, en respectant la structure du panel en matière de sexe, d'âge et de langue. Parmi ces personnes 8'323 ont accepté de participer à l'enquête (41.7 % de taux de participation). Sur la base des critères d'inclusions définis au préalable, l'échantillon final de l'enquête se compose de données collectées auprès de 1'414 personnes ayant payé pour jouer à des jeux de hasard et d'argent en ligne au cours des 12 derniers mois (groupe-cible 1) et de 794 personnes ayant sur ce même laps de temps fait des paiements en jouant à des jeux vidéo gratuits (groupe-cible 2). Au total, 290 répondant·e·s appartenaient aux deux groupes-cibles. Les types de jeux de hasard et d'argent en ligne inclus dans cette étude étaient : les jeux de loterie, tirage ou grattage, le poker, les machines à sous, les autres jeux de casino (par ex. roulette, Blackjack etc.), les paris sportifs, les paris hippiques, les paris sur les e-Sports, les paris sur les marchés financiers.

Le **volet qualitatif** avait pour visée de compléter l'enquête quantitative précédemment décrite en proposant un approfondissement du vécu et des pratiques de jeu d'une vingtaine de joueur·euse·s ou ex-joueur·euse·s de JHA dans le contexte « cumulé » de la pandémie de COVID-19 et de l'ouverture de l'offre légale de JHA en ligne après l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr. Vingt entretiens semi-directifs – dix en Suisse romande et dix en Suisse alémanique – d'une durée variant entre 40 à 99 minutes, avec une moyenne de 62 minutes, ont été réalisés entre janvier et aout 2022. Ils ne visaient ni à infirmer ni à confirmer des hypothèses émises à partir du volet quantitatif. Il s'agissait plus simplement d'effectuer une description des pratiques qui, en matière de jeux d'argent en ligne ou de jeu vidéo, ne sont pas directement observables autrement. Tous les entretiens ont été enregistrés numériquement (après accord des participant·e·s) et la majeure partie du contenu a été retranscrite par écrit (verbatim pour les entretiens en français, non-verbatim pour ceux en suisse allemand ; les entretiens en suisse allemand ayant été directement traduits et retranscrits en français par l'intervieweuse afin de permettre une analyse commune de l'ensemble du corpus). L'analyse thématique a été utilisée pour identifier, analyser et structurer l'information recueillie. Un premier codage

vertical des entretiens a été entrepris, à la suite duquel nous avons réalisé une analyse transversale pour chaque thème retenu.

Principaux résultats

Volet quantitatif (Section A)

Profil et jeux pratiqués :

- Comme pour 2018, la plupart des joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne sont des hommes [71.0%]. La distribution de l'âge reste plus ou moins équivalente par rapport à 2018, avec l'exception d'une augmentation des personnes âgées de 50 à 59 ans.
- Comme observé en 2018 avant l'ouverture du marché des jeux de casino en ligne, les joueur·euse·s de JHA en ligne en Suisse étaient en très grande majorité des pratiquant·e·s de jeux de loterie, de tirage, de grattage et/ou de paris sportifs. Le poker et les autres formes de jeux restaient minoritaires.
- Une augmentation significative de la prévalence de jeu a été observée dans le cas des « jeux de loterie, tirage ou grattage » [de 85.1% à 87.7%] et des « machines à sous » [de 5.0% à 7.2%]. Dans le cas du « poker », l'évolution est inversée [de 8.6% à 5.2%]. Pour tous les autres types de jeux, aucune différence significative n'a été observée.

Changements de comportements de jeu depuis entre 2018 et 2021 :

- L'enquête de 2021 relève une augmentation des personnes ayant indiqué jouer au moins une fois par semaine [de 24.8% à 29.9%]. Au niveau des jeux pris séparément, cette augmentation est légèrement visible dans la majorité des jeux.
- Par rapport à 2018, la part des personnes ayant indiqué jouer également à des jeux en terrestre (en plus des jeux en ligne) a diminuée, passant de 42.7% en 2018 à 33.5% en 2021.
- Pour l'ensemble des JHA en ligne (sans les « paris sur les marchés financiers »), les dépenses moyennes ont augmenté de 92.- CHF à 105.- CHF entre 2018 et 2021.
- Entre 2018 et 2021, on assiste à une nette augmentation des joueur·euse·s « problématiques » [de 2.3% à 5.2%]. En prenant l'ensemble des joueur·euse·s « à risque modéré » et « problématiques », leur proportion passe de 4.4% en 2018 à 6.6% en 2021. Une augmentation significative de la prévalence de comportement « à risque modéré ou problématique » est observable chez les hommes [de 4.7% à 7.1%], ainsi que chez les 18-29 ans [de 12.0% à 18.8%] et les 30-39 ans [de 5.1% à 9.8%].
- Entre 2018 et 2021, on assiste à une diminution significative du nombre de joueur·euse·s ayant indiqué ne pas connaître l'offre d'aide et de soutien concernant les problèmes de jeu [en 2018 : 37.7% ; en 2021 : 32.6%].

Autres constats pour 2021 :

- En considérant uniquement les jeux reconnus comme des JHA en ligne par la LJAr et/ou proposés par des sites suisses (donc en excluant les « paris sur les marchés financiers » et les « paris sur les 'e-Sports' »), la part des jeux pratiqués uniquement sur des sites suisses s'élevait à 90.1%, celle des jeux pratiqués autant sur des sites suisses qu'étrangers à 6.5%, et celle des jeux pratiqués uniquement sur des sites étrangers à 3.4%.
- Les résultats de 2021 montrent un effet de la pandémie de Covid-19 sur certaines pratiques de jeu. En ce qui concerne plus particulièrement les jeux proposés par les maisons de jeux en ligne, on peut conclure à un effet conjoint de l'ouverture du marché et de la pandémie. Dans cette période particulière, la proportion de joueurs qui ont commencé à jouer à ces jeux pour la première fois est considérable.

Volet qualitatif (Section B)

Les constats suivants émergent du volet qualitatif au niveau des comportements de jeu :

- Les pratiques de jeu en ligne des participant·e·s ont le plus souvent suivi une intensification dans le contexte cumulé de la nouvelle LJAr et de la pandémie de COVID-19.
- Plusieurs participant·e·s ont décrit des variations importantes de leurs pratiques de jeu en ligne et l'entrée dans une dynamique d'engrenage. Certain·e·s participant·e·s ont ainsi dû initier une prise en charge professionnelle suite à une perte de contrôle sur leurs comportements de jeu.

Concernant la nouvelle offre de JHA en ligne, résultant de la LJAr, les entretiens ont mis en lumière différents effets spécifiques :

- La dimension « légale » de l'offre et les très importants efforts de commercialisation de la nouvelle offre ont été décrits par certains participant·e·s comme des facteurs prépondérants dans l'initiation (ou l'expérimentation) des JHA en ligne.
- Des éléments en lien à la fois à l'omniprésence du médium (multiples plateformes de JHA en ligne) et des nouvelles technologies (smartphone, tablettes, ordinateurs…) et à la disponibilité permanente de l'offre (24/24 7/7) ont été décrits comme des amplificateurs de la dynamique d'intégration des pratiques de JHA en ligne, en tout temps et en tous lieux, dans le quotidien de joueur·euse·s.
- La refonte de l'offre préalablement illégale en une offre légale est allée de pair avec le regroupement, sur certaines plateformes, de plusieurs types de JHA . Ce regroupement de l'offre a été mis en lien par plusieurs participant·e·s avec un risque de perte de contrôle sur certaines pratiques de JHA accessoires ou bannies (perspective d'autocontrôle).
- L'impact du foisonnement de l'offre suivant l'introduction de la LJAr apparaît avoir été d'autant plus significatif dans le contexte sociosanitaire vécu depuis mars 2020.
- L'IP blocking n'est pas vu de manière générale comme une barrière technique insurmontable lorsqu'il s'agit d'accéder à l'offre internationale. Les contraintes qu'il entraine ont cependant été pour certain·e·s participant·e·s la source d'une diminution ou d'un arrêt temporaire des pratiques de JHA en ligne.

Au niveau de l'impact de pandémie de COVID-19, les plus importants éléments ayant émergés du volet qualitatif sont :

- L'expérimentation de nouvelles pratiques de jeu en ligne a souvent été initiée dans ce contexte sous l'angle d'une opportunité d'expérimenter quelque chose de nouveau. Le jeu en ligne était alors décrit comme un « passe-temps pour s'amuser » ou une occupation comme une autre dans le contexte de la pandémie.
- Le besoin d'occupation et de distractions au travers du jeu en ligne était régulièrement mis en lien à un manque de contacts sociaux sur le long terme. Une majorité de nos interlocuteur·rice·s ont ainsi décrit un apport bénéfique du jeu en ligne en termes de distraction et de sociabilité. Plusieurs participant·e·s ont toutefois décrit la solitude et l'ennui comme des éléments déclencheurs d'une nouvelle dynamique de JHA (perspective d'engrenage).
- Des éléments relatifs à l'insécurité professionnelle et à l'impact du télétravail ou des cours à distance ont été identifiés à de multiples reprises comme ayant favorisé l'intégration des pratiques de JHA online dans le quotidien des participant·e·s.

2 Introduction

2.1 Problématique et contexte liés à la nouvelle Loi sur les jeux d'argent

Le développement d'Internet a transformé nombre d'activités de divertissement et les jeux de hasard et d'argent ne font pas exception. Certaines caractéristiques propres à ce média, notamment l'accessibilité, l'anonymat, l'interactivité, la possibilité de simuler des contextes différents ou la possibilité de constituer des communautés (Griffiths, 2003 ; Papineau et al., 2015), ont fait des jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL) un marché à très forte croissance.

Le 29 septembre 2017 le parlement a adopté la nouvelle Loi sur les jeux d'argent (LJAr). Cette loi prévoyait l'ouverture du marché suisse des jeux d'argent en ligne aux maisons de jeu suisses et parallèlement le blocage de tout site étranger proposant des jeux de hasard et d'argent. Jusqu'à ce moment, le marché légal en ligne était limité aux jeux de loterie, de tirage et de grattage et aux paris sportifs/hippiques, et les seuls opérateurs pouvant proposer ces jeux étaient Swisslos et la Loterie Romande. La loi a été attaquée sans succès par référendum et est entrée en vigueur le 1er janvier 2019.

Depuis l'été 2019, l'offre des maisons de jeu en ligne indigènes s'est progressivement constituée. Quatre plateformes ont commencé leurs activités en ligne en 2019, trois au cours de 2020 et quatre ont été ouvertes en 2021. L'offre de jeux s'est également développée au fil du temps. Les premières plateformes proposaient initialement un nombre limité de machines à sous et d'autres jeux de casino comme la roulette, et ce n'est qu'à partir de fin 2020 que le poker en ligne a été proposé dans les casinos en ligne suisses.

Depuis septembre 2019, les premiers sites web étrangers proposant des jeux d'argent en ligne ont été bloqués. En juin 2021, date à laquelle l'étude quantitative a été réalisée, le nombre de sites bloqués atteignait 434.

2.2 Problématique et contexte liés à la pandemie de Covid-19

Dans une période marquée par la pleine évolution du marché des jeux d'argent en ligne, et marquée par une offre en plein essor et un marketing particulièrement présent dans tous les médias, un événement unique a frappé et secoué la planète : la pandémie de Covid-19. En peu de temps, des mesures visant à contenir la pandémie ont été mises en œuvre et la vie de nombreux citoyens et citoyennes a été bouleversée. Cet événement mondial sans précédent s'est accompagné d'effets sociaux et psychologiques jamais connus auparavant.

En ce qui concerne les jeux de hasard et d'argent, les maisons de jeu ont été temporairement fermées, et même après leur réouverture, certaines restrictions ont été imposées (par exemple, le port d'un masque). Dans le même temps, les casinos en ligne suisses étaient en pleine expansion et offraient une alternative aux jeux terrestres. Cette croissance de l'offre s'est également accompagnée d'une vague de publicité dictée par la nouvelle concurrence qui avait été créée.

2.3 Les deux études eGames suisse

En 2018, une première étude multi-modules a été menée pour étudier les jeux d'argent en ligne, leur impact sur la population des joueur·euse·s et le lien croissant entre les jeux d'argent et les jeux vidéo (Al Kurdi, Notari & Kuendig, 2020).

En 2021, une deuxième étude a été menée à nouveau pour évaluer l'évolution des comportements de jeu en ligne. Initialement prévue pour étudier l'effet de l'entrée en vigueur de la LJAr, cette seconde étude a été adaptée au contexte particulier de la pandémie afin d'observer les effets du nouveau marché des jeux en ligne et de la pandémie de Covid-19 sur le comportement des joueur·euse·s.

2.4 Structure du rapport

La structure du rapport reflète les objectifs poursuivis et s'articule autour de deux sections distinctes.

A. **Enquête quantitative** : La section initiale du rapport rend compte de la deuxième enquête réalisée en Suisse, à ce jour, sur la pratique des jeux d'argent sur Internet. Elle permet de connaitre notamment les jeux pratiqués, la fréquence et le temps de jeu, le montant joué ainsi que la prévalence des profils problématiques selon les critères du Problem Gambling Severity Index (PGSI). L'évolution de ces différents éléments y est également documentée.

B. **Enquête qualitative** : La deuxième section restitue les résultats d'entretiens semi-directifs réalisés auprès de joueur·euse·s et ex-joueur·euse·s. Elle apporte notamment un éclairage sur les représentations des joueur·euse·s, leur utilisation des dispositifs de prévention ou encore la manière dont ils·elles gèrent leur argent. Un accent particulier est donné à l'évolution de leurs comportements de jeu dans le contexte de la pandémie de COVID-19 et dans une certaine mesure en regard des changements résultant de la modification de l'offre de JHAL légale suite à l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr.

3 Section A : Enquête quantitative

Addiction Suisse | Luca Notari et Jeanne Vorlet

Le volet quantitatif du projet eGames II avait pour visée d'observer l'évolution des comportements des joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne, trois ans après la première enquête de 2018 et suite à l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr en 2019. Parallèlement, le volet quantitatif permet de s'interroger sur l'impact de la pandémie de Covid-19 sur le comportement des joueur·euse·s.

Ce volet s'inscrit dans une collaboration internationale, impliquant l'utilisation d'un questionnaire standardisé et d'une méthodologie commune.

3.1 Méthode

Modèle d'enquête

L'étude eGames 2021 (eGames II) représente la deuxième vague de l'étude eGames 2018 (eGames I). Comme ce fût le cas pour la première vague, et pour garantir la comparabilité des résultats, nous avons opté pour l'utilisation du même panel d'internautes utilisé en 2018.

En 2018, le choix de cette méthodologie d'échantillonnage avait été effectué en raison de la collaboration internationale de l'étude eGames et déterminé sur la base de l'expérience effectuée dans d'autres pays. La récolte des données a été confiée à l'institut LINK par le biais du « LINK Internet Panel », qui comprenait plus de 115'000 participant·e·s dans toute la Suisse. Tout·es les participant·e·s du « LINK Internet Panel » sont recruté·e·s activement et uniquement lors d'enquêtes téléphoniques représentatives réalisées auprès de la population suisse. Le « LINK Internet Panel » évite ainsi le biais d'auto-sélection (personnes pouvant s'inscrire d'elles-mêmes dans le panel) ou d'échantillonnage de type « multisource » qui peuvent entraîner des distorsions systématiques d'échantillon. Un rapport technique sur la phase d'enquête et sur le panel est disponible sur demande auprès des auteur·ice·s.

Population de référence

Selon LINK, l'univers de référence de l'enquête est constitué des personnes résidentes en Suisse, âgées de 18 à 79 ans, pouvant être interrogées en allemand, français ou italien, qui ont utilisé au moins une fois par semaine Internet à des fins privées. Le modèle d'enquête et d'échantillonnage implique donc que les résultats présentés ici ne peuvent et ne doivent pas être considérés comme représentatifs au niveau de la population générale, mais bien d'un sous-groupe de population résidente en Suisse et hebdomadairement actif sur Internet et qui a accepté de faire partie du panel de LINK.

Les résultats présentés ci-après sont ceux des personnes ayant payé pour jouer à des jeux de hasard et d'argent online durant les 12 derniers mois (premier groupe cible de l'enquête). Les résultats du deuxième groupe cible seront présentés au cours de l'année 2023.

Réalisation de l'enquête online

L'ensemble des personnes sollicitées ont reçu un email d'invitation à participer à l'étude. Une procédure de relance a été mise en place pour les personnes sollicitées et n'ayant pas pris part à l'enquête une semaine après avoir reçu l'email d'invitation. Ces personnes ont reçu un rappel par courriel pour les prier de participer à l'enquête.

L'enquête online s'est déroulée entre le 1er juin et le 15 juillet 2021.

Contenu du questionnaire

La partie principale du questionnaire 2018 et 2021 dérivait de l'étude eGames International (le questionnaire de base est accessible ici : https://www.concordia.ca/research/lifestyle-addiction/teams/egames.html). Ce questionnaire portait sur différentes thématiques en lien avec la pratique de jeux de hasard et d'argent en ligne. L'enquête proposait des questions sur huit catégories de jeux (prévalence à 12 mois, fréquence, dépenses, etc.), sur les pratiques hors Internet, les problèmes de jeux, les pratiques de jeux de hasard sans argent réel, les pratiques de jeu « Free-to-Play » et les données sociodémographiques. Une partie du questionnaire a été adaptée à la situation Suisse dans le but de mesurer les changements induits par l'ouverture des casinos en ligne en Suisse. Par rapport

à l'étude de 2018, un module sur l'effet de la pandémie de COVID-19 et des mesures sanitaires a été introduit et le module sur les jeux de hasard et d'argent gratuits a été supprimé.

Échantillon final

Au total, 19'960 personnes ont été sélectionnées aléatoirement, puis contactées, en respectant la structure du panel en matière de sexe, d'âge et de langue. Parmi ces personnes 8'323 ont accepté de participer à l'enquête (41.7 % de taux de participation). Sur la base des critères d'inclusions définis au préalable, l'échantillon final de l'enquête se compose de données collectées auprès de 1'414 personnes ayant payé pour jouer à des jeux de hasard et d'argent en ligne au cours des 12 derniers mois (groupe-cible 1) et de 794 personnes ayant, sur ce même laps de temps, fait des paiements en jouant à des jeux vidéo gratuits (groupe-cible 2). Au total, 290 répondant·e·s appartenaient aux deux groupes-cibles.

Dans le cadre de la procédure de relance de l'échantillonnage pour atteindre le quota prévu des joueur·euse·s de jeux vidéo, les questions relatives aux jeux de hasard et d'argent n'ont pas été proposées à un total de 81 participant·e·s. Pour éviter tout impact sur les résultats, une pondération a été utilisée dans les analyses statistiques. Ceci explique des différences du nombre total de participant·e·s dans certains tableaux.

Nettoyage de la base de données, recodage des réponses, cas aberrants et données manquantes

Sur la base des réponses ouvertes données par les personnes interviewées, il a été possible de détecter des incohérences pour un petit nombre de personnes. Ces cas ont été contrôlés sur la base des autres réponses et le cas échéant ont été exclus des analyses.

Le questionnaire présentait pour chaque jeu deux possibilités pour calculer les dépenses monétaires. Une première question portait sur les dépenses moyennes dans une session de jeu normale, la deuxième portait sur les dépenses au cours du mois passé. Dans le cadre de ce rapport, nous avons décidé d'utiliser les deux questions. Des 1'314 participant·e·s auxquel·le·s il a été demandé de répondre à des questions sur leurs dépenses dans les JHAL, 180 ont répondu ne pas connaître le montant joué au cours du dernier mois [13.7%] et 36 ont indiqué ne pas connaître leur dépenses moyennes par session de jeu [2.7%]. De plus, des valeurs aberrantes ont été observées lors des analyses des données en comparant les deux mesures de dépenses. Dès lors, des corrections à plusieurs niveaux ont été entreprises. D'une part, les valeurs manquantes sur les dépenses mensuelles ont été calculées à partir des questions portant sur la fréquence de participation aux jeux en ligne, le nombre de sessions de jeu par semaine (uniquement pour les joueur·euse·s déclarant une fréquence de plusieurs fois par semaine), et les dépenses effectuées par session de jeu. D'autre part, les valeurs s'écartant trop entre les deux méthodes de calcul ont été corrigées (de façon conservatrice). Ainsi, il a été possible de récupérer les données sur les dépenses d'un total de 1'277 participant·e·s [97.2% de l'échantillon]

Au moment du remplissage du questionnaire, pour chaque type de jeu en ligne pratiqué, il était possible d'indiquer les trois plateformes les plus utilisées pour y jouer. Un recodage des réponses a été entrepris pour chaque catégorie de jeu de hasard et d'argent en ligne afin de déterminer si chacun de ces jeux étaient pratiqués sur des sites indigènes (donc offre autorisée) ou des sites étrangers (donc offre non autorisée). Un grand nombre de personnes a répondu ne plus se souvenir du nom de la plateforme utilisée. Ces personnes ont toutefois pu indiquer dans une question spécifique, s'il s'agissait de sites suisses ou étrangers ou les deux. En rassemblant toutes ces informations, il a été possible de déterminer l'origine (nationale ou internationale) des plateformes utilisées pour 1'197 répondant·e·s [91.1% de l'échantillon].

Analyses et tests statistiques

Pour chaque croisement de variable, nous avons effectué des tests statistiques (des tests du Khi-2 pour les croisements de variables nominales ou ordinales et des t-tests pour les variables continues). Dans le texte uniquement les différences statistiquement significatives ont été commentées.

3.2 Résultats sur les joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne

3.2.1 Profil des joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne

Au total, 1'414 joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne ont participé à l'enquête 2021 d'eGames. Après nettoyage des réponses aberrantes, l'échantillon de joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne (JHAL) se composait de 1'395 cas. Il est important de relever que les caractéristiques sociodémographiques des joueur·euse·s de l'échantillon de l'enquête eGames 2021 restaient très similaires à celles relevées dans l'enquête 2018 (voir encadré n°1 ci-dessous pour des informations sur les différences). Les joueur·euse·s de JHAL étaient majoritairement de sexe masculin [71.0% de l'échantillon], et la catégorie d'âge la plus représentée était celle de 50-59 ans [29.8% de l'échantillon] [Figure 1].

Figure 1 – Caractéristiques sociodémographiques [sexe, âge] de l'échantillon de joueur·euse·s de JHAL [%] : comparaison 2018 [N=1666] – 2021 [N=1395]

En ce qui concerne le niveau de formation, 2.3% de l'échantillon avait achevé au maximum l'école obligatoire, 37.2% une formation professionnelle ou générale sans maturité, 9.9% une formation avec maturité et 50.6% de l'échantillon avait achevé un degré de scolarité tertiaire (formation professionnelle supérieure, haute école spécialisée ou université, doctorat/habilitation) (voir Tableau 1 en annexe).

Plus de trois-quarts des participant·e·s étaient en emploi [78.2%], 2.4% étaient au chômage ou sans emploi, 2.3% étaient hommes/femmes au foyer et 5.0% étaient étudiant·e·s ou apprenti·e·s. Les retraité·e·s représentaient 10.0% de l'échantillon de 2021.

Pour ce qui concerne le statut civil des joueur·euse·s, les personnes mariées (ou avec statut légal comparable) représentaient la moitié de l'échantillon [50.1%], les célibataires 36.1%, les divorcé·e·s 11.2% et les veuf·ve·s 1.5%.

Enfin, le revenu mensuel net médian du ménage des participant·e·s se situait entre 6'000 et 7'499 francs. Pour plus d'un tiers des répondant·e·s [33.8%], ce revenu était supérieur à 9'000 francs, pour 49.4% le revenu était compris entre 3'000 et 8'999 francs et pour 4.7%, ce revenu était inférieur à 3'000 francs. La part de personnes n'ayant pas répondu à cette question se situait à 12.0%.

En ce qui concerne la région linguistique, l'échantillon se composait majoritairement de joueur·euse·s de la région suisse alémanique [67.5%]. Les Suisses Romands représentaient 23.5% de l'échantillon et les personnes habitant en région italophone 10.0%. Par rapport aux quotas définis dans l'échantillon de départ (60%/30%/10%) les germanophones étaient surreprésentés par rapport aux francophones.

Trend n°1 : Comparaisons entre les caractéristiques sociodémographiques des joueur·euse·s de l'enquête eGames de 2018 et de 2021.

Le tableau 1 (en annexe) détaille les caractéristiques sociodémographiques de l'échantillon, et présente une comparaison avec l'échantillon de 2018.

La distribution de l'âge reste plus ou moins équivalente par rapport à 2018, avec l'exception des personnes âgées de 50 à 59 ans qui sont passées de 23.0% à 29.8%. On observe également une légère augmentation des personnes ayant achevé un degré de scolarité tertiaire [de 46.5% à 50.6%] et une légère baisse des personnes n'ayant pas achevé l'école obligatoire [de 1.0% à 0.4%]. Aussi, la part des personnes célibataires a diminué de 39.0% à 36.1%.

3.2.2 Types de jeux pratiqués

Jeux de hasard et d'argent : une question de points de vue

Afin de bien comprendre les résultats présentés dans ce rapport, il est tout d'abord nécessaire de clarifier les concepts et certains choix qui ont été effectués pour présenter logiquement les résultats de cette étude.

Si les jeux de loterie, les jeux de grattage, le poker, les divers jeux de casino, les paris sportifs et hippiques sont considérés comme des jeux d'argent à part entière, pour les « paris sur les marchés financiers » et les « paris sur les e-Sports », certains éléments doivent être discutés.

D'un point de vue purement théorique, les jeux présentés dans ce rapport peuvent tous être considérés comme des jeux de hasard, puisque c'est le hasard qui définit entièrement, ou en grande partie, le résultat final du jeu. Il convient toutefois d'accorder une attention particulière à ce que l'on appelle, dans le cadre de cette étude, les « **paris sur les marchés financiers** ».

Il ne s'agit pas de paris classiques comme les paris sportifs ou hippiques, mais plutôt de l'utilisation purement spéculative de plateformes destinées à réaliser des investissements financiers. Ces dernières années, plusieurs facteurs ont contribué à cette évolution, par exemple la baisse des coûts des transactions financières, l'accessibilité des marchés des changes, la possibilité de transactions en temps réel, la technique du levier financier et l'offre de plateformes et d'applications accessibles. Ces changements ont ouvert la possibilité de traiter les événements financiers comme s'il s'agissait d'événements sportifs et de miser de l'argent au lieu d'investir. **Il est important que le lecteur ou la lectrice soit attentif·ve au fait que les joueur·euse·s qui ont répondu à la question sur cette forme de jeu ont eux·elles-mêmes considéré leur pratique comme une forme de pari.** Il n'y a donc aucune limite méthodologique à considérer ce type de paris comme un pari sur le cours des actions ou des devises.

Quant à leur considération comme des jeux d'argent au regard de la loi, c'est différent. L'article 3 de la LJAr définit les jeux d'argent comme « *les jeux qui, moyennant une mise d'argent ou la conclusion d'un acte juridique, laissent espérer un gain pécuniaire ou un autre avantage appréciable en argent* ». En même temps, l'article 1 définit que la LJAr ne s'applique pas « *aux activités soumises à la surveillance de l'Autorité fédérale de surveillance des marchés financiers (FINMA) en vertu de la loi du 22 juin 2007 sur la surveillance des marchés financiers* ». Dans ce contexte, les « paris sur les marchés financiers » ne sont pas considérés comme des jeux d'argent par la loi.

Quant aux « **paris sur les e-Sports** », ils réunissent toutes les caractéristiques d'un jeu de hasard et d'argent, mais actuellement ne sont pas offerts par les exploitants nationaux (Swisslos et LoRo). En revanche, au niveau international il existe une offre de paris comparable à celle offerte pour les évènements sportifs. Pour ces raisons, les « paris sur les e-Sports » seront considérés comme des jeux d'argent dans tous les contextes analysés de la présente enquête.

En conclusion, les jeux de hasard et d'argent considérés comme tels à tous les effets sont les suivants : loteries et jeux de grattage, poker, machines à sous et autres jeux de casino, paris hippiques, paris sportifs et paris sur les e-Sports. Ces jeux seront traités comme des jeux de hasard à part entière dans tous les contextes analysés de la présente enquête. En revanche, **comme les « paris sur les marchés financiers » ne sont pas considérés comme des jeux d'argent par la LJAr, ceux-ci seront exclus de certaines analyses spécifiques**. Cette décision concerne les analyses qui couvrent des situations pertinentes dans le cadre de l'application concrète de la LJAr et le contexte des pratiques de jeu considérées comme telles selon la LJAr (p.ex. dépenses, problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent).

Prévalences à 12 mois des jeux de hasard et d'argent en ligne

Les participant·e·s ont dû indiquer, parmi une liste de huit types de jeux, à quels JHAL ils·elles avaient participé au cours des 12 derniers mois en misant de l'argent réel. La liste de jeux est la suivante :

Figure 2 – Liste de jeux de hasard et d'argent en ligne

1) Jeux de loterie, tirage ou grattage en ligne
2) Poker en ligne
3) Machines à sous en ligne
4) Autres jeux de casino en ligne (p.ex. blackjack, roulette etc.)
5) Paris hippiques en ligne
6) Paris sportifs en ligne
7) Paris sur les compétitions d'e-Sport' ou paris sur les 'virtual sports'
8) Paris sur les marchés financiers (p.ex. Forex)

La figure 3 représente la prévalence des différents JHAL joués au cours des 12 mois précédents l'enquête. Il ressort très clairement qu'une majorité de répondant·e·s rapportaient jouer aux « jeux de loterie, tirage ou grattage en ligne » [87.7%]. En deuxième position se situaient les « paris sportifs », avec 15.1% des participant·e·s ayant indiqué jouer à ce type de jeu. Les autres jeux en ligne arrivent loin derrière : les « machines à sous en ligne » ont été pratiqués par 7.2% des joueur·euse·s de JHAL de notre échantillon, les « paris sur les marchés financiers » par 7.0%, les « autres jeux de casino en ligne » par 5.4%, le « poker en ligne » par 5.2%, les « paris sur les 'e-Sports' » par 2.5% et finalement les « paris hippiques » par 1.4%. Les différences avec l'échantillon de l'enquête 2018 sont décrites dans l'encadré n°2.

Figure 3 – Prévalences à 12 mois des différents types de JHAL [%]: comparaison 2018 [N=1666] – 2021 [N=1395]

Prévalences à 12 mois, par genre et par âge

En observant la distribution des jeux qui ont été pratiqués au cours des 12 mois précédents l'enquête par genre et par âge, des différences significatives sont à relever [figure 4]. Comparées aux hommes, les femmes étaient proportionnellement plus nombreuses à jouer aux « jeux de loterie, tirage ou grattage» [90.9% des femmes contre 86.5% des hommes]. Les hommes, quant à eux, étaient proportionnellement plus nombreux à avoir joué aux « autres jeux de casino » [6.6% des hommes contre 2.7% des femmes], les « paris sportifs » [18.1% contre 7.7%], et les « paris sur les marchés financiers» [8.9% contre 2.5%].

Concernant les différences selon l'âge, les « jeux de loterie, tirage ou grattage » étaient proportionnellement plus pratiqués par les groupes plus âgés [90.5% des personnes de 40-49 ans, 95.9% des personnes de 50-59 ans et 97.8% des personnes de 60+ ans contre 67.8% des 18-29 ans]. En revanche, le « poker », les « machines à sous » et les autres types de paris étaient proportionnellement plus pratiqués par les jeunes de 18 à 29 ans. Il est intéressant de relever également une préférence pour les « machines à sous », les « paris sportifs » et les « paris sur les marchés financiers » par les personnes âgées de 30-39 ans [voir tableau 2 en annexe].

Figure 4 – Distribution des prévalences des JHAL par genre et par âge [N=1395]

Prévalences à 12 mois, distribution du genre et de l'âge pour chaque type de jeu

Pour ce qui concerne la distribution du genre et de l'âge pour chaque type de jeu, plusieurs différences sont à relever [figure 5]. Les hommes étaient majoritaires dans la pratique de tous les types de jeux, mais comme nous l'avons observé dans le chapitre précédent, il y avait des jeux plus masculins que d'autres. Les paris, en général, étaient pratiqués plus particulièrement par des hommes [entre 80.0% et 89.8%]. Au contraire, les « machines à sous » [75.2%] et les « jeux de loterie, tirage ou grattage » [69.9%] étaient pratiqués proportionnellement par moins d'hommes que les autres jeux [voir tableau 3 en annexe].

De manière générale, nous n'avons observé aucun jeu de hasard et d'argent en ligne qui soit majoritairement pratiqué par les femmes : les jeux en ligne semblent tous être l'apanage des hommes.

Concernant l'âge [Figure 5], les « paris hippiques » et les « jeux de loterie, tirage ou grattage » étaient les deux seuls jeux majoritairement pratiqués par les personnes de 40 ans ou plus. Les autres catégories de jeux étaient pratiquées surtout par les personnes de 18 à 39 ans [voir tableau 4 en annexe pour plus de détails].

Figure 5 – Distribution du genre et de l'âge pour chaque type de JHAL

Différences de profil sociodémographique entre les joueur·euse·s des différents jeux

En ce qui concerne le niveau de formation, les « machines à sous » et les « autres jeux de casino » étaient plus pratiqués par les joueur·euse·s ayant une formation primaire ou secondaire, tandis que les « jeux de loterie, tirage ou grattage » et les « paris sur les marchés financiers » étaient plus pratiqués par les joueur·euse·s ayant une formation tertiaire.

En ce qui concerne le statut professionnel, la seule différence statistiquement significative est observable dans le cas des « paris sur les marchés financiers », qui étaient proportionnellement plus pratiqués par les joueur·euse·s en emploi.

Pour ce qui concerne le statut civil, les jeux de « loterie, tirage ou grattage » étaient plus pratiqués par les joueur·euse·s marié·e·s, tandis que les « machines à sous », les « autres jeux de casino », les « paris sportifs », et les « paris sur les marchés financiers » étaient proportionnellement plus pratiqués par les joueur·euse·s célibataires.

En ce qui concerne la région linguistique, aucune différence statistiquement significative n'a été observée.

NOTA BENE : des informations détaillées sur les pratiques en lien avec les différents jeux de hasard et d'argent, ainsi qu'un résumé de tous les résultats principaux détaillés par type de jeu se trouvent dans l'annexe 4.

Trend n°2 : comparaisons des prévalences de jeux à 12 mois entre 2018 et 2021

Pour comprendre l'évolution des pratiques de jeu entre 2018 et 2021, il faut tenir compte de deux facteurs : l'entrée en vigueur en janvier 2019 de la loi sur les jeux d'argents (LJAr) et les mesures adoptées en raison de la pandémie de COVID-19.

En ce qui concerne l'impact de la LJAr sur les pratiques de jeu, le principal changement à prendre en compte est l'autorisation de l'exploitation des jeux de casino en ligne. L'exploitation au niveau Suisse de ces jeux (poker, machines à sous, black jack, etc.), ainsi que leur promotion, étaient interdites lors de la première enquête sur les JHAL menée en 2018. A cette époque, uniquement les jeux de loterie et de grattage ainsi que les paris sportifs et hippiques étaient autorisés en ligne.

En ce qui concerne l'effet de la pandémie, il faut tenir en compte que les 12 mois précédents l'enquête ont été touchés par les mesures adoptées pour contenir la pandémie (limitations d'accès aux lieux, recommandations sanitaires, etc.).

Ces deux évènements peuvent ainsi expliquer une partie importante de l'évolution observée dans le comportement des joueur·euse·s entre 2018 et 2021. Une analyse plus détaillée sera présentée dans le chapitre dédié à l'ouverture du marché et l'effet de la pandémie (voir chapitre 3.2.10).

Concernant les changements observés, une augmentation significative a été observée dans le cas des « jeux de loterie, tirage ou grattage » [de 85.1% à 87.7%] et des « machines à sous » [de 5.0% à 7.2%]. Dans le cas du « poker », l'évolution a été l'inverse [de 8.6% à 5.2%]. Pour tous les autres types de jeux, aucune différence significative n'a été observée.

En comparaison aux données 2018, la distribution homme-femme est restée plutôt similaire en termes de prévalence générale et en termes de prévalence de participation aux différents jeux (aucune différence statistiquement significative n'a été observée).

Concernant l'âge, parmi les joueur·euse·s en 2021, significativement plus de personnes de 50-59 ans [de 23.0% à 29.8%] ont été observées. Pour tous les types de jeux, la seule différence statistiquement significative a été observée au niveau d'une augmentation de la proportion des personnes de 50-59 ans jouant à des « jeux de loterie, tirage ou grattage » [de 25.7% à 32.6%].

3.2.3 Fréquence de la participation aux jeux de hasard et d'argent en ligne

Fréquence de participation, tous types de jeux confondus

Le questionnaire ne présentait pas une question sur la fréquence générale de participation aux jeux de hasard et d'argent en ligne, mais uniquement des questions mesurant la fréquence pour chaque type de jeu. Il a donc été décidé d'opter pour l'utilisation de la fréquence la plus élevée qui a été indiquée pour les différents jeux comme indicateur « proxy » de fréquence de jeu.

Plus de deux joueur·euse·s sur cinq de notre échantillon [40.6%] ont indiqué jouer moins d'une fois par mois, 13.9% une fois par mois, 14.6% quelques fois par mois, 11.0% une fois par semaine, 14.1% plusieurs fois par semaine, 2.5% presque tous les jours et 1.8% tous les jours (tableau 5 en annexe).

En général, presque un·e joueur·euse sur dix [29.9%] pratiquait des jeux de hasard et d'argent en ligne au moins une fois par semaine (joueur·euse·s hebdomadaires), tandis que 70.1% jouaient une fois par mois ou moins souvent (joueur·euse·s occasionnel·le·s). Les différences avec l'échantillon 2018 sont décrites dans l'encadré n°3.

Figure 6 – Distribution de la fréquence de participation à des jeux en ligne [%], selon jeu hebdomadaire versus occasionnel : comparaison 2018 [N=1666] – 2021 [N=1295]

Comme nous pouvons observer dans les résultats présentés dans le tableau 5 (annexe), les femmes jouaient globalement moins souvent que les hommes. En effet, 22.5% d'entre elles jouaient (au moins) hebdomadairement, contre 33.5% des hommes. Concernant l'âge, la prévalence de joueur·euse·s (au moins) hebdomadaires la plus élevée a été observée chez les 50-59 ans [44.6%], tandis que la moins élevée a été observée chez les jeunes de 18-29 ans [24.5%]. A noter que malgré cela, la prévalence la plus élevée de joueur·euse·s quotidien·ne·s s'observe chez les jeunes de 18 à 29 ans [4.4%].

En ce qui concerne le profil sociodémographique en fonction de la fréquence de jeu, pour tous les types de jeux confondus, les joueur·euse·s hebdomadaires [N=1295] étaient principalement des hommes [78.6%], âgé·e·s de 50 à 59 ans [31.3%, contre 14.2% de 18-29 ans, 17.8% de 30-39 ans et 19.1% des 60+ ans], marié·e·s [51.9%, contre 32.0% célibataires, 2.3% veuf·ve·s et 13.7% divorcé·e·s], avec une formation primaire ou secondaire [53.3%, contre 46.5% avec une formation tertiaire].

Fréquence de participation, pour chaque type de jeu

La figure 7 ci-dessous montre la distribution de la fréquence de participation des joueur·euse·s hebdomadaires de notre échantillon aux différents types de jeux. Ainsi, il est possible d'observer que parmi les « jeux de loterie, tirage ou grattage », les « machines à sous », les « autres jeux de casino », les « paris sportifs » et les « paris sur les 'e-Sports' », environs un quart des répondant·e·s ont indiqué jouer à une fréquence d'au moins une fois par semaine. Les joueur·euse·s hebdomadaires étaient légèrement plus nombreux·ses dans le jeu du « poker » [35.5%]. Finalement, les « paris sur les marchés financiers » représentaient le type de jeu avec la majorité de joueur·euse·s hebdomadaires, puisque la répartition entre fréquence de jeu hebdomadaire et occasionnelle était de presque 50-50. Les détails des fréquences de participation pour chaque type de jeu sont à relever dans le tableau 6 en annexe.

Figure 7 – Proportion de joueur·euse·s hebdomadaires par type de jeu [%] : comparaison 2018 [N=1666] – 2021 [N=1314]

NB : les résultats pour les paris hippiques 2018 et 2021, ainsi que les paris sur les e-Sports 2018 ne sont pas représentés dans ce graphique pour cause de N<30 cas.

Trend n°3 : comparaison des fréquences de participation aux jeux entre 2018 et 2021

L'enquête 2021 relève une légère augmentation des personnes ayant indiqué jouer au moins une fois par semaine (de 24.8% à 29.9%). Au niveau des jeux pris séparément, cette augmentation est visible de manière légère dans la majorité des types de jeux. Dans le cas des « autres jeux de casino » et surtout des « paris sur les marchés financiers », l'augmentation de la part des joueur·euse·s hebdomadaires est assez spectaculaire : dans les deux cas la proportion a pratiquement doublé.

Nombre de jeux pratiqués au cours des 12 derniers mois et combinaisons de jeux

La grande majorité des joueur·euse·s de JHAL de notre échantillon ont indiqué avoir joué à un seul type de jeu au cours des 12 derniers mois [79.5%]. Les participant·e·s étaient 14.0% à avoir indiqué jouer à deux types de jeux et 6.5% à avoir joué à trois types jeux ou plus [figure 8].

Figure 8 – Nombre de types de jeux pratiqués au cours des 12 derniers mois [%] : comparaison 2018 [N=1666] – 2021[N=1395]

Concernant le profil sociodémographique, les personnes ayant indiqué jouer à trois types de jeux ou plus étaient plutôt représenté·e·s par des joueur·euse·s hebdomadaires [52.2%], de sexe masculin [87.6%] et d'âge compris entre 18 et 29 ans [40.4%] [voir tableau 7 en annexe]. Au contraire, les joueur·euse·s d'un seul jeu étaient majoritairement occasionnel·le·s [73.1%], légèrement moins masculins [67.6% étaient des hommes] et plus âgé·e·s [48.0% étaient âgé·e·s de 50 ans ou plus].

Le tableau 8 (ci-dessous) décrit les principales combinaisons de jeux pratiquées. La plus grande partie des participant·e·s ont dit jouer uniquement à des « jeux de loterie, tirage ou grattage » [70.3%]. Si l'on considère les combinaisons représentant plus de 1% de l'échantillon, 6.5% combinaient « jeux de loterie, tirage ou grattage » et « paris sportifs », 3.9% jouaient uniquement aux « paris sportifs », et 2.6% jouaient uniquement aux « paris sur les marchés financiers ». La part des joueur·euse·s [12.4%] qui ont répondu jouer à d'autres combinaisons de jeux est assez importante. Cela tend à montrer qu'en général, il n'y a pas de combinaisons de jeux types, mais que les préférences de jeu peuvent fortement varier d'un·e joueur·euse à l'autre. Les différences avec l'échantillon de l'enquête 2018 sont relevées dans l'encadré n°4.

Tableau 8 – Principales combinaisons de jeux (N=1395)

Combinaisons de jeux	Prévalence
Jeux de loterie, tirage ou grattage [uniquement]	70.3%
Jeux de loterie, tirage ou grattage ET paris sportifs	6.5%
Paris sportifs [uniquement]	3.9%
Paris sur les marchés financiers [uniquement]	2.6%
Jeux de loterie, tirage ou grattage ET paris sur les marchés financiers	1.7%
Jeux de loterie, tirage ou grattage ET machines à sous	1.5%
Poker [uniquement]	1.1%
Autres combinaisons	12.4%

Trend n°4 : comparaison du nombre de jeux pratiqués et combinaisons entre 2018 et 2021

En comparaison avec l'enquête menée en 2018, le nombre de personnes ayant indiqué jouer à un seul jeu de hasard et d'argent en ligne au cours des 12 derniers mois est resté plutôt stable [81,4% en 2018 contre 79,5% en 2021]. Des variations peuvent être relevées dans la combinaison des jeux pratiqués. Si la pratique unique de « jeux de loterie, tirage ou grattage » est restée stable, celle des « paris sportifs » ainsi que sa combinaison avec des « jeux de loterie, tirage ou grattage » a diminué. La pratique unique des « paris sur les marchés financiers », quant à elle était plus élevée en 2021, tandis que le « poker en ligne » est passée de 2.1% en 2018 à 1.1% en 2021.

3.2.4 Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères

Contexte et évolution de l'offre de jeux de hasard et d'argent indigène

L'enquête 2021 s'est déroulée après l'entrée en vigueur, en janvier 2019, de la loi sur les jeux d'argents (LJAr), autorisant l'exploitation des jeux de casino en ligne. A partir de juillet 2019, et graduellement, plusieurs maisons de jeu suisses ont été autorisées à ouvrir leurs plateformes de jeu en ligne.

Ces types de jeu de hasard et d'argent en ligne [poker en ligne, machines à sous, blackjack, roulette, etc.] se sont ajoutées à l'offre légale des « jeux de loterie, tirage ou grattage en ligne » et des « paris hippiques et sportifs » proposés par les deux opérateurs nationaux Swisslos et Loterie Romande.

Cette ouverture s'est accompagnée d'un blocage en continu de l'offre étrangère – offre que nous qualifierons dans ce rapport de « offre étrangère » - grâce au blocage par les fournisseurs d'accès Internet nationaux des sites étrangers (IP-blocking)[1]. La procédure administrative pour empêcher l'accès à cette offre étrangère est longue et non systématique, et à l'heure actuelle aucune information sur son efficacité n'est disponible.

Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères, tous types de jeux confondus

En prenant en compte tous les types de jeux, 85.8% des répondant·e·s ont indiqué jouer uniquement à des jeux en ligne sur des sites suisses, 5.6% le faisaient uniquement sur des sites étrangers et 8.7% le faisaient autant sur des sites suisses qu'étrangers. En considérant uniquement les jeux reconnus comme des JHAL par la LJAr et/ou proposés par des sites suisses (donc en excluant les « paris sur les marchés financiers » et les « paris sur les 'e-Sports' »), la part des jeux pratiqués uniquement sur des sites suisses s'élevait à 90.1%, celle des jeux pratiqués autant sur des sites suisses qu'étrangers à 6.5%, et celle des jeux pratiqués uniquement sur des sites étrangers à 3.4% (voir figure 9). Il en ressort donc que bien que l'offre de ces types de jeux soit présente sur des sites suisses, une part de joueur·euse·s utilisaient tout de même des sites étrangers pour pratiquer leurs jeux de prédilection.

[1] Dans le cadre du travail de recodage des réponses des joueur·euse·s, il est intéressant de souligner que, parmi les 94 plateformes étrangères indiquées par les participant-e-s, nous avons répertorié 43 plateformes qui ont pu être accédées par les investigateur-rice-s de l'étude via une connexion internet normale.

Figure 9 – Distribution de la pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères, tous types de jeux confondus (sans « paris sur les marchés financiers et 'e-Sports' ») [%]

Concernant le type de connexion utilisé pour accéder aux sites ou applications, la grande majorité des participant·e·s utilisaient une connexion internet normale ou le réseau de l'opérateur de téléphonie mobile [94.9% de l'échantillon, N=1212]. Par contre, un total de 7.4% d'individus utilisaient (aussi) un système contournant l'IP-blocking pour se connecter aux jeux de hasard et d'argent en ligne [N=98]. Quant aux joueur·euse·s qui ont répondu jouer à des jeux de hasard et d'argent uniquement sur des sites étrangers, la majorité [85.1%] a indiqué se connecter au moyen d'une connexion normale.

En considérant le genre et l'âge, il est possible d'observer que les hommes de notre échantillon étaient plus nombreux que les femmes à jouer au moins partiellement sur l'offre étrangère [11.7% contre 5.2%], et que cette part était la plus élevée chez les 18-29 ans et diminuait ainsi entre les groupes d'âge [19.4% chez les 18-29 ans, 15.6% chez les 30-39 ans, 9.8% chez les 40-49 ans, 4.6% chez les 50-59 ans, 1.9% chez les 60 ans ou plus]. Aucune différence n'est observable en fonction de la région linguistique des répondant·e·s. Le tableau 9 en annexe montre des informations complémentaires.

Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères, pour chaque type de jeu

En se concentrant sur les réponses données pour chaque type de jeu en ligne, on peut observer que les «jeux de loterie, tirage ou grattage» étaient pratiqués quasi uniquement sur des sites ou applications suisses [98.8%]. Un peu plus de trois-quarts des joueur·euse·s de « machines à sous » et « d'autres jeux de casino » utilisaient des sites suisses. Par contre, il apparaît qu'une plus grande proportion de répondant·e·s jouaient sur des sites ou applications étrangères lors de la pratique de « paris sportifs » [10.7% sur des sites suisses et étrangers et 22.3% uniquement étrangers], de « poker en ligne » [8.9% sur des sites suisses et étrangers et 44.4% uniquement étrangers], et de « paris sur les marchés financiers » [5.0% sur des sites suisses et étrangers et 68.3% uniquement étrangers] (voir figure 10). A noter que les données sur les « paris sur les 'e-Sports' » et les « paris hippiques » ne sont pas représentées en raison du petit nombre d'individus y jouant (moins de 30 répondant·e·s).

Le fait que les joueur·euse·s de « paris sur les marchés financiers » utilisaient majoritairement des sites ou applications étrangères n'est pas surprenant au vu du manque de régulation de ces types de jeux en suisse. Par contre, il apparaît qu'une partie des joueur·euse·s de « poker en ligne », de « machines

à sous » et « d'autres jeux de casino » utilisaient encore des sites ou applications étrangères malgré l'ouverture du marché des jeux de casino en ligne suisses en 2019.

Figure 10 – Utilisation de plateformes suisses et/ou étrangères pour chaque type de JHAL [%]

NB : les résultats pour les paris hippiques ainsi que les paris sur les e-Sports ne sont pas représentés dans ce graphique pour cause de N<30 cas.

Trend n°5: comparaison de la pratique de jeu en Suisse versus à l'étranger entre 2018 et 2021

Une comparaison des pratiques de jeu sur des plateformes nationales et/ou étrangères n'est pas possible en raison d'un changement assez important dans les questions entre l'enquête 2018 et 2021. En 2021, les participant·e·s avaient la possibilité d'indiquer s'ils·elles jouaient sur des sites suisses ou étrangers en cas d'oubli des sites ou applications spécifiques utilisés pour la pratique de leurs jeux. En 2018, cette question n'était pas posée.

3.2.5 Préférences pour le jeu en ligne versus terrestre

Jeux en ligne versus terrestres, tous types de jeux confondus

Il a été posé comme question aux joueur·euse·s de JHAL de notre échantillon, s'ils·elles avaient également joué à un jeu de hasard et d'argent en terrestre au cours des 12 derniers mois. Deux tiers de l'échantillon 2021 [66.5%] ont indiqué jouer uniquement en ligne, tandis que 33.5% ont indiqué avoir pratiqué aussi des jeux en terrestre.[2] Parmi les 440 joueur·euse·s ayant également opté pour les jeux terrestres, 30.0% ont indiqué privilégier les JHA sur internet, 49.5% plutôt les JHA hors internet (donc terrestres) et 20.5% ont indiqué jouer autant sur internet que hors internet (voir figure 11). Les différences entre l'échantillon 2018 et 2021 sont décrites dans l'encadré n°6.

Figure 11 – Pratique de jeu uniquement en ligne versus aussi en terrestre [N=1314, %]

Comme mentionné précédemment, la majorité des répondant·e·s ont indiqué jouer à des jeux de hasard et d'argent en ligne uniquement. Cela vaut également lorsque l'on observe la distribution selon le genre, l'âge et la région linguistique.

Toutefois, en considérant les caractéristiques sociodémographiques, les femmes de notre échantillon étaient proportionnellement plus nombreuses à jouer aussi en terrestre que les hommes [31.4% des joueuses contre 30.3% des joueurs]. Concernant l'âge, parmi nos joueur·euse·s, la participation aux jeux terrestres diminuait entre les groupes d'âge à partir des 30-39 ans [40.3% chez les 18-29 ans, 43.5% chez les 30-39 ans, 32.4% chez les 40-49 ans, 29.2% chez les 50-59 ans, 21.8% chez les 60 ans ou plus]. Une différence significative était aussi observable en fonction de la région linguistique : les francophones de notre échantillon sont proportionnellement plus nombreux·ses à jouer aussi à des jeux terrestres [43.0%] par rapport aux autres deux régions linguistiques [31.4% des germanophones et 25.7% des italophones]. Le tableau 10 en annexe propose des informations complémentaires.

Jeux en ligne versus terrestres, pour chaque type de jeu

Les participant·e·s ont été invité·e·s à indiquer, parmi la liste de jeux de la figure 12, auxquels ils·elles avaient joué hors internet/en terrestre au cours des 12 derniers mois. On peut observer, à nouveau, que la grande majorité des jeux de hasard et d'argent se faisaient uniquement en ligne. Toutefois, presque un tiers des joueur·euse·s de « jeux de tirage ou grattage » ont indiqué les pratiquer aussi en

[2] Ces analyses incluent les « paris sur les marchés financiers », car la question pouvait se rapporter à tout type de JHAL.

terrestre [figure 12]. Pour les autres jeux la proportion est nettement plus basse, et touche son minimum dans la pratique des « paris sportifs » [uniquement 9.8% aussi terrestre].

Figure 12 – Distribution de la pratique de jeux de hasard et d'argent uniquement en ligne ou aussi en terrestre, par type de jeu [%]

Trend n°6 : comparaison de la pratique de jeux uniquement en ligne versus aussi en terrestre entre 2018 et 2021.

Par rapport à 2018, la part des personnes ayant indiqué jouer également à des jeux en terrestre (en plus des jeux en ligne) a fortement diminuée, passant de 42,7% en 2018 à 33,5% en 2021. Cette diminution pourrait s'expliquer par l'effet - à court ou moyen terme - des mesures de lutte contre la pandémie de COVID-19. Plus de détail sur ce sujet se trouvent dans le chapitre 3.2.10.

Quant aux préférences liées aux jeux online versus terrestres, la répartition n'a pas significativement changé, exception faite pour les « machines à sous » et les « autres jeux de casino ». Dans ces deux cas, la proportion de joueur·euse·s pratiquant ces jeux uniquement en ligne a nettement augmenté par rapport à l'échantillon de 2018.

3.2.6 Dépenses dans les jeux de hasard et d'argent en ligne

Des 1'314 participant·e·s, il a été possible de récupérer les données sur les dépenses d'un total de 1'277 participant·e·s [97.2% de l'échantillon][3]. Voir le chapitre méthode pour plus d'informations sur cette variable. L'évolution des dépenses par rapport à l'enquête 2018 est décrite dans l'encadré n°7.

Dépenses dans les jeux de hasard et d'argent en ligne, tous types de jeux confondus

En prenant l'ensemble des JHAL (sans les « paris sur les marchés financiers »), les joueur·euse·s de notre échantillon 2021 ont dépensé en moyenne 105.- CHF par mois [199.-CHF en incluant les « paris sur les marchés financiers »] (tableau 11 en annexe).

Figure 13 – Dépenses mensuelles moyennes dans les JHAL (sans et avec les « paris sur les marchés financiers ») [CHF] : comparaison 2018 [N 2018 = 1637] - 2021 [N 2021=1277].

[3] Les dépenses dans les « paris sur les marchés financiers » étaient particulièrement plus élevées que les autres JHAL. Ce type de jeu n'étant pas défini officiellement comme jeu de hasard et d'argent en Suisse, nous avons décidé de le séparer des autres jeux dans les analyses pour les dépenses. Les résultats avec "paris sur les marchés financiers" se trouvent dans les tableaux en annexe.

Le graphique suivant (Figure 14) décrit les dépenses mensuelles moyennes dans les JHAL (sans les « paris sur les marchés financiers) selon le genre et l'âge [Tableau 11 en annexe]. Il est intéressant de relever que les hommes dépensaient en moyenne plus du double que les femmes [128.- CHF contre 49.- CHF pour les femmes]. La tranche d'âge dépensant en moyenne le plus d'argent par mois dans les JHAL était celle de 18-29 ans [162.- CHF], suivie par les 30-39 ans [145.- CHF].

Sans considérer les dépenses dans « les paris sur les marchés financiers », les hommes dépensaient le 86.5% et les femmes le 13.5% du total de l'argent dépensé dans notre échantillon. En ce qui concerne l'âge, les 18-29 ans dépensaient le 26.3%, les 30-39 ans le 24.1%, les 40-49 ans le 18.9%, les 50-59 ans le 19.3% et les 60 ans ou plus le 11.4% du total.

Figure 14 – Distribution des dépenses mensuelles moyennes dans les JHAL (sans les « paris sur les marchés financiers ») au cours des 12 derniers mois, selon le genre et l'âge [CHF]

La figure 15 montre les dépenses mensuelles parmi tous les JHAL selon différents percentiles. Ce graphique indique que 50s% de l'échantillon rapportaient dépenser 25.- CHF ou moins par mois. Le trois-quarts des répondant·e·s ont indiqué dépenser 75.- CHF ou moins par mois [87.- CHF en incluant les « paris sur les marchés financiers »]. Dans l'optique inverse, cela signifie que le 25% des joueur·euse·s dépensant le plus, les dépenses moyennes mensuelles s'élevaient à plus de 75.- CHF par mois. Pour le 10% dépensant le plus, les dépenses s'élevaient à au moins 173.- CHF par mois [260.- CHF avec les « paris sur les marchés financiers »]. Parmi les 5% et 1% des personnes dépensant les plus gros montants, on relève des sommes de respectivement au moins 325.- CHF et au moins 1515.- CHF par mois [600.- CHF et 3745.- CHF avec les « paris sur les marchés financiers »].

Sans considérer les « paris sur les marchés financiers », les dépenses générées par le 50% des joueur·euse·s dépensant le plus d'argent représentaient 95.4% du total des dépenses, les dépenses générées par le 25% des joueur·euse·s dépensant le plus d'argent représentaient 85.9% du total des dépenses, les dépenses générées par le 10% des joueur·euse·s dépensant le plus d'argent représentaient 69.6% du total des dépenses, les dépenses générées par le 5% des joueur·euse·s dépensant le plus d'argent représentaient 58.9% du total des dépenses, les dépenses générées par le 1% des joueur·euse·s dépensant le plus d'argent représentaient 35.2% du total des dépenses.

Figure 15 – Distribution des dépenses mensuelles dans les JHAL au cours des 12 derniers mois [CHF], selon différents percentiles [N=1277]

En tenant compte de la fréquence de participation aux JHAL (Tableau 12 en annexe), ce sont les personnes jouant une fois par semaine ou plus (joueur·euse·s hebdomadaires) qui dépensaient le plus d'argent en moyenne [275.- CHF contre 34.- CHF pour les personnes jouant moins d'une fois par semaine (joueur·euse·s occasionnel·le·s)]. En incluant les « paris sur les marchés financiers », les montants s'élevaient respectivement à 529.- CHF (joueur·euse·s hebdomadaires) et 59.- CHF (joueur·euse·s occasionnel·le·s). En général, les joueur·euse·s hebdomadaires de notre échantillon dépensaient près du trois-quart (76.9%) des dépenses moyennes mensuelles totales de tout·es les joueur·euse·s [79.2% en incluant les « paris sur les marchés financiers »].

En considérant le nombre de jeux pratiqués, les personnes jouant à trois jeux ou plus dépensaient en moyenne 605.- CHF [894.-CHF en incluant les « paris sur les marchés financiers »], les personnes jouant à un jeu dépensaient en moyenne 46.-CHF et ceux jouant à deux jeux 176.-CHF [116.-CHF et 311.- CHF en incluant les « paris sur les marchés financiers »] (voir tableau 13 en annexe). Au total,

41.3% des dépenses étaient générées par les joueur·euse·s jouant à trois jeux ou plus, 24.6% par ceux et celles jouant à deux jeux et 34.1% par ceux et celles jouant à un seul jeu.

Dépenses dans les jeux de hasard et d'argent en ligne, pour chaque type de jeu

Une analyse des dépenses pour chaque type de jeu montre des différences de moyennes considérables (Tableau 14 en annexe). Ainsi, la moyenne des jeux de « loterie, tirage ou grattage » se situait à 61.- CHF, celle des « paris sportifs » à 100.- CHF, celle du « poker en ligne » à 152.- CHF, celle des « machines à sous » à 174.- CHF, celle des « autres jeux de casino » à 178.- CHF et finalement de loin la plus élevée, celle des « paris sur les marchés financiers » à 1434.- CHF (figure 16)[4]. Ces sommes très élevées s'expliquent par des sommes maximales généralement plus élevées [dépense mensuelle maximale =19'500.- CHF].

Figure 16 – Dépenses mensuelles moyennes, par type de JHAL [CHF]

En général, les « paris sur les marchés financiers » ont contribué à 48.5% des dépenses mensuelles totales de l'échantillon, bien qu'ils ne représentaient que 7.0% des JHAL de l'enquête. Ils étaient suivis par les jeux de « loterie, tirage ou grattage » [26.9%], les « paris sportifs » [7.1%], les « machines à sous » [6.4%], les « autres jeux de casino » [4.6%], le « poker » [3.8%], les « paris sur les e Sports » [1.3%] et les « paris hippiques » [1.1%]. Quand on ne considère pas les « paris sur les marchés financiers » dans la contribution des dépenses, il apparaît que ce sont les « jeux de loterie, tirage ou grattage » qui ont le plus contribué aux dépenses totales [52.2%], suivi par les « paris sportifs » [14.4%], les « machines à sous » [12.3%], les « autres jeux de casino » [8.9%], le « poker » [7.5%], les « paris sur les e-Sports » [2.6%] et les « paris hippiques » [2.2%].

[4] Au vu du nombre réduit de joueur·euse·s de « paris hippiques » et « paris sur des e-Sports » les dépenses moyennes de ces deux catégories de jeux ne sont pas présentées dans le texte, mais se trouvent uniquement dans les annexes.

Dépenses selon pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères

Une comparaison des dépenses mensuelles selon la pratique de jeux de hasard et d'argent sur des sites suisses ou étrangers montre que les répondant·e·s utilisant autant des sites suisses qu'étrangers pour jouer aux JHAL dépensaient en moyenne plus que les répondant·e·s utilisant uniquement des sites suisses [449.- CHF contre 72.- CHF], et plus que les répondant·e·s utilisant uniquement des plateformes étrangères [123.- CHF par mois] (Tableau 15 en annexe).

Globalement, les joueur·euse·s utilisant uniquement des sites ou applications suisses contribuaient à la majorité des dépenses totales de l'échantillon [58.6%, sans les « paris sur les marchés financiers »]. Les personnes pratiquant leurs jeux autant sur des sites suisses qu'étrangers contribuaient à 37.3% des dépenses totales et celles jouant uniquement sur des sites étrangers y contribuaient à 4.2%.

Dépenses dans des jeux terrestres et dépenses totales

Les répondant·e·s ayant indiqué jouer également à des jeux terrestres ont pu indiquer combien ils·elles avaient dépensé au cours du dernier mois dans cette pratique de jeu. Parmi ces personnes, 412 ont été capables d'estimer combien elles avaient dépensé dans les JHA terrestres au cours du dernier mois : la médiane était de 20.- CHF par mois et la moyenne se trouvait à 48.- CHF (N=412 ; écart type : 98).

Afin de comparer les dépenses selon la pratique de jeu (en ligne et / ou terrestre), les dépenses dans les jeux en ligne et dans les jeux terrestres ont été additionnées. Ainsi, il est intéressant de relever une différence quant à la moyenne des dépenses mensuelles de ces deux pratiques de jeu (figure 17). Les répondant·e·s ayant indiqué jouer en ligne mais aussi à des jeux terrestres dépensaient en moyenne un total de 201.- CHF contre 76.- CHF pour les joueur·euse·s uniquement en ligne. En incluant les « paris sur les marchés financiers », les répondant·e·s jouant en ligne uniquement dépensaient 166.- CHF contre 304.- CHF pour les personnes jouant également à des jeux hors internet (tableau 16 en annexe).

Figure 17 – Dépenses moyennes des jeux en ligne et/ou terrestres et dépenses totales des jeux de hasard et d'argent en CHF [avec et sans « paris sur les marchés financiers »]

Trend n°7: comparaison des dépenses moyennes entre 2018 et 2021

Pour l'ensemble des JHA en ligne (sans les « paris sur les marchés financiers »), les dépenses moyennes reportées par les répondant·e·s dans les deux études études étaient de 92.- CHF en 2018 et 105.- CHF en 2021. En considérant les « paris sur les marchés financiers » la différence était encore plus marquée : 116.- CHF en 2018 et 199.- en 2021.

Sans considérer les dépenses dans « les paris sur les marchés financiers », une différence significative dans les dépenses moyennes est observable chez les hommes [105.- CHF en 2018 et 128.- CHF en 2021], chez les 18-29 ans [145.- CHF en 2018 et 162.- CHF en 2021], les 30-39 ans [83.- CHF en 2018 et 145.- CHF en 2021] et les 60 ans ou plus [77.- CHF en 2018 et 92.- CHF en 2021]. Les autres différences ne sont pas significatives.

Concernant les dépenses moyennes dans les différents types de jeux, aucune différence significative n'est observable entre 2018 et 2021 pour les jeux de « loterie, tirage ou grattage » et le « poker ». En revanche, des différences significatives sont observables pour les « machines à sous » [2018 : 127.- CHF ; 2021 : 174.- CHF], les « autres jeux de casino » [2018 : 87.- CHF ; 2021 : 178.- CHF], les « paris sportifs » [2018 : 83.- CHF ; 2021 : 100.- CHF] et les « paris sur les marchés financiers » [2018 : 510.- CHF ; 2021 : 1434.- CHF]. Pour les « paris hippiques » et les « paris sur les 'e-Sports' » les données ne sont pas suffisantes pour tirer des conclusions sur l'évolution des pertes moyennes.

Sans considérer les « paris sur les marchés financiers », la contribution aux dépenses mensuelles totales de JHAL est plus élevée en 2021 pour les « machines à sous » [6.9% en 2018 et 12.3% en 2021] et les « autres jeux de casino » [4.9% en 2018 et 8.9% en 2021]. Elle est restée stable pour les « paris sportifs » [14.5% en 2018 et 14.4% en 2021], était fortement inférieure pour le « poker » [14.7% en 2018 et 7.5% en 2021] et légèrement inférieure pour les jeux de « loterie, tirage ou grattage » [56.4% en 2018 et 52.2% en 2021]. Pour les « paris hippiques » et les « paris sur les 'e-Sports' » les données ne sont pas suffisantes pour tirer des conclusions sur l'évolution des contributions aux dépenses moyennes.

Concernant les dépenses moyennes effectuées en ligne, mais aussi en terrestre (sans les « paris sur les marchés financiers »), les dépenses moyennes des joueur·euse·s de nos échantillons sont légèrement plus basses en 2021 par rapport à 2018 [136.- CHF en 2018 et 119.- CHF en 2021]. En comparant séparément les joueur·euse·s pratiquant des jeux uniquement en ligne ou aussi en terrestre, en 2021 par rapport à 2018, les résultats montrent des dépenses moyennes plus élevées pour les joueur·euse·s « en ligne uniquement » [70.- CHF en 2018 et 76.- CHF en 2021] et plus basses pour les joueur·euse·s « en ligne et en terrestre » [219.- CHF en 2018 et 201.- CHF 2021].

3.2.7 *Les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en ligne*

Problem Gambling Severity Index (PGSI)

Le Problem Gambling Severity Index (PGSI) est composé de 9 questions qui sont notées de 0 à 3 (voir tableau 17 en annexe pour les résultats détaillés des questions). La somme des résultats aux questions peut donc aller de 0 à 27. Sur la base de ce score les joueur·euse·s sont classé·e·s selon des profils de risque : avec un score de 0 le joueur ou la joueuse est classé·e comme « non problématique », avec un score de 1 à 2 comme à « faible risque », de 3 à 7 comme joueur·euse à « risque modéré » et avec un score de 8 ou plus comme « joueur·euse problématique » (Ferris & Wynne, 2001). Cette cotation a été ensuite évaluée et plusieurs auteur·ice·s ont proposé de modifier le score de la catégorie "risque modéré" en portant le minimum de 3 à 5 (Currie et al., 2010 ; Williams et Volberg, 2014). Dans ce rapport, nous utiliserons cette version du score ; les profils de risques sont donc les suivants : 0 = « non problématique », 1-4 = « faible risque », 5-7 « risque modéré », 8+ = « joueur·euse problématique »[5]. Les différences avec les données de l'enquête 2018 se trouvent dans l'encadré n°8.

Problèmes de jeux, tous types de jeux confondus

Sur la base des réponses données au PGSI (et sans considérer les joueur·euse·s jouant uniquement à des « paris sur les marchés financiers »), le trois-quarts des répondant·e·s ne présentaient pas de problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent. Une personne sur cinq présentait un faible risque [19.6%], 1.4% un risque modéré et 5.2% de l'échantillon étaient classés comme problématiques [Figure 17]. Les résultats incluant les « paris sur les marchés financiers » ne varient que de manière minime (voir tableau 18 en annexe).

Figure 17 – Répartition des joueur·euse·s de JHAL, par catégorie de risque du PGSI [%] : comparaison 2018 - 2021

[5] Au vu de la particularité des joueur·euse·s de « paris sur les marchés financiers » (voir encadré en introduction), les analyses suivantes excluent ce type de jeu. Néanmoins, les résultats avec et sans « paris sur les marchés financiers » sont décrits dans les tableaux en annexe.

NOTA BENE : En raison du niveau élevé de problèmes rencontrés par le groupe de joueurs à risque modéré selon la cotation "5 points ou plus", le groupe « à risque modéré » et le groupe « problématique » seront traités comme un seul groupe dans les chapitres suivants.

En comparant les profils de risque de nos participant·e·s selon les caractéristiques sociodémographiques, nous pouvons observer que la proportion d'hommes et de femmes par groupe de risque ne varie que très faiblement. En ce qui concerne l'âge, on peut observer par contre de nettes différences. Les jeunes entre 18 et 29 ans représentaient uniquement 13.0% des joueur·euse·s « non problématiques », mais presque la moitié [49.4%] des joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques ». A l'inverse, les personnes de 50 à 59 ans représentaient un tiers des joueur·euse·s « non problématiques » et un·e joueur·euse sur 10 « à risque modéré ou problématiques » (voir tableau 19 en annexe).

En considérant les caractéristiques sociodémographiques par catégorie de risque, il n'y a pas de différences significatives des catégories de risque PGSI entre les femmes et les hommes de notre échantillon. Par contre, en prenant la distribution des profils de risque des joueur·euse·s de JHAL selon le PGSI par âge, on peut voir que le nombre de personnes montrant un risque modéré ou problématique diminue entre les groupes d'âge. En effet, si 18.8% des jeunes de 18 à 29 ans présentaient un score PGSI de risque modéré ou problématique, cette prévalence baisse à 9.8% chez les 30-39 ans, à 4.2% chez les 40-49 ans, à 2.1% chez les 50-59 ans et à 0.6% chez les 60 ans ou plus (voir Figure 18 et tableau 20 en annexe).

Figure 18 – Catégorie de risque du PGSI des joueur·euse·s de JHAL, selon le genre et l'âge [sans « paris sur les marchés financiers »]

Concernant la répartition des profils de risque des joueur·euse·s de JHAL selon le PGSI en fonction de la fréquence de pratique de jeu hebdomadaire ou occasionnelle, les joueur·euse·s hebdomadaires étaient proportionnellement plus nombreux et nombreuses à avoir un score PGSI à risque modéré ou problématique en comparaison des joueur·euse·s occasionnel·le·s [11.4% contre 4.6%].

En termes de profil sociodémographique, les joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » de notre échantillon étaient pour trois quarts des hommes [75.3%], pour presque la moitié âgé·e·s de 18 à 29 ans [49.4%] et pour un quart âgé·e·s de 30 à 39 ans [25.9%]. Presque sept sur dix étaient en emploi [69.8%], presque trois quarts avaient une formation primaire ou secondaire [62.4%], un peu plus de la moitié était célibataire [55.8%] et presque la moitié avait un salaire mensuel inférieur à 6'000.- CHF [48.8%]. Aucune différence significative n'est observable au niveau de la région linguistique.

Réponses aux questions du PGSI

Il est intéressant de relever également dans ce chapitre, quelles étaient les questions du PGSI qui sont plus souvent reportées par les joueur·euse·s (tableau 21 et 22 en annexe). En tenant compte de tous les profils de risque confondus [N=1280], la question avec la prévalence la plus élevée était "*Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?*" [19.4%], suivie par la question "*Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?*" [12.3%].

En prenant en compte les réponses par type de profil PGSI (figure 19), nous pouvons observer que parmi les personnes avec profil de risque faible, la fréquence la plus élevée a été relevée pour la question "*Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?*" [65.7%], suivie de la question " *Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?"* [31.5%]. De même parmi les personnes avec profil de risque modéré ou problématique, la question avec la plus haute prévalence était "*Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?"* [97.6%], suivie par "*Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?*" [92.9%]. Ce n'est que à partir de la troisième question que nous pouvons observer une différence dans la hiérarchie des réponses entre joueur·euse·s à risque faible ou à « risque modéré ou problématiques ».

Dès lors, les deux questions abordant les difficultés financières "*Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer?"* et "*Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières, à vous ou à votre entourage?"* ne faisaient pas partie des questions les plus fréquemment cochées.

Figure 19 – Prévalence des réponses aux neuf questions composant le PGSI, selon catégorie de risque

Problèmes de jeux, pour chaque type de jeu

La Figure 20 présente la distribution des trois groupes de risque du PGSI en fonction des jeux pratiqués au cours des 12 mois précédents l'enquête (voir tableau 23 en annexe). En comparaison aux autres jeux, significativement moins de joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » sont observé·e·s parmi les répondant·e·s ayant indiqué jouer à des jeux de « loterie, tirage ou grattage » [4.9%]. Au contraire, une part plus importante de joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » se trouvaient parmi les répondant·e·s ayant indiqué jouer à des jeux de « poker en ligne » [32.4%], de « machines à sous » [27.5%] ou de « paris sur les marchés financiers » [27.1%].

Figure 20 – Répartition des profils de risque selon le PGSI, par type de jeu pratiqué : comparaison 2018 - 2021

NB : les résultats pour les paris hippiques ainsi que les paris sur les e-Sports ne sont pas représentés dans ce graphique pour cause de N<30 cas.

Du point de vue de la santé publique, il est important de considérer aussi quels sont les jeux pratiqués par la plus grande partie des joueur·euse·s excessif·ves (voir tableau 24 en annexe). Selon cette perspective, et comme on peut l'observer dans la figure 21, les jeux les plus pratiqués par les joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » étaient les jeux de « loterie, tirage ou grattage » [60.2%], les « paris sportifs » [37.2%], suivis par les « machines à sous » [29.8%]. Cela ne signifie pas que ces jeux sont la cause des problèmes, mais qu'ils y participent potentiellement.

Figure 21 – Jeux pratiqués par les joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques [N=93].

Un résultat contre-intuitif : bien que sur l'ensemble des joueur·euse·s de jeux de « loterie, tirage ou grattage » seulement 4.9 % puissent être classé comme des joueur·euse·s à « risque modéré ou problématique », il ne faut pas perdre de vue que ces jeux ont été pratiqués par 87.7 % des joueur·euse·s de notre échantillon. Ainsi, en termes absolus, ces 4.9 % de joueur·euse·s représentent la majorité des joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques ».

Problèmes de jeu selon la pratique de jeux sur des plateformes suisses ou étrangères

Sans tenir compte des « paris sur les marchés financiers et les 'e-Sports' », 2.2% des joueur·euse·s non problématiques de notre échantillon utilisaient uniquement des sites étrangers pour leur pratique de jeu de hasard et d'argent contre 9.7% des joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques ». De même, en comparaison des personnes non problématiques, une proportion relativement faible de personnes « à risque modéré ou problématiques » utilisait uniquement des sites suisses [59.7% contre 94.1%] (Tableau 25 en annexe).

Problèmes de jeu selon la pratique de jeu en ligne versus terrestre

Comme décrit auparavant, 66.5% de l'échantillon ont indiqué jouer aux jeux de hasard et d'argent uniquement en ligne et 33.5% ont indiqué le faire également en terrestre. Parmi les joueur·euse·s « non problématiques », 71.0% jouaient uniquement en ligne et 29.0% combinaient les jeux en ligne avec les jeux terrestres. En revanche, dans les groupes « à faible risque » et « à risque modéré ou problématiques » presque la moitié combinait une pratique terrestre à une pratique en ligne [respectivement 47.0% et 47.1%] (voir figure 22).

Figure 22 – Distribution de la pratique de jeu en ligne uniquement versus aussi en terrestre selon le score PGSI [sans les paris sur les marchés financiers]

Problèmes de jeu et dépenses

Des différences sont observables entre les différentes catégories du score du PGSI et les dépenses mensuelles moyennes (voir tableau 26 en annexe). Sans tenir compte des « paris sur les marchés financiers », on peut observer qu'au total, ce sont les répondant·e·s « à risque modéré ou problématiques » qui dépensaient le plus d'argent avec une moyenne de 520.- CHF par mois. Parmi les joueur·euse·s à « risque faible », cette moyenne s'élevait à 285.- CHF et à 75.- CHF parmi les joueur·euse·s « non problématiques ».

Au total, les joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » dépensaient le 23.1% du total (en étant 6.6% des joueur·euse·s), les joueur·euse·s à « faible risque » dépensaient 39.2% (en étant 19.6% des joueur·euse·s) et les joueur·euse·s « non problématiques » dépensaient 37.7% du total (en étant 73.7% des joueur·euse·s).

Seuils financiers et dépistage des joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques

Dans le cadre du dépistage des joueur·euse·s en ligne souffrant de possibles problèmes en lien avec leur pratique de jeu, le critère financier représente souvent le critère privilégié. En considérant les dépenses dans les JHAL (paris sur les marchés financiers exclus), les analyses montrent qu'uniquement 2.5% des joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » de notre échantillon dépensaient 2'000 CHF ou plus par mois. En considérant un seuil de 1'000 CHF, ils·elles étaient 8.5%

des joueur·euse·s à l'atteindre. Avec un seuil de 500 CHF, ils·elles seraient 22.5% des joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » à être détecté·e·s.

Problèmes de jeu et croyance dans les capacités personnelles à gagner

Il a été demandé aux participant·e·s d'indiquer, pour les jeux de « poker en ligne », de « paris hippiques », de « paris sportifs », de « paris sur les 'e-Sports' » et de « paris sur les marchés financiers », s'ils·elles pensaient que la possibilité de gagner dépendait davantage de leurs capacités personnelles ou de la chance. Le jeu pour lequel les capacités personnelles étaient indiquées le plus souvent par les répondant·e·s était le « poker en ligne » [38.3% contre 14.8% pour les « paris sportifs »]. En revanche, en ce qui concerne les « paris sportifs » et les « paris sur les 'e-Sports' », les joueur·euse·s semblaient plutôt mettre leur chance de gagner sur le compte de la chance et moins sur leurs capacités personnelles [37.6% et 38.7% contre 14.8% et 24.2%] (figure 23).

Figure 23 – Croyances sur les possibilités de gagner reposant sur les capacités personnelles, la chance ou les deux [%]

Le tableau 27 (en annexe) montre que pour le « poker », les « paris sportifs » et les « paris sur les marchés financiers », les dépenses moyennes étaient plus élevées pour les joueur·euse·s qui ont répondu que le résultat dépendait surtout de leurs capacités personnelles.

En prenant en considération le risque du PGSI, il est possible de relever des différences significatives uniquement pour les joueur·euse·s de « paris sportifs » : parmi les joueur·euse·s de « paris sportifs » pensant que leurs possibilités de gagner reposent sur leurs capacités, 50% avaient un profil de risque modéré à problématique, contre 23.3% un profil de risque faible et 26.7% un profil de risque non problématique [N=197].

Problèmes de jeu et exclusions de jeux dans les casinos suisses

Les participant·e·s ont été invité à indiquer s'ils·elles étaient sous le coup d'une exclusion de jeu dans les casinos en Suisse (de manière volontaire ou administrative). En comparant les trois profils de risque du PGSI, il apparaît que 29.8% des joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » étaient exclus des jeux en Suisse. À l'inverse, 22.2% des joueur·euse·s ayant indiqué être sous le coup d'une exclusion présentaient un profil de risque « non problématique ou à faible risque ». (Tableau 28 et 29 en annexe).

A propos des répondat·e·s exclues, des détails sont intéressants à souligner. Premièrement, 19 des 32 personnes exclues de notre échantillon ont demandé eux·elles-mêmes d'être exclu·e·s des jeux. Deuxièmement, des 19 personnes exclues dont on connait l'origine des jeux pratiqués, 8 ont répondu avoir joué en Suisse, 7 en Suisse et à l'étranger, 4 uniquement à l'étranger. Malheureusement il n'est pas possible de savoir si la pratique des jeux sur des plateformes suisses a été antécédente à l'exclusion ou s'ils·elles pratiquaient ces jeux en utilisant un compte au nom d'une autre personne.

Type d'appareil utilisé pour jouer et problèmes de jeu

Les joueur·euse·s de JHAL ont pu indiquer, de manière non-exclusive, sur quel(s) type(s) d'appareil(s) ils·elles se connectaient sur internet pour jouer aux jeux d'argent et de hasard. Il se trouve qu'une majorité des participant·e·s ont répondu utiliser leur ordinateur [61.6%], la moitié a répondu utiliser leur téléphone mobile [50.1%] et une minorité a indiqué utiliser leur tablette tactile [15.2%]. L'utilisation de téléphone mobile est significativement associée au comportement de jeu « à risque modéré ou problématique ». Il est intéressant de relever que parmi les répondant·e·s ayant un score PGSI de risque modéré ou problématique, la majorité [64.9%] utilisait leur téléphone mobile pour jouer à ces jeux. Par contre, les répondant·e·s avec un score PGSI non problématique utilisaient majoritairement leur ordinateur.

Figure 24 – Type d'appareil utilisé pour se connecter à internet et jouer à des jeux d'argent et de hasard, selon le score du risque PGSI [tous jeux confondus]

Trend n° 8 : comparaison des profils de risque selon le PGSI entre 2018 et 2021

Dans l'échantillon de joueur·euse·s de 2021 on observe une prévalence plus élevée de joueur·euse·s « non problématiques » [70.3% en 2018 et 73.7% en 2021], mais aussi de joueur·euse·s « problématiques » [2.3% en 2018 et 5.2% en 2021]. En prenant l'ensemble des joueur·euse·s « à risque modéré » et « problématiques », leur proportion passe de 4.4% en 2018 à 6.6% en 2021.

Une différence significative de la prévalence de comportement « à risque modéré ou problématique » entre 2018 et 2021 est observable chez les hommes [4.7% en 2018 et 7.1% en 2021], ainsi que chez les 18-29 ans [12.0% en 2018 et 18.8% en 2021] et les 30-39 ans [5.1% en 2018 et 9.8% en 2021].

Concernant la prévalence des profils de risque selon le type de jeu, une augmentation entre les deux enquêtes de la part des joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » est observable pour le « poker » [de 13.2% à 32.4%], et dans les « paris sur les marchés financiers » [de 9.9% à 27.1%].

Enfin, pour ce qui concerne la part des dépenses moyennes mensuelles attribuables aux différentes catégories de joueur·euse·s, en 2021 celle-ci est plus élevée pour les « non problématiques » [33.1% en 2018 et 37.7% en 2021] et plus basse pour les joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » [28.7% en 2018 et 23.1% en 2021]. Cette différence est explicable par la dépense moyenne mensuelle des joueur·euse·s « non problématiques » et « à faible risque » qui est bien plus élevée en 2021 par rapport à 2018.

3.2.8 Perception de l'impact des jeux de hasard et d'argent sur la qualité de vie

Les participant·e·s ont été invité·e·s à indiquer si les JHAL avaient eu un impact sur différentes sphères de leur vie au cours des 12 derniers mois. Le tableau 30 (en annexe) recense ces sphères et leurs réponses (pour tous les jeux confondus). On peut y observer que pour toutes les sphères de vie, une majorité de participant·e·s ont indiqué ne percevoir aucun impact lié à leur pratique de JHAL. En comparaison aux autres sphères de vie, l'impact des JHAL sur les finances a été perçu négativement par 14.2% des joueur·euse·s [contre moins de 5% pour chacune des autres sphères]. De manière intéressante, 8.8% des répondant·e·s ont au contraire indiqué percevoir un impact positif des JHAL sur leurs finances.

Il est intéressant de noter que lorsque l'on considère les réponses en fonction de la catégorie de risque PGSI, on constate que pour le groupe des joueur·euse·s sans problèmes, l'impact est généralement neutre (ni positif ni négatif), mais que l'impact commence à se manifester dans le groupe des joueur·euse·s à faible risque, et devient beaucoup plus prononcé dans le groupe des joueur·euse·s à « risque modéré ou problématiques ».

Dans la Figure 24 on peut observer que malgré un score élevé au PGSI, pour presque toutes les sphères, la prévalence de joueur·euse·s ayant indiqué un effet positif du jeu est plus élevée que ceux et celles ayant indiqué un effet négatif. Particulièrement frappant sont les catégories « ma santé mentale » [45.7%] et « mes tâches quotidiennes » [43.8%]. La seule sphère pour laquelle la proportion de joueur·euse·s percevant un impact négatif étaient plus grande de celle percevant un impact positif était la sphère spécifique aux finances [resp. 42.5% et 33.8%].

Figure 24 – Impact du jeu sur différentes sphères de la vie, parmi les joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques

3.2.9 Connaissance des possibilités d'aide et de soutien

Parmi les participant·e·s de l'échantillon 2021 [N=1314], 32.6% indiquaient ne pas connaître les possibilités d'aide et de soutien concernant les problèmes de jeux de hasard et d'argent. Bien que 67.4% des joueur·euse·s ont dit connaître ces possibilités, 65.2% ont indiqué ne jamais y avoir fait recours et 1.9% ont indiqué avoir bénéficié d'aide et de soutien contre leurs problèmes de jeux ou ceux d'un·e proche (voir figure 25).

Figure 25 – Connaissance des possibilités d'aide et de soutien concernant les problèmes de jeux de hasard et d'argent [N=1'314]

Au niveau des données sociodémographiques, seule la région linguistique est associée à une différence significative de ces connaissances. Ainsi, 79.4% des personnes provenant du Tessin connaissaient des possibilités d'aide et de soutien, contre 72.5% en Suisse romande et 63.7% en Suisse alémanique [N=1314].

Le tableau 31 (en annexe) décrit la connaissance des possibilités d'aide et soutien selon la répartition de la pratique de jeu en Suisse versus à l'étranger. Parmi les joueur·euse·s ne connaissant pas l'offre d'aide et de soutien, 92.4% disaient jouer uniquement sur des sites Suisses, 2.7% disaient jouer uniquement sur des sites étrangers et 4.9% jouaient autant sur des sites Suisses qu'étrangers.

Concernant le lien entre jeux pratiqués et connaissances de l'offre d'aide et de soutien, on peut observer dans la Figure 26 que des différences existent : si parmi les joueur·euse·s de « machines à sous » et des « autres jeux de casinos » 15.8% et 16.2% respectivement indiquaient ne pas connaître l'offre, parmi les joueur·euse·s de jeux de « loterie, tirage ou grattage » la méconnaissance touchait presque un·e joueur·euse sur trois [33.6%].

Figure 26 – Méconnaissance des possibilités d'aide et de soutien concernant les problèmes de jeux de hasard et d'argent, par type de jeu

NB : les résultats pour les paris hippiques ne sont pas représentés dans ce graphique pour cause de N<30 cas.

En prenant en considération les connaissances des possibilités d'aide et de soutien selon le profil de risque du PGSI, on ne peut observer aucune différence statistiquement significative entre les répondant·e·s non problématiques, à faible risque ou à risque modéré ou problématique.

Trend n° 9 : évolution de la connaissance des possibilités d'aide et de soutien concernant les problèmes de jeux de hasard et d'argent entre 2018 et 2021

En 2021, on observe dans notre échantillon de joueur·euse·s une prévalence significativement plus basse de joueur·euse·s ayant indiqué ne pas connaître l'offre d'aide et de soutien concernant les problèmes de jeu [en 2018 : 37.7% ; en 2021 : 32.6%].

Concernant la proportion qui a déclaré avoir fait recours à cette offre – pour soi-même ou un· proche – nous n'observons aucune différence significative [en 2018 : 2.0% ; en 2021 : 2.2%].

3.2.10 Evolution du contexte des joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne entre 2018 et 2021

L'échantillon de l'enquête eGames II en 2021 a connu d'importantes différences contextuelles par rapport à l'échantillon de l'enquête eGames I en 2018. Notamment, la nouvelle loi sur les jeux d'argents (LJAr) est entrée en vigueur en janvier 2019. Dès lors, les participant·e·s de l'enquête 2021 ont eu la possibilité de jouer légalement à des jeux de casino suisses en ligne, en plus des « jeux de loterie, tirage ou grattage », des « paris hippiques » et des « paris sportifs » déjà autorisés en 2018.

Également, 2020 a été marqué par le début de la pandémie COVID avec une première période de semi-confinement (16 mars 2020), ayant empêché nombres de joueur·euse·s de JHA de pratiquer leurs jeux en « terrestre ». L'étude de eGames II se situe donc dans la période touchée par ces mesures.

Ces deux facteurs contextuels peuvent avoir impacté les comportements de jeu des participant·e·s de l'échantillon 2021, ce pourquoi des questions spécifiques leur ont été posées dans les questionnaires.

Impact du semi-confinement sur les comportements de jeux

Il a été demandé, pour chaque type de jeu, si le premier semi-confinement du 16 mars 2020 avait eu un impact sur la fréquence de participation aux JHAL, sur les dépenses ainsi que sur le temps consacré aux JHAL. Les résultats complets se trouvent dans le tableau 32 (en annexe).

Il est possible de voir, qu'une partie des répondant·e·s de l'enquête 2021 ne dépensait pas d'argent en ligne avant la pandémie. Il s'agissait de 3.3% des joueur·euse·s de « loterie, tirage ou grattage », de 10.1% des joueur·euse·s de « machines à sous », de 15.0% des joueur·euse·s « d'autres jeux de casino », de 4.6% des joueur·euse·s de « paris hippiques », de 5.7% des joueur·euse·s de « paris sportifs », de 12.1% des joueur·euse·s de « paris sur les 'e-Sports' » et finalement de 6.8% des joueur·euse·s de « paris sur les marchés financiers ». Dès lors, il semblerait que les « machines à sous », les « autres jeux de casino » et les « paris sur les 'e-Sports' » aient plus particulièrement attiré de nouveaux et nouvelles joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne suite au semi-confinement.

La fréquence de participation aux JHAL n'a pas été affectée par la pandémie de COVID-19 pour une majorité des joueur·euse·s de JHAL, cela plus particulièrement à 83.8% pour les jeux de « loterie, tirage ou grattage », 66.7% pour les « paris sportifs » et 61.5% pour les « autres jeux de casino ». En revanche, une augmentation importante de la fréquence a été observée par les joueur·euse·s de notre échantillon de « machines à sous » [28.3%], « d'autres jeux de casino » [17.3%] et de « paris sur les marchés financiers » [34.1%]. Quant aux « paris hippiques » [27.1%] et « paris sur les 'e-Sports' » [27.7%], les joueur·euse·s ont plutôt indiqué une diminution de leur fréquence de participation aux jeux.

Concernant les dépenses aux JHAL, à nouveau, une majorité de répondant·e·s ont indiqué ne pas avoir été affecté·e·s par la pandémie de COVID-19 (tableau 33, en annexe). Il s'agit surtout de 86.2% des joueur·euse·s de « loterie, tirage ou grattage », de 69.2% des joueur·euse·s de « paris sportifs », de 64.5% des joueur·euse·s de « machines à sous » et de 62.9% des joueur·euse·s de « paris sur les marchés financiers ». Une augmentation des dépenses a été relevée par les personnes jouant aux « machines à sous », aux « autres jeux de casino » et aux « paris sur les marchés financiers » [27.5%, respectivement 28.2% et 31.3%]. Et au contraire, une diminution plus importante des dépenses a été relevée par les personnes jouant aux « paris hippiques » et aux « paris sur les 'e-Sports' » [40.3% et 40.9%].

Concernant le temps consacré aux JHAL, le premier semi-confinement n'a pas eu d'effet pour la majorité des répondant·e·s dans les jeux de « loterie, tirage ou grattage » [88.3%] et les « autres jeux de casino » [64.5%] (tableau 34, en annexe). On peut relever néanmoins une augmentation importante pour les personnes jouant au « poker en ligne » [24.5%], aux « machines à sous » [31.7%], aux « autres jeux de casino » [24.0%] et aux « paris sur les marchés financiers » [33.9%]. Au contraire, le premier semi-confinement a eu tendance à diminuer le temps de jeux des personnes jouant aux « paris hippiques » [47.2%], aux « paris sportifs » [47.2%] et aux « paris sur les 'e-Sports' » [34.6%].

De manière globale, on observe donc que la pandémie de COVID-19 semble avoir eu un impact particulier sur les joueur·euse·s de notre échantillon de « machines à sous », « d'autres jeux de casino » et de « paris sur les marchés financiers ».

Il a également été demandé aux participant·e·s s'ils·elles faisaient du télétravail. Au total, 78.7% des joueur·euse·s de JHAL ont répondu à la question [N=1034]. Parmi ceux·celles-ci, 26.9% ont répondu faire du télétravail la plupart du temps, 20.3% occasionnellement, 12.6% ont répondu « *non, mais j'ai fait du télétravail au cours des 12 derniers mois* » et 40.1% « *non, et je n'ai pas fait de télétravail* ». Aucune différence statistiquement significative n'explique les scores de PGSI selon la pratique du télétravail.

Impact de l'ouverture des casinos en ligne suisses depuis 2019

Pour observer si l'ouverture des casinos en ligne suisses en 2019 a eu un impact sur le comportement de jeux des participant·e·s de l'enquête, il leur a été demandé à quel moment ils·elles avaient commencé à jouer au poker, aux machines à sous, à la roulette ou à d'autres jeux de casino. « Avant juillet 2019 » indiquait un début avant l'ouverture du premier casino en ligne suisse, « entre juillet 2019 et début mars 2020 (avant le semi-confinement) » indiquait un début avant la pandémie COVID-19 et « après le premier semi-confinement (mi-mars 2020) » indiquait un début pendant la pandémie COVID-19. La figure 26 montre qu'environs la moitié des joueur·euse·s notre échantillon ont commencé à jouer à des jeux de casino en ligne avant l'ouverture du premier casino en ligne légal en suisse, un quart des répondant·e·s ont commencé à jouer à des jeux de casino en ligne suite à l'entrée en vigueur de la LJAr en 2019, et un quart a commencé suite au premier semi-confinement.

Figure 26 – Période durant laquelle les joueur·euse·s ont commencé à pratiquer des jeux de casino en ligne [%, N=178]

Il est aussi important de souligner qu'un peu plus de la moitié [55.3%] des joueur·euse·s ayant indiqué avoir commencé à jouer durant la période entre l'ouverture des premiers casinos en ligne et le COVID, n'étaient pas des joueur·euse·s de casino terrestre auparavant. Cette proportion s'élève à 84.8% parmi les joueur·euse·s ayant indiqué avoir commencé durant la période qui a suivi le premier semi-confinement. Ces résultats montrent, que l'ouverture du marché a attiré de nouveaux/nouvelles joueur·euse·s de casino en ligne qui ne jouaient pas en terrestre auparavant.

3.3 Discussion et limites

Un changement de contexte plus important que jamais

En 2018, une première étude quantitative sur les jeux de hasard et d'argent en ligne avait été réalisée, afin d'évaluer la situation des jeux d'argent avant l'ouverture du marché des jeux en ligne prévue en 2019 avec l'entrée en vigueur de la LJAr. Trois ans plus tard, en 2021, une deuxième étude a été menée afin de reproduire les résultats de la première étude et d'identifier les changements intervenus après l'ouverture nationale du marché des jeux en ligne. Mais durant cette même période, les mesures prises pour contrer et limiter la pandémie de Covid-19 ont également modifié la situation des joueur·euse·s en changeant certains de leurs comportements, du moins temporairement. Les mesures prises par la confédération ont, par exemple, contraint les maisons de jeu à fermer temporairement. Il a également été conseillé à la population de limiter au maximum les déplacements, et le télétravail s'est répandu. Ainsi, à la lecture des différents résultats, il est important de garder à l'esprit qu'au cours des trois années séparant les deux enquêtes, l'offre et la promotion des jeux d'argent et de hasard en ligne ont énormément évolué. Cette évolution a substantiellement modifié le comportement de la population tout au long de l'année précédant la deuxième enquête eGames suisse de 2021.

Ce qui a peu ou pas changé dans le comportement des joueur·euse·s

Contrairement à ce qu'on pouvait s'attendre, de nombreux comportements n'ont pas changé entre la première étude eGames suisse en 2018 et la deuxième étude menée en 2021. Le profil des joueur·euse·s est resté assez stable : les jeux en ligne restent l'apanage des hommes (sept joueurs sur dix) et de manière contre-intuitive, sont pratiqués par un nombre non négligeable de personnes âgé·e·s de 50 ou plus (quatre joueur·euse·s sur dix).

Quant aux types de jeux d'argent et de hasard pratiqués par les joueur·euse·s en ligne, relativement peu de différences sont ressorties par rapport à 2018. Une légère progression toutefois a été relevée pour les « jeux de loterie, tirage ou grattage », déjà pratiqués en grande majorité par les participant·e·s en 2018. Cette augmentation a également été observée pour les « machines à sous ». Dans le cas des « jeux de loterie, tirage ou grattage », il est difficile d'émettre des hypothèses concrètes quant à la raison de cette augmentation. Il est probable que les mesures prises pour contenir la pandémie ont poussé une partie des joueur·euse·s régulier·ère·s de ces types de jeux vers le jeu en ligne. Dans le cas des « machines à sous », l'augmentation observée par rapport à 2018 peut certainement être attribuée à l'ouverture des casinos en ligne suisses et à la promotion qui en a résulté.

En revanche, la part des joueur·euse·s de poker a diminué entre 2018 et 2021. A nouveau, l'explication la plus plausible est la latence entre les mesures adoptées pour limiter l'offre étrangère (IP-blocking) et l'apparition d'une offre indigène de poker en ligne. Plus précisément, à partir de l'été 2019, les premières maisons de jeux en ligne nationales ont ouvert leurs « portes ». Mais la première offre légale de « poker en ligne » n'a été lancée qu'en décembre 2020. De ce fait, celles-ci n'ont proposé que des jeux tels que les « machines à sous » ou les « autres jeux de casino » pendant plus d'une année. Entre-temps, de nombreux sites étrangers ont été bloqués (blocage d'IP) par l'Autorité Intercantonale de Surveillance des Jeux d'Argent (Gespa) et la Commission Fédérale des Maisons de Jeu (CFMJ) suite à l'entrée en vigueur de la LJAr, et en même temps d'autres plateformes de « poker » étrangères ont spontanément empêché les joueur·euse·s suisses d'accéder à leur site (p. ex. Pokerstars). Dans ce contexte, il est donc très probable qu'une partie de joueur·euse·s aient été contraint·e·s de limiter leur pratique de jeu de poker en ligne.

Un plaisir pour certain·e·s, un énorme problème pour d'autres

Les résultats des deux études suisses eGames montrent que les problèmes des joueur·euse·s en ligne sont plus élevés dans l'échantillon de 2021 par rapport à celui de 2018, et que la proportion de « joueur·euse·s problématiques » (c'est-à-dire les joueur·euse·s souffrant d'un trouble lié aux jeux de hasard et d'argent) a plus que doublé pour atteindre, en 2021, un·e joueur·euse en ligne sur vingt [5.2%]. Ce résultat est particulièrement inquiétant, si l'on considère qu'en 2018, les joueur·euse·s « problématiques » représentaient 2.3 % des joueur·euse·s en ligne. Quant à la proportion de joueur·euse·s à « risque modéré », elle n'est pas significativement différente en 2021 par rapport à 2018 [1.4% et 2.1%, respectivement]. Au total, la proportion de joueur·euse·s à « risque modéré ou problématiques » observée était plus élevée en 2021 [6.6%] qu'en 2018 [4.4%].

Toutefois, cette augmentation entre les études n'est pas généralisable et se concentre plus particulièrement sur certaines catégories de joueur·euse·s: les hommes, les jeunes adultes de 18 à 29 ans et les personnes de 30 à 39 ans. Il est important de noter, que dans l'échantillon de 2021, près d'un·e jeune joueur·euse sur cinq, âgé·e de 18 à 29 ans, présentait un profil de « risque modéré ou problématique ».

De plus, les résultats ont montré que les joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » dépensaient plus d'argent que les autres. En effet, 6.6% des joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques » étaient responsables de 23.1% des pertes totales de tout·es les joueur·euse·s (en excluant les paris sur les marchés financiers).

Prévention et détection précoce : un effort ultérieur est nécessaire

Un des objectifs de la LJAr, à savoir ramener les joueurs qui jouaient à des jeux de hasard sur des sites étrangers vers l'offre suisse, semble avoir été atteint. A l'exception des joueur·euse·s de « poker », la plupart des joueur·euse·s d'autres jeux d'argent et de hasard en ligne ont déclaré avoir joué essentiellement ou au moins partiellement sur des plateformes suisses. Parmi les participant·e·s à l'étude, il est important de relever que 5.2% avait un profil de risque problématique, et que presque 60% des joueur·euse·s « à risque ou problématiques » jouaient uniquement sur des plateformes suisses. Dès lors, la responsabilité de la détection de ces personnes repose sur tous les exploitants de jeux proposant des jeux de hasard et d'argent en ligne.

Cette étude offre une multitude d'informations qui devrait permettre d'améliorer la prévention et la détection du jeu problématique. Cela dit, une grande partie de ces informations ne concorde pas tout à fait avec les pratiques actuelles de détection des « joueur·euse·s problématiques ». Actuellement, les critères de dépistage portent principalement sur les capacités financières des joueur·euse·s, alors que le trouble du jeu est reconnu comme une maladie psychiatrique dans laquelle l'aspect financier n'est qu'un élément parmi d'autres. Les résultats de l'étude ont montré, que les difficultés financières liées au jeu ne représentent qu'une partie des problèmes rencontrés par les joueur·euse·s « à risque modéré ou problématiques ». En outre, les résultats montrent que la fixation de seuils mensuels de dépenses comme moyen de détection précoce ne sont pas envisageables : même en additionnant les pertes de tous les jeux joués, moins d'un·e joueur·euse « à risque modéré ou problématique » sur quatre serait détecté·e avec un seuil de 500 CHF par mois.

Les résultats montrent également à quel point la collaboration entre les différentes plateformes est capitale pour détecter à temps les joueur·euse·s excessif·ve·s (maisons de jeu et loteries). S'il est vrai que la plupart des joueur·euse·s problématiques jouent au moins en partie sur des plateformes nationales, il faut également relever qu'ils·elles combinent différents types de jeux sur différentes plateformes, ce qui rend difficile la détection de ces cas. Tous les opérateurs de jeux sont appelés à

participer à l'effort de détection des jeux excessifs. Les résultats montrent qu'il n'est pas possible de se limiter à individualiser la détection selon le risque du jeu spécifique (par ex. les jeux de casino), mais que l'approche doit être plus globale et intégrer simultanément tout·es les acteur·ice·s qui sont tenu·e·s par la loi de protéger la population des risques liés aux jeux d'argent. Un exemple parfait est représenté par les « jeux de loterie, tirage ou grattage » : seul·e un·e joueur·euse sur vingt de ces jeux peut être considéré·e comme un·e joueur·euse à risque ou problématique. En même temps, en raison de la très large participation de la population à ces jeux, ces 5% de joueur·euse·s de loterie avec profil de risque modéré ou problématique représentent 60% de tout·es les joueur·euse·s à risque ou problématiques. Cela ne signifie pas que les loteries sont responsables de ces problèmes, en aucun cas les données de l'étude ne permettent de définir la cause des problèmes de jeu, mais ces résultats indiquent que les informations sur les joueur·euse·s détenues par les exploitants des jeux de loterie peuvent être centrales et capitales dans la détection des problèmes de jeu à un stade précoce et qu'il faudrait donc considérer la pratique de tous les jeux, sur des plateformes diverses, pour détecter les « joueur·euse·s problématiques ».

Bien que la connaissance de l'offre existante d'aide et de soutien en cas de problème soit meilleure en 2021, force est de constater qu'un tiers des joueur·euse·s de l'enquête ne connaissaient toujours pas cette offre. En améliorant encore ces connaissances, il sera possible d'offrir au moins un filet de secours à tout·es celles et ceux qui ne sont pas détecté·e·s et orienté·e·s par les opérateurs de jeux d'argent.

Marchés financiers : la nouvelle frontière

Un type de jeu qui mérite une mention spéciale est celui des paris sur les marchés financiers. Cette forme de pari ou de spéculation extrême est aujourd'hui comparable aux autres jeux de hasard dans sa forme, mais paraît être plus délétère dans ses conséquences. Entre les études de 2018 et 2021, la proportion observée en 2021 de joueur·euse·s qui s'adonnent à ce type de jeu n'a pas évolué de manière significative. En revanche, la proportion de parieur·euse·s sur les marchés financiers présentant un profil de « risque modéré ou problématique » est significativement plus élevée, tout comme les pertes déclarées par ces joueur·euse·s. Cette forme de jeu n'est actuellement pas reconnue en tant que jeu d'argent et de hasard et n'est donc pas réglementée en tant que tel. Les données de l'étude montrent clairement qu'une plus grande attention des autorités devrait être accordée à ce domaine, afin de déterminer clairement les risques et les possibilités d'action.

Un environnement qui n'a pas encore trouvé sa normalité

Les résultats de l'étude eGames 2021 s'inscrivent dans une période très particulière, qui a combiné les effets de l'ouverture du marché des jeux de hasard et d'argent en ligne avec ceux de la pandémie de covid-19, les mesures prises pour la contrer, et les effets psychologiques et sociaux qui ont pu affecter la population. Un quart des joueur·euse·s de jeux de casino ont indiqué avoir commencé à jouer en ligne entre l'ouverture du marché et la pandémie, et un autre quart avoir commencé après le premier confinement. Durant cette même période, la proportion de joueur·euse·s qui ne jouent qu'en ligne (et non en terrestre) a augmenté. Bien qu'il soit possible de dire que la pandémie a eu un effet sur certains comportements de jeu, il reste difficile de dire si le marché est encore en plein essor, où si nous sommes face à une tendance temporaire liée à la pandémie.

Limitations méthodologiques du volet quantitatif

Les limitations concernant l'enquête eGames II sont les mêmes que celles rencontrées lors de la précédente étude. Deux limitations nous paraissent particulièrement importantes à souligner au niveau du volet quantitatif de l'étude. La limitation la plus importante concerne la représentativité de

l'échantillon. Si du point de vue du ratio « coûts/nombre de répondant·e·s » un échantillon tiré d'un panel d'internautes est sans doute très intéressant, la représentativité n'est pas assurée en comparaison à un échantillonnage tiré aléatoirement dans la population générale. Il est donc important de garder à l'esprit cette limitation lors de l'interprétation des résultats. Toutefois, l'utilisation du même panel et de la même méthode d'échantillonnage pour la deuxième enquête permet d'assurer une bonne comparabilité dans le temps des résultats. Une deuxième limitation tient à l'adoption d'un questionnaire commun avec les autres pays. Ce choix comporte une série d'avantages, notamment au niveau de la validité du questionnaire qui a été préalablement testé *in situ* dans d'autres populations comparables et de la possibilité de comparer les résultats avec d'autres pays. Ce choix a toutefois l'inconvénient de réduire la possibilité de choisir et modifier de manière conséquente certaines questions qui ne sont pas toujours adaptées au contexte national (p.ex. la terminologie utilisée, les échelles des dépenses). Il est notamment ressorti dans les analyses des réponses aux questions liées aux dépenses, qu'il était difficile de différencier clairement les pertes des gains. Des questions plus spécifiques à ce sujet auraient permis une meilleure interprétation des réponses données.

4 Section B : Enquête qualitative

GREA | Hervé Kuendig, Kevin Salvetti et Christophe Al Kurdi

Le volet qualitatif du projet eGames avait pour visée de compléter l'enquête quantitative précédemment décrite en proposant un approfondissement du vécu et des pratiques de jeu d'une vingtaine de joueur·euse·s ou ex-joueur·euse·s de JHA ou de jeux vidéo en ligne dans le contexte « cumulé » de la pandémie de COVID-19 et de l'ouverture de l'offre légale de JHA en ligne après l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr. Il éclaire et approfondit certains aspects restés dans l'ombre des analyses statistiques proposées dans la section précédente. Il restitue à nos yeux une dimension humaine à ce phénomène, en soulignant notamment l'importance du sens donné par ces vingt personnes au jeu de hasard et d'argent, ou à son abandon, à un moment donné de leur vie. Il éclaire également sur l'impact de la pandémie et de la gestion de celle-ci sur les conditions de vie et les comportements de jeu de ces quelques joueur·euse·s. Nous espérons par là, dans les pages qui suivent, mettre en évidence la complexité des vécus des joueur·euse·s face à un phénomène qui peut demeurer pour certains un passe-temps, alors que pour d'autres il peut devenir en une fraction de temps un vecteur les menant de l'enthousiasme à la frustration, voire à la souffrance. Cet approfondissement permet à nos yeux de bien mettre en évidence les dimensions multiples, voire extrêmes, de l'univers du jeu et du vécu du joueur.

4.1 Objectifs du volet qualitatif

Les objectifs centraux du volet qualitatif de l'étude se veulent de deux ordres. **Premièrement, il s'agissait de documenter plus en détail – ou plus encore d'exemplifier – certains effets de la nouvelle offre de jeu en ligne et de la pandémie de COVID-19, ainsi que des conséquences directes et indirectes (gestion de crise) de cet événement, sur le comportement des joueur·euse·s** (p.ex. migration vers le jeu en ligne). En parallèle à ceci, il s'agissait de mettre en avant, au niveau individuel, certaines modifications contextuelles du rôle des JHA durant cette période de crise. **Deuxièmement, le présent volet qualitatif visait à compléter l'analyse proposée dans le cadre du volet quantitatif sur les questions du rapprochement entre les phénomènes de JHA en ligne et ceux des jeux vidéo**, avec pour toile de fond les questions de la gamblification de jeux vidéo et des microtransactions. Il s'agit là toutefois d'un objectif accessoire, qui n'est finalement que partiellement couvert par notre corpus du fait du manque d'expériences de nos participant·e·s concernant ce phénomène. En effet, même si un certain nombre de nos interlocuteur·ice·s « jouaient » sur les deux tableaux, relativement peu d'entretiens ont permis de documenter parmi les personnes interrogées un engagement dans des jeux à proprement parlé hybrides (intégrant des composantes à proprement parlé JHA dans l'univers du jeu ou inversement des composantes jeux vidéo dans les JHA en ligne).

4.2 Méthode

Recrutement

Alors que lors de la première vague d'enquête eGames la participation au volet quantitatif avait été prise comme base pour le recrutement des participant·e·s aux entretiens qualitatifs, cette seconde vague qualitative s'est voulue plus large – vingt entretiens contre dix en 2018/2019 – et à vocation encore plus exploratoire. Sur la base de l'expérience faite en 2018/2019, le profil des participant·e·s appartenant à un panel de sondage quantitatif consentant à être interrogé·e·s dans le cadre d'un entretien approfondi apparaissait trop orienté. Il a de ce fait été plus souhaitable de recruter des personnes motivées à partager sur cette problématique plutôt que de prendre part à une enquête.

Un modèle de **recrutement hybride et itératif** a été développé pour parvenir à recruter les vingt participant·e·s, soit dix pour la Suisse romande et dix pour la Suisse alémanique. Après avoir défini les profils éligibles, la période de recrutement a débuté fin janvier 2022 et s'est clôturée au moment de la conduite du dernier entretien, le 31 août 2022. Sur cette période, de manière indépendante entre les régions linguistiques, les modes de recrutement suivants ont été activés : Annonces sur les réseaux sociaux / sites institutionnels ; Affichages sur le terrain /villes ; Affichages dans des lieux de formations (panneaux d'affichage et online) ; Contacts avec des professionnel·le·s de centres spécialisés dans le traitement ; Recrutement direct dans l'espace public (Suisse romande uniquement) ; Communications sur des serveurs Discord (Suisse alémanique uniquement) ; Recrutement via des connaissances (participant·e·s). À noter que ce mode hybride de recrutement a nécessité considérablement plus de temps et d'investissements que le recrutement opéré en 2018/2019 par le prestataire mandaté pour conduire l'enquête quantitative (Link Institute).

Critères d'éligibilité

Les personnes intéressées à participer à un entretien ont pu exprimer leur intérêt par courriels, appels ou SMS et ont été recontactées afin de collecter quelques informations permettant de vérifier si elles répondaient aux critères d'éligibilité définis au préalable. Il s'agissait essentiellement de s'assurer que les joueur·euse·s (ou ex-joueur·euse·s dans le cas de personnes recrutées via les centres spécialisés dans le traitement) étaient **majeur·e·s** et **résidaient en Suisse**, avaient une **maitrise suffisante d'une des deux langues** dans lesquelles les entretiens pouvaient être menés (français ou allemand) et

jouaient ou avaient joués à des JHA en ligne de manière relativement régulière – au minimum mensuellement – au cours des dernières années (au plus tard dans l'année précédant l'arrivée de la pandémie). Comme pour la participation à l'enquête quantitative, les types de jeux en ligne considérés pour être éligibles étaient les *jeux de loterie* (p.ex. Loterie Romande ou Swisslos), les *jeux de tirage* ou de grattage, le *poker*, les *machines à sous* (via un site ou une application), les *autres jeux de casino en ligne* (Black jack, Roulette, Baccara…), les *paris hippiques*, les *paris sportifs*, les *paris « e-sport » ou « virtual sports »* et les *paris sur les marchés financiers*. À noter qu'un entretien a été conduit avec une personne qui n'était pas à proprement parler éligible, de par une très faible intensité de JHA en ligne, mais qui en tant que joueur investi de jeux vidéo avait d'importantes pratiques d'achat de contenu virtuel et de fonctionnalités, pour lesquels les procédés d'acquisition peuvent être décrits comme des déclinaisons de JHA.

Grille d'entretien

Les entretiens ont été conduits en appliquant une grille d'**entretiens semi-directifs**, qui a été élaborée sur la base d'une analyse préalable de la littérature, de la grille d'entretien appliquée en 2018/2019 et d'outils de collecte de données partagés par le E-GAMES International Research Network[6] et notamment l'équipe des Prof. Sylvia Kairouz (Research Chair on the Study of Gambling, Concordia University, Montreal) et Annie-Claude Savard (Laval University, Québec). Les orientations prises, notamment la fusion des deux sous protocoles de récoltes de données (initialement deux enquêtes distinctes de dix entretiens étaient prévues, l'une spécifiquement sur les JHA, l'autre sur le lien entre JHA et Gaming), ont été validées par le groupe d'accompagnement de la recherche (GA).

La grille d'entretien, disponible en annexes, se voulait **exploratoire**. Elle ne visait ni à infirmer ou confirmer des hypothèses émises à partir du module de recherche quantitative, ni à découvrir du « sens caché ». Il s'agissait plus humblement d'effectuer une description approfondie de certaines pratiques de jeu, des expériences s'y rattachant et du vécu et de l'impact de leurs conséquences - positives ou négatives - sur le parcours de vie des joueur·euse·s. Après une partie introductive abordant les principes du consentement éclairé et de l'anonymat, les entretiens semi-directifs ont été conduits en abordant les champs thématiques suivants :

1. Le contexte de vie et l'impact de ce contexte et des changements en relations au COVID-19 sur les comportements de JHA et leur évolution en général (perspective « générique ») ;
2. Les pratiques « spécifiques » des différents jeux d'argent joués en ligne et leurs évolutions avant, pendant et après la phase aiguë de pandémie (jusqu'à l'entretien), y incl. au niveau des motivations à jouer, des circonstances et contextes de jeu, de l'influence de la modification de l'offre en ligne et du marketing, etc.;
3. Les bénéfices et méfaits (préoccupations et conséquences négatives) du jeu en ligne ;
4. La recherche d'informations et d'aide et les questions du « jeu responsable » ;
5. Le rapprochement entre le JHA en ligne et les jeux vidéo gratuits.

[6] https://www.concordia.ca/research/lifestyle-addiction/teams/egames.html

Entretiens

Au total, **20 joueur·euse·s ou ex-joueur·euse·s**, dont seulement deux femmes, ont été recruté·e·s et rencontré·e·s dans le cadre d'entretiens en face à face ou en ligne. La littérature scientifique documente la plus faible propension des femmes à jouer ou à leurs pratiques de JHA de progresser jusqu'à devenir problématiques (p.ex. Carneiro et al., 2020) et suggère que certaines prédispositions au jeu apparaissent plus facilement chez les hommes (p.ex. le manque de planification et la recherche de sensation, qui sont notamment des facteurs prédictifs de la survenue de problèmes en lien aux JHA ; p.ex. von der Heiden et Egloff, 2021), ce qui peut partiellement expliquer ce déséquilibre et nos grandes difficultés à recruter des joueuses ou ex-joueuses pour cette étude.

Dix entretiens ont pu être menés dans chacune des deux régions linguistiques couvertes (Suisse romande et Suisse alémanique). Ces entretiens ont été conduits entre le 28 janvier (entretien « pré-test », dont la qualité a été jugée élevée, qui a de ce fait pu être intégré au corpus final) et le 31 août 2022. Leur durée a varié entre 40 minutes pour le plus court et 1 heure 29 minutes pour le plus long, pour une durée moyenne de 62 minutes. À l'issue des entretiens les participant·e·s ont reçu en guise de dédommagement soit un bon de 50.- CHF dans un commerce de détail, soit cette même somme par virement TWINT.

Traitement du matériel collecté et analyse

Tous les entretiens ont été enregistrés numériquement (après accord des participant·e·s) et la majeure partie du contenu a été retranscrite par écrit (verbatim pour les entretiens menés en français, non-verbatim pour ceux menés en suisse allemand ; les entretiens en suisse allemand ayant été directement traduits et retranscrits en français par l'intervieweuse afin de permettre une analyse commune de l'ensemble du corpus). L'analyse thématique a été utilisée pour identifier, analyser et structurer l'information recueillie (Miles et al., 2014). Un premier codage vertical des entretiens a été entrepris, à la suite duquel nous avons réalisé une analyse transversale pour chaque thème retenu.

En raison de la nature inductive du questionnement, et des ressources temporelles et financières à disposition, un double codage n'a pas été systématiquement employé, mais des contrôles qualité ont été opérés de manière répétée sur chacun des contenus d'entretiens.

NOTA BENE : dans le présent document, les extraits d'entretiens conduits en suisse allemand et retranscrits de manière libre en français sont signalés par un * à la fin de la citation.

Les caractéristiques sociodémographiques des participant·e·s sont décrites dans le cadre des « Profils » proposés ci-dessous (p.ex. sexe, âge, région de résidence, activité). Des pictogrammes sont en outre utilisés pour illustrer les pratiques de jeu de nos 20 interlocuteur·ice·s. Différents types de jeux sont représentés et des couleurs ont été ajoutées afin d'identifier les pratiques de jeu en ligne et hors-ligne : la couleur **bleue,** en haut à gauche d'un pictogramme, renvoie à une pratique de jeu en ligne, la couleur **verte**, en bas à droit d'un pictogramme à une pratique de jeu hors-ligne (terrestre/physique). Les encadrés aux nuances bleues et vertes réfèrent donc à une pratique cumulée en ligne et hors-ligne (joueuse·r dual). Les nuances de **gris** reflètent quant à elle l'abandon d'une pratique significative pour le répondant d'un type de jeu donné, en ligne (si placé en haut à gauche du pictogramme) et/ou hors-ligne (en bas à droite du pictogramme). Un tableau synoptique des types de JHA joués par nos participant·e·s est disponible en annexes (*Annexe 2*)

P.ex. :

Pratique de paris sportifs en ligne (uniquement)

Pratique du poker en ligne et hors ligne

Pratique du blackjack hors ligne (uniquement)

Abandon d'une pratique de jeu (ici roulette en ligne)

4.3 Profils de nos interlocuteur·ice·s

#1 - Homme, 25-30 ans, célibataire, étudiant ; Vaud ; 44 minutes.

Joueur au profil « dual » (JHA tant en ligne que physique), tant avant qu'après la phase aiguë de la pandémie de COVID-19. Il décrit une pratique du JHA maîtrisée du poker et – plus encore – des paris sportifs, des JHA qu'il conçoit comme des activités sérieuses et organisées. Ce faisant, outre le fait qu'il ait fallu organiser les parties de poker habituelles au travers d'outil en ligne, l'impact de la pandémie sur ses comportements de jeu est décrit comme infime. A contrario, l'organisation de ces parties en ligne, en plus de lui avoir permis de continuer à satisfaire une habitude de jeu commune avec ses amis, est mise en avant comme ayant permis à ses yeux de garder un lien social important avec son cercle d'amis. Il partage néanmoins également avoir à certains moments quelque peu perdu le contrôle sur sa pratique du JHA, notamment au niveau de la gestion du temps. Concernant plus spécifiquement les paris sportifs, le participant a abordé de manière réfléchie et insistante la question de l'attitude, dans le contexte de la pandémie, des sociétés qui assurent l'organisation et l'exploitation des jeux. Il a notamment relevé l'importante intensification du marketing et de la publicité pour de nouvelles offres de paris depuis le début de la pandémie, qui selon lui n'a pas eu d'effet sur ses comportements de jeu, mais a attiré des joueur·euse·s novices (notamment de son entourage) en idéalisant la pratique de façon simpliste et en laissant miroiter à tout le monde des gains inatteignables.

#2 - Homme, 20-25 ans, célibataire, étudiant, Vaud ; 81 minutes.

Joueur « dual » (en ligne et physique) avant et après la phase aiguë de pandémie de COVID-19. Il joue également à des jeux vidéo en ligne. Ayant grandi à l'étranger, il s'est installé en Suisse pour ses études en 2020 ; il vivait jusqu'alors au domicile familial. Effectuant déjà à l'âge de 14/15 ans des transactions sur des jeux sur consoles, il relève avoir éventuellement eu des prédispositions aux JHA en ligne dès l'adolescence. Vivant dans un studio, il décrit une importante intensification de ses pratiques de JHA en ligne au cours de l'automne 2020 (roulette, Blackjack et pari sportif, mais dans une moindre mesure pour les paris sportifs alors que c'était le JHA en ligne prédominant auparavant). Il lie cette intensification à l'ennui et à la solitude ressentie durant cette période. Il décrit cette évolution comme « se faire prendre dans un engrenage », le fait de vouloir dégager un revenu étant une autre justification de la pratique de JHA dans ce contexte. Au fil des mois, il a tenté de reprendre le contrôle sur ses dépenses, avec un succès variable. Il a au moment de l'entretien un jeu qu'il considère comme « responsable », en ancrant ses pratiques sur ce qu'il décrit comme sa capacité à distinguer le « savoir s'arrêter » et à « trouver des stratégies ». Également engagé dans des achats dans le cadre de jeux « free-to-play », il décrit cette pratique comme un moyen de faire partie d'un groupe à part, une élite de joueur·euse·s.

#3 - Homme, 30-35 ans, marié avec enfants, en emploi et en formation, Vaud ; 58 minutes.

Père de famille ayant repris des études depuis le début de la pandémie, ce participant est « joueur-dual » de JHA (même si le jeu physique est en retrait depuis la phase aiguë de la pandémie). Il joue « professionnellement » au poker depuis plus d'une dizaine d'années, considère ça comme un métier et évite tous les autres JHA (hors-ligne et/ou en ligne). Joueur également régulier en casino avant le début de la pandémie, il joue essentiellement au poker en ligne depuis le premier semi-confinement (au cours duquel il a perdu son emploi). Il décrit avoir alors amassé des gains considérables et avoir vécu sa meilleure année de poker ». Fin 2020, dans ce qu'il nomme comme un moment d'égarement, il se met à jouer pendant quelques semaines de manière intensive d'importantes sommes à la roulette en ligne. ***Il s'interdit alors des jeux de casino sur la plateforme qu'il utilise en ligne (****mais pas de poker sur lequel il a un contrôle plus accru). Il dit avoir développé une tendance pour le poker en ligne, plutôt que terrestre, du fait que la pratique en ligne est aisée, que l'environnement est plus « professionnel » (utilisation d'un tracker possible) et que la participation aux tournois est plus accessible (coût moindre). Il dit avoir retrouvé à ce jour un équilibre au niveau de ses comportements de JHA, notamment au niveau du poker, et n'a plus rejoué à la roulette depuis plus d'un an (ni en ligne, ni hors-ligne).*

#4 - Homme, 25-30 ans, en couple, étudiant, Valais ; 65 minutes.

Ce joueur « dual » (online et physique) s'est initié JHA en ligne peu avant la pandémie, sur l'offre légale. La première vague COVID, qui a été durement ressentie au niveau des études, mais sans trop d'impact autrement, est décrite comme l'ayant poussé à jouer en ligne, en remplacement notamment du jeu en casino. Appréciant le cérémoniel entourant le jeu et les sorties au casino, le jeu terrestre a repris à un rythme plus élevé après la première phase COVID. La pandémie a également été l'occasion d'une diversification du jeu online. Alors qu'il jouait avant en ligne uniquement au poker, il dit aussi jouer depuis aux jeux de casino de type Blackjack, à la roulette, au texas hold'em et à quelques autres jeux. Bien que les dépenses mensuelles moyennes en ligne aient été stables dans un premier temps, elles ont augmenté après l'été 2021. Ce qui est décrit comme une sorte de reprise de contrôle, avec notamment une nette baisse de la fréquence de jeu online, semble être en cours depuis quelques mois. Celle-ci fait suite à la prise de conscience de dépenser plus que ses moyens et à un constat de changement psycho-neurologique.

Au niveau de motifs et de la dynamique de jeu, des justifications primaires du type recherche de sensations/d'adrénaline et illusion de contrôle (« dès qu'on commence à gagner un peu, on croit en l'illusion des séries ») ont émergé de manières explicites lors de l'entretien. Au niveau plus général, l'intensification du JHA en ligne dans le contexte de la pandémie a également été justifiée par la « saturation » au niveau des jeux vidéo (le JHA online étant décrit comme une sorte d'exutoire après un trop plein de gaming).

#5 - Homme, 30-35 ans, célibataire, étudiant, Vaud ; 79 minutes.

Alors qu'il jouait de manière épisodique au poker et aux jeux de grattage « physiques » avant la pandémie, ce joueur ne pratique les JHA plus qu'en ligne depuis le début de celle-ci. La période COVID a ainsi été propice à l'arrêt des jeux de grattages (toutefois déjà relativement peu fréquent), mais à contrario à une entrée décrite comme relativement intense dans le monde des paris sportifs en ligne et a une intensification du « jeu de poker » en ligne. Il règne toutefois une confusion sur la nature du « poker » auquel ce participant joue, s'agissant en fait d'un type de poker « jeu vidéo » et non JHA aux sens stricts du terme (la plateforme sur laquelle il est joué ne permettant pas d'être effectivement crédité des gains faits). L'impact de la pandémie sur les conditions de vie estudiantine et sur le développement de nouveaux besoins menant au jeu en ligne n'est pas caché chez cet étudiant qui considère son jeu (vidéo) de poker comme « presque professionnel ». Au niveau des paris sportifs, une ambivalence est exprimée entre le fait de « ne pas du tout être un pro du domaine des paris sportifs » et le besoin exprimé de parier sur des équipes avec lesquelles une dimension « émotionnelle » existe et d'apprécier alors l'adrénaline qui accompagne le suivi d'une compétition sportive avec paris. Le vécu de ce qui est décrit comme un « dérapage » (i.e. somme considérée comme trop importante pariée et perdue sur un même événement) est avancé comme le déclic pour un arrêt – éventuellement définitif – des paris peu de temps avant l'entretien.

#6 - Homme, 25-30 ans, célibataire, en emploi, Valais ; 58 minutes.

Joueur « dual », jouant aux jeux de hasard et d'argent en ligne et hors-ligne, qui a développé au cours de la pandémie une préférence pour le pendant online. Il joue notamment au poker, à la roulette, au blackjack et aux machines à sous, en plus des jeux vidéo. La phase aiguë de la pandémie a été traversée avec prudence et respects des mesures sanitaires. Toutefois, vivant alors en couple, il décrit cette période comme n'ayant pas été particulièrement stressante, et y voyait au contraire certains avantages (notamment l'économie des trajets avec le télétravail, avoir plus de temps pour soi, etc.). Néanmoins, à l'automne 2020, voyant que la situation se cristallise, il passe progressivement plus de temps à jouer aux JHA en ligne avec un ami. Il s'octroie alors un budget mensuel maximum de 300.- et réussit à s'y tenir. En parallèle, son niveau de gaming s'améliore et il engage également des sommes dans des lootbox et skins. Il voit dans ces deux phénomènes des « divertissement » pour lesquels il faut accepter d'investir de l'argent. À noter qu'au moment de l'entretien le participant ne jouait quasiment plus aux JHA. En effet, la relation avec sa partenaire ayant été interrompue, il a déménagé quelques mois auparavant et sa pratique de JHA en a été impactée, sa routine ayant été interrompue. Il a toutefois exprimé un point d'honneur à continuer à jouer...

#7 - Homme, 20-25 ans, en couple, en emploi, Vaud ; 66 minutes

Adepte de jeux vidéo depuis sa jeunesse, cet ancien-joueur de JHA a réussi à arrêter de jouer depuis grâce au concours d'un suivi professionnel. Initié au JHA en ligne peu de temps après l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr, et jouant essentiellement au black jack et à la roulette (dans une moindre mesure), il a mentionné à plusieurs reprises sa fascination pour l'aspect mathématique et le développement de stratégie que suscitait le black jack. La période COVID a été notamment marquée par un emploi ne répondant pas à ses aspirations, une longue période de service militaire, une période de réduction de l'horaire de travail (RHT) et une perte d'emploi (ces événements étant ici énumérés dans un ordre aléatoire). Au gré de ces événements, ce participant a progressivement joué de plus grandes sommes, notamment sur la base d'économies faites précédemment, jusqu'à atteindre des sommes considérables. Son jeu s'est en outre intensifié au contact d'autres joueur·euse·s « très engagé·e·s », avec lesquel·le·s une sorte de montée en symétrie semblait opérer. Il joue progressivement jusqu'à des milliers de francs et emprunte des petites sommes. Au final, il va jusqu'à jouer l'ensemble de ses revenus et à dilapider toutes ses économies. Dissimulé le plus longtemps possible, son problème avec les JHA est finalement identifié par son entourage, une fois cet extrême atteint. Malgré une santé psychique et des relations de confiances mises à rude épreuve, le soutien de son entourage dans ses démarches de ***suivi thérapeutique*** *lui a permis de progressivement reprendre le contrôle, tout en gardant une activité professionnelle et des liens forts avec son entourage. Au moment de l'entretien, ce participant savourait avoir totalement décroché des JHA depuis plusieurs mois, mais avait conscience que la balance, en termes de contrôle, pouvait encore vaciller entre « rechuter » et « maintenir le contrôle ».*

#8 - Homme, 20-25 ans, célibataire, en emploi, Vaud ; 89 minutes.

Participant au profil « dual », ***suivi pour une problématique*** *de jeu et ayant depuis diminué son activité de JHA en ligne. Il continue toutefois de jouer régulièrement dans des casinos à l'étranger, notamment dans le cadre de tournois de poker. Accompagné d'un membre de sa famille, il fait une première expérience du casino plusieurs années avant sa majorité. Même s'il est mineur, il parvient ensuite à entrer régulièrement dans un casino grâce à un subterfuge. Il s'adonne alors à la roulette, au blackjack et au poker, pour lequel il aura un engouement particulier dès l'âge de 20 ans (notamment dans la cadre de tournois « physiques » en Suisse et à l'étranger). Avant cet âge il joue essentiellement au poker en ligne. Peu de temps avant le début de la pandémie de COVID-19 il entreprend des démarches pour un suivi thérapeutique en lien à ses problèmes de jeu. La période de semi-confinement se déroule toutefois sous le signe du jeu en ligne, sous couvert de soirées passées avec un ami. Il dépense alors chaque mois tout son salaire d'apprenti, jusqu'à la fin de son apprentissage. S'excluant sur une base volontaire des casinos au cours de la pandémie, il ne parvient pas à couper définitivement du jeu en ligne et emploie des comptes « prêtés » pour continuer à jouer. A posteriori, une problématique avec le jeu en*

ligne pouvait selon lui se lire dans son parcours d'adolescent, notamment du fait de son engagement dans certaines pratiques proches du JHA dans le cadre de jeux vidéo.

#9 - Homme, 30-35 ans, en couple, en emploi, Vaud ; 68 minutes.

Participant 100% gamer, dont les pratiques de JHA passées et présentes sont négligeables, qui a été interviewé à cause de son important investissement dans les jeux vidéo. Actif à 100% sur deux emplois, ce participant joue (et a joué) à une multitude de jeux vidéo en ligne, notamment Fortnite, Fifa, League of Legend, Pokemon Unite et World of Warcraft, pour n'en citer que quelques-uns. Son activité de joueur est décrite comme une passion, qu'il assouvit depuis un très jeune âge. Dès son adolescence, il dépense régulièrement des sommes (petites ou grandes) dans les jeux vidéo sous forme de lootbox, de skins ou d'autres objets cosmétiques. Il décrit ces achats intégrés comme « moins contrôlés » que depuis qu'il est adulte. Il décrit un contexte de vie relativement stable depuis le début de la pandémie (relation amoureuse, activités professionnelles, peu de stress par rapport à la maladie) et ses pratiques de jeu n'ont pas fondamentalement changé, pas plus que ses achats intégrés.

#10 - Homme, 18-20 ans, célibataire, en apprentissage, BEJUNE ; 52 minutes.

Jeune homme en fin d'apprentissage, au profil « dual » (JHA en ligne et physique). Il rapporte avoir actuellement une préférence pour les jeux de casino physique et pour les paris sportifs en ligne, mais joue également aux jeux vidéo. Cette pratique du gaming a commencé lors de l'adolescence avec des jeux sur smartphone et sur consoles. Lors du semi-confinement, alors que les casinos étaient fermés, il s'est concentré sur les jeux à gratter disponibles en kiosques et sur les paris sportifs en ligne. Il a alors également intensifié sa pratique de jeu vidéo sur console. À la suite du premier semi-confinement, en 2020, il retourne au casino physique, continue de jouer aux jeux à gratter (physique) et sa pratique de gamer s'intensifie au point d'impacter son sommeil. Il s'isole alors progressivement de son entourage et joue l'essentiel du temps à un jeu donné. Grâce à un énorme soutien de son réseau d'amis, une prise de conscience a lieu et il parvient petit à petit à décrocher du gaming. Aujourd'hui, il continue à jouer aux jeux de hasard et d'argent hors-ligne et continue son activité de gamer, mais de manière plus modérée.

#11 - Homme, 30-35 ans, célibataire, en emploi, Argovie ; 69 minutes.

Joueur essentiellement physique, qui ne joue quasiment plus à des JHA en ligne depuis la « fermeture » des plateformes de jeux qu'il utilisait habituellement au niveau des paris sportifs et du casino/poker (suite à la mise en application de la nouvelle LJAr). Il pratique toutefois de manière épisodique des paris sportifs en ligne, sur une plateforme légale. Bien qu'il use le terme « addiction » en parlant de son passé, sa pratique actuelle de JHA est maitrisée et surtout focalisée sur les tables de poker entre amis et le casino « terrestre ». Le principal impact de la pandémie sur sa pratique de JHA a été la réduction de la fréquence de ses sorties, qu'il n'a pas remplacées par une pratique en ligne (malgré avoir testé à quelques reprises les parties de poker en ligne entre amis). Il n'apprécie pas le visuel et le fonctionnement des nouvelles plateformes légales de JHA en ligne, qui selon lui manquent de diversité et l'ont progressivement désintéressé du JHA en ligne. Il distingue notamment les attraits de la pratique de JHA hors ligne (attrait du gain, mais surtout aspect social, passer une bonne soirée) et en ligne (distraction rapide, attrait du gain rapide et facile). Il joue également régulièrement à des jeux vidéo gratuits et bien qu'il n'ait jamais ressenti d'attrait pour les achats intégrés, il regarde parfois des publicités/vidéos pour débloquer des bonus.

#12 - Homme, 25-30 ans, célibataire, indépendant et en emploi, Argovie ; 66 minutes.

Joueur de JHA en ligne et physique depuis une dizaine d'années. Actuellement, il joue principalement au poker, en ligne (quotidiennement) et physique (plusieurs fois par semaine), mais pratique aussi sporadiquement d'autres jeux de casino en ligne et hors ligne (en particulier le black jack et la roulette).

Globalement, au cours de la pandémie, sa pratique du jeu semble s'être renforcée, ce que le participant met en avant comme une conséquence de la réduction des contacts sociaux. Plus spécifiquement, il organisait par exemple quotidiennement un tournois de poker en ligne en fin de journée avec des amis, au cours du semi-confinement. À la suite de cette période, les parties de poker ont à nouveau été organisées en présentiel, mais à une fréquence moindre qu'avant. Sa pratique du jeu a alors temporairement diminué. Toutefois, il a ensuite repris une pratique quotidienne de jeu en ligne, en dehors de son cercle d'amis. Il décrit accessoirement, pour le début de la pandémie, une phase de pensées « on s'en fiche on ne sait pas où on sera demain » qui l'aurait poussé à prendre en général plus de risques, mais qui n'aurait pas selon lui été source de prise de risques particuliers au niveau de la pratique de JHA. Actuellement, le poker fait partie inhérente de son quotidien. Jouant à profit, il le décrit comme une de ses sources financières principales. Il joue aussi sporadiquement au black jack et à la roulette (en ligne et physique), une pratique qu'il tend pourtant à dénigrer et dans laquelle il retombe 1 à 2 fois par année. Les paris sportifs accompagnent quant à eux certains événements sportifs majeurs ainsi que des compétitions plus underground.

#13 - Homme, 25-30 ans, célibataire, étudiant, Argovie ; 74 minutes.

Joueur de poker en ligne et physique, avec des amis. Sa pratique du jeu varie en fonction des périodes, il joue plus en période de révisions, car il utilise le poker en ligne pour gérer le stress et procrastiner. Son jeu en ligne s'est développé depuis l'apparition des plateformes légales, suite à l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr. Avant l'apparition de ces plateformes, il utilisait d'autres distractions comme procrastination et ne s'explique pas le fait ce changement. La pandémie semble avoir eu un impact – à la hausse – sur sa pratique de JHA en ligne à mettre, d'une part, en lien au fait qu'il a été plus à la maison (avec des cours en ligne) et était de ce fait plus facilement tenté par le jeu en ligne et, d'autre part, à une possible influence de la publicité pour la nouvelle offre légale, qui l'aurait poussé à jouer plus.

Bien qu'il estime plutôt perdre de l'argent qu'en gagner, il ne dépense pas de montants importants et apprécie le poker pour le côté mathématique sur lequel il se fonde. Il privilégie plutôt le jeu en ligne du fait de pouvoir y jouer des montants moins importants. À ses yeux, outre cette dimension « accessibilité financière », une importante différence entre le jeu au casino ou dans un club avec des amis et le jeu en ligne tient à l'absence de distance avec le jeu dans le jeu en face à face: l'argent y est plus tangible (jetons manipulables) et il y a inconditionnellement un côté plus psychologique du fait que l'adversaire soit en face.

#14 - Homme, 45-50 ans, divorcé, en emploi, Zurich ; 43 minutes.

Ancien joueur de JHA online et physique qui ne pratique actuellement plus que les jeux vidéo avec achats intégrés. Ce participant a commencé à jouer à des JHA en ligne il y a une vingtaine d'années, via un pari sportif « unique ». Il a ensuite commencé à jouer aux machines à sous au casino. Il s'est alors rapidement fait exclure des casinos suisses. Il a toutefois recommencé à jouer aux machines à sous une quinzaine d'années plus tard, hors ligne et en ligne cette fois. Ayant fait face à une perte de contrôle et des problèmes financiers en lien à ses comportements de jeu, il est parvenu à arrêter de jouer au JHA avec une ***aide thérapeutique dans le cadre d'un centre spécialisé****. Cette prise en charge faisait suite à ce qu'il décrit comme une phase d'obsession pour le jeu.*

Jouant « depuis toujours » à des jeux vidéo de sport sur consoles, la pandémie a été l'occasion de faire des achats intégrés moyennement conséquents sur son jeu de prédilection. Ces achats sont décrits comme n'en valant pas la peine, mais étaient vus dans ce contexte particulier comme justifiés du fait qu'avec la pandémie il passait plus de temps à la maison, qu'il était très seul et voulait se distraire.

=#15 - Homme, 20-25 ans, célibataire, étudiant, Fribourg ; 46 minutes.

Joueur de JHA en ligne et physique. Il s'est initié au poker avec des amis en 2019, hors ligne, et a commencé à jouer régulièrement en ligne peu de temps avant la pandémie. Il y joue en ligne environ 2-3 fois par semaine (mais moins fréquemment en période d'examen et plus fréquemment en période de vacances).

Pour ce participant la pandémie a principalement eu un impact dans le sens où il n'a plus autant joué hors ligne avec ses amis. Il a de ce fait plus joué en ligne, ce d'autant plus qu'il relève jouer lorsqu'il s'ennuie et que ce fut clairement plus souvent le cas avec la pandémie. Par le passé, avant la pandémie, il a occasionnellement joué à d'autres jeux - Spoutnik, roulette, blackjack, machine à sous - au casino/au bar, mais n'est pas retourné au casino depuis mars 2020. Il n'a joué à de tels JHA en ligne qu'à une reprise depuis le début de la pandémie. Il apprécie le poker, auquel il joue « à profit », du fait qu'il s'agit aussi d'un jeu de compétence, et pas seulement de chance. Il souligne préférer sortir avec ses amis, mais joue quand il n'y a rien de prévu avec ses amis. Jouer au poker en ligne est décrit comme plus dynamique et plus accessible (7/7, 24/24), ce qui en fait son mode de jeu privilégié. Il décrit l'impact du JHA sur sa vie à la fois comme négatif, au sens où il passe plus de temps que souhaité sur les écrans et qu'il vit de manière décalée (se couche souvent tard et se lève tard), et positif, celui-ci lui ayant permis de développer ce qu'il voit comme une sorte de « discipline » et la patience.

#16 - Homme, 30-35 ans, célibataire, étudiant + en emploi ; Zurich ; 69 minutes.

À la fois étudiant et en emploi, ce participant ne joue plus beaucoup aux JHA au moment de l'entretien. Il a toutefois pratiqué le poker en ligne de manière très régulière et intensive durant la pandémie.

Après s'être initié à l'adolescence, avec des amis, à des jeux de société de type Kems et Uno, puis au poker, il s'oriente rapidement vers le poker en ligne. À la sortie des études secondaires II, il vit une première phase d'intensification de son JHA (poker en ligne) alors qu'il avait selon ses dires suffisamment de temps et de ressources financières du fait d'être en emploi. Ses pratiques de jeu diminuent ensuite lorsqu'il débute des études supérieures. L'hiver 2020-2021 a toutefois été marqué par une nouvelle et importante phase d'intensification de sa pratique de JHA et plus spécifiquement du poker en ligne. Après le télétravail, il jouait alors jusqu'à 5 fois par semaine, environ 4 heures par jour. Il relève notamment que dans ce contexte le JHA lui a permis de passer le temps, tout en arrondissant ses fins de mois (jouant parfois des sommes considérables, les gains l'étaient également selon ses dires). Sa pratique a toutefois également eu des conséquences sur sa santé (mauvaise alimentation, problèmes de dos, impact sur le sommeil). Suite à cette période intensive de jeu, il dit ne plus ressentir le besoin de ou le plaisir à jouer et il aspire d'une manière générale à sortir, à rencontrer des gens, etc. Il joue ainsi depuis ce moment au poker avec des amis, « hors ligne », de manière épisodique (3-4 fois par année) et pratique occasionnellement les paris sportifs.

#17 - Homme, 45-50 ans, séparé (avec enfant), en emploi, Zurich ; 56 minutes.

Ancien joueur de JHA (divers jeux) online et en casino, sous exclusion depuis quelques années et ***encore actuellement suivi par un service spécialisé****, ce participant joue encore hebdomadairement au loto hors ligne (ce depuis qu'il s'est fait exclure des casinos) et fait occasionnellement des paris sportifs, également hors ligne. Il joue par ailleurs quotidiennement, depuis plusieurs années, à un jeu vidéo gratuit avec achats intégrés. Il a dans ce contexte investi au total des sommes conséquentes pour des « bonus » et il décrit d'importantes difficultés à arrêter ces dépenses après avoir déjà tellement investi dans le jeu (de manière cumulée des dizaines de milliers de francs).*

À ses yeux, la pandémie n'a pas eu d'impact important sur sa pratique du JHA (il était alors déjà suivi et exclu des casinos). Il s'est toutefois retrouvé à jouer plus à son jeu vidéo gratuit de prédilection, car ayant plus de temps à disposition. Pour lui les jeux vidéo constituent une distraction dans les périodes difficiles, ce qui fut d'autant plus le cas lors de la pandémie en raison de la dégradation d'une relation amoureuse. Il exprime en outre penser être parvenu à gérer son addiction au JHA en la transférant sur les jeux vidéo (qu'il considère comme moins néfastes en termes d'addiction).

#18 - Femme, 50-55 ans, divorcée (avec enfant majeur), en emploi ; Zurich ; 57 minutes.

Participante jouant depuis environ 4 ans à des loteries, tant en ligne (principalement) que hors ligne. Au moment de l'entretien, elle y joue quelques fois par semaines. Elle joue sur des plateformes nationales et internationales et a par le passé souscrit un abonnement de loterie (billets achetés automatiquement). Elle joue également épisodiquement, environ une fois par mois, à la roulette en ligne.

Alors qu'elle a cessé (volontairement) son activité professionnelle durant la pandémie, elle estime que la pandémie de COVID-19 n'a pas eu d'impact sur sa pratique de jeu. Elle explique cela par le fait qu'elle ne prenne ni le COVID, ni le jeu au sérieux et qu'elle n'ait pas ressenti de stress particulier qui aurait pu la pousser durant la pandémie à jouer.

Elle dit n'avoir jamais rien gagné aux JHA, quel que soit le jeu, et ne pas avoir vraiment d'attentes envers le JHA. Elle le considère comme un hobby comme un autre, avec un coût, et compare cette activité à une petite gourmandise occasionnelle. Elle s'intéresse d'ailleurs aussi aux courses et paris hippiques, qu'elle trouve fascinants, mais sur lesquels elle n'a jamais parié, estimant que cela nécessite plus de préparation et d'investissement de temps. Elle s'est également essayée occasionnellement aux machines à sous, mais n'a pas trouvé son compte dans ce type de jeu.

#19 - Homme, 18-20 ans, célibataire, stagiaire/civiliste ; Zurich ; 40 minutes.

Ancien parieur sportif, ayant débuté et arrêté les paris sportifs au cours des deux ans précédant la participation à l'entretien (en période de pandémie donc), ce participant joue encore actuellement de manière épisodique à des jeux de grattages.

S'étant initié aux paris sportifs à sa majorité, ce jeune homme a vu cette pratique rapidement s'intensifier, jusqu'à atteindre un haut niveau pendant environ six mois. ***Il est ensuite exclu « pour sa propre protection », suite à un repérage par l'opérateur en question.*** *Il cesse alors les paris sportifs. Parallèlement à son exclusion, et* ***avec un suivi thérapeutique****, il a progressivement repris le contrôle sur ses pratiques de jeux de grattages, auxquels il jouait quotidiennement hors-ligne depuis plusieurs années. Il joue actuellement à de tels jeux environ une fois par mois.*

Sa pratique des paris sportifs en ligne a commencé dès sa majorité, d'abord avec des amis, puis seul, sous un mode décrit comme modéré et contrôlé (il s'adonnait alors aux paris environ trois fois par semaine, 2 à 3h par jour). Il décrit avoir ensuite perdu le contrôle suite à un gain important. Il jouait alors quotidiennement généralement la somme maximale possible de la plateforme (1000.- par jour). Chaque pari avait ensuite pour but de récupérer de l'argent perdu.

#20 - Femme, 20-25 ans, célibataire, étudiante ; Zurich ; 42 minutes.

Cette participante est une étudiante qui joue à des loteries en ligne et hors ligne. Elle mise également dans le cadre de paris sportifs, mais hors ligne uniquement. Au niveau des jeux de loteries en ligne, elle opère ses JHA tant sur une plateforme « nationale » que sur des plateformes « internationales ».

Alors que ses jeux de loto se font « en solo » une à deux fois par mois, les paris sportifs sont eux faits en commun avec des amis, avec une mise en commun des mises et des gains (également à un rythme de une à deux fois par mois).

Jouant depuis environ 5 ans à des loteries, la pandémie n'a selon elle rien changé à ses habitudes de jeu, puisqu'elle a continué à jouer selon ses habitudes tout au long de celle-ci. Décrivant ne pas avoir vécu de frustrations liées à la situation, à compenser par le jeu, et ne pas jouer « passionnément », ni avoir d'attentes quand elle joue, elle n'estime pas que le jeu lui ait apporté quelque chose de particulier dans le cadre de la pandémie ou ai eu des conséquences négatives sur elle.

4.4 Évolution des pratiques de JHA au temps du COVID-19

Fondée sur une ligne du temps, la grille d'entretien employée mettait un accent important sur la documentation de l'historique et de l'évolution des pratiques de JHA en ligne et « hors ligne » au cours des dernières années. Un séquençage principal entre (a) la période précédant la pandémie de COVID-19, (b) la phase aiguë de la pandémie - i.e. semi-confinement et mois durant lesquels des mesures étaient « édictées » aux niveaux fédéral ou cantonal - et (c) la période actuelle, au sens large du terme, était visé. Néanmoins, gardant en tête les objectifs initiaux du projet, quelques éléments en lien avec la nouvelle LJAr ont également pu être mis en avant dans le cadre des vingt entretiens menés.

4.4.1 Effets perçus de la LJAr sur les comportements de JHA en ligne

*« Si on regarde numériquement, quand j'étais à l'ordinateur, je perdais la sensation du temps. Je jouais genre 6 heures, par exemple de 18h à minuit, sans me lever, sans faire quelque chose de productif. Mais quand on est physiquement dans un casino ou une salle, on est plus conscient du temps. Il y a toujours un ami qui te dit "viens on sort, on va se dégourdir les jambes". Ça donne plus conscience du temps qui passe. Par là le COVID a mené a plus de jeu, évidemment. »**

Sans prétendre à aucune exhaustivité dans la collecte de données quant à l'impact de la nouvelle LJAr sur le développement des comportements de jeu chez nos participant·e·s, les entretiens ont été l'occasion de mettre en lumière différents « effets » individuels de ce nouveau modèle de régulation de l'offre de JHA en ligne.

Ainsi, à titre d'exemple, l'un des participant·e·s – initié au jeu en ligne depuis l'avènement de l'offre légale – **soulignait spontanément que la dimension « légale » de l'offre**, ainsi que les très importants efforts de commercialisation de la nouvelle offre (nous y revenons en détail ci-dessous, sous point 4.6.2), avait été pour lui un facteur prépondérant dans l'initiation ou l'expérimentation des JHA en ligne dans le contexte particulier de la pandémie. Similairement, le fait d'avoir uniquement eu au préalable une offre illégale semble avoir freiné certain·e·s participant·e·s, joueur·euse·s physiques, à s'engager dans le jeu en ligne avant l'arrivée de l'offre proposée par des opérateurs suisses.

Dans le même ordre d'idée, certains joueur·euse·s en ligne de longue date ont souligné le fait que la mise en œuvre du système dit de IP blocking, pour limiter l'accès aux sites internet et plateformes de JHA étrangers, et les contraintes que ceci entrainait pour eux pour jouer sur leurs plateformes de prédilection, avaient été la source d'une diminution de la fréquence ou d'un arrêt temporaire (avant une reprise en période COVID) du JHA en ligne. Un participant mentionnait accessoirement le manque d'attractivité des premières plateformes suisses et avoir de ce fait simplement arrêté de jouer en ligne suite à ces changements et à la limitation de l'offre aisément disponible. Néanmoins, **la mise en œuvre de l'IP blocking n'était pas forcément vue comme une barrière technique insurmontable puisque plusieurs participant·e·s soulignaient l'aisance d'utilisation d'un VPN pour le contourner**. C'est notamment le cas de ce participant, qui soulignait l'absence d'impact de la mise en œuvre de la nouvelle LJAr sur ses habitudes de JHAL : *« c'est quelque chose qu'on peut facilement contourner avec un VPN, c'est pas un secret. Donc ça ne m'a pas influencé. »** Plusieur·e·s participant·e·s – notamment des joueur·euse·s de poker – ont néanmoins relevé ne pas avoir voulu utiliser de VPN pour contourner les restrictions mises en place. Un de nos interlocuteur·ice·s a en outre souligné avoir continué à jouer sur

les mêmes plateformes qu'avant la mise en œuvre de l'IP blocking, en acceptant simplement de jouer avec de l'argent fictif (une alternative transitoire probablement mise en œuvre par un opérateur international en attendant de pouvoir proposer une offre légale au travers d'un partenariat avec un opérateur suisse agréé, ce afin de garder captive une clientèle fidèle).

4.4.2 Autres enjeux liés à l'évolution de l'offre en ligne (effets LJAr bis)

En dehors de ces éléments concernant la modification de leurs comportements de jeu en ligne (i.e. en termes d'initiation/hausse ou d'abandon/diminution) en lien à la nouvelle régulation de l'offre, plusieurs participant·e·s ont décrit des effets directs ou indirects de la mise en application de la nouvelle LJAr sur leurs comportements de jeu. Plusieurs entretiens ont ainsi mis en lumière des enjeux liés au « médium » que représente le jeu « légale » en ligne. Ils nous ont permis d'identifier des facteurs prépondérants dans le développement des comportements de JHAL, indépendamment du fait de traverser une période particulière comme c'est actuellement le cas avec la pandémie de COVID-19.

En premier lieu, plusieurs participant·e·s soulignaient que **l'accès à une nouvelle offre légale, indépendamment justement du fait de vivre dans un contexte de pandémie ayant un impact sur une multitude de facettes du quotidien, avait été l'occasion de se substituer à d'autres sources de distractions décrites comme pas forcément plus épanouissantes**, comme le suggère ce participant en parlant de la période précédant son initiation au JHA en ligne : *« Là j'utilisais d'autres distractions. Youtube, beaucoup. Beaucoup de temps par jour sur Youtube, ou manger, ou n'importe quoi qui donne très vite de la dopamine. Le porno, des trucs comme ça »** et de préciser le contexte dans lequel ce changement s'est opéré : *« Peut être juste parce que c'est redevenu légal.* (…) *Je sais même pas, je crois que c'est venu quand c'est redevenu légal en Suisse, que j'ai utilisé le jeu pour procrastiner. Avant je faisais autre chose. »**

Parallèlement, et outre l'importance de la disponibilité permanente de l'offre en ligne, sur laquelle nous revenons de manière détaillée plus tard de par ses effets indirects dans le contexte spécifique de la pandémie de COVID-19 (voir ci-dessous, sous point 4.6.1), plusieurs participant·e·s ont souligné l'importance – ici décrite dans une perspective positive – de **l'accessibilité à cette offre dans le contexte d'une sphère privée potentiellement isolée de sources de nuisances ou distractions non-pertinentes** : *« Oui quand on joue au poker, on est dans la chambre, on écoute de la musique* (…) *On peut se concentrer, il n'y a pas toujours du bruit autour de soi. C'est un peu ça les avantages. Et puis on peut rapidement y accéder, on doit juste allumer l'ordinateur et il y a toujours des gens 24/24 et 7 jours sur 7, je dirais. On peut toujours jouer quand on le souhaite, que ce soit 5h du matin ou 7h du soir, on peut se connecter et jouer. »**

Finalement, et nous allons également revenir sur ce point ci-dessous, un élément important en lien à l'évolution de l'offre tient à ce qui a été décrit par plusieurs participant·e·s comme étant une **hybridation**. En effet, la refonte de l'offre préalablement illégale en une offre légale via des opérateurs « suisses » est allée de pair avec des partenariats avec des opérateurs dominants au niveau international et par la mise à disposition sur les plateformes suisses d'une multitude d'offres et de types de JHA différents. Ainsi, **plusieurs joueur·euse·s de poker ont regretté devoir « transiter » sur les plateformes de JHA légales pour récupérer les gains de leur jeu. Ils·elles se décrivaient ainsi comme continuellement exposés à la possibilité de se distraire brièvement sur d'autres JHA**. C'était notamment le cas d'un participant ayant avec succès repris le contrôle sur son JHA suite à des problèmes, qui mettait en exergue les risques associés à ce regroupement de l'offre sous un même toit : *« Et j'ai peur de recommencer à jouer. En fait, je voulais jouer qu'au poker. Mais seulement sur le site il y a l'onglet poker et l'onglet casino live. Donc à tout moment on peut dévier, et puis cliquer sur l'onglet. S'amuser un coup et puis l'amusement ça part…ça dégringole. »*

4.4.3 Pandémie de COVID-19 : période propice à l'évolution du jeu en ligne ?

Pour certain·e·s participant·e·s, la pandémie de COVID-19 a été décrite comme relativement peu impactante sur leurs conditions de vie et associée au vécu de peu de stress, que ce soit en lien à la maladie ou aux conditions socio-économiques transitoires. Elle était alors décrite comme sans lien évident avec d'éventuels (changement de) comportements de jeu, comme l'exemplifie cette participante : *« Je ne peux pas dire que j'ai plus joué pendant la pandémie ou que je me sois plus concentrée dessus, que je me réjouissais plus ou que j'aie développé une addiction, non. Aussi parce que je n'ai pas vécu cette pression psychique que d'autres ont ressenti à cause de la pandémie, pression que j'aurais peut-être essayé de réduire par le jeu. Ça aurait pu être mon objectif, mais ce n'était pas le cas. »** A l'inverse, nombreux·ses sont les participant·e·s qui ont décrit des variations parfois importantes dans leurs comportements de JHAL durant cette période, voire une perspective d'engrenage : *« J'étais principalement sur ce qui était roulette casino, beaucoup moins, mais un petit peu le blakjack, mais principalement à la roulette. Et pour continuer, je pense que c'était surtout l'ennui et la solitude parce qu'on pouvait pas sortir. Et je m'y étais mis une fois, puis deux fois, puis après j'ai kiffé. On se fait prendre dans l'engrenage. »* et de préciser : « on arrive à gérer les sommes d'argent, mais c'est vrai que je me suis mis à perdre la notion de l'argent, clairement » et « Au début, cela allait. Après, avec l'ennui, je me suis dit que je le faisais une fois par semaine, pour le plaisir. Finalement, on se met à jouer une fois tous les deux jours, puis tous les jours, puis plusieurs fois par jour. Et cela, clairement, cela ne m'était pas arrivé avant le confinement. »** Même son de cloche pour ce joueur de poker : *« Donc en lien avec la pandémie, je dirais que c'est vraiment juste ma pratique du poker qui a été renforcée.* (…) *Enfin on a vraiment joué quasiment chaque jour* (en ligne) *depuis fin février jusqu'à à peu près mai* (2020). *On faisait ces tournois avec un petit groupe de joueurs. Vraiment, c'est fou au fond. Après dans ce groupe, ça a diminué ou arrêté. Et là j'ai de nouveau plus. Je joue maintenant de nouveau extrêmement souvent, jusqu'à presque tous les jours, au poker en ligne. »** A noter que la transition vers un jeu régulier seul, en ligne, après une initiation dans le contexte d'un partage d'expérience ou d'un jeu transitoirement régulier avec un groupe d'amis a pu être identifiée à plusieurs reprises lors de la vingtaine d'entretiens menés.

Au final, **pour une grande partie des participant·e·s ce contexte particulier de pandémie a été propice à un engagement plus marqué dans certains types de JHA, via le online**, que ce soit globalement ou spécifiquement en lien à l'un ou l'autre des types de JHAL identifiés (p.ex. poker, blackjack, roulette, autres jeux de casino, paris sportifs, …). Cet engagement était souvent dépeint comme initié dans un premier temps sous l'angle d'une opportunité d'expérimenter quelque chose de nouveau dans ce contexte particulier.

4.4.4 Commencer à jouer (ou jouer plus) pour répondre à des besoins

Tant dans le contexte d'une initiation au JHAL, en général ou à un jeu donné, que d'une évolution à la hausse de pratiques déjà existantes, l'offre en ligne a été **décrite à plusieurs reprises comme un *« passe-temps pour s'amuser »*** et une occupation comme une autre dans le contexte de pandémie : *« on sait qu'on a quelque chose dans une heure, une heure et demie et qu'on sait pas quoi faire en attendant. Et bien, on peut se faire un petit peu de casino, donc ça peut occuper »*. Ce besoin d'occupation a également été mis en lien par plusieurs participant·e·s avec un manque de contacts sociaux sur le long terme, et la solitude parfois pesante pour certain·e·s, durant la période de semi-confinement. Le partage de partie en ligne avec des connaissances a ainsi permis à certain·e·s de garder un lien important à leurs yeux avec des amis ou groupes d'amis, voire même de retrouver une routine de jeu perdue avec l'arrivée du COVID et la fermeture des casinos. : *« Avant le covid, j'y allais* (au casino), *ça pouvait faire une fois par mois. Une petite sortie par mois. Des fois c'était un peu chaque deux mois, ça dépendait des périodes.* (…) *Alors, au tout début* (de la pandémie), *je ne jouais plus.* (…)

au bout d'un moment, parce que ça s'est installé, enfin que le covid est officiellement là, on sait qu'on va en avoir pour quelques années. Je me suis repris dans mon train-train et puis j'allais jouer pareil, en ligne, souvent avec un ami. Et puis on jouait, souvent ensemble. Des fois on faisait des petites sessions, ça pouvait arriver plusieurs jours par mois, ou des fois on faisait une grosse session dans le mois, ça dépendait des disponibilités de chacun si on jouait ensemble ou tout seul. » Ainsi, dans ce contexte particulier, **le passage au JHA en ligne ou l'intensification de pratiques de jeu en ligne ont été mis en lien par certain·e·s participant·e·s avec une « *redirection des intérêts* » du jeu physique vers le online, parfois dans une perspective quasiment palliative**. À noter que pour certain·e·s participant·e·s ces pratiques de JHA en ligne n'allaient pas au début de pair avec un JHAL commercial, mais restaient dans une sphère privée, du moins au niveau de l'argent engagé : *« Alors avec deux amis on aime bien faire du poker, alors on est un peu rentré dedans.* (…) *Et après la pandémie est arrivée et on pouvait plus aller au casino, donc ce qu'on a fait c'est qu'on jouait sur un site de poker sur lequel on pouvait jouer avec de l'argent fictif. Donc on a pu former un groupe et inviter des gens, et on jouait qu'avec de l'argent fictif. Mais ce qu'on faisait c'est que derrière on se twintait. On définissait à l'avance les gains pour les première, deuxième, troisième, etc. places. Et après c'était parti. Donc on a un peu détourné l'argent fictif illégalement. Et donc on a fait des tournois de poker comme ça régulièrement, certainement 2-3 fois par semaine.* (…) *ça a un peu diminué il y a une année. Les gens n'avaient plus trop envie de jouer, donc j'ai simplement commencé à jouer sur d'autres sites pour de l'argent réel.* (…) *Enfin je jouais parfois seul avant, avant corona, mais vraiment rarement. Et justement, maintenant plus* (+) *depuis que je joue moins avec ces amis. »**

4.4.5 L'appât du gain comme initiateur du jeu et vice versa

Et pendant le COVID, vous jouiez au poker ?
*« Oui, c'est un peu le point fort, c'est à ça que j'ai le plus joué jusqu'à maintenant. Simplement parce que c'est facilement accessible, confortable, t'es à la maison sur l'ordi. C'est plus productif que juste n'importe quel jeu d'ordinateur, puisqu'avec les jeux d'argent tu peux gagner de l'argent contrairement aux autres jeux sur la PlayStation et comme ça. Donc pour moi, c'était un peu win-win de faire ça. »**

Certain·e·s participant·e·s ont clairement identifié dans le contexte de la pandémie un lien entre l'évolution de leur pratique de JHA en ligne, notamment en termes d'intensité/fréquence de jeu, et les gains effectifs ou escomptés. Ce fut notamment le cas pour un participant, joueur de poker expérimenté, pour lequel la pandémie a été un canalisateur vers le jeu online dans le but de faire des gains : *« février-mars 2020, je ne jouais plus trop au poker en ligne. Je jouais surtout à Montreux en live. Mais là, je me suis inscrit sur deux sites en ligne, où je savais qu'il y avait pas mal de nouveaux joueurs. Je voyais sur les forums qui venait. Et puis là, j'ai osé… donc j'ai pas mal joué à cette période.* (…) *Et comme je l'ai dit, c'était peut-être la meilleure année, enfin la meilleure période en termes de gains, parce que le niveau était très bas. ».* Même son de cloche chez cet étudiant : *« j'étais étudiant, justement, et j'avais besoin d'argent, toujours un peu, parce que je gagnais moins comme étudiant… Et du coup c'était ça ma grande motivation à jouer en ligne pendant le covid. Parce que c'était justement la façon la plus rapide de gagner de l'argent. »** A noter que d'autres participant·e·s ont quant à eux·elles révélé avoir à certains moments de la période de pandémie *« dû lâcher un peu la main»** et réduire temporairement leurs pratiques de JHA dans des moments où leurs revenus diminuaient.

Aussi, alors que d'autres joueur·euse·s moins orientés sur la perspective gain faisaient état d'une même dynamique d'intensification du JHA en ligne, sans véritable aggravation des dépenses (*« La période de*

mars – juin – juillet 2020, les fréquences ont augmenté, mais pas les dépenses… Et, ça se passait bien, donc en général quand ça se passe bien, les fréquences, elles augmentent. », **plusieur·e·s participant·e·s ont vu durant la période COVID les sommes engagées dans le jeu en ligne augmenter significativement par rapport à ce qui était joué avant hors ligne** : *« vu que je suis étudiant et tout, j'ai pas beaucoup d'argent. J'ai essayé de faire quand même attention, même si des fois je dépensais plus que mes moyens.* (…) *J'ai eu un moment où j'ai vraiment beaucoup plus dépensé, par le fait que j'avais un job d'étudiant, déjà, et aussi par le fait qu'en plus de jouer aux casinos en ligne je jouais aussi en même temps au casino, vu que les casinos ont rouvert. Et là les sommes étaient un peu plus grandes quand même. Je dirais que ça a doublé voir triplé sur 5 mois. »*. De telles évolutions à la hausse des dépenses allant finalement dans ce cas-là comme dans d'autres de pair avec une prise de conscience (« *je me suis rendu compte que je dépensais plus que mes moyens »*) et le souhait de restreindre d'une manière ou d'une autre ses pratiques de JHA.

4.4.6 Intensification du JHA en ligne dans le contexte de la pandémie : des parcours variés

Alors que certain·e·s participant·e·s ont décrit des trajectoires d'évolution progressive ou des pratiques de JHAL temporairement à la hausse (p.ex. *« Au début ça a eu une influence négative, parce que j'étais en confinement, donc j'ai passé beaucoup de temps sur les jeux de hasard en ligne.* (…) *Particulièrement pendant l'hiver 2020-2021, j'étais vraiment assis à l'ordinateur 10-20 heures* (par jour). *Aussi par confort, parce que le temps passe simplement plus vite. Et après, au printemps 2021, ça a nettement diminué. À partir de mars, je n'étais presque plus en ligne parce que j'en ressentais plus le besoin. »**), d'autres ont vu leurs nouvelles pratiques se cristalliser sur le long cours. Dans ce sens l'un des participant·e·s questionnait lui-même l'impact direct (*versus* indirect) de la pandémie sur l'évolution de ses pratiques de jeu en la contextualisant de la sorte* : *« Peut-être que je me suis juste plus intéressé au jeu et que j'ai fait plus de recherche dessus, de manière générale. Et comme ça, c'est sûrement lié à la pandémie.* (…) *Simplement, le jeu en ligne, ça a vraiment plus commencé avec la pandémie »** et d'ajouter *« l'argent que je risque, les investissements, ils ont clairement augmenté »*,* mais que cette hausse des investissements serait éventuellement plus à mettre en lien *« avec les compétences qui augmentent avec le temps »*.* Ainsi, aux yeux de ce participant, l'évolution de ses comportements de JHA ne serait qu'indirectement à mettre en lien avec le contexte de la pandémie, puisque probablement plus simplement lié au fait d'avoir eu à disposition plus de temps à investir dans le JHA qu'en temps normal.

4.4.7 Diversification ou intensification du jeu : rien n'est sans risque

> *« Cela montre déjà la facilité d'accès, il y a juste à mettre une carte bancaire, c'est vraiment très rapide.* (…) *Et on espère en faire un revenu. Alors, au début, souvent ça marche bien, on a un coup de chance. On se dit cela va aller de mieux en mieux. Et après, on perd tout, et on remet. Et en fait c'est une vraie spirale. »*

Alors que souvent les importantes variations de pratiques de JHA au niveau individuel allaient de pair avec une intensification des comportements de jeu par un vecteur déjà employé (le poker, la roulette, etc.), ces variations passaient pour certain·e·s participant·e·s par **l'initiation à de nouveaux types de JHAL, et donc par une diversification des pratiques de JHA en ligne** (p.ex. *« C'est surtout depuis la pandémie que j'ai commencé à connaitre ce monde des casinos en ligne. Et avant, si vous voulez, avant la pandémie, je jouais surtout à des jeux de poker du genre Winamax, ce genre de choses. ».* À noter aussi que dans certains cas, il pouvait s'agir d'initiations ou de réengagement décrit comme fortuit

dans certaines pratiques de JHA. Un exemple parlant à ce sujet est celui d'un joueur de poker, qui a diversifié ses comportements de JHA en ligne durant la pandémie du fait de la multiplicité de l'offre sur les plateformes de jeu en ligne : *« il y a quand même eu cette petite période, où j'ai quand même joué à la roulette. Au début, comme on avait pas mal joué* (au poker) *avec des amis en ligne, j'avais gagné un tournoi, un assez gros tournoi, et je voulais retirer une partie* (de mes gains). *Et puis je suis passé par le site, justement. Et là j'ai joué… »* avec dans ce cas-là, comme dans d'autres, la reconnaissance d'une sorte de perte de contrôle sur un jeu spécifique décrit comme accessoire : *« Et là, j'ai eu cette période pendant 2-3 semaines où j'ai beaucoup joué* (à la roulette), (…) *Là, c'est la seule fois de ma vie où je me suis dit c'est vraiment malsain. Je me suis interdit moi-même des jeux de casinos. A cause de la roulette, oui » .*

Similairement, plusieurs participant·e·s ont décrit **des trajectoires complexes, avec non seulement la migration vers le (ou une intensification du) JHA en ligne, mais également un retour progressif aux pratiques de jeu physiques**, comme avant la pandémie, qui se cumulaient alors aux nouvelles pratiques en ligne. Aussi, alors que dans les exemples énumérés ci-dessus l'entrée dans une sorte d'engrenage a été de relativement courte durée (entre quelques semaines et quelques mois), des participant·e·s ont décrit **une accélération des pratiques de JHA ayant dans certains cas progressé sur du moyen ou long terme, jusqu'à atteindre des niveaux plus que problématiques**. C'est le cas notamment de ce participant, qui était parvenu à arrêter de jouer quelques mois avant l'entretien, qui décrivait l'engrenage dans lequel il était tombé avec énormément de lucidité : *« Et puis, au casino en ligne, ce n'était que du black jack et de temps en temps de la roulette.* (…) *c'était des petites sommes, des petits trucs, au début. C'était très léger, même pas une fois par semaine.* (…) *le fait que, "tac", 20.- qui partent, 20.- qui se gagnent, ou qu'il y ait un petit gain, on se dit "ok, bon c'est 100.-, je rejoue, je rejoue". C'est venu progressivement, j'étais toujours de plus en plus connecté à ces sites et mécaniquement, dans le cerveau, c'est comme une cigarette, on fume une fois, on a envie d'en fumer une deuxième, puis une troisième.* (…) *En 2019 ça allait, pendant la pandémie je commence à jouer de plus grandes sommes parce que j'avais aussi un peu plus d'argent, dans le sens où j'avais mis pas mal de sous de côté. J'avais la possibilité de mettre plus. Après, il y a quand même eu une petite période où cela s'est un peu calmé.* (…) *Après c'est reparti, parce que ça m'a rappelé des souvenirs où je me suis dit "oh c'était cool, je vais un peu rejouer !" Et voilà, les mêmes mécanismes sont revenus. Je jouais de plus en plus.* (…) *Au début, c'était des petites sommes, mais j'arrivais quand même à gagner entre 250.- et 500.- par semaine, je dirais.* (…) *Et puis entre octobre et décembre, il n'y avait plus rien. En 3 mois, il y a 15'000 francs qui sont partis. »*

4.4.8 Jeux terrestres au temps du COVID-19

Une majorité des particiant·e·s au volet qualitatifs de cette étude ont mis en avant l'importance croissante du jeu en ligne dans le contexte de la pandémie. Une partie d'entre eux·elles a accessoirement décrit **une baisse des pratiques de JHA physique**, voire même un abandon pur et simple de certaines pratiques, et ce malgré la réouverture des établissements de jeu dits terrestres. Néanmoins, certain·e·s participant·e·s ne voient pas dans le JHA online une panacée et **ont rapidement privilégié un retour au JHA terrestre** ; certain·e·s le plus rapidement possible (« *Un soir, avec mon ami, on s'est dit qu'on allait à Zurich. Parce qu'en suisse allemande ils avaient débloqué la situation avec les casinos. On pouvait se rendre au casino en fait, alors qu'à Montreux on ne pouvait pas. »*), d'autres plus progressivement, avec la levée des mesures sanitaires (« *ouais, ça a été genre "juste envie de pouvoir revenir vers ça" et de pouvoir reprofiter de bonnes conditions, sans les masques et tout ça. »).* À noter encore que certaines pratiques de jeu physiques, notamment de poker, ont perduré dans certains cercles privés, ce même si globalement les fréquences de jeu étaient décrites comme moindres qu'avant la pandémie de par les réticences de certain·e·s partenaires de jeu à se rencontrer trop fréquemment.

4.4.9 Outils de jeu responsable, messages de prévention et (auto-)exclusions au temps de la LJAr

Un autre aspect récurrent dans une majorité des entretiens menés concerne la vision très critique de nos interlocuteur·ice·s quant aux dispositifs prévus par le législatif ou mis en place par les opérateurs de jeux pour encadrer les pratiques de JHA en ligne, certain·e·s allant même jusqu'à mettre en avant un potentiel d'incitation à la confiance et donc au JHA.

D'une part, certain·e·s participant·e·s disaient n'avoir tout simplement **jamais identifié de messages/outils de jeu responsable lors de leurs pratiques de JHA en ligne** (p.ex. *« J'ai jamais vu ça… Il y a probablement, mais probablement que les sites les cachent quelque part bien profond sur la page. »**) et n'ont donc apparemment pas été confrontés aux messages y relatifs ou aux outils proposés par les opérateurs (même si certain·e·s en avaient connaissance par ouï-dire). D'autres participant·e·s rapportaient en avoir connaissance, mais disaient tout simplement ne pas s'y intéresser ou ne pas les considérer p.ex. du fait de penser avoir le contrôle sur leurs propres dépenses. D'autres encore mentionnaient tout simplement ignorer systématiquement ces messages (p.ex. « *en générale quand c'est écrit "Vous jouez depuis 45 minutes ou 1 heure", ben je faisais juste "Continuer".* »)

Certain·e·s de nos interlocuteur·ice·s ont également souligné **le côté incohérent de la démarche** (p.ex. « *Tu reçois un mail ou une fenêtre qui s'ouvre avec du texte et on t'informe. Mais c'est comme les conditions générales, personne ne lit ça. Tu cliques juste et tu dis "oui, je suis pas addict", et tu continues à jouer. »**) **et des outils et limites proposés ou imposés** *(« Ils nous permettent de gérer notre montant hebdomadairement ou mensuellement, mais* (rire) *la limite on peut la changer le jour d'après. C'est une bêtise ça, parce que si on est vraiment addict, on se fait le montant et on voit qu'on peut très vite le changer. On va le changer deux jours après.* » ou *« si on cherche dans les paramètres on peut mettre, mais on peut aussi les enlever, ce ne sont pas des limites.* (…) *si je décide de mettre un dépôt toutes les 24 heures, je dois attendre 24 heures pour pouvoir changer ça. Ok, j'attends 24 heures, mais au final, je peux le refaire dans un jour. »*). Un participant décrivait quant à lui une vision du jeu responsable assez crue : *« Toutes ces choses* (restrictions) *ce sont du placebo, c'est là pour dire "oui, on fait quelque chose pour les clients". Mais non, ce sont des conneries. C'est comme quand on dit "Fumer tue" sur les paquets de cigarettes. »* De manière pas moins tranchée, un autre participant soulignait lui le côté potentiellement incitatif de ces messages : *« Mais, c'est le fait qu'il y ait ces aides, etc., affichées en gros sur les sites internet. (…) Cela nous met en confiance. Je dirais même, c'est vicieux* (…) *On se dit "ouais, ils font attention à nous". On voit la chose beaucoup plus…* (il réfléchit) *je sais pas comment expliquer, "positivement". On se dit que s'il y a cela, voilà, il y un organisme qui régule la chose. »* et de relever finalement qu'il s'agit pour lui d'une démarche qui s'apparente à une démarche marketing.

Au final, **le seul outil de jeu responsable perçu par nos interlocuteur·ice·s comme viable semble bien être l'auto-exclusion**, que ce soit de manière générale (plusieurs interlocuteur·ice·s ayant endossé une telle démarche) ou de manière partielle, dans le cadre de plateformes permettant apparemment de restreindre son accès à un type d'offre donnée (p.ex. blocage de l'accès à la partie casino sur une plateforme hybride, jeux de casino et poker). À noter toutefois qu'une exclusion (un de nos participant·e·s ayant été repéré par un opérateur) ou une auto-exclusion n'est pas forcément la panacée, puisqu'au moins un·e de nos interlocuteur·ice·s révélait continuer de jouer en ligne sur des plateformes légales en utilisant simplement le compte de connaissances proches.

Dans l'ensemble, le corpus de données collecté questionne le bien-fondé de telles démarches, qu'elles relèvent d'obligations légales ou de pratiques volontaires, si elles ne sont pas plus strictement engageantes pour les joueur·euse·s et pour les opérateurs, comme relevé par ce participant : « *J'ai utilisé, oui bien sûr… c'est tout du bullshit ! Ça ne fonctionne pas du tout. Si je veux jouer, je joue. On peut se faire exclure, on peut se faire exclure pendant un moment, on peut se faire exclure pour toujours… Mais si je me fais exclure avec telle adresse e-mail, je rentre avec une autre, ou je vais avec un autre numéro de téléphone. Enfin c'est tout. Et puis il y a tellement de casinos en ligne, si on veut vraiment jouer, on joue. »**

4.4.10 Impact de la pandémie et de la LJAr : conclusions liminaires

Dans une perspective générique, un certain nombre d'éléments identifiés dans cette première partie de documentation qualitative mettent en évidence la large panoplie de pratiques de JHA en ligne, et de grandes variations individuelles quant à l'évolution des comportements de JHA dans le contexte cumulé de l'introduction d'une nouvelle loi (et donc de l'avènement d'une offre légale de JHA en ligne) et d'une crise sociosanitaire mondiale. En essence, sur la base du corpus de données collecté auprès de nos participant·e·s, **l'évolution des comportements de jeu en ligne apparaît avoir suivi le plus souvent une intensification** (même si plusieurs participant·e·s rapportent des pratiques tout à fait stables). Plusieurs participant·e·s ont en outre souligné **la diversification de leurs pratiques de JHA en ligne**, diversification pouvant être vue tant en lien à l'évolution de l'offre de jeu légale qu'à des besoins ou des intérêts spécifiques dans le contexte de la pandémie de COVID-19. Un autre élément intéressant à souligner tient au fait que pour un nombre non négligeable de participant·e·s **la migration (parfois obligée) vers le JHA en ligne durant la période de pandémie n'a pas forcément sonné le glas des pratiques de jeu physiques, puisque les joueur·euse·s actifs tendent à combiner diverses pratiques de JHA** comme peut le suggérer la fréquente combinaison d'onglets bleus et d'onglets verts dans les pictogrammes intégrés à la description des profils des participant·e·s sous point 4.3. Aussi, il apparaît clairement sur la base de la vingtaine d'entretiens menés qu'au niveau individuel le tribut payé à l'évolution des comportements de JHA en ligne depuis le début de la pandémie varie considérablement et que cette évolution peut avoir été influencée par une multitude de facteurs individuels ou environnementaux, comme décrit dans la suite de notre rapport.

Finalement, sur la base de ces premiers éléments, investiguer la variété et l'étendue des comportements de jeu en ligne - et hors ligne – de 20 participant·e·s a permis de mettre en lumière **la place souvent centrale occupée par les pratiques de JHA dans leurs vies**, non seulement, mais également dans le contexte particulier de la pandémie de COVID-19, comme le suggérait ce participant *« Donc en lien avec la pandémie, je dirais que c'est vraiment juste ma pratique du poker qui a été renforcée.* (…) *Disons que ça a encore souligné ma passion pour le poker.* (rire) *Et ouais, ça c'est dû à la pandémie. »**)

4.5 Facteurs contextuels ponctuels apparaîssant avoir influencé l'évolution des pratiques de JHA au temps du COVID-19

Comme exemplifié précédemment, alors qu'une majorité des participant·e·s au volet qualitatif de notre étude décrivaient ne pas avoir forcément vécu de grandes périodes de stress dans le contexte de la pandémie, que ce soit au niveau personnel (conditions socio-économiques ou maladie) ou familial (maladie ou décès d'une personne proche), **la quasi-totalité des entretiens menés a mis en évidence des facteurs communs, traduisant l'important impact de la pandémie de COVID-19 sur les conditions de vie ; ces conditions de vie ayant potentiellement eu, directement ou indirectement, un effet sur l'évolution des comportements de JHA durant cette période**. Nous proposons donc dès à présent de parcourir les principales dimensions identifiées dans notre corpus, qui vont des retombées directes de la période de lockdown (i.e. fermeture des maisons de jeu et de points de vente) à l'impact inéluctable du processus de raréfaction des échanges sociaux résultant des mesures et comportements de distanciation sociale, en passant évidemment par les effets variés du télétravail et des études à distance sur les habitudes de jeu.

4.5.1 Un impact direct relativement faible de la période de Lockdown

Dans l'ensemble, **rares ont été les participant·e·s qui se sont décrit·e·s comme significativement touché·e·s par la fermeture des maisons de jeu** et de certains points de vente (offre physique) dans le contexte du semi-confinement qui a eu cours lors des premiers mois de la pandémie. En effet, aucun·e de nos interlocuteur·ice·s – qui sont néanmoins des joueur·euse·s de JHA en ligne – n'a semble-t-il vécu de véritables problèmes à se passer (momentanément ou non) de l'offre physique de JHA si elle était entravée. **Plusieur·e·s participant·e·s ont toutefois souligné avoir rapidement retrouvé leurs habitudes de jeu une fois les casinos à nouveau ouvert** (comme dans le cas présenté ci-dessus d'un participant ayant relevé être retourné au casino le plus vite possible et avoir pour ce faire traversé la moitié du pays pour jouer dans un canton ayant autorisé la réouverture des maisons plus promptement que d'autres). Aussi, plusieur·e·s participant·e·s ont relevé s'être *« réjouis de pouvoir retourner au casino »* * et/ou avoir été soulagés d'avoir pu reprendre une « *distraction* » à laquelle ils·elles tiennent beaucoup. Néanmoins, au niveau des joueur·euse·s de poker, plusieurs participant·e·s ont décrit sur le plus long terme un espacement ou un abandon des tables entre amis, en raison des mesures et habitudes de distanciations physique et sociale. En parallèle, **une grande partie des joueur·euse·s de poker ont décrit, et ce de manière quasi logique, une migration vers le jeu en ligne, que ce soit temporairement ou à long terme**. Dans ce contexte, certain·e·s de nos interlocuteur·ice·s ont souligné avoir fait le pas vers le jeu en ligne avec ou sous l'influence d'autres personnes avec lesquelles ils·elles jouaient régulièrement avant la pandémie. Accessoirement, plusieur·e·s d'entre eux·elles révélaient avoir continué à jouer en ligne en solitaire, en dehors des dynamiques de groupe, après une baisse d'intérêt pour le jeu en ligne chez leurs partenaires de jeu habituels. Ceci souligne bien l'importante attractivité de l'offre de poker en ligne disponible légalement en Suisse et le fait que les opérateurs ont pu bénéficier de la pandémie pour fidéliser (ou rendre captifs) certain·e·s joueur·euse·s de JHA jusqu'alors hors circuit commercial.

En contre-exemple aux changements quasi naturels de pratiques des joueur·euse·s de poker, plusieur·e·s participant·e·s ayant (ou ayant eu) pour habitude de jouer à des jeux de grattages révélaient avoir eu beaucoup ou trop de réticences pour migrer durablement leurs pratiques en ligne. Un·e des participant·e·s le révélait avec beaucoup de simplicité : *« Grattage, j'en ai quasiment plus fait. Je crois que j'en n'ai pas fait du tout pendant la pandémie. C'est avant que j'en faisais, et puis après. En fait, j'éprouvais moins de plaisir de le faire virtuellement que physique. »*

À noter encore que malgré le relativement faible nombre de personnes ayant pris part au volet qualitatif de notre étude, l'une d'entre elles révélait avoir continué de jouer physiquement dans le cadre d'une association de poker alors que les restrictions sanitaires l'interdisaient. Ce n'est que dans un second temps que son jeu physique a définitivement migré en ligne (et ce durablement) suite à une intervention policière dans l'association en question, un soir où il y était présent. Il décrivait ainsi sa migration vers le jeu en ligne comme résultant en quelque sorte indirectement de la pandémie elle-même.

4.5.2 Domaine professionnel ou études : flexibilité et pertes de repères

« Quand il y a eu la pandémie, vu qu'on avait des cours en ligne, il ne fallait pas se déplacer pendant 45 minutes pour aller à l'uni. Donc déjà, je me réveillais plus tard. Et ça m'est arrivé bien sûr, même par rapport au casino en ligne, comme par rapport au Gaming, de jouer pendant mes cours. Je l'avoue. Mais c'était vraiment une fois chaque mois. Et c'était vraiment des petites sessions. C'était genre 10 minutes pendant le cours, quand je m'ennuyais et ce genre de chose. »

L'impact de la pandémie sur la réalité professionnelle (tant à court qu'à long terme) et sur le domaine de la formation n'a pas été négligeable et rares sont nos interlocuteur·ice·s qui disaient ne pas avoir été impacté d'une manière ou d'une autre par la mise en place de pratiques de télétravail et/ou de modèles de formation à distance.

Pour beaucoup de nos participant·e·s, la pandémie a été l'opportunité de découvrir, contraint·e·s ou forcé·e·s, les aléas du télétravail; pour certain·e·s de manière radicale (p.ex. *« au niveau des collègues, c'était tout par Team, il n'y avait plus aucun contact humain. »*), pour d'autres en y voyant des avantages en termes de flexibilité (*« …sur le plan professionnel, c'est plus de flexibilité, plus d'ouverture. C'est plus agréable dans le monde professionnel : pouvoir faire du télétravail, des meetings en ligne, ça a apporté beaucoup d'avantages »** ou de gains de temps *(« Au niveau professionnel, moi ça m'a plutôt entre guillemets arrangé, parce que ça m'évitait de faire les trajets pour aller travailler à* (Lieu)*. Donc j'étais en home office tous les jours. Donc c'était vraiment un gain de temps.* (…) *Après certes, on voit un peu moins les collègues, mais du coup on les voyait quasiment tous les jours via Teams, via Visio ou autres. Donc à ce niveau-là, moi ça m'a pas trop changé. Et puis à titre personnel, je suis pas quelqu'un forcément de très… qui a ce besoin de voir ses collègues tous les jours, donc moi ça ne m'impactait pas trop. »*). Néanmoins, dans quasiment tous les cas de figure, une sorte de constante émergeait. Elle était en général soit de l'ordre de la monotonie du quotidien (*« … alors, dans la vie de tous les jours, ça a quand même rajouté pas mal de, comment dire, de monotonie dans le train-train quotidien. »)* soit relative à une surabondance de temps à disposition, notamment de par l'impossibilité de compenser par d'autres activités. **Même si globalement relativement bien vécues, la monotonie ou la surabondance de temps ont mené nombre de nos participant·e·s à s'engager dans des pratiques de JHA**, comme suggéré par ces quelques exemples : *« une période justement, quand j'étais en télétravail, j'avais pas beaucoup à faire. Donc là j'ai vraiment passé tout mon temps dessus, sur le jeu.* (…) *J'ai perdu pas mal aussi à ce moment. »*; « Tout a été décalé en ligne, à la maison. Mais c'était ok. C'était marrant, le lien avec les gens est pas mal bien resté grâce à des applications qui sont apparues comme Houseparty. Et en parallèle, ironiquement, on a organisé des tournois de poker en ligne. Et pendant le pic de la pandémie, on jouait tous les soirs à des petits tournois de poker. On jouait tous les soirs pour 10-20 francs »*.*

Alors que dans ce dernier exemple (comme dans d'autres) le participant, un étudiant, révélait avoir trouvé un équilibre via le JHA en ligne afin de répondre au challenge du passage au cours en ligne, et qu'un autre étudiant disait avoir développé ses pratiques de poker en ligne dans un contexte des stress moindre par rapport aux études *(« Donc COVID pour moi c'était un peu de la chance dans la malchance. Grâce au COVID beaucoup de choses étaient en ligne, il y avait beaucoup de cours par podcasts, et ça m'a facilité les choses parce que j'ai pas eu besoin de faire les trajets »**), un autre étudiant ayant grandement surinvesti dans le gaming et les pratiques de JHA en ligne tout au long de la pandémie soulignait avoir rencontré d'importants problèmes dans son cursus académique dans ce contexte : « *ça a été vraiment dur. Ouais, puis surtout par rapport au fait que les cours passent en distanciel (…) je ne dirais pas que j'ai loupé* (mon année académique) *à cause de la pandémie, mais ça, ça a contribué fortement, je dirais. (…) c'est vrai pour tout le monde, j'ai discuté avec pas mal de personnes, ça a vraiment diminué l'envie de travailler, de réviser ; on voit plus les copains, on sort plus boire des verres, ou juste un verre, après le cours et ce genre de choses. »*

À noter aussi qu'au niveau du rythme de vie estudiantine, et ce éventuellement également en dehors de la réalité imposée par la pandémie de COVID-19, la pratique de JHA en ligne semble pouvoir être impactée tant à la hausse qu'à la baisse dans le contexte de périodes d'examens : un participant disant *« la procrastination me fait jouer plus, pour me distraire quand je suis stressé.* (…) *il y a eu des périodes d'examens ou j'ai joué quasiment tous les jours et d'autres ou j'ai peut-être joué une fois par semaine. »** alors qu'un autre étudiant disait généralement jouer moins dans ces périodes : *« je jouais moins. Aussi difficile que ça ait été pour moi, j'ai quand même dû être raisonnable sur la fin et me fourrer toute cette matière dans le crâne. »**

Les données collectées auprès de nos vingt participant·e·s ont également permis de mettre en évidence l'implication de facteurs d'insécurité en lien au domaine professionnel, qu'ils soient relatifs à l'instabilité de la situation économique ou à la difficulté pour les individus de se projeter professionnellement dans un avenir proche. Ces différents facteurs semblent avoir eu dans une majeure partie des cas concernés un impact non négligeable sur l'évolution des pratiques du JHA en ligne. C'est notamment ce qu'exprimait l'un de nos interlocuteur·ice·s qui a vu progressivement son jeu s'amplifier jusqu'à une perte totale de contrôle quelques mois plus tard : « *en mars, suite à l'annonce des restrictions du Conseil Fédéral, j'ai été mis en RHT* (réduction d'horaire de travail) *du coup mon taux d'activité a baissé progressivement de 100% à 80%, puis à 60% et enfin à 10%. Donc même pas une demi-journée par semaine. À ce moment-là, oui, je commençais à me poser des questions.* (…) *je passais beaucoup de temps à la maison, je ne faisais pas grand-chose. C'était très ennuyant, je dois dire. Je n'étais pas forcément épanoui* (…) *je m'inquiétais quand même de comment cela allait se finir »* et de conclure « *j'ai reçu ma lettre de congé à fin juin 2020, pour des raisons économiques et suite à une restructuration qui était liée justement au COVID. »* De manière plus détachée, un participant alors en fin d'apprentissage décrivait le contexte de l'évolution de ses pratiques de JHA en ligne comme étant liée à la fois à cette période spécifique de son apprentissage et au fait que son meilleur ami était également en fin d'apprentissage : *« On recevait notre salaire, alors qu'on n'allait pas forcément travailler. On restait à la maison et puis c'était une période assez difficile quoi. On tuait le temps comme on pouvait.* (…) *cours et travail, ils nous laissaient à la maison.* (…), *Mais ils ne nous surveillaient pas trop, donc on ne faisait pas grand-chose au final. Ni lui, ni moi… Puis pendant cette période-là, jusqu'aux examens, on n'arrêtait pas de jouer, de jouer, de jouer et puis on perdait l'entièreté de notre salaire. »* Un autre participant mettait quant à lui en lien la première phase de pandémie avec, dans un premier temps, une forte intensification de la pratique de son JHA de prédilection du fait d'avoir alors été en recherche d'emploi (*« Alors, les fréquences ont augmenté pendant un moment* (…) *Surtout sur cette période de mars – juin/juillet 2020* (…) *vu que je n'avais pas de boulot. A part postuler, je n'avais pas grand-chose à faire.»*), puis quelques mois plus tard, avec le développement d'une nouvelle pratique de JHA en ligne, sur une courte, mais très intense période, présentée comme potentiellement en lien à une forte ambivalence concernant l'orientation alors choisie (reprise d'une formation). Ces situations, bien que

spécifiques et difficilement généralisables, **soulignent le caractère profondément fragilisant de cette période pour les personnes ayant fait face à une situation socio-économique délicate**, que ce soit au niveau d'une perte d'emploi, de la fin d'une formation ou de la nécessité d'opérer une réorientation au travers d'une nouvelle formation. Même s'il ne s'agissait probablement pas des seuls facteurs à l'œuvre, dans les trois cas de figure, une importante intensification des pratiques de jeu a découlé de cette période, avec dans chacun des cas une perte de contrôle sur un comportement de jeu donné (pour l'un dans une perspective temporelle relativement courte, quelques semaines, pour les autres sur le plus long terme).

Pour finir, les thématiques du télétravail ou des cours à distance et de l'insécurité professionnelle sont ressorties à de multiples reprises comme des facilitateurs, dans certains cas au sens positif, mais bien plus souvent au sens négatif du terme, de l'intégration des comportements de JHA online dans le quotidien – voire dans tous les instants du quotidien – d'une partie importante de nos participant·e·s.

4.5.3 Jouer pour combattre l'ennui ou pour garder un lien

Plus encore que la perte de contacts directs au niveau professionnel, la pandémie de COVID-19 a impliqué un repli significatif sur la sphère privée, pour tout·es nos participant·e·s. Dans ce contexte-là, et notamment avec l'application des mesures de distanciations physique et sociale (probablement encore plus que la période du lockdown elle-même), nombreux·ses sont nos interlocuteur·ice·s qui ont vécu des périodes d'ennui ou de solitude et ont investi les JHA en ligne pour pallier cette nouvelle réalité. Le JHA a alors pu soit prendre le rôle d'une distraction permettant simplement de passer le temps, soit celui de médium pourvoyeur de lien social.

Certains de nos interlocuteur·ice·s ont décrit avoir vécu de manière très violente ce repli sur la sphère privée : « *Ben quand il y a eu les fermetures, ça a été … très violent.* (…) *Et on s'est trouvé aussi très vite isolé, finalement. Parce qu'il y a plus de contact avec les autres collègues à la sortie des cours, il y a plus le café à la cafétéria ou quoi que ce soit… Et du coup on s'est trouvé vraiment dans des chambres, à ne faire que ça toute la journée. Et c'est à ce niveau-là extrêmement brutale et compliqué. Et du coup le sentiment de solitude était vraiment terrible … ».* Nombreux·ses sont nos interlocuteur·ice·s ayant rapidement vu l'intérêt du JHA en ligne dans ce contexte (p.ex. : *« Au début j'étais très strict. Vraiment. Et du coup. ça m'a aidé ces tables de poker. Je savais que le soir quelque chose aurait lieu, que ça serait sympa, qu'il y aurait des contacts avec les gens. »**), également du fait d'avoir eu soudainement beaucoup plus de temps à meubler de par la raréfaction de rencontres avec l'entourage (*« … tout se passait plus lentement. On avait plus de temps, plus d'ennui et… Oui, je pense que c'était plus lié au temps qu'aux émotions. »**). Nombreux·ses ont été les participant·e·s ayant décrit l'apport bénéfique du jeu en ligne en termes de distraction et de sociabilité (p.ex. *« Donc, cela a apporté un contact social. On était sur notre application, on jouait et on pouvait se parler avec des audios. Donc, on avait vraiment, entre guillemets, un contact social. On était autour de notre table de poker. On s'amusait, on discutait et on jouait au poker. »*), certains ayant même investi dans une sorte de **sociabilité virtuelle via le jeu** : *« C'est toujours intéressant d'observer les gens et d'apprendre à les connaitre par cette manière un peu spéciale, par le jeu… Dans le jeu on peut aussi un peu imaginer et sentir le caractère, et faire des parallèles avec le vrai Soi, avec la vraie personne. Comme je disais, comme mes comportements de jeu se sont développés et ont augmenté pendant la pandémie, ça m'a apporté beaucoup. »** Alors que majoritairement les circonstances de JHA en ligne à vocation sociale tenaient au partage de parties de poker, quelques interlocuteur·ice·s ont révélé **avoir combattu la solitude et l'ennui au travers d'autres types de JHA en ligne**, que ce soit des jeux de casino ou les paris sportifs (p.ex., en parlant des paris sportifs, « *Ça, en fait, ça me passait le temps. Il y avait pas grand-chose à faire donc… c'est pour ça que j'ai commencé et après j'ai aimé ça, vraiment. »*). D'autre part, il est intéressant de souligner que cette démarche d'investissement dans le JHA en ligne pour combattre l'ennui ou pour garder un

lien peut avoir été tant inconsciente que consciente, et a dans certains cas été en quelque sorte indirecte, comme révélé par ce participant en parlant d'une sorte de saturation avec les jeux vidéo : *« mon truc préféré c'est le jeu vidéo et dès que je m'ennuyais un peu sur les jeux vidéo, le soir, je me disais tien, je prends un bain et après le bain je vais faire une session* (de JHA) *de 1-2h. »* et de l'expliquer plus en détail de la sorte : *« Vu que je suis quelqu'un d'assez hyperactif, de nature, je pense que c'est vraiment que j'avais envie de toujours faire quelque chose. Donc je jouais* (au jeux vidéo). *Mais à côté j'avais aussi envie de faire d'autres trucs, parce que jouer tout le temps, c'était pas cool. Donc j'ai découvert le monde du casino en ligne et puis j'ai décidé de bifurquer aussi là-dessus.»* À noter que pour ce participant également, une fonction sociale a pu être associée à ses pratiques de JHA en ligne. En effet, de manière régulière, ses sessions de casino en ligne étaient partagées à distance avec des amis, avec échange vocal en parallèle : « *Des fois j'allais aussi sur cette plateforme en ligne avec des amis. Un ou deux amis à moi. (…) par exemple un soir j'envoyais un message à un ami pour lui dire "ça te dit de jouer au casino en ligne avec moi ?" et puis il me disait oui et on y allait. On se donnait rendez-vous par exemple au poker sur la même table, au poker de toute façon c'est la même, et au blackjack on essayait de se mettre aux mêmes tables et de jouer ensemble. Ou bien des fois il y a un ami à moi qui me regardait jouer et puis on rigolait bien en vocal là-dessus. »*

Outre une fois de plus la grande variété de parcours de jeu en ligne associée à une fonction « combattre l'ennui » ou « garder un lien » dans cette période de pandémie, les données collectées montrent qu'un certain nombre de nos participant·e·s ont clairement identifié cette composante comme associé à l'évolution de leurs comportements de JHA. Certains ont même décrit **la solitude et l'ennui comme des éléments déclencheurs d'une nouvelle dynamique de JHA** (p.ex. : *« C'est l'élément déclencheur, vraiment. L'ennui, la solitude, c'est vraiment l'élément déclencheur.* (…) *Et, je me suis laissé avoir. Avoir, si on peut appeler cela comme cela. Il y a des gens qui jouent* (à des jeux d'argent) *sans rentrer dans une addiction. Mais à cet âge-là c'est vrai que je me suis vraiment fait embarquer dans l'engrenage. C'est clair. C'est mon cas. »* Il est aussi intéressant de relever que pour certains de nos participant·e·s un désinvestissement « naturel » du JHA en ligne a pu s'observer après la phase aiguë de la pandémie. Un interlocuteur soulignait par exemple avoir rompu cette dynamique en précisant promptement : « *ce n'est plus une priorité* (…)*. J'ai envie d'être plus avec les gens. Je crois que ce qu'on appelle "FOMO", pour Fear of missing out, est plus présent aussi. J'ai toujours envie d'être présent; j'ai pas envie d'être devant l'ordinateur et de manquer ce que les amis font. »**

Finalement, un ultime point intéressant à aborder pour conclure sur le sujet de l'évolution du JHA en ligne comme réponse à une diminution des contacts sociaux et à l'ennui tient à la mise en avant par l'un de nos interlocuteur·ice·s du caractère fondamentalement ennuyeux du JHA en ligne, pour lui. Ainsi, et alors qu'il avait pratiqué le poker en ligne de manière très régulière et intensive durant la pandémie, il exprimait ceci de la sorte : *« je dirais que j'ai trouvé ça* (le JHA en ligne) *ennuyeux depuis le début, en gros. En fait, c'était jamais mon premier choix. C'était toujours un peu le plan de secours, le plan b. Je l'utilisais pour faire quelque chose d'actif pendant le temps libre. »** Cet exemple illustre bien l'ambivalence de plusieurs de nos interlocuteur·ice·s quant à la réelle pertinence de leur investissement en temps et en argent (et dans certains cas de la hausse de ceux-ci en période de COVID) dans de telles distractions, qui sont donc au final également décrites par certains de nos interlocuteur·ice·s comme peu signifiantes, voire ennuyeuses.

4.5.4 Effets secondaires de la pandémie : impact sur les peurs et l'anxiété

Au-delà du vécu de situations d'ennui et de solitude, qui ont comme vu précédemment pu impacter l'évolution du JHA de nombre de nos participant·e·s, la pandémie en elle-même (i.e. principalement du fait des risques sanitaires, mais également par l'insécurité socio-économique qui en découlait) et les mesures dites de distanciation physique et sociale ont touché plusieurs de nos interlocuteur·ice·s en

faisant émerger ou en catalysant chez eux·elles un certain nombre de peurs et d'anxiétés. Celles-ci ont elles aussi potentiellement pu impacter l'évolution de leurs pratiques de JHA en ligne.

Sans prétendre aucunement être exhaustif à ce sujet, l'objectif de la vingtaine d'entretiens menés n'ayant pas été d'investiguer en détail les facteurs et processus psychologiques potentiellement associés à l'évolution du JHA dans le contexte de la pandémie de COVID-19, nous nous permettons ici de relever quelques éléments en lien à des facteurs de stress, de peurs et d'anxiété. Ils sont présentés ici brièvement, à titre illustratif du vécu de nos participant·e·s dans le contexte de cette pandémie. Par exemple, en abordant la question des contacts avec l'entourage familial proche en période de COVID-19, plusieurs interlocuteur·ice·s ont relevé avoir vécu de périodes d'inquiétude, essentiellement pour des proches âgées, notamment des parents et des grands-parents à risque, en lien aux risques inhérents à la maladie elle-même. Certain·e·s participant·e·s ont également révélé avoir vécu une infection au COVID-19 symptomatique, dont une décrite comme *« vraiment très très intense »*, au sujet de laquelle le participant avait dû être hospitalisé et disait avoir *« vraiment cru que c'était Game Over »*. Alors que dans la majeure partie de ces situations les interlocuteur·ice·s ne soulignaient pas d'eux même un lien direct entre ces facteurs de stress et le développement de leurs pratiques de JHA en ligne, l'un des participant·e·s ayant pour finir vu ses comportements JHA en ligne atteindre une forme pathologique (i.e. ayant nécessité une prise en charge par un centre de traitement spécialisé) révélait avoir été très fortement impacté par le stress résultant de la situation économique dramatique de la petite entreprise de sa maman et du désespoir qui en découlait chez elle, et avoir dans ce contexte surinvesti le JHA : « *et là, je la voyais dans des états où elle pleurait parce qu'elle pensait qu'elle allait fermer, que ça allait être la fin de quelque chose quoi. Donc c'était assez stressant. Donc pour pallier à ça, j'essayais d'oublier, j'allais jouer avec mes amis, pour me dire que ça allait passer quoi.* »

Facteurs individuels influençant les comportements de jeu : Biais cognitifs et autres facteurs psychologiques

D'autres facteurs individuels, plus internes, ont également pu être identifiés sur la base du corpus de données collecté. Pouvant à priori être décrits comme indépendants de la situation de pandémie ou de l'évolution de l'offre de JHA, ces éléments rentrent toutefois potentiellement en interaction avec ces facteurs contextuels.

Nous pouvons par exemple identifier chez une majorité de nos participant·e·s des éléments en lien à des **biais cognitifs** (i.e. distorsion que subit une information en entrant/sortant dans le système cognitif) semblant jouer un rôle parfois prépondérant, notamment au niveau de la stratégie d'adaptation (i.e. actions mises en œuvre pour se soustraire à une situation à laquelle on est confronté) et de la prise de décision (Wood et Griffiths, 2007). Un exemple parlant émerge de la description faite du déroulement d'une session typique de jeu sur une plateforme de casino en ligne par ce participant : *« Et puis ce qu'on faisait tout le temps c'était poker–black jack, et puis de temps en temps, si on perdait trop ou on voyait que ça ne marchait pas, on allait sur un jeu un peu plus entre guillemet "moins de réflexion". Et puis on jouait comme ça »**. Quant à des situations dans lesquelles des biais cognitifs opèrent au moment de la prise de décision à court ou à long termes, plusieurs interlocuteur·ice·s ont souligné l'impact important qu'avait pu avoir un gain significatif ou une période positive en termes de gain sur l'évolution de leurs pratiques de JHA. À l'inverse, d'autres interlocuteur·ice·s révélaient avoir par moment continué à courir après des gains pour couvrir des pertes, entrant alors dans une spirale incontrôlable : *« Alors je me disais toujours "je fais un pari pour revenir à 0, pour ne pas avoir de pertes".* (…) *j'essayais et ça marchait pas. Et je réessayais et ça marchait toujours pas… Parfois, ça foirait pour 1 but, à cause d'un pari sur la combinaison de paris. Et ça rend fou au point que tu t'y remets direct. Mais ouais mon objectif c'était toujours de revenir à 0 ».**

Un autre facteur récurrent identifié chez un nombre non négligeable de nos interlocuteur·ice·s était la **recherche de sensation**, au sens d'un désir persistant de vivre des expériences stimulantes et/ou nouvelles (à préciser que la recherche de sensation est également un facteur prédictif important de la prise de risque ; Cyder et Smith, 2008). Cette recherche de sensation pouvait par exemple prendre la forme ou les expressions suivantes : *« Moi je suis un peu comme cela, les choses un peu à risque, etc* (…)*, j'aime bien mettre le pied dedans »* ou *« et cette adrénaline qu'on ressent* (…) *je dépensais des plus gros montants, j'avais plus d'adrénaline. Et comme on dit, c'est l'appât du gain. Vous voyez, dès qu'on commence à gagner un peu, on croit en l'illusion des séries, et du coup on veut gagner plus, et puis on perd d'un coup plus (sourire) ».* D'autres protagonistes étaient quant à eux plus hédonistes et moins ambitieux au niveau de la recherche de sensation, l'importance de ces pratiques se fondant surtout pour eux·elles sur la notion de plaisir : *« c'est plus pour le plaisir* (…) *plus un moment de plaisir que pour… on ne va pas être riche en sortant de la soirée quoi ».*

À noter que le concept de ***Locus de contrôle*** *(Rotter, 1966)*, décrit en détail dans l'*Annexe 3*, peut également paraître particulièrement pertinent pour aborder la question des réponses développées par un individu à une situation donnée dans un contexte aussi spécifique que celui de la pandémie de COVID-19. En effet, des études ont montré une association à la fois entre l'ennui et la fréquence du JHA (Fluharty et al., 2021) et la réduction de l'autocontrôle (Boylan et al., 2021). En d'autres termes, plus un individu s'ennuie, plus il risquerait d'augmenter sa fréquence de jeu tout en ayant un autocontrôle amoindri. Il est à noter que des études ont étayé la théorie que LoC est acquis et qu'il peut être modifié (Cohen et al., 1976 ; Ozment et Lester, 2001). Il apparaît cependant possible que dans un environnement non-réactif, où l'individu n'a pas beaucoup de contrôle comme ce fût le cas à la suite des décisions prises pendant la pandémie, qu'un LoC externe soit associé à un sentiment de satisfaction plus grand, qui en retour pourrait dans une certaine mesure engager un intérêt davantage marqué pour le JHA dans de telles circonstances.

4.6 Autres facteurs contextuels : offre, marketing et contexte social

Une grande partie des personnes ayant participé au volet qualitatif de notre étude ont au cours de leur entretien mis en avant des éléments contextuels en lien à l'offre de JHA en ligne, à certaines de ses facettes, à son évolution et à sa commercialisation. Tous ces éléments sont à considérer comme concomitant aux éléments et effets associés à la pandémie de COVID-19, dans le sens où il est impossible de véritablement dissocier l'impact de ces éléments externes en lien à la mutation de l'environnement du JHA après l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr de ceux des éléments plus directement associés à la crise sanitaire traversée ces dernières années, aux mesures prises par nos autorités pour y répondre et aux effets socio-économiques qui continuent à en découler.

Nous proposons ainsi un bref tour d'horizon, en trois volets, d'autres facteurs contextuels ayant potentiellement interagi ensemble et avec les facteurs contextuels ponctuels en lien à la pandémie. Pris ensemble, ceux-ci peuvent avoir influencé de manière significative l'évolution des pratiques de jeu de hasard et d'argent en ligne de nos interlocuteur·ice·s au cours des dernières années. Les trois volets en question tiennent des caractéristiques intrinsèques de l'offre de jeu en ligne (point 4.6.1), de l'évolution rapide de cette nouvelle offre et des efforts de commercialisation (4.6.2) et l'évolution du contexte social dans lequel cette offre s'est développée au cours des dernières années (4.6.3).

4.6.1 Une offre en ligne omniprésente à consommer en toute discrétion

*« Et puis on peut rapidement y accéder, on doit juste allumer l'ordinateur et il y a toujours des gens 24/24 et 7 jours sur 7, je dirais. On peut toujours jouer quand on le souhaite, que ce soit 5h du matin ou 7h du soir, on peut se connecter et jouer. »**

Un nombre considérable des participant·e·s ont ainsi décrit des éléments en lien à l'accessibilité quasi illimitée de l'offre de JHA en ligne, qui cumulée ou associée aux facteurs spécifiquement en lien avec la période de pandémie de COVID-19 ont un fort potentiel d'influence sur l'évolution des pratiques de JHA en ligne. À ce niveau, plusieurs interlocuteur·ice·s ont décrit comme étant des facteurs prépondérants dans leurs pratiques de JHA en ligne des éléments soit en lien à **l'omniprésence du médium** (les multiples plateformes de JHA en ligne) et des nouvelles technologies (smartphone, tablettes, ordinateurs…), et donc de l'offre, soit à sa **disponibilité permanente** (i.e. en continu dans la temporalité). Certain·e·s participant·e·s relevant des éléments de ces deux natures. À noter que le corpus de données collecté révèle que ces deux composantes sont intégrées de nos jours, via l'offre en ligne, à la quasi-totalité des types de jeu, y compris les paris sportifs (pour lesquels l'offre physique était jusqu'alors relativement limitée à un certain nombre de compétitions de proximité ou d'envergure internationale) et les jeux de loteries. Prises ensemble, ces deux dimensions forment une dyade ayant un rôle prépondérant dans la dynamique d'intégration des pratiques de JHA en ligne dans le quotidien, en tout temps et en tous lieux, pouvant même être décrite comme ayant des avantages moins attendus, comme l'exemplifie ce participant : *« La disponibilité immédiate. Dans ses propres 4 murs. Je dois aller nulle part, en plus j'étais exclu en Suisse, donc je devais aller en Allemagne, faire 1 heure de voiture… »**. Un autre participant décrivait sa pratique de jeu et l'omniprésence, au niveau temporel, du JHA en ligne dans son quotidien ainsi : *« Ça a un peu rempli mes pauses dans ma journée, quand j'avais rien à faire. Quand au travail j'avais rien à faire, je regardais. Ou quand j'étais dans le train. Quand j'avais la pause, à midi quand je mangeais, le soir avant de manger, avant d'aller dormir… Quand j'arrivais pas à dormir… ça remplissait ma journée en gros. »*.* Certain·e·s participant·e·s soulignaient en outre qu'un autre élément clé de l'attractivité de cette offre tenait à l'immédiateté du jeu et à la vitesse

de son déroulement (*« Mais ça va plus vite. Et tu vois tout en live, ce qui se passe.* »*) et de la mise à jour de l'offre en ligne (*« En ligne, tu vois s'il y a un match de basket en Australie, ou du baseball en Corée. Tout est live. Tu peux parier sur tout.* »* D'autres participant·e·s le résumaient encore plus simplement : *« c'est un aspect beaucoup plus pratique d'avoir toutes ces choses en ligne. »* c'est : « la facilité, la rapidité, le fait de ne pas devoir se déplacer. »* ou « c'est plus simple de switcher de jeu sur le virtuel quoi, si on en a marre de celui-là, on quitte la fenêtre, on va sur une autre et c'est plus rapide. »* Ainsi, même si clairement moins anodin, le JHA en ligne peut se consommer au même rythme qu'une soirée TV, en zappant à volonté d'un jeu à l'autre au gré de ses envies et/ou de ses frustrations.

Finalement, plusieurs participant·e·s ont également relevé un autre avantage personnel ayant eu apparemment une certaine importance dans l'évolution de leurs pratiques de JHA en ligne dans le contexte de la pandémie, celui de **l'absence de confrontation à autrui** : Un autrui potentiellement jugeant comme relevé par plusieurs interlocuteur·ice·s (p.ex. *« Et ouais, tu ne dois pas regarder quelqu'un dans les yeux, (…) quand tu es au casino il y a toujours des guetteurs et comme ça qui te disent que "bon t'as peut être assez joué, non?", et ça y'a pas en ligne. »**). Un interlocuteur parlait quant à lui de *« pression sociale qu'il y a en physique, qu'il n'y a pas en virtuel. »* Même si décrit dans certains cas comme positif (« *C'est le fait de ne pas être jugé par les autres »)*, ce facteur apparaît également potentiellement impactant sur les mises engagées (et les pertes) de certain·e·s participant·e·s : « *Tant qu'on est seul, on garde cela pour soi. Et cela peut être positif, comme cela peut être négatif, en fonction des gains au départ. Mais la plupart du temps, on ne va pas se leurrer, c'est des pertes. Et c'est vrai que le fait de pas avoir quelqu'un qui le sait ou quoi, on se renferme un peu sur soi-même. Et puis, on garde cela un peu pour nous. On tente des actions et des dépenses beaucoup plus importantes. C'est vraiment important cette idée de jugement. »*

Au final, et parallèlement à d'autres facteurs concomitants au vécu de la pandémie de COVID-19, il apparaît peu surprenant qu'une fois initié à un jeu donné en ligne, l'accessibilité permanente et directe des plateformes de jeu et l'absence de barrières physiques, voire sociales, et l'aisance de jeu puissent pour certains joueur·euse·s représenter un facteur prépondérant dans l'évolution de leurs pratiques de jeu. Ceci paraît d'autant moins surprenant puisque comme nous le verrons ci-dessous l'environnement externe apparaît également activement encourager ou stimuler les comportements de JHA en ligne.

4.6.2 Efforts marketing démesurés et démultiplication de l'offre

Est-ce que vous avez remarqué une intensification de la publicité pour la nouvelle offre de jeux en ligne suisse ?
« Oui, massivement! »

Et est-ce que ça a eu un impact selon vous ?
*« Je pense oui. Si je suis à la gare et que je vois ces panneaux publicitaires pour les jeux en ligne du casino de Zurich ou de Baden, j'aurais peut-être pas su sinon qu'ils avaient ça. Après la loi ça a pris un peu de temps pour que les casinos ouvrent ces offres, donc là ils ont fait de la pub quand c'était le cas. Et tu te dis "ah cool je vais aller voir ça", donc ça a sûrement eu un impact sur le fait que je joue plus en ligne oui. Et aussi sur le téléphone il y avait pas mal de publicité pour ça. »**

Dans les faits, même si la LJAr est entrée en vigueur début 2019, ce n'est que dans la deuxième partie de l'année que sont apparues les premières plateformes légales de JHA en ligne en Suisse. Et ce n'est que progressivement que cette offre s'est étoffée et multipliée, fin 2019 et de manière continue sur l'année 2020. Ainsi, l'avènement de cette nouvelle offre légale coïncide partiellement, au niveau temporel, avec les premiers mois voire la première année de la pandémie de COVID-19. L'arrivée progressive d'une multitude d'acteurs a également été l'occasion d'un foisonnement de pratiques marketing. Celles-ci visaient, d'une part, à faire connaitre à très large échelle la nouvelle offre en soulignant notamment son caractère légal et, d'autre part, pour chacun des acteurs, de s'assurer une part la plus conséquente possible de ce marché florissant. De très importants investissements marketing ont ainsi été faits, un facteur sur lequel nombre de participant·e·s avaient également souhait de s'exprimer.

À ce sujet, nos interlocuteur·ice·s soulignaient notamment **la multiplicité des canaux de diffusion de ces efforts publicitaires** (p.ex. *« Et aussi dans les publicités sur internet ». « Des pop-ups, comme ça, de publicités », « sous forme de vidéos sur Youtube » ou « la pub pour jackpot.ch est venue vraiment souvent, oui. Aussi à la gare, à la télévision…»**) et le caractère parfois plus ciblé de certaines démarches (« *c'est peut-être en fonction d'algorithme, mais sur Twitch, la plateforme de streaming, et Youtube, il y a de plus en plus de publicité de casino en ligne. »* Et quant à la nature des messages diffusés, un·e de nos interlocuteur·ice·s soulignait la relative simplicité de ceux-ci, *« qui mettent en avant la simplicité de jeux, le fait de passer une bonne soirée avec du popcorn, etc. Ils embellissent la chose, avec ces publicités, on veut jouer au casino en ligne, il n'y a pas de problème, ça va très vite. »* Un·e autre interlocuteur·ice soulignait le caractère sur simplificateur, voire mensonger, de certains de ces messages *: « Souvent ils vendent, pour le poker, en parlant de joueurs professionnels, "il est parti de rien, il a gagné". Ça fait envie. Mais des fois je les connais ces gars. Et, ce qu'ils* (les gens) *ne savent pas, c'est qu'il étudie 8h par jour le poker. Enfin, il travaille 60 heures par semaine et ce n'est pas aussi beau que ce qu'on croit. »* Aussi, certain·e·s de nos interlocuteur·ice·s regrettaient le caractère de plus en plus agressif (p.ex. *« Alors niveau pub, c'était plus agressif pendant la pandémie, donc il y avait plus* (+) *de pub partout pour les casinos en ligne, pas mal de pub sur internet. »)* et de plus en plus démagogique de ce démarchage (p.ex. *« Il y a cette publicité que je trouve absolument abjecte, qui dit "vous pouvez gagner même dans la défaite", ce genre de truc absolument vomitif. »*

Parallèlement à l'intensification du marketing dans cette période particulière, certain·e·s participant·e·s soulignaient également le **fort développement de l'offre elle-même durant la pandémie** : *« J'ai*

trouvé assez envahissant (…) *j'ai aussi trouvé que tous ces jeux en ligne avaient vraiment été extrêmement poussés en Suisse pendant la pandémie. J'aurais espéré qu'on promeuve autant peut être les formations en ligne ou les formations continues en ligne, ou je sais pas, apprendre des instruments en ligne. Je trouve que ces choses auraient dû recevoir au moins autant d'intérêt que le jeu en ligne. »** Un·e participant·e faisait quant à lui un constat lucide sur le phénomène alors en cours : *« Ils ont aussi profité. C'est un peu leur heure qui avait sonné, où ils savaient qu'ils pouvaient se faire beaucoup d'argent. C'est sûr.»** Au moment de lui demander s'il avait observé une hausse du marketing pour les JHA un joueur expérimenté de poker parlait lui du développement d'une offre quasiment étouffante dans le domaine spécifique du poker: *« …peut-être pas marketing, mais en tout cas dans les offres, pour le poker, pour le nombre de tournois. Aussi les boing. Les boing ce sont une entrée qu'on met dans un tournoi. Là ça a augmenté. Avant il n'y avait pas ces tournois en ligne qui était à 2000 dollars l'entrée, 5000 dollars l'entrée. Maintenant c'est presque quotidien, on va dire, dans tous ces sites.* (…) *Avant il y en avait de temps en temps, mais c'était assez rare, du genre une fois tous les 6 mois ou tous les 3 mois, des Séries* (des tournois se déroulant sur plusieurs jours ou plusieurs semaines)*. Maintenant, si on joue sur tous les sites sur lesquels on peut jouer, quasiment tous les mois il y a une sorte de Séries.»*

Partageant pourtant le constat de surabondance déplaisante du markéting pour le JHA en ligne dans ce contexte spécifique, **plusieurs participant·e·s ne partaient pas du principe que ces efforts avaient eu un impact sur leur JHA** et ce pour des raisons variées (p.ex. *« …parce que je connais ces jeux et ça m'intéresse pas. »** ou *« je crois pas* (que ça ait eu une influence)*, je suis tellement bloqué partout en Suisse que c'était un peu égal. Mais c'est clair qu'il fallait qu'ils fassent connaitre les possibilités, les "events" avec tous les casinos fermés.»** D'autres participant·e·s ont quant à eux·elles été plus ouvert à l'idée d'une potentielle influence de ces efforts marketing sur leurs comportements, même s'il n'apparaissait pas toujours aisé de le confirmer lorsqu'ils étaient questionnés spécifiquement, comme le montre le passage d'entretien suivant : *« Pendant les pauses, quand je regardais un match de foot, il y avait ces pubs. Bon, j'avais généralement déjà un pari dessus au moment où ça venait* (rire)*. Je me disais peut-être "j'en fais une autre"*. (…) (Et est-ce que les publicités ont mené à ce que vous jouiez plus ?) *Je ne dirais pas ça, non. Je crois pas que la publicité ait été un facteur. »** A noter ici aussi que pour un autre parieur, la simple planification de se faire une soirée sport (foot ou hockey) devant la TV se révélait devenir l'initiateur d'une réflexion, puis généralement de la matérialisation, de mises sur les résultats de la partie en question. Plusieurs participant·e·s ont toutefois fait le constat et révélé ouvertement un certain impact de ce démarchage sur leurs pratiques de JHA lorsqu'interrogés sur le sujet. L'un·e d'entre eux·elles le détaillait de la sorte : « *Je pense oui. Si je suis à la gare et que je vois ces panneaux publicitaires pour les jeux en ligne du casino de Zurich ou de Baden, j'aurais peut-être pas su sinon qu'ils avaient ça. Après la loi ça a pris un peu de temps pour que les casinos ouvrent ces offres. Donc là ils ont fait de la pub quand c'était le cas. Et tu te dis "ah cool je vais aller voir ça". Donc ça a sûrement eu un impact sur le fait que je joue plus en ligne, oui. »** Un·e autre participant·e était lui·elle encore plus catégorique quant à cette influence : « *Oui, oui, je pense que oui. Oui, clairement. J'ai eu, je pense, un poids clairement sur moi par rapport aux offres de marketing. C'est vrai qu'on a vraiment assez envie d'aller voir ce genre de chose, par exemple si on voit des annonces du type "100 francs d'argent offert sur un dépôt de 400 francs"* (ci-dessous repris avec la dénomination "Voucher"), *ou ce genre de choses. C'est vrai que c'est assez attrayant. Du coup, comme je vous l'ai dit, j'avais essayé dernièrement un autre casino, celui de Montreux avec son nouveau site en ligne, avec une offre je crois de "100% sur le premier dépôt". »*

Au sujet des pratiques dites de Vouchers, plusieurs adeptes de jeu de casino en ligne ont révélé avoir succombé à leur appel. Tous en étaient toutefois revenus et n'allaient plus y succomber, notamment du fait que la possibilité de gains effectifs (au sens de retrait d'argent du compte) soit généralement conditionnée à de très importantes contraintes : « *Le souci c'est que je me suis fait avoir une fois, avec*

ce genre de marketing. Du coup, j'ai plus été dans les autres, parce que j'avais mis de l'argent, j'avais gagné et puis au final, je pouvais quasiment rien retirer de ma somme, parce qu'il fallait rembourser "x" fois la mise, etc. Donc je connais maintenant la pratique, du coup je vais pas ». Un participant donnant l'exemple suivant : « *personne ne se rend compte de ce qu'il fait quand on accepte un Voucher quoi. C'est quand on dépose 100.-, il nous donne 100.-, mais il y a un truc qui stipule qu'il faut jouer au moins 300% de la somme pour retirer. C'est stupide, c'est comme si un dealer vous donne une dose et il vous dit "Bah tu ne la payes pas, mais tu achètes 3 fois la dose". Et puis, à cause de ça, les gens s'efforcent à jouer plus ».* Le dernier de ces participant·e·s de préciser avoir clôturé cette expérience de manière précipitée : *« Et je pense que je me suis fait pas mal avoir par rapport à ça. Mais sur ce site en ligne j'ai vraiment "TILT"* (faite d'engager la (quasi-)totalité de sa banque) *à la fin, et j'avais tout en "All In" sur le moment. »*

À noter que d'autres procédés promotionnels internes aux plateformes de JHA en ligne ont été décrits. De nature légèrement différente, puisque destiné à une clientèle déjà active au moment de sa mise en œuvre, ils semblent soit destiné à fidéliser ou rendre captifs certains joueur·euse·s *(« Ce qui arrive très souvent sur les casinos en ligne, ce sont les pop-ups, il y a des fenêtres qui s'affichent. Mais sur le casino, ce n'est pas une fenêtre de pub ou virus ou quoi. C'est vraiment sur le site en lui-même. Et puis on nous propose des bonus. Si on joue tant d'argent, sur tel jeu, on récupère tant de cash price ou des choses comme ça. Ça, c'est vraiment…chaque fois que j'ai joué, j'ai toujours eu droit à ça. Toutes les dix minutes, on a un machin qui apparaît. »*), soit à les encourager à diversifier leurs comportements de JHA (*« Sur certaines pages, il y a des notifications comme "eh si tu cliques là tu gagnes un tour (de roue) gratuit, tourne la roue c'est gratuit". Et ça je fais, mais après il faut payer pour le tour suivant et ça je ne fais pas. »**)

Au final, le vécu de nos participant·e·s en matière de marketing souligne l'importance de ces procédés et leur foisonnement dans le cadre particulier dans lequel ils ont été mis en œuvre, soit un cadre réunissant à la fois (a) de conséquents efforts de développement et de commercialisation de la nouvelle offre légale, (b) un contexte sanitaire avec lequel une large frange de la population s'est repliée sur une sphère privée dans le cadre de laquelle elle avait beaucoup de temps libre à disposition et (c) l'omniprésence de nouvelles technologies favorisant la diffusion des contenus marketing et la consommation de loisirs virtuels. À noter toutefois que les procédés marketing conventionnels ont également pu voir leurs effets renforcés dans ce contexte par la dimension virale du phénomène JHA (nous y revenons ci-dessous) ou par les discussions sociétales qui ont ponctué la montée en puissance de ce phénomène. C'est ce que suggère par exemple ce parieur (déjà cité plus haut) qui relève que son initiation aux paris sportifs pourrait être le fruit d'une synergie entre exposition médiatique de la problématique et exposition publicitaire : « *Alors c'est assez paradoxal (…) une fois il y avait eu une intervention sur les jeux et l'addiction des jeux justement, où ils avaient interviewé la Loterie romande, les gérants de la Loterie romande, au sujet des clips qu'ils mettent en ligne qui visent typiquement à attirer les jeunes. Il y a cette publicité que je trouve absolument abjecte, qui dit "vous pouvez gagner même dans la défaite", ce genre de truc absolument vomitif. C'est absolument ignoble. Et pis ben une fois, je me suis dit allez, il y a le prochain match Suisse – Espagne. Je me suis dit bon, on va essayer, parce que on avait été pris dans l'engouement de la victoire et puis tout. (…) Et puis un pari sportif, puis après j'ai vu qu'il y avait le hockey… ».*

4.6.3 Engouement social et réseaux sociaux comme facteurs annexes

L'évolution de l'offre et des efforts marketing au long de la pandémie de COVID-19 semble pouvoir être dans une certaine mesure mise en lien avec l'évolution des comportements de JHA d'un certain nombre de nos participant·e·s. Néanmoins, et comme déjà mentionné ci-dessus, elle peut également être vue comme un facteur prépondérant de la maturation d'un nouveau phénomène social à part entière, qui

par ricochet, **peut avoir influencé de manière significative la perception et l'acceptabilité des comportements de JHA en ligne, et *in fine* les comportements de jeu eux-mêmes de certain·e·s de nos participant·e·s**. L'intégration des pratiques de JHA dans les échanges sociaux et les comportements de jeu de proches sont également, sans doute possible, des facteurs stimulants les comportements de JHA de nos participant·e·s (p..ex. *« C'est plus genre un ami qui m'envoie un screen-shot d'un pari qu'il a posé. Du coup, ça me stimule aussi de nouveau et je vais aussi vite sur Sporttip…. »**) Même s'il ne révélait pas avoir lui-même été influencé directement au niveau de son JHA, ce participant décrivait bien la nature de ce processus au niveau des paris sportifs, processus qu'il décrit comme initié par le marketing et le développement d'une nouvelle offre qui aurait fait des paris sportifs un véritable phénomène de mode dans son entourage élargi: *« Après, oui, il y a beaucoup de gens qui ont commencé à s'intéresser aux paris sportifs. Qui m'ont écrit pour savoir ce que je pariais ou des trucs comme cela.* (…) *moi, ce qui m'inquiétait c'était surtout l'aspect des pubs qui sont de plus en plus présentes dans notre quotidien.* (…) *Et, quand je vois dans mon entourage, il y a des gens qui ne connaissent rien du tout et qui ont envie de parier.* (…) *Je sais qu'il y a plein de personnes dans mon entourage qui se sont mises à parier en ligne quand il y a eu cette nouvelle offre de "Jouezsport !" de pouvoir miser en live, etc.* (…) *Moi, je pense que c'est surtout cette pub qui a apporté énormément de nouveaux clients à la loterie.»*

Cette perspective d'engouement social pour un type de JHA spécifique au cours de la pandémie est également ressortie de la bouche de plusieur·e·s joueur·euse·s de poker, tant novices qu'initiés de longue date (p.ex. « *Alors je vais vous dire surtout, ce qui s'est passé pendant la pandémie, c'est que ça a attiré beaucoup de joueurs. Pour le poker, je parle, parce que je ne connais pas les autres jeux. Mais ça a attiré beaucoup de joueurs, énormément de joueurs.* (…) *ça a explosé. Et puis ils ne savaient pas forcément jouer!* (…) *Enfin pour les joueurs qui savaient déjà jouer, qui étaient déjà professionnels, je pense que ça a été la meilleure année en ligne. Parce que ça a attiré énormément de joueurs en ligne. »*)

Un participant soulignait encore l'influence des réseaux sociaux dans cette dynamique et, pour lui-même en tout cas, de l'imbrication des contenus accessibles sur ceux-ci (gratuitement ou contre payement dans certains cas) avec l'offre de JHA en ligne et ses propres pratiques de jeu : *« pourquoi j'ai joué plus à la "roulette" qu'un autre jeu? Je dirais que c'est surtout par ce que j'ai vu sur les réseaux sociaux. Je pense qu'il y a un lien qui est fortement probable. C'est sur les réseaux sociaux, sur Youtube, Tiktok, etc., le fait d'être tout le temps chez soi, d'être sur les réseaux sociaux et jouer aux jeux, etc., on rentre un peu dans une sphère, une espèce de bulle un peu spéciale. Et je me suis laissé un peu embarqué dans live sur un Twitch. J'ai voulu essayer. Et après, c'est comme cela que ça s'est fait naturellement. »* et de relever également le jeu des influenceurs dans ce microcosme : *« c'est clairement aussi le problème de ces jeux, je dirais, c'est l'optique d'en faire un revenu. C'est ce qu'on nous laisse paraître sur les réseaux sociaux. C'est des gens, les influenceurs, etc., qui sont sur ces plateformes en ligne, et cela montre déjà la facilité d'accès, il y a juste à mettre une carte bancaire, c'est vraiment très rapide. »*

Facteurs individuels influençant les comportements de jeu : Parcours de vie et influences familiales et externes

En dehors du contexte spécifique de la pandémie et de l'évolution de l'offre de JHA en ligne résultant de la nouvelle LJAr, certain·e·s participant·e·s ont souligné au cours des entretiens l'influence spécifique et importante de facteurs familiaux ou relationnels sur l'évolution de leurs pratiques de JHA.

Sans prétendre à une quelconque exhaustivité dans notre manière d'aborder ces facteurs individuels externes à la situation de pandémie, le corpus collecté au travers de nos vingt entretiens permet néanmoins de mettre en valeur **l'impact significatif de situations sociales données**, ou d'éléments relationnels, sur le comportement de JHA de certain·e·s participant·e·s. C'était notamment le cas de cet homme, ancien joueur, qui soulignait l'importance d'une rupture amoureuse dans l'évolution de ses comportements de JHA : *« Alors chez moi il y avait, je pense, plusieurs facteurs, l'un étant à l'époque la séparation avec mon ex-femme. J'avais besoin de quelque chose pour emmener mes pensées sur autre chose. Et jouer c'est quelque chose qui aide quand même beaucoup pour se distraire complètement »**. Pour d'autres, l'influence familiale a été cruciale dans l'initiation au jeu, que celle-ci soit en lien à des pratiques de JHA dans la fratrie, chez les parents ou dans la parenté plus éloignée. C'est par exemple le cas d'un des participant·e·s qui révélait avoir vécu une première expérience de JHA en casino en compagnie d'un de ses parents, alors qu'il était mineur. Cette initiation, supervisée, apparaît d'autant plus significative dans l'évolution de ses comportements de JHA qu'elle lui a également permis de trouver un subterfuge pour continuer d'accéder au casino en question jusqu'à sa majorité (i.e. sans accompagnement parental, sur plusieurs années). Certain·e·s participant·e·s ont également souligné avoir pour tendance de jouer en fonction de l'environnement social du moment, qu'il s'agisse alors de l'influence de collègues les entrainant dans une partie de JHA alors qu'ils·elles ne jouent généralement pas ou d'un contexte particulier comme un engagement militaire *(« c'est arrivé une fois en cours de répète, on s'ennuyait un peu et on était à trois, avec deux amis, et on a mis un peu d'argent et on a joué »**). Dans ce contexte particulier, coupé en période de COVID de beaucoup d'autres opportunités de distraction, un·e de nos interlocuteur·ice·s décrivait quant à lui avoir vu sa pratique de jeux de casino en ligne augmenter dramatiquement, en symétrie à celles de deux de ses collègues.

À noter qu'il s'agit ici une fois de plus de quelques exemples, non exhaustifs, visant à apporter un peu de lumière et des éléments de réponse montrant la grande diversité de situations et des conditions dans lesquelles certaines pratiques de JHA émergent ou évoluent au cours du temps.

4.7 Discussion et limites

L'objectif principal du présent volet de l'étude tenait de l'approfondissement qualitatif – et en aucun cas exhaustif – des effets de la pandémie de COVID-19 et de la nouvelle LJAr sur l'évolution de comportements de JHA dans ce contexte très particulier, avec notamment l'idée d'approfondir nos connaissances sur les processus de migration des pratiques de JHA sur les plateformes en ligne. Il était également initialement escompté de pouvoir investiguer plus en détail la question du rapprochement entre les phénomènes de *Gaming* et de *Gambling,* ou plus simplement l'influence réciproque, voire de l'hybridation, de ces deux phénomènes. Les entretiens menés n'ayant pas permis d'identifier de participant jouant à proprement parler à des jeux hybrides proposant une offre de JHA au sein d'un univers gaming, ou vice versa, le corpus de données collectées ne permet pas d'approfondir ce questionnement. Nous approcherons toutefois le questionnement du lien entre (et des pratiques cumulées) *Gaming* et *Gambling* dans le cadre d'analyses secondaires à venir.

4.7.1 Des bienfaits du JHA en ligne au temps du COVID-19…

Un premier constat de synthèse pouvant être fait sur la base des éléments décrits dans les pages précédentes tient au fait que la vingtaine de participant·e·s à nos entretiens ont en majorité donné une importance spécifique et un sens personnel à leurs pratiques de JHA en ligne dans ce contexte singulier de pandémie. Décrivant généralement des pratiques de jeu relativement régulières et souvent en hausse sur le moyen ou le long terme, il semble difficile de nier sur la base de notre corpus que **les JHA ont pris une place considérable dans la vie de ces personnes au cours des différentes phases de la pandémie**. Plus précisément, plusieur·e·s participant·e·s nous ont laissé l'impression de s'être identifié·e·s à certaines pratiques de JHA pour donner sens à leurs occupations et ainsi dépasser les sentiments d'ennui, de solitude et/ou de frustration (des notions régulièrement citées par nos interlocuteur·ice·s). En particulier, la dimension sociale des jeux de hasards et d'argent semble avoir été un facteur déterminant de la migration vers le JHA en ligne pour plusieurs de nos interlocuteur·ice·s (p.ex. via la mise en place de parties régulière avec un groupe de pairs) ; cette dynamique de groupe s'est avérée être, pour plusieurs d'entre eux·elles, l'aiguillage les ayant menés à jouer sur le plus long terme aux JHA en ligne, avec une transition progressive vers un jeu régulier en solitaire. Notre corpus de données nous permet ainsi de défendre l'idée qu'un nombre non négligeable de joueur·euse·s a trouvé ou défini un rythme de vie autour de leurs pratiques de JHA en ligne dans ce contexte d'isolation sociale. Accessoirement, un engagement en temps et en argent dans le JHA a également été décrit par certain·e·s participant·e·s comme relevant de la consommation de divertissements ; il était alors plus simplement initié sous l'angle de l'opportunité d'expérimenter quelque chose de nouveau, *« pour s'amuser »* et/ou passer le temps. Certain·e·s interlocuteur·ice·s régulièrement engagé·e·s au préalable dans des pratiques de jeu physiques décrivaient quant à eux·elles une « *redirection des intérêts* » du jeu physique vers le jeu en ligne, dans une perspective quasiment palliative. Aussi, plusieurs de nos interlocuteur·ice·s ont décrit leur engagement dans le JHA en ligne comme motivé par des attentes en termes de revenus. À final, illustratif de la très grande variété des vécus individuels et des motivations à s'engager dans le JHA en ligne, l'ensemble de ces motifs sous-jacents peuvent avoir concouru pour initier une pratique de JHA, la renforcer, la diversifier, voire la rendre épanouissante ou alternativement potentiellement problématique. En effet, plusieurs de nos interlocuteur·ice·s ont décrit au cours de ces entretiens des dynamiques d'évolution de pratiques de JHA, qui après une première phase positive, tendaient à devenir négative et à tenir de l'ordre de l'engrenage.

4.7.2 … à l'engrenage pouvant mener à une perte de contrôle

Parmi les différentes trajectoires d'évolution de JHA observées chez nos participant·e·s, les plus saillantes sont celles qui les ont conduit·e·s à une **perte conséquente de contrôle, tant en termes de temps consacré aux JHA qu'aux sommes investies et/ou aux pertes financières**. Dans certains cas, ces situations perdurant dans le temps ont conduit nos interlocuteur·ice·s à **rechercher de l'aide et des suivis spécialisés** pour tenter de courber ces dynamiques. Bien que cumulant éventuellement d'autres facteurs de risque, qui s'additionnaient ainsi aux facteurs communs en lien à la pandémie, le parcours de JHA de ces participant·e·s ont souvent eu pour point commun le vécu d'événements marquants ou de pertes plus significatives de repères dans ce contexte qui mêlait déjà pour tout un chacun des conditions de vie inhabituelles. La mise en avant, le foisonnement progressif et l'omniprésence d'une offre de JHA en ligne aisément accessible ont alors également pu jouer un rôle prépondérant dans l'évolution de pratiques de jeu et de certaines pertes de contrôle. Même si plusieurs participant·e·s recrutés via d'autres canaux ont employé les termes d'engrenage ou de spirales pour décrire certaines phases d'évolution de leurs pratiques de JHA, la possibilité de recruter plusieurs participant·e·s ayant initiés une démarche de suivi pour une problématique de jeu devenu pathologique nous a permis de mettre en lumière l'ampleur que peut prendre une telle perte de contrôle et la complexité d'un retour à une vie normale a posteriori. Un exemple particulièrement illustratif est celui du jeune homme décrit dans la vignette 7, sous point *4.3 Profils de nos interlocuteur·ice·s*. Adepte de jeux vidéo depuis sa jeunesse, il s'est initié aux jeux de casino en ligne peu de temps après l'entrée en vigueur de la nouvelle LJAr et a vu sa pratique de JHA s'intensifier au gré d'événements ou de phase de vie significatifs, vécus depuis le début de la pandémie (pêle-mêle : période de bore-out, période prolongée de service militaire, période de RHT et perte d'emploi). Au gré de ces événements, son jeu s'intensifie. Il joue progressivement jusqu'à des milliers de francs, emprunte des petites sommes, et finalement joue l'ensemble de ses revenus et dilapide toutes ses économies. Dissimulé le plus longtemps possible, son problème avec les JHA est finalement identifié par son entourage et ce n'est qu'une fois ces extrêmes atteints qu'une démarche de prise en charge s'impose à lui.

4.7.3 Adaptation de l'offre ou création d'une nouvelle demande ?

En plus des éléments liés aux conditions de vie et besoins individuels que nous avons identifiés comme étant potentiellement en lien à l'évolution des pratiques de JHA en ligne au cours de la période de pandémie de COVID-19, notre corpus de données a également permis de mettre en lumière différents effets, au niveau individuel, du nouveau modèle de régulation de l'offre de JHA en ligne sur les comportements de jeu. Outre l'importance, pour certain·e·s, de la **nature légale d'une offre** au moment d'expérimenter une pratique, des enjeux liés au média (au sens de faire communiquer) que représente le jeu en ligne ont également pu être identifiés. Ceux-ci allaient de la simple **disponibilité d'un autre type de distraction** ou de divertissement à son **accessibilité sans effort** dans une **sphère privée isolée** de sources de nuisances ou de distractions non pertinentes, en passant par divers facteurs décrits comme prépondérants dans l'évolution de certaines pratiques de JHA en ligne, tels que **l'omniprésence du médium** (les multiples plateformes de JHA en ligne) et **des nouvelles technologies** permettant sa consommation (smartphone, tablettes, ordinateurs), et donc plus globalement de l'offre. L'impact de ces caractéristiques, qui sont intrinsèques à l'offre de jeu en ligne, cumulé à l'évolution rapide de cette nouvelle offre au niveau helvétique et à des efforts importants de commercialisation semblent ainsi avoir à la fois influencé et répondre à des besoins et motivations individuelles particulièrement prégnants dans le contexte particulier de la pandémie. Quant à savoir qui de l'œuf ou de la poule était là en premier, ou plus directement si l'évolution récente de l'offre légale de JHA en ligne se fonde sur des besoins préalables ou s'il faut y voir une adaptation (ou création) de la demande sur fond de profusion d'offre, la question demeure ouverte.

4.7.4 Protection de joueur·euse·s : un clair besoin d'agir

Un dernier aspect que nous souhaitons brièvement évoquer ici tient aux informations que nous avons recueillies au sujet des dispositifs prévus par le législateur, ou mis en place par les opérateurs de jeux, pour encadrer les pratiques de JHA en ligne. À ce sujet nous revoyons les lecteur-rice-s à la section *4.4.9 Outils de jeu responsable, messages de prévention et (auto-)exclusions au temps de la nouvelle LJAr*.

Nos entretiens nous ont en effet permis de voir que bien que connus d'une majorité de nos participant·e·s, **les dispositifs mis à disposition par les opérateurs de jeu dans le cadre de leurs politiques dites de jeu responsable n'étaient pas utilisés et étaient aisément détournés**. Il apparaît donc douteux que l'article 87, alinéa 2, de l'ordonnance sur les jeux d'argent (OJAr), qui prévoit que *« dès l'ouverture du compte joueur, l'exploitant demande au joueur de se fixer une ou plusieurs limites maximales concernant ses mises ou pertes journalières, hebdomadaires ou mensuelles »* (OJAr, 2018) soit un élément réellement utile à la protection des joueur·euse·s. Accessoirement, la disposition légale contenue dans l'article 88 OJAr qui enjoint l'exploitant de jeux en ligne à mettre à disposition des joueur·euse·s une information sur le jeu excessif qui comprend également (a) « *une manière d'autoévaluer son comportement de jeu* » (OJAr, 2018), semble peu pertinente étant donné la non-utilisation des outils et tests prévus par ces dispositions légales. Au regard des entretiens menés il aurait probablement été **plus pertinent de demander aux opérateurs de jeux de mettre en place des protocoles systématisés et non manipulables qui détectent automatiquement les modes de jeu et les évolutions à la hausse de pratiques de tout·es les joueur·euse·s** inscrits sur leurs plateformes et ainsi se permettre d'identifier et de contacter de manière précoce toute personne susceptible d'être au moment T en train de développer un comportement de JHA potentiellement problématique.

4.7.5 Apports et limites de l'approche qualitative

Le volet qualitatif de notre projet visait à compléter les observations souvent peu ou moins nuancées d'une enquête quantitative (comme décrite dans la Section A) et à proposer un approfondissement du vécu et des pratiques de jeu d'une vingtaine de joueur·euse·s ou ex-joueur·euse·s de JHA en ligne. Nous espérons par ces démarches avoir mis en lumière et approfondi certains aspects restés dans l'ombre des analyses statistiques proposées dans le chapitre précédent. Ayant cherché à restituer une dimension humaine à ce phénomène, nous espérons aussi avoir pu mettre en évidence la complexité des vécus des joueur·euse·s face à ce phénomène, qui peut à la fois et quasiment simultanément être vecteur de satisfactions et vecteur de souffrance.

Bien que notre démarche soit parvenue à mettre en évidence des dimensions multiples, voire extrêmes, de l'univers du jeu et du vécu des joueur·euse·s, celle-ci se fonde sur un panel relativement restreint de participant·e·s, vingt pour être précis. Même si ce nombre n'est pas négligeable, il relève d'une limite des ressources à disposition et il est peu probable que nos observations aient tendu vers la saturation. De ce fait, outre la dimension temporelle spécifique de nos observations, il apparaît nécessaire de répéter que la description proposée dans ce rapport ne peut en aucun cas prétendre à l'exhaustivité. Aussi, il est à souligner qu'une partie considérable de nos participant·e·s jouait ou avait joué à des types de JHA qui semblent ne pas être dominants sur la base des données collectées dans le cadre de l'enquête quantitative (p.ex. poker, jeu de casino) ; rares ont été nos interlocuteur·ice·s rapportant jouer p.ex. à des jeux de loteries. Ces différences dans la distribution de JHA joués suggèrent que les univers de référence des populations de joueur·euse·s sont quelques peu différents dans les deux volets du projet. Il s'agit là d'une limitation commune aux conclusions issues des volets qualitatif et quantitatif de notre étude.

5 Conclusion

Une évolution inquiétante

En 2018, une première étude eGames Suisse a été réalisée afin de recenser les pratiques de jeux de hasard et d'argent en ligne dans la population suisse avant l'entrée en vigueur en 2019 de la nouvelle loi sur les jeux d'argent (LJAr). Cette étude visait également à faire le point sur le marché de ces jeux et leur rapprochement avec les jeux vidéo. Entre 2021 (volet quantitatif) et 2022 (volet qualitatif), une deuxième étude a été réalisée afin d'observer si des changements avaient eu lieu depuis l'ouverture de l'offre légale de casinos en ligne en Suisse. Du fait de la pandémie de COVID-19 et des mesures prises pour en limiter l'impact, un questionnement approfondi sur ces aspects a également été intégré à l'étude.

En comparant les échantillons de joueur·euse·s de 2021 et de 2018, il est possible d'observer que certains comportements de jeu et certaines caractéristiques des joueur·euse·s en ligne ont peu variés entre les deux enquêtes – notamment les profils des joueur·euse·s et les préférences pour les différents types de jeux –, d'autres ont changé de manière marquée. En particulier, l'intensité des pratiques de jeux est globalement plus forte en 2021. La fréquence moyenne de la pratique de jeux est significativement plus élevée, tout comme les sommes moyennes dépensées en ligne. Plus encore, une différence importante a été observé concernant la prévalence des comportements de jeu problématiques. En effet, la part de personnes identifiées comme joueur·euse·s problématiques est deux fois plus élevée et est passée de 2.3% en 2018 à 5.2% en 2021. Cette tendance a été accompagnée d'une concentration accrue de joueur·euse·s à risque ou problématiques dans certains types de jeux, en particulier au niveau du poker et des paris sur les marchés financiers.

L'impact de l'ouverture du marché et de la pandémie de Covid-19

L'étude a cherché à comprendre quel rôle l'ouverture du marché et la pandémie de COVID-19 ont joué sur les comportements des joueur·euse·s. Le volet quantitatif de l'étude a montré que l'ouverture des casinos suisses en ligne en 2019 et la première période de semi-confinement ont conduit certaines personnes à passer des jeux terrestres à une pratique de jeux en ligne, voir à jouer pour la première fois à des jeux de hasard et d'argent. Ce volet a également montré une augmentation des pratiques (nombre de séances, temps et argent) pour certain·e·s joueur·euse·s, entraînée par la période de semi-confinement. L'expérience vécue qui se cache derrière ces chiffres a, quant à elle, été recueillie par le volet qualitatif.

Ce deuxième volet de l'étude a permis d'affiner l'état des lieux proposé par le volet quantitatif. Il documente premièrement de relativement grandes variations individuelles au niveau de l'évolution des comportements de JHA. Les participant·e·s au volet qualitatif décrivaient toutefois le plus souvent une augmentation des comportements de jeu en ligne sur la période concernée. Une telle augmentation allait majoritairement de pair avec une intensification des comportements de jeu par un vecteur déjà employé (poker, roulette, etc.), mais pouvait également résulter, chez certains joueur·euse·s, d'une diversification des pratiques de jeu au travers du jeu en ligne (ou de l'initiation, en ligne, à de nouveaux types de JHA).

Quant à l'ouverture du marché, la dimension légale de l'offre suisse et les très importants efforts de commercialisation de cette nouvelle offre ont été décrits comme des facteurs prépondérants dans l'initiation (ou l'expérimentation) des JHA en ligne. Un grand nombre de participant·e·s ont également décrit des éléments en lien à l'accessibilité quasi illimitée de l'offre de JHA en ligne, qui, cumulés ou associés aux facteurs liés avec la période de pandémie de COVID-19, apparaissent avoir eu une forte influence sur l'évolution de leurs pratiques de JHA. Le contexte de la pandémie de COVID-19 semble

ainsi avoir renforcé cette dynamique et a été propice à l'expérimentation et à la cristallisation de nouvelles pratiques de jeu chez certain·e·s participant·e·s.

Souvent initié dans un premier temps sous l'angle d'une opportunité de vivre quelque chose de nouveau dans ce contexte si particulier, le jeu en ligne a parfois été décrit comme une occupation comme une autre dans le contexte de pandémie de COVID-19. Néanmoins, pour beaucoup le besoin d'occupation et de distractions au travers du jeu en ligne était plus spécifiquement mis en lien à un manque réel de contacts sociaux, voire à un ressenti pesant de solitude. Accessoirement, des éléments relatifs à l'insécurité professionnelle et à l'impact du télétravail ou des cours à distance ont été identifiés comme des facteurs ayant favorisé l'intégration des comportements de JHA en ligne dans le quotidien – voire dans tous les instants du quotidien – des participant·e·s au volet qualitatif de l'étude.

Les limites de l'application actuelle de la LJAr dans la protection des joueur·euse·s

Il est utile de considérer que cette étude a permis d'identifier certains points problématiques qui devraient être traités au plus vite dans le cadre de la mise en œuvre actuelle de la LJAr :

- Tout d'abord, le système de blocage des IP ne semble pas pouvoir empêcher l'utilisation de plateformes étrangères par les joueur·euse·s en général, et plus encore par ceux·celles qui souffrent d'un problème de jeu. Les participant·e·s à l'étude ont reporté que l'IP blocking n'était généralement pas une barrière technique insurmontable.
- L'étude fait également le constat que les joueur·euse·s ont tendance à combiner plusieurs types de jeux sur différentes plateformes, et à combiner les jeux en ligne avec les jeux terrestres. Cela montre que le repérage des joueur·euse·s potentiellement à risque est très limité sans une coopération entre les différents opérateurs.
- L'étude montre également que les pratiques de repérage reposant essentiellement ou uniquement sur des considérations d'ordre financier ont une portée limitée (modèle actuel employé par les opérateurs dans le cadre de leurs mesures sociales). En effet, nos analyses montrent que le fait de considérer les problèmes liés au jeu comme une simple question financière permet de détecter moins que la moitié des joueur·euse·s qui rapportent avoir rencontré des problèmes de jeu.
- L'étude montre finalement qu'une partie importante des joueur·euse·s en ligne ne connaissent toujours pas l'offre d'aide ou de soutien qui peut être nécessaire en cas d'apparition de problèmes, malgré le fait que la plupart d'entre elles·eux jouent au moins partiellement à des jeux d'argent sur l'offre nationale.

En conclusion, pris ensemble, ces résultats donnent une image plutôt inquiétante de la situation. En effet, la progression des problèmes ne semble pas pouvoir être attribuée à un seul facteur (p.ex. la survenue d'une crise sanitaire temporaire). Il apparaît ainsi peu probable, au vu des différences entre 2021 et 2018, que la proportion de joueur·euse·s problématiques retrouve son niveau d'avant l'entrée en vigueur de la LJAr, ni même qu'elle se stabilise à son niveau actuel, sans une réponse ou des réponses adéquates. En effet, cette augmentation « négative » chez les joueur·euse·s en ligne – passage de 2.3% à 5.2% de la part de joueur·euse·s problématiques – ne peut pas être considérée comme transitoire et exceptionnelle et il est à craindre que cette progression se poursuive dans le temps jusqu'à potentiellement atteindre ou dépasser les niveaux observés dans les pays voisins (13.0% en France, 17.6% en Italie et 21.3% en Allemagne; Costes et al., 2022). Dans ce contexte, notre étude offre des informations précieuses pouvant être considérées dans le but de développer à relativement court terme de nouvelles mesures visant à protéger de manière cohérente et efficace les joueur·euse·s et la population générale des méfaits des jeux de hasard et d'argent en ligne.

6 Bibliographie

Al Kurdi C., Notari L., & Kuendig H. (2020). Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo.Lausanne: GREA & Addiction Suisse.

Boylan, J., Seli, P., Scholer, A., Danckert, J. (2021). Boredom in the COVID-19 pandemic: Trait boredom proneness, the desire to act, and rule-breaking. *Pers Individual Dif.* 171:110387. doi: 10.1016/j.paid.2020.110387.

Carneiro, E., Tavares, H., Sanches, M., Pinsky, I., Caetano, R., Zaleski, M., Laranjeira, R. Gender Differences in Gambling Exposure and At-risk Gambling Behavior. *J Gambl Stud*. 2020 Jun;36(2):445-457. doi: 10.1007/s10899-019-09884-7.

Cohen, S., Rothbart, M., Phillips, S. (1976). Locus of control and the generality of learned helplessness in humans. *Journal of Personality and Social Psychology, 34*(6), 1049–1056. doi: 10.1037/0022-3514.34.6.1049

Costes, J-M., Kairouz, S., Fiedler, I., Bartczuk R.P., Lelonek-Kuleta B., Minutillo, A., & Notari L. (in review). Online gambling practices and related problems in five European countries: Findings from the Electronic Gam(bl)ing (E-GAMES) Multinational Survey. Journal of Gambling Studies.

Currie, S. R., Hodgins, D. C., & Casey, D. M. (2013). Validity of the problem gambling severity index interpretive categories. Journal of gambling studies, 29, 311-327.

Cyders, M.A., Smith, G.T. (2008) Clarifying the role of personality dispositions in risk for increased gambling behavior. *Pers Individ Dif*. 45(6):503-508. doi: 10.1016/j.paid.2008.06.002.

Dey, M., & Haug, S. (2019). Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017.

Ferris, J. A., & Wynne, H. J. (2001). The Canadian problem gambling index (pp. 1-59). Ottawa, ON: Canadian Centre on subs-tance abuse.

Fluharty, M., Bu, F., Steptoe, A., & Fancourt, D. (2021). Coping strategies and mental health trajectories during the first 21 weeks of COVID-19 lockdown in the United Kingdom. *Soc Sci Med*. 279:113958. doi: 10.1016/j.socscimed.2021.113958.

Griffiths, M. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. CyberPsychology & behavior, 6(6), 557-568.

von der Heiden, J.M., Egloff, B. Associations of the Big Five and locus of control with problem gambling in a large Australian sample. *PLoS One*. 2021 Jun 14;16(6):e0253046. doi: 10.1371/journal.pone.0253046.

Miles, M.B., Huberman, A.M., Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: a methods sourcebook*, Third edition. Thousand Oaks, Califorinia: SAGE Publications, Inc, 2014.

Notari, L., Al Kurdi, C., Jordan, M. D., & Sivanesan, N. (2022). Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet: des conduites addictives sans substance?.

OJAr (2018). Conseil fédéral, « RS 935.511 Ordonnance du 7 novembre 2018 sur les jeux d'argent (OJAr) ». [En ligne]. Disponible sur: https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/2018/796/fr. [Consulté le 19 décembre 2022].

Ozment, J.M., Lester, D. (2001). Helplessness, locus of control, and psychological health. *J Soc Psychol*. 141(1), 137-138. doi: 10.1080/00224540109600535.

Papineau, E., Lacroix, G., & Sévigny, S. (2015). Les impacts socioéconomiques attribuables aux jeux de hasard et d'argent en ligne : dimensions individuelles et collectives. Fonds québécois de la recherche sur la société et la cul-ture (FQRSC), Canada.

Rotter, J.B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychol Monogr*. 80(1), 1-28.

Williams, R. J., & Volberg, R. A. (2014). The classification accuracy of four problem gambling assessment instruments in population research. International Gambling Studies, 14(1), 15-28.

Wood, R.T., Griffiths, M.D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychol Psychother*. 80(1), 107-125. doi: 10.1348/147608306X107881

7 ANNEXES

7.1 Annexe 1 : Tableaux des résultats du volet quantitatif

Tableau 1. Caractéristiques sociodémographiques des joueur-euse-s de JHAL, comparaison 2018 - 2021.

		2021		2018	
		N	%	N	%
Genre	un homme	990	71.0%	1219	73.2%
	une femme	405	29.0%	447	26.8%
Âge	18-29 ans	242	17.3%	334	20.0%
	30-39 ans	242	17.3%	321	19.3%
	40-49 ans	315	22.6%	406	24.4%
	50-59 ans	416	29.8%	384	23.0%
	60+ ans	180	12.9%	221	13.3%
Région linguistique	D	927	66.5%	1122	67.5%
	F	328	23.5%	394	23.7%
	I	140	10.0%	146	8.8%
Statut civil	Célibataire	503	36.1%	645	39.0%
	Marié ou autre statut légal comparable (mariage, Pacs)	715	51.3%	801	48.4%
	Veuf (ve)	21	1.5%	21	1.3%
	Divorcé(e) ou séparé(e)	156	11.2%	188	11.4%
Contexte de vie	Seul-e sans enfant	278	19.9%	359	21.6%
	Seul-e avec un/des enfant(s)	39	2.8%	55	3.3%
	En couple sans enfant	416	29.8%	471	28.4%
	En couple avec un/des enfant(s)	489	35.1%	535	32.2%
	En colocation, avec des amis	35	2.5%	42	2.5%
	Chez votre/vos parent(s)	113	8.1%	163	9.8%
	Autre	25	1.8%	34	2.0%

Tableau 1 : continuation

		2021		2018	
		N	%	N	%
Formation	Aucune ou école obligatoire inachevée [aucune formation achevée, école primaire, jusqu'à 7 ans d'école obligatoire]	6	0.4%	17	1.0%
	Ecole obligatoire [école obligatoire, 8 ou 9 ans; école secondaire, cycle d'orientation, pré-gymnase, école de culture g	26	1.9%	56	3.4%
	Formation de transition [formation d'un an: préapprentissage, 10ème année scolaire, école professionnelle d'une année, s	18	1.3%	20	1.2%
	Formation générale sans maturité [formation de 2 à 3 ans: école de degré diplôme, école de culture générale ECG, école d	45	3.2%	54	3.3%
	Formation professionnelle de base et apprentissage [formation de 2 à 4 ans: apprentissage, formation professionnelle de	456	32.7%	571	34.5%
	Maturité ou école normale [maturité professionnelle, maturité (gymnase); école normale (école préparatoire pour les ense	138	9.9%	168	10.2%
	Formation professionnelle supérieure [formation professionnelle supérieure avec brevet fédéral, diplôme fédéral, maîtris	334	23.9%	363	21.9%
	Haute école spécialisée ou université [bachelor (universtité, école polytechnique, haute école spécialisée, haute école	351	25.2%	372	22.5%
	Doctorat et habilitation	21	1.5%	34	2.1%
Statut d'emploi	En emploi à plein temps (même si actuellement en arrêt de travail pour congé maternité, parental, maladie-accident)	874	62.7%	1002	60.4%
	En emploi à temps partiel (même si actuellement en arrêt de travail pour congé maternité, parental, maladie-accident)	216	15.5%	262	15.8%
	A la recherche d'un emploi (au chômage/sans emploi)	34	2.4%	43	2.6%
	Homme/Femme au foyer	32	2.3%	44	2.7%
	A la retraite	140	10.0%	161	9.7%
	Apprenti-e	8	0.6%	25	1.5%
	Etudiant-e	61	4.4%	85	5.1%
	Autre	30	2.2%	37	2.2%

Tableau 1 : continuation

		2021		2018	
		N	%	N	%
Revenu du ménage	Moins de 2000 fr. par mois	30	2.2%	43	2.6%
	Entre 2000 et 2999 fr. par mois	36	2.6%	63	3.8%
	Entre 3000 et 4499 fr. par mois	101	7.2%	134	8.1%
	Entre 4500 et 5999 fr. par mois	173	12.4%	243	14.7%
	Entre 6000 et 7499 fr. par mois	211	15.1%	252	15.2%
	Entre 7500 et 8999 fr. par mois	205	14.7%	231	14.0%
	Plus de 9000 fr. par mois	472	33.8%	482	29.1%
	Ne sait pas / Refus	167	12.0%	207	12.5%

Tableau 2. Prévalences à 12 mois des différents types de jeux en ligne parmi les joueur-euse-s JHAL : au total, par genre et par âge.

		Loterie, tirage ou grattage	Poker	Machines à sous	Autres jeux de casino	Paris hippiques	Paris sportifs	Paris E-sport	Paris marchés financiers
Jeux	**Total (N=1395)**	87.7%	5.2%	7.2%	5.4%	1.4%	15.1%	2.5%	7.0%
Genre	**Hommes (N=990)**	86.5%	5.8%	7.7%	6.6%	1.6%	18.1%	3.0%	8.9%
	Femmes (N=405)	90.9%	3.7%	6.2%	2.7%	1.0%	7.7%	1.2%	2.5%
Âge	**18-29 (N=242)**	67.8%	9.9%	16.1%	14.0%	2.5%	30.6%	8.3%	12.4%
	30-39 (N=242)	82.6%	7.0%	11.2%	6.2%	1.2%	22.7%	2.5%	11.6%
	40-49 (N=315)	90.5%	7.6%	5.7%	5.4%	1.9%	14.0%	2.5%	7.0%
	50-59 (N=416)	95.9%	1.7%	3.6%	2.2%	0.7%	7.0%	0.2%	3.8%
	60+ (N=180)	97.8%	0.0%	1.1%	0.6%	1.1%	4.4%	0.0%	1.1%

Tableau 3 – Distribution du genre pour chaque type de JHAL		
Jeux	**Hommes**	**Femmes**
Loterie, tirage ou grattage (N=1224)	69.9%	30.1%
Poker (N=72)	79.2%	20.8%
Machines à sous (N=101)	75.2%	24.8%
Autres jeux de casino (N=76)	85.5%	14.5%
Paris hippiques (N=20)	80.0%	20.0%
Paris sportifs (N=210)	85.2%	14.8%
Paris E-sport (N=35)	85.7%	14.3%
Paris marchés financiers (=98)	89.8%	10.2%
Total (N=1395)	71.0%	29.0%

Tableau 4 – Distribution de l'âge pour chaque type de JHAL						
	Âge					
Jeux	**Total**	**18-29 ans**	**30-39 ans**	**40-49 ans**	**50-59 ans**	**60+ ans**
Loterie, tirage ou grattage (N=1224)	87.7%	13.4%	16.3%	23.3%	32.6%	14.4%
Poker (N=72)	5.2%	33.3%	23.6%	33.3%	9.7%	0.0%
Machines à sous (N=101)	7.2%	38.6%	26.7%	17.8%	14.9%	2.0%
Autres jeux de casino (N=76)	5.4%	44.7%	19.7%	22.4%	11.8%	1.3%
Paris hippiques (N=20)	1.4%	30.0%	15.0%	30.0%	15.0%	10.0%
Paris sportifs (N=210)	15.1%	35.2%	26.2%	21.0%	13.8%	3.8%
Paris E-sport (N=35)	2.5%	57.1%	17.1%	22.9%	2.9%	0.0%
Paris marchés financiers (N=98)	7.0%	30.6%	28.6%	22.4%	16.3%	2.0%
Total (N=1395)	100%	17.3%	17.3%	22.6%	29.8%	12.9%

Tableau 5 – Distribution de la fréquence maximale de la participation à des jeux en ligne parmi les joueur-euse-s de JHAL : au total, par genre et par âge

Fréquence de participation		Genre		Âge				
	Total (N=1297)	Hommes (N=923)	Femmes (N=374	18-29 (N=228)	30-39 (N=233)	40-49 (N=287)	50-59 (N=383)	60+ (N=166)
Moins d'une fois par mois	40.6.%	37.6%	50.0%	40.4%	43.3%	38.1%	32.5%	41.2%
Une fois par mois	13.9%	14.0%	14.4%	18.4%	13.3%	14.9%	9.6%	14.1%
Quelquefois par mois	14.6%	15.6%	13.1%	16.7%	13.7%	15.4%	13.3%	14.8%
Une fois par semaine	11.0%	11.7%	9.6%	7.9%	10.3%	11.5%	19.9%	11.1%
Plusieurs fois par semaine	14.1%	16.4%	9.4%	8.3%	12.0%	17.2%	23.5%	14.3%
Presque tous les jours	2.5%	2.9%	1.6%	3.9%	4.3%	2.3%	1.2%	2.6%
Tous les jours	1.8%	1.8%	1.9%	4.4%	3.0%	0.5%	0.0%	1.9%

Tableau 6 - Répartition de la fréquence de participation pour chaque type de JHAL [%]								
	Loterie, tirage ou grattage (N=1133)	**Poker (N=70)**	**Machines à sous (N=100)**	**Autres jeux de casino (N=72)**	**Paris hippiques (N=18=**	**Paris sportifs (N=194)**	**Paris sur les 'e-Sports' (N=33)**	**Paris sur les marchés financiers (N=94)**
Moins d'une fois par mois	44.9%	38.0%	42.3%	50.5%	27.8%	41.1%	31.7%	30.2%
Une fois par mois	14.8%	6.5%	13.3%	7.6%	5.1%	15.2%	18.1%	8.4%
Quelquefois par mois	14.2%	20.0%	20.7%	14.6%	29.9%	19.5%	24.5%	10.9%
Une fois par semaine	11.4%	13.8%	8.3%	6.3%	19.7%	8.2%	4.0%	9.3%
Plusieurs fois par semaine	13.4%	10.3%	10.8%	12.6%	17.5%	10.3%	14.8%	16.6%
Presque tous les jours	1.1%	5.4%	1.9%	3.9%	-	4.8%	6.8%	9.9%
Tous les jours	0.3%	6.0%	2.8%	4.4%	-	1.0%	-	14.7%

Tableau 7 - Distribution du nombre de jeux pratiqués selon la fréquence de jeu, le genre et l'âge			
	Un jeu	**Deux jeux**	**Trois jeux ou plus**
Joueur-euse-s hebdomadaires	26.9%	35.7%	52.2%
Joueur-euse-s occasionnel-le-s	73.1%	64.3%	47.8%
Total (N)	1022	185	90
Homme	67.6%	81.1%	87.6%
Femme	32.4%	18.9%	12.4%
Total (N)	1041	185	89
18-29 ans	13.8%	28.6%	40.4%
30-39 ans	15.8%	27.0%	25.8%
40-49 ans	22.4%	20.5%	21.3%
50-59 ans	32.6%	18.9%	11.2%
60+ ans	15.4%	4.9%	1.1%
Total (N)	1040	185	89

Tableau 9 - Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères, selon le genre et l'âge.				
		CH [N=1027]	**CH et ET [N=104]**	**ET [N=66]**
Tous jeux confondus	**Hommes**	70.3%	90.4%	78.8%
	Femmes	29.7%	9.6%	21.2%
	18-29 ans	14.3%	32.0%	35.8%
	30-39 ans	16.1%	25.2%	34.3%
	40-49 ans	23.0%	20.4%	17.9%
	50-59 ans	31.7%	18.4%	10.4%
	60+ ans	14.9%	3.9%	1.5%
		CH [N=1050]	**CH et ET [N=75]**	**ET [N=40]**
Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	**Hommes**	70.8%	89.3%	77.5%
	Femmes	29.2%	10.7%	22.5%
	18-29 ans	14.7%	32.4%	33.3%
	30-39 ans	16.0%	24.3%	33.3%
	40-49 ans	22.9%	23.0%	23.1%
	50-59 ans	31.6%	17.6%	7.7%
	60+ ans	14.8%	2.7%	2.6%

Tableau 10 - Profil des participant-e-selon pratique de jeu uniquement en ligne versus aussi en terrestre			
		Uniquement en ligne [%]	Aussi en terrestre [%]
Genre	Hommes	74.3%	64.1%
	Femmes	25.7%	35.9%
	Total (N)	873	440
Âge	18-29 ans	15.9%	21.4%
	30-39 ans	15.3%	23.4%
	40-49 ans	22.4%	21.4%
	50-59 ans	31.1%	25.5%
	60+	15.2%	8.4%
	Total (N)	874	440
Région linguistique	D	68.5%	62.3%
	F	19.9%	29.8%
	I	11.6%	8.0%
	Total (N)	874	440

Tableau 11 - Dépenses mensuelles moyennes des JHAL au cours des 12 derniers mois (tous jeux confondus et sans les "paris sur les marchés financiers"), selon le genre et l'âge.

	Tous jeux confondus		**Sans les paris sur les marchés financiers**	
	N	**CHF (écart type)**	**N**	**CHF (écart type)**
Homme	909	256 (1209)	884	128 (650)
Femme	368	57 (172)	363	49 (119)
18-29 ans	219	228 (1412)	212	162 (1148)
30-39 ans	229	402 (1693)	217	145 (449)
40-49 ans	285	162 (588)	279	88 (311)
50-59 ans	382	122 (552)	376	67 (127)
60+ ans	163	117 (458)	162	92 (375)
Total	1277	199 (1228)	1247	105 (552)

Tableau 12 - Dépenses moyennes mensuelles selon la fréquence de participation (tous jeux confondus et sans les « paris sur les marchés financiers ») et % des dépenses moyennes totales

	Tous jeux confondus			Sans paris sur les marchés financiers		
	N	CHF (écart type)	% des dépenses moyennes totales	N	CHF (écart type)	% des dépenses moyennes totales
Joueur-euse-s hebdomadaires	380	529 (1768)	79.2%	365	275 (991)	76.9%
Joueur-euse-s occasionnel-le-s	897	59 (340)	20.8%	882	34 (88)	23.1%
Total	1277	199 (1028)		1247	105 (552)	

Tableau 13 - Dépenses moyennes des JHAL selon le nombre de jeux joués au cours des 12 derniers mois (tous jeux confondus et sans les « paris sur les marchés financiers »)

	Tous jeux confondus			Sans paris sur les marchés financiers		
	N	CHF (écart type)	% des dépenses moyennes totales	N	CHF (écart type)	% des dépenses moyennes totales
1 jeu	1005	116 (844)	46.1%	975	46 (88)	34.1%
2 jeux	182	311 (689)	22.4%	182	176 (465)	24.6%
3+ jeux	89	894 (2364)	31.5%	89	605 (1861)	41.3%
Total	1277	199 (1028)		1247	105 (552)	

Tableau 14 – Dépenses moyennes, percentiles et contribution aux dépenses totales, pour chaque type de JHAL.

	N	Moyenne (écart type)	25%	50%	75%	90%	95%	Contribution aux dépenses totales (avec MF)	Contribution aux dépenses totales (sans MF)
Loterie, tirage ou grattage	1122	61.- (188)	10.-	20.-	50.-	125.-	217.-	26.9%	52.2%
Poker	64	152.- (300)	10.-	44.-	108.-	601.-	796.-	3.8%	7.5%
Machines à sous	93	174.- (708)	16.-	40.-	77.-	250.-	604.-	6.4%	12.3%
Autres jeux de casino	65	178.- (785)	10.-	25.-	82.-	260.-	600.-	4.6%	8.9%
Paris hippiques	17	165.- (221)	25.-	50.-	325.-	582.-		1.1%	2.2%
Paris sportifs	188	100.- (369)	5.-	14.-	50.-	199.-	445.-	7.4%	14.4%
Paris sur les 'e-Sport'	31	110.- (205)	10.-	19.-	150.-	351.-	801.-	1.3%	2.6%
Paris sur les marchés financiers	86	1434.- (2837)	66.-	300.-	1300.-	3900.-	7072.-	48.5%	

Tableau 15 - Dépenses moyennes des JHAL selon la pratique de jeux sur des plateformes suisses ou étrangères (tous jeux confondus et sans les "paris sur les marchés financiers") et contribution aux dépenses totales

	Tous jeux confondus			**Sans paris sur les marchés financiers**		
	N	**CHF (écart type)**	**Contribution aux dépenses totales (%)**	**N**	**CHF (écart type)**	**Contribution aux dépenses totales (%)**
CH	1006	95 (360)	40.6%	1005	72 (223)	58.6%
CH et ET	103	682 (2160)	29.9%	103	449 (1745)	37.3%
ET	61	1’123 (3089)	29.5%	42	123 (278)	4.2%
Total	1170	200 (1040)		1150	108 (572)	

Tableau 16 - Dépenses moyennes totales selon la pratique de jeux en ligne versus hors internet (tous jeux confondus et sans les "paris sur les marchés financiers")

	Tous jeux confondus		Sans paris sur les marchés financiers	
	N	CHF (écart type)	N	CHF (écart type)
En ligne uniquement	846	166 (882)	824	76 (231)
En ligne et hors ligne	438	304 (1269)	438	201 (889)
Total	1285	213 (1032)	1262	119 (559)

Tableau 17 - Détail des réponses aux questions du Problem Gambling Severity Index (PGSI) [N=1314]								
	Sans les paris sur les marchés financiers				Avec les paris sur les marchés financiers			
	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque tous les jours	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque tous les jours
Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre?	91.0%	5.7%	2.2%	1.1%	90.4%	6.1%	2.2%	1.3%
Avez-vous eu besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation?	91.5%	6.3%	1.5%	0.7%	91.0%	6.6%	1.6%	0.7%
Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?	80.6%	15.2%	3.0%	1.2%	80.4%	15.3%	3.2%	1.2%
Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer?	95.7%	2.5%	1.5%	0.3%	95.4%	2.7%	1.6%	0.3%
Avez-vous senti que vous aviez peut-être un problème avec le jeu?	91.0%	6.8%	1.4%	0.8%	90.7%	7.0%	1.5%	0.8%
Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'angoisse?	93.3%	4.6%	1.7%	0.4%	92.5%	5.0%	2.0%	0.5%
Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu?	93.0%	5.0%	1.5%	0.5%	92.6%	5.1%	1.6%	0.6%
Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières, à vous ou à votre entourage?	94.5%	4.0%	1.0%	0.4%	94.3%	4.0%	1.2%	0.4%
Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?	87.7%	9.2%	2.5%	0.6%	87.3%	9.5%	2.6%	0.6%

Tableau 18 - Résultats des profils de risque des joueur-euse-s de JHAL selon le PGSI, tous jeux confondus et sans paris sur les marchés financiers [%]		
	Tous jeux confondus [N=1314]	Sans paris sur les marchés financiers [N=1280]
Non problématique	72.9%	73.7%
Faible risque	20.0%	19.6%
Risque modéré	1.7%	1.4%
Problématique	5.4%	5.2%

Tableau 19 - Répartition de l'âge selon les profils de risque des joueur-euse-s de JHAL selon le PGSI (avec et sans paris sur les marchés financiers)								
	Total	Hommes	Femmes	18-29 ans	30-39 ans	40-49 ans	50-59 ans	60+ ans
Non problématique (N=943) - Sans paris sur les marchés financiers	73.7%	70.0%	30.0%	13.0%	14.4%	23.3%	33.5%	15.7%
Non problématique (N=958) - Avec paris sur les marchés financiers	72.9%	70.2%	29.8%	13.2%	14.5%	23.5%	33.4%	15.4%
Faible risque (N=251) - Sans paris sur les marchés financiers	19.6%	70.9%	29.1%	23.5%	26.7%	20.3%	21.5%	8.0%
Faible risque (N=262) - Avec paris sur les marchés financiers	19.9%	71.5%	28.5%	24.0%	26.7%	19.8%	21.4%	8.0%
Risque modéré à problématique (N=85) - Sans paris sur les marchés financiers	6.6%	75.3%	24.7%	49.4%	25.9%	14.1%	9.4%	1.2%
Risque modéré à problématique (N=94) - Avec paris sur les marchés financiers	7.2%	76.3%	23.7%	46.8%	29.8%	13.8%	8.5%	1.1%

Tableau 20 - Distribution des profils de risque des joueur-euse-s de JHAL selon le PGSI, par âge et au total (avec et sans paris sur les marchés financiers)				
	Non problématique	Faible risque	Risque modéré	Problématique
Hommes (N=902) - Sans paris sur les marchés financiers	73.2%	19.7%	1.7%	5.4%
Hommes (N=931) - Avec paris sur les marchés financiers	72.2%	20.2%	1.9%	5.7%
Femmes (N=377) - Sans paris sur les marchés financiers	75.1%	19.4%	1.1%	4.8%
Femmes (N=382) - Avec paris sur les marchés financiers	74.6%	19.6%	1.3%	4.7%
18-29 ans (N=224) - Sans paris sur les marchés financiers	54.9%	26.3%	2.7%	16.1%
18-29 ans (N=233) - Avec paris sur les marchés financiers	54.1%	27.0%	3.4%	15.5%
30-39 ans (N=225) - Sans paris sur les marchés financiers	60.4%	29.8%	1.3%	8.4%
30-39 ans (N=237) - Avec paris sur les marchés financiers	58.6%	29.5%	2.1%	9.7%
40-49 ans (N=283) - Sans paris sur les marchés financiers	77.7%	18.0%	2.1%	2.1%
40-49 ans (N=290) - Avec paris sur les marchés financiers	77.6%	17.9%	2.1%	2.4%
50-59 ans (N=378) - Sans paris sur les marchés financiers	83.6%	14.3%	1.1%	1.1%
50-59 ans (N=384) - Avec paris sur les marchés financiers	83.3%	14.6%	1.0%	1.0%
60+ ans (N=169) - Sans paris sur les marchés financiers	87.6%	11.8%	0.0%	0.6%
60+ ans (N=170) - Avec paris sur les marchés financiers	87.1%	12.4%	0.0%	0.6%
Total (N=1279) - Sans paris sur les marchés financiers	73.7%	19.6%	1.4%	5.2%
Total (N=1314) - Avec paris sur les marchés financiers	72.9%	19.9%	1.8%%	5.4%

Tableau 21 - Prévalence des questions du PGSI selon profils de risque (Sans les paris sur les marchés financiers			
	Prévalence parmi tous les profils de risque (N=1280)	Prévalence parmi les personnes à risque faible (N=251)	Prévalence parmi les personnes à risque modéré à problématique (N=86)
Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre?	9.1%	15.5%	89.5%
Avez-vous eu besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation?	8.5%	13.5%	88.1%
Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?	19.4%	65.7%	97.6%
Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer?	4.4%	0.8%	62.8%
Avez-vous senti que vous aviez peut-être un problème avec le jeu?	9.0%	17.1%	85.7%
Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'angoisse?	6.7%	7.6%	77.6%
Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu?	7.0%	10.8%	72.9%
Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières, à vous ou à votre entourage?	5.5%	3.2%	72.9%
Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?	12.3%	31.5%	92.9%

Tableau 22 - Prévalence des questions du PGSI selon profils de risque (Avec les paris sur les marchés financiers)			
	Prévalence parmi tous les profils de risque (N=1314)	Prévalence parmi les personnes à risque faible (N=263)	Prévalence parmi les personnes à risque modéré à problématique (N=94)
Avez-vous misé plus d'argent que vous pouviez vous permettre de perdre?	9.6%	16.0%	89.4%
Avez-vous eu besoin de miser de plus en plus d'argent pour avoir la même excitation?	9.0%	14.1%	87.1%
Avez-vous rejoué une autre journée pour récupérer l'argent que vous aviez perdu en jouant?	19.6%	64.3%	94.7%
Avez-vous vendu quelque chose ou emprunté pour obtenir de l'argent pour jouer?	4.6%	0.8%	61.7%
Avez-vous senti que vous aviez peut-être un problème avec le jeu?	9.3%	16.3%	85.1%
Le jeu a-t-il causé chez vous des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'angoisse?	7.5%	8.7%	79.8%
Des personnes ont-elles critiqué vos habitudes de jeu ou dit que vous aviez un problème avec le jeu?	7.4%	11.0%	72.3%
Vos habitudes de jeu ont-elles causé des difficultés financières, à vous ou à votre entourage?	5.7%	3.0%	71.3%
Vous êtes-vous senti coupable de vos habitudes de jeu ou de ce qui vous arrive quand vous jouez ?	12.7%	30.8%	90.4%

Tableau 23 - Distribution des profils de risque des joueur-euse-s de JHAL selon le PGSI, pour chaque type de jeu pratiqué au cours des 12 mois précédents l'enquête			
	Non problématique	Faible risque	Risque modéré à problématique
Loterie, tirage ou grattage (N=1149)	77.2%	17.9%	4.9%
Poker (N=71)	33.8%	33.8%	32.4%
Machines à sous (N=102)	31.4%	41.2%	27.5%
Autres jeux de casino (N=75)	34.7%	46.7%	18.7%
Paris hippiques (N<30)			
Paris sportifs (N=196)	51.0%	31.1%	17.9%
Paris sur les 'e-Sport' (N=34)	32.4%	26.5%	41.2%
Paris sur les marchés financiers (N=96)	41.7%	31.3%	27.1%
Total (N=1314)	72.9%	20.0%	7.1%

Tableau 24 - Répartition des profils de risque du PGSI selon types de jeux				
	Total (N=1314)	Non problématique (N=957)	Faible risque (N=263)	Risque modéré à problématique (N=93)
Loterie, tirage ou grattage	87.5%	92.7%	78.3%	60.2%
Poker	5.4%	2.5%	9.1%	24.7%
Machines à sous	7.8%	3.3%	16.0%	29.8%
Autres jeux de casino	5.7%	2.7%	13.3%	14.9%
Paris hippiques	1.5%	0.8%	0.8%	10.8%
Paris sportifs	14.9%	10.4%	23.2%	37.2%
Paris sur les 'e-Sport'	2.6%	1.1%	3.4%	15.1%
Paris sur les marchés financiers	7.3%	4.2%	11.4%	27.7%

Tableau 25 - Répartition des profils de risque des joueur-euse-s de JHAL selon le PGSI, selon pratique de jeu légale versus illégale			
	CH	CH et ET	ET
Non problématique (N=874) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	94.1%	3.8%	2.2%
Non problématique (N=889) - Tous jeux confondus	91.1%	5.3%	3.6%
Faible risque (N=228) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	83.8%	10.1%	6.1%
Faible risque (N=241) - Tous jeux confondus	75.9%	13.7%	10.4%
Risque modéré à problématique (N=62) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	59.7%	30.6%	9.7%
Risque modéré à problématique (N=67) - Tous jeux confondus	50.7%	35.8%	13.4%
Total (N=1164) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	90.2%	6.4%	3.4%
Total (N=1197) - Tous jeux confondus	85.8%	8.7%	5.5%

Tableau 26 - Dépenses mensuelles moyennes selon le score PGSI						
	Non problématique		Faible risque		Risque modéré à problématique	
	N	CHF (écart type)	N	CHF (écart type)	N	CHF (écart type)
Total: avec paris sur les marchés financiers	930	94 (449)	259	389 (1822)	88	742 (1722)
Total: sans paris sur les marchés financiers	917	74 (314)	249	285 (1375)	80	520 (956)
Loterie, tirage ou grattage	865	44 (67)	204	74 (287)	53	281 (551)
Poker	19	(26 (29)	24	162 (287)	21	252 (400)
Machines à sous	30	29 (30)	38	343 (1082)	24	84 (85)
Autres jeux de casino	24	24 (22)	31	311 (1132)	10	138 (91)
Paris hippiques	7	21 (16)	2	142 (144)	8	294 (259)
Paris sportifs	94	43 (161)	60	181 (597)	33	115 (184)
Paris sur les 'e-Sport'	10	5 (4)	9	153 (325)	12	161 (144)
Paris sur les marchés financiers	38	1145 (1905)	28	1688 (3726)	20	1628 (3000)

Tableau 27 – Dépenses mensuelles moyennes par type de jeu selon la croyance des possibilités de gagner (capacités personnelles, chance, les deux) [CHF]

	Poker [N=64] (écart type)	Paris sportifs [N=188] (écart type)	Paris sur les 'e-Sport' [N=31] (écart type)	Paris sur les marchés financiers [N=86] (écart type)
Capacités	238 (435)	157 (291)	80 (88)	3'079 (4'415)
Les deux	110 (195)	119 (483)	128 (296)	951 (1'778)
Chance	89 (102)	53 (166)	110 (159)	1'434 (2'834)

Tableau 28 – Distribution de l'exclusion de jeu selon les profils de risque selon le PGSI

	Sans les paris sur les marchés financiers			Avec les paris sur les marchés financiers		
	Total (N=1314)	Oui (N=36)	Non (N=1278)	Total (N=1280)	Oui (N=34)	Non (N=1245)
Non problématique	72.8%	8.3%	74.6%	73.7%	8.8%	75.5%
Faible risque	20.0%	13.9%	20.2%	19.6%	14.7%	19.8%
Risque modéré à problématique	7.2%	77.8%	5.2%	6.6%	76.5%	4.7%

Tableau 29 – Répartition des profils de risque du PGSI selon l'exclusion de jeu

	Oui	Non
Non problématique (N=957) - Avec MF	0.3%	99.7%
Non problématique (N=943) - Sans MF	0.3%	99.7%
Faible risque (N=263) - Avec MF	1.9%	98.1%
Faible risque (N=251) - Sans MF	2.0%	98.0%
Risque modéré à problématique (N=94) - Avec MF	29.8%	70.2%
Risque modéré à problématique (N=85) - Sans MF	30.6%	69.4%
Total (N=1314) - Avec MF	2.7%	97.3%
Total (N=1280) - Sans MF	2.7%	97.3%

NB : MF = marchés financiers.

Tableau 30 - Impact des jeux de hasard et d'argent sur différentes sphères de vie au cours des 12 derniers mois (tous jeux confondus) [N=1314]

	Négatif	Positif	Aucun
Ma relation avec mon/ma partenaire	3.1%	5.7%	79.5%
Mes relations avec les membres de ma famille	2.5%	5.5%	84.2%
Mes relations avec mon entourage (amis, collègues)	2.7%	6.0%	83.5%
Mes finances	14.2%	8.8%	70.5%
Mon travail/mes études	3.0%	4.8%	82.9%
Ma santé mentale	4.5%	7.1%	81.0%
Ma santé physique	2.9%	4.4%	84.8%
Mes habitudes de sommeil	4.4%	4.0%	83.6%
Mes conditions de vie	2.3%	5.4%	84.7%
Mes tâches quotidiennes	2.9%	5.0%	84.5%

Tableau 31 - Distribution de la connaissance des possibilités d'aide et de soutien selon la pratique de jeu en suisse versus à l'étranger				
	Oui (N=818) - tous jeux confondus	Oui (N=794) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'	Non (N=379) - Tous jeux confondus	Non (N=370) - Sans paris sur les marchés financiers et 'e-Sports'
CH	84.0%	89.0%	89.7%	92.4%
CH et ET	9.9%	7.2%	5.8%	4.9%
ET	6.1%	3.8%	4.5%	2.7%

Tableau 32 - Impact du premier semi-confinement (16 mars 2020) sur la fréquence de participation aux JHAL [%]				
	A augmenté en raison de la pandémie de COVID-19	A diminué en raison de la pandémie de COVID-19	N'a pas été affectée par la pandémie de COVID-19	Je ne dépensais pas d'argent en ligne avant la pandémie
Loterie, tirage ou grattage (N=1150)	9.4%	3.5%	83.8%	3.3%
Poker (N=112)	23.3%	11.5%	54.8%	10.4%
Machines à sous (N=101)	28.3%	9.0%	52.5%	10.1%
Autres jeux de casino (N=74)	17.3%	6.1%	61.5%	15.0%
Paris hippiques (N=20)	18.6%	27.1%	49.6%	4.6%
Paris sportifs (N=197)	14.1%	13.5%	66.7%	5.7%
Paris sur les 'e-Sports' (N=34)	17.6%	27.7%	42.6%	12.1%
Paris sur les marchés financiers (N=95)	34.1%	4.4%	54.7%	6.8%

Tableau 33 - Impact du premier semi-confinement (16 mars 2020) sur les dépenses aux JHAL [%]			
	Ont augmenté en raison de la pandémie de COVID-19	Ont diminué en raison de la pandémie de COVID-19	N'ont pas été affectés par la pandémie de COVID-19
Loterie, tirage ou grattage (N=1112)	10.1%	3.7%	86.2%
Poker (N=71)	26.0%	15.0%	59.0%
Machines à sous (N=91)	27.5%	16.0%	56.5%
Autres jeux de casino (N=63)	28.2%	7.2%	64.5%
Paris hippiques (N=19)	21.5%	40.3%	38.2%
Paris sportifs (N=185)	17.5%	13.3%	69.2%
Paris sur les 'e-Sports' (N=30)	22.7%	40.9%	36.5%
Paris sur les marchés financiers (N=89)	31.3%	5.8%	62.9%

Tableau 34 - Impact du premier semi-confinement (16 mars 2020) sur le temps joué aux JHAL [%]			
	A augmenté en raison de la pandémie de COVID-19	A diminué en raison de la pandémie de COVID-19	N'a pas été affecté par la pandémie de COVID-19
Loterie, tirage ou grattage (N=1112)	8.1%	3.6%	88.3%
Poker (N=64)	24.5%	20.1%	55.4%
Machines à sous (N=91)	31.7%	16.0%	52.4%
Autres jeux de casino (N=63)	24.0%	11.5%	64.5%
Paris hippiques (N=19)	14.6%	47.2%	38.2%
Paris sportifs (N=185)	14.6%	47.2%	38.2%
Paris sur les 'e-Sports' (N=30)	21.3%	34.6%	44.0%
Paris sur les marchés financiers (N=89)	33.9%	7.7%	58.4%

7.2 Annexe 2 : Tableau synoptique des types de JHA joués par les participant·e·s au volet qualitatif

	Paris sportifs	Poker	Blackjack	Roulette	Grattage	Casino (divers)	Loteries	Jeux vidéo
1	X	X						
2	X		X	X				X
3		X		X				
4		X	X	X				X
5	X	X			X			X
6		X	X	X		X		X
7			X	X				X
8		X	X	X				X
9								X
10	X				X	X		X
11	X	X	X	X				X
12	X	X	X	X				
13		X						
14	X					X		X
15		X						
16	X	X						
17	X					X	X	
18				X			X	
19	X				X			X
20	X						X	

7.3 Annexe 3 : Facteurs psychologiques : Le Locus de contrôle au temps du COVID-19

Kevin Salvetti

Le *Locus de contrôle* (*LoC* de l'anglais *Locus of Control)* désigne l'étendu de la perception, dans laquelle les individus croient qu'ils peuvent contrôler les événements (de leur vie) les affectant. Plus précisément, Rotter (1966) le définit comme un spectre se situant entre interne et externe :

Tableau 1. Illustration du modèle théorique *Locus of Control* (Rotter, 1966) plaçant un individu sur un spectre entre interne et externe.

Locus de contrôle	
Interne	Externe
Je contrôle les conséquences de mon comportement	Les conséquences de mon comportement sont hors de mon contrôle
Exemples : • De meilleurs résultats académiques • Baisser ma consommation d'alcool • De meilleures relations interpersonnelles	Exemples : • L'examen était trop difficile • Mes amis veulent toujours aller au bar • Ma conjointe s'énerve pour un rien

Le concept de *Locus de contrôle* peut paraître particulièrement pertinent pour aborder la question des réponses développées par un individu à une situation donnée dans un contexte aussi spécifique que celui de la pandémie de COVID-19. En effet, des études ont par exemple ont montré une association entre l'ennuie et à la fois sur la fréquence du JHA (Fluharty et al., 2021) et la réduction de l'autocontrôle (Boylan et al., 2021). En d'autres termes, ces résultats suggèrent que plus un individu s'ennuie, plus il risquera d'augmenter sa fréquence de jeu tout en ayant un autocontrôle amoindri. Il est à noter que des études ont étayé la théorie que ***LoC* est acquis** et qu'il **peut être modifié** (Cohen et al., 1976 ; Ozment et Lester, 2001). Cependant, il apparaît possible, dans un environnement non-réactif où l'individu n'a pas beaucoup de contrôle comme ce fût le cas à la suite des décisions prises pendant la pandémie, qu'un *LoC* externe soit associé à un sentiment de satisfaction plus grand, ce qui en retour pourrait, dans une certaine mesure, également expliquer un intérêt davantage marqué pour les JHA chez les personnes ayant un *LoC* plutôt externe.

Le ***LoC* interne**, chez les individus, représente la croyance que les gratifications/récompenses, dans leur vie, sont **le fruit de leurs propres décisions et efforts**. S'ils ne réussissent pas, ils croiront que cela est dû à un manque d'effort. Il a été démontré qu'un locus de contrôle interne se développe en même temps que les capacités d'autorégulation (habiletés de contrôler ses comportements, ses émotions et ses impulsions afin d'atteindre ses objectifs). Les personnes avec un *LoC* interne ont tendance à internaliser les échecs et les succès. Par ailleurs, plusieurs facteurs ont été associé avec le *LoC* interne, notamment l'âge (les individus ayant tendance à devenir plus interne en vieillissant) ou

encore le fait d'occuper une position professionnelle à responsabilité au sein de structures organisationnelles pyramidales (Rotter, 1966). **Des études soulignent que d'autres facteurs comme la confiance, l'autocontrôle et la patience, peuvent émerger chez des joueur·euse·s de jeux d'hasard et d'argent ayant un *LoC* interne (Kusyszyn et Rubenstein, 1985). Des auteur·ice·s suggèrent également de renforcer le *LoC* interne chez les joueur·euse·s pathologiques en renforçant le sentiment d'auto-efficacité et l'habileté d'influencer les événements, afin de réduire les risques de comportement excessif** (Clark, 2004). À l'inverse, les personnes avec un ***LoC* externe** ont la tendance de voir leur vie comme étant contrôlée par le hasard, la chance, ou par autrui – plus particulièrement ceux ayant plus de pouvoir qu'eux. S'ils ne réussissent pas, ils croiront que cela est **dû à des forces externe à/hors de leur contrôle**. Les personnes ayant *LoC* externe ont tendance à externaliser les échecs et réussites. Les individus ayant grandi dans des circonstances dans lesquelles ils ne voient pas les fruits d'un travail acharné, et/ou appartenant à une catégorie socio-économique défavorisée, pourrait tendanciellement développer un *LoC* externe. Lorsque celui-ci est développé, il pourrait se rapporter à **l'impuissance apprise** (Seligman, 1972). Pour rappel, l'impuissance apprise désigne la condition d'un animal ou d'un être humain, ayant appris à se comporter de façon impuissante, c'est-à-dire étant dans l'incapacité à réagir même lorsqu'il y a des opportunités pour ce faire. Cette condition se traduit par l'évitement de situations désagréables ou par la recherche de récompenses positives. **Des études suggèrent que des facteurs comme l'influence des pairs, l'isolement social et le manque d'autocontrôle peuvent se refléter auprès de joueur·euse·s de jeux d'hasard et d'argent ayant un *LoC* externe (Kusyszyn et Rubenstein, 1985). Une autre étude suggère qu'un *LoC* externe est plus présent chez les joueur·euse·s de JHA ayant un jeu problématique (Ohtsuka et Hyam, 2003). À noter finalement qu'u**ne étude australienne ayant investigué la relation entre le *LoC,* les variables de traits de personnalité d'un individu (Big Five : ouverture, consciencieux, extraversion, agréabilité, névrosisme) et le vécu de problèmes liés aux JHA a relevé que les hommes avec un niveau d'éducation plus bas développaient tendanciellement plus fréquemment des problèmes de JHA et que les traits de personnalités considérés étaient également prédicteurs de problèmes de JHA, au-delà des variables socio démographiques (von der Heiden et Egloff, 2021). À ce titre, un faible niveau de stabilité émotionnelle, un *LoC* externe et, mais à moindres mesures, un faible niveau de conscience et un niveau élevé d'extraversion, permettaient prédire une problématique de JHA selon cette étude.

Bibliographie :

Boylan, J., Seli, P., Scholer, A., Danckert, J. (2021). Boredom in the COVID-19 pandemic: Trait boredom proneness, the desire to act, and rule-breaking. *Pers Individual Dif*. 171:110387. doi: 10.1016/j.paid.2020.110387.

Cohen, S., Rothbart, M., Phillips, S. (1976). Locus of control and the generality of learned helplessness in humans. *Journal of Personality and Social Psychology, 34*(6), 1049–1056. doi: 10.1037/0022-3514.34.6.1049

Fluharty, M., Bu, F., Steptoe, A., & Fancourt, D. (2021). Coping strategies and mental health tra-jectories during the first 21 weeks of COVID-19 lockdown in the United Kingdom. *Soc Sci Med*. 279:113958. doi: 10.1016/j.socscimed.2021.113958.

von der Heiden, J.M., Egloff, B. Associations of the Big Five and locus of control with problem gambling in a large Australian sample. *PLoS One*. 2021 Jun 14;16(6):e0253046. doi: 10.1371/journal.pone.0253046.

Kusyszyn, I., & Rubenstein, L. (1985). Locus of control and race track betting behaviors: A preliminary investigation. *Journal of gambling behavior*, *1*(2), 106-110.

Ohtsuka, K., & Hyam, P. (2003). Internal and External Attribution of Success and Failure in a Gambling and Non-Gambling Situation (Doctoral dissertation) In Coman, G., Walker, M., Jackson, A., Thomas, P. (Eds.), *The proceedings of the 12th Annual National Association for Gambling Studies Conference*, Melbourne, November 2002 (pp. 357 – 369). Alphington, Australia: The National Association for Gambling Studies.

Ozment, J.M., Lester, D. (2001). Helplessness, locus of control, and psychological health. *J Soc Psychol*. 141(1), 137-138. doi: 10.1080/00224540109600535.

Rotter, J.B. (1966). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforce-ment. *Psychol Monogr*. 80(1), 1-28.

7.4 Annexe 4 : Résumé des résultats du volet quantitatif par type de jeu

Factsheet « Jeux de loterie, tirage ou grattage »

Prévalence à 12 mois par rapport aux autres jeux [N=1395]

Parmi les joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne, **87.7%** ont indiqué jouer à des jeux de loterie, tirage ou grattage. La majorité, c'est-à-dire quatre de ces personnes sur cinq, jouaient à des jeux de tirage et un peu moins d'un tiers jouaient à des jeux de grattage.

Distribution par âge [N=1224]

Répartition par genre [N=1224]

Un tiers des personnes jouant à des jeux de loterie, tirage ou grattage en ligne avaient entre **50-59 ans.**

- Parmi les personnes jouant à des **jeux de tirage** en ligne, 34.9% avaient entre 50-59 ans.
- Parmi les personnes jouant à des **jeux de grattage** en ligne, 23.6% avaient entre 30-39 ans et 23.3% entre 50-59 ans.

La part de femmes jouant à des jeux de loterie, tirage ou grattage s'élevait à **30.1%.**

- Parmi les personnes jouant à des **jeux de tirage** en ligne, 28.3% étaient des femmes.
- Parmi les personnes jouant à des **jeux de grattage** en ligne, 36.8% étaient des femmes.

Autres caractéristiques sociodémographiques

Parmi les joueur·euse·s de loterie, 33% étaient célibataires et 54% marié·e·s. La moitié environs avaient terminé une formation primaire ou secondaire et l'autre moitié une formation tertiaire. 78% d'entre eux·elles étaient en emploi. Deux tiers vivaient en Suisse alémanique, un quart en Suisse romande et un peu moins de 10% au Tessin*. Le revenu mensuel net du ménage était égal ou supérieur à 6'000.- CHF pour 64.9% des joueur·euse·s de loterie. Aucune différence significative n'est à relever pour les personnes jouant à des jeux de tirage ou de grattage.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Fréquence de la pratique de jeu [N=1133, %]

Les joueur·euse·s de loterie, tirage ou grattage étaient **26.1%** à pratiquer ce jeu **de manière hebdomadaire**.

Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères

- ✓ **98.8%** jouaient uniquement sur des plateformes suisses

Pratique de jeu en ligne ou terrestre

- ✓ Parmi les personnes ayant indiqué pratiquer également des jeux de hasard et d'argent hors ligne, **30.0%** jouaient à des jeux de tirage et **40.9%** à des jeux de grattage en terrestre

Dépenses mensuelles moyennes

Les personnes jouant à des jeux de loterie, tirage ou grattage en ligne ont dépensé en moyenne **60.- CHF** par mois : cela représente **52% des dépenses mensuelles moyennes totales**** de tous les jeux de hasard et d'argent en ligne.

Les personnes jouant à des jeux de tirage ont dépensé en moyenne 63.-CHF par mois et les personnes pratiquant des jeux de grattage ont dépensé en moyenne 88.- CHF par mois.

Impact du semi-confinement en période de COVID-19

Pour la majorité des personnes jouant à des jeux de loterie, tirage ou grattage, le semi-confinement n'a eu que peu d'impact sur les comportements de jeu. Dans l'échantillon 2021, seulement 3.3% des joueur·euse·s de jeux de loterie, tirage ou grattage ne dépensaient pas d'argent dans ce type de jeux avant la pandémie. Aussi, 83.8% et respectivement 86.2% n'ont pas été affectés quant à leur fréquence de jeux et à leurs dépenses dans ce type de jeux. 88.3% de ces joueur·euse·s n'ont pas changé le temps consacré à ce type de jeux.

Problèmes de jeu

En considérant le score PGSI***, un peu plus du trois-quarts des joueur·euse·s de loterie, tirage ou grattage ne montraient pas de problèmes de jeu, moins d'une personne sur cinq était à faible risque et 4.9% montraient un risque modéré à problématique (3.5% des joueur·euse·s de tirage et 9.6% des joueur·euse·s de jeux de grattage).

Ce 4.9% de joueur·euse·s excessif·ve·s de loterie, tirage ou grattage représente 60% des joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques de tout notre échantillon.

Méconnaissance des possibilités d'aide et de soutien

Parmi tout·es les participant·e·s de l'échantillon, les personnes jouant à des jeux de loterie, tirage ou grattage étaient 33.6% à ne pas connaître les possibilités d'aide et de soutien, ce qui représente une large proportion par rapport aux personnes pratiquant d'autres types de jeux.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Factsheet « Poker en ligne »

Prévalence à 12 mois par rapport aux autres jeux [N=1395]

Parmi les joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne, **5.2%** ont indiqué jouer au poker en ligne.

Fréquence de la pratique de jeu [N=70, %]

Les joueur·euse·s de poker en ligne étaient **35.5%** à pratiquer ce jeu **de manière hebdomadaire**.

Distribution par âge [N=72]

Les jeux de poker en ligne ont majoritairement attiré les personnes âgées de 18 à 49 ans avec un pic à **33.3%** pour les **18-29 ans** et les **40-49 ans**. Seulement 9.7% avaient entre 50 et 59 ans et personne n'avait 60 ans ou plus.

Répartition par genre [N=72]

La part d'hommes jouant à des jeux de poker en ligne s'élevait à **79.2%.**

Autres caractéristiques sociodémographiques

Parmi les joueur·euse·s de poker en ligne, 45.8% étaient célibataires et 37.5% marié·e·s*. Plus de la moitié avaient terminé une formation primaire ou secondaire et 45.8% une formation tertiaire*. 86.1% d'entre eux·elles étaient en emploi*. Près de 60% vivaient en Suisse alémanique, 31.9% en Suisse romande et un peu moins de 10% au Tessin*. Le revenu mensuel net du ménage était égal ou supérieur à 6'000.- CHF pour 51.4% des joueur·euse·s de poker en ligne.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères

- ✓ **46.7%** jouaient uniquement sur des plateformes suisses
- ✓ **44.4%** jouaient uniquement sur des plateformes étrangères
- ✓ **Une personne sur 10** jouait autant sur des plateformes suisses qu'étrangères

Pratique de jeu en ligne ou terrestre

- ✓ Parmi les personnes ayant indiqué pratiquer également des jeux de hasard et d'argent hors ligne, **16.6%** jouaient au poker en terrestre

Possibilités de gagner au poker en ligne [N=71, %]

Parmi les personnes jouant au poker en ligne, **38.3%** ont déclaré que leurs possibilités de gagner étaient liées à leurs capacités, **22.5%** à la chance et **39.2%** aux deux.

Dépenses mensuelles moyennes

Les personnes jouant au poker en ligne ont dépensé en moyenne **152.- CHF** par mois : cela représente **7.5% des dépenses mensuelles moyennes totales**** de tous les jeux de hasard et d'argent en ligne

Impact du semi-confinement en période de COVID-19

Pour la majorité des personnes jouant au poker en ligne, le semi-confinement n'a eu qu'un impact modéré sur leurs comportements de jeu. Dans l'échantillon 2021, 10.4% des joueur·euse·s de poker en ligne ne dépensaient pas d'argent dans ce type de jeu avant la pandémie. Aussi, les montants dépensés ont été augmentés pour 23.3% des joueur·euse·s de poker et le temps consacré à ce type de jeu a été augmenté pour 24.5% de ces joueur·euse·s.

Problèmes de jeu

En considérant le score PGSI***, un tiers des joueur·euse·s de poker en ligne ne montraient pas de problèmes de jeu, un tiers était à faible risque et 32.4% montraient un risque modéré à problématique. Ce 32.4% de joueur·euse·s excessif·ve·s de poker en ligne représente près d'un quart des joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques de tout notre échantillon.

Méconnaissance des possibilités d'aide et de soutien

Parmi tout·es les participant·e·s de l'échantillon, les personnes jouant au poker en ligne étaient 21.2% à ne pas connaître les possibilités d'aide et de soutien.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Factsheet « Machines à sous en ligne »

Prévalence à 12 mois par rapport aux autres jeux [N=1395]

Parmi les joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne, **7.2%** ont indiqué jouer à des machines à sous en ligne.

Fréquence de la pratique de jeu [N=100, %]

Les joueur·euse·s de machines à sous étaient **23.8%** à pratiquer ce jeu **de manière hebdomadaire**.

Distribution par âge [N=101]

Les jeux de machines à sous ont majoritairement attiré des jeunes entre **18 et 29 ans [38.6%]** ainsi que des personnes âgées de **30-39 ans [26.7%].**

Répartition par genre [N=101]

La part d'hommes jouant à des machines à sous s'élevait à **75.2%.**

Autres caractéristiques sociodémographiques

Parmi les joueur·euse·s de machines à sous en ligne, 51.5% étaient célibataires et 39.6% marié·e·s. Près du deux-tiers avaient terminé une formation primaire ou secondaire et 37.6% une formation tertiaire. 86.1% d'entre eux·elles étaient en emploi*. Près de 60% vivaient en Suisse alémanique, 31.7% en Suisse romande et un peu moins de 10% au Tessin*. Le revenu mensuel net du ménage était égal ou supérieur à 6'000.- CHF pour 54.5% des joueur·euse·s de machines à sous en ligne.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères

- ✓ **77.6 %** jouaient uniquement sur des plateformes suisses
- ✓ **15.7%** jouaient uniquement sur des plateformes étrangères
- ✓ **6.7%** jouaient autant sur des plateformes suisses qu'étrangères

Pratique de jeu en ligne ou terrestre

- ✓ Parmi les personnes ayant indiqué pratiquer également des jeux de hasard et d'argent hors ligne, **16.0%** jouaient aux machines à sous en terrestre

Contexte de l'offre de jeux de hasard et d'argent en Suisse

En juillet 2019, suite à l'entrée en vigueur de la LJAr, plusieurs maisons de jeu suisses ont été autorisées à ouvrir leurs plateformes de jeu en ligne, proposant une offre indigène de machines à sous, de poker, de roulette ou encore de blackjack en ligne. Parmi les joueur·euse·s de machines à sous :

- ✓ **38.0%** pratiquaient déjà ces types de jeux en ligne avant l'entrée en vigueur de la LJAr
- ✓ **32.7%** ont débuté après juillet 2019
- ✓ **29.3%** ont débuté après le premier semi-confinement en mars 2020

Ceux·celles qui avaient commencé après juillet 2019 étaient 55.3% à n'avoir jamais joué à ces types de jeux auparavant, ni en ligne et ni en terrestre.

Dépenses mensuelles moyennes

Les personnes jouant aux machines à sous en ligne ont dépensé en moyenne **174.- CHF** par mois : cela représentait **12.3% des dépenses mensuelles moyennes totales**** de tous les jeux de hasard et d'argent en ligne.

Impact du semi-confinement en période de COVID-19

Pour la majorité des personnes jouant aux machines à sous en ligne, le semi-confinement a eu un impact particulier sur leurs comportements de jeu. Dans l'échantillon 2021, 10.1% des joueur·euse·s de machines à sous en ligne ne dépensaient pas d'argent dans ce type de jeux avant la pandémie. Aussi, la fréquence de participation à ces jeux a augmenté pour 28.3% de ces joueur·euse·s et les montants dépensés ont été augmentés pour 27.5% des joueur·euse·s de machines à sous. 31.7% de ces joueur·euse·s ont indiqué avoir augmenté le temps consacré à ce type de jeux.

Problèmes de jeu

En considérant le score PGSI***, 31.4% des joueur·euse·s de machines à sous en ligne ne montraient pas de problèmes de jeu, 41.2% étaient à faible risque et 27.5% montraient un risque modéré à problématique. Ce 27.5% de joueur·euse·s excessif·ve·s de machines à sous représente près d'un tiers des joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques de tout notre échantillon.

Méconnaissance des possibilités d'aide et de soutien

Parmi tout·es les participant·e·s de l'échantillon, les personnes jouant à des machines à sous en ligne étaient 15.8% à ne pas connaître les possibilités d'aide et de soutien.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Factsheet « Autres jeux de casino »

Prévalence à 12 mois par rapport aux autres jeux [N=1395]

Parmi les joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne, **5.4 %** ont indiqué jouer à d'autres jeux de casino en ligne (ex. : roulette, blackjack etc.).

Fréquence de la pratique de jeu [N=72, %]

Les joueur·euse·s d'autres jeux de casino étaient **27.2%** à pratiquer ce jeu **de manière hebdomadaire**.

Distribution par âge [N=76]

Les autres jeux de casino en ligne ont majoritairement attiré des jeunes entre **18 et 29 ans [44.7%]. 42.1%** avaient entre 30 et 49 ans.

Répartition par genre [N=76]

La part d'hommes jouant à d'autres jeux de casino s'élevait à **85.5%.**

Autres caractéristiques sociodémographiques

Parmi les joueur·euse·s d'autres jeux de casino en ligne, 59.2% étaient célibataires et 34.2% marié·e·s. 68.4% avaient terminé une formation primaire ou secondaire et 31.6% une formation tertiaire. 85.5% d'entre eux·elles étaient en emploi*. Près de 60% vivaient en Suisse alémanique, un quart en Suisse romande et 15.8% au Tessin*. Le revenu mensuel net du ménage était égal ou supérieur à 6'000.- CHF pour 57.9% des joueur·euse·s d'autres jeux de casino en ligne*.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères

- ✓ **77.8%** jouaient uniquement sur des plateformes suisses
- ✓ **16.6%** jouaient uniquement sur des plateformes étrangères
- ✓ **5.7%** jouaient autant sur des plateformes suisses qu'étrangères

Pratique de jeu en ligne ou terrestre

- ✓ Parmi les personnes ayant indiqué pratiquer également des jeux de hasard et d'argent hors ligne, **19.1%** jouaient à d'autres jeux de casino en terrestre

Contexte de l'offre de jeux de hasard et d'argent en Suisse

En juillet 2019, suite à l'entrée en vigueur de la LJAr, plusieurs maisons de jeu suisses ont été autorisées à ouvrir leurs plateformes de jeu en ligne, proposant une offre indigène de machines à sous, de poker, de roulette ou encore de blackjack en ligne. Parmi les joueur·euse·s d'autres jeux de casino (ex : blackjack, roulette) :

- ✓ **46.9%** pratiquaient déjà ces types de jeux en ligne avant l'entrée en vigueur de la LJAr
- ✓ **28.3%** ont débuté après juillet 2019
- ✓ **24.7%** ont débuté après le premier semi-confinement en mars 2020

Ceux·celles qui avaient commencé après juillet 2019 étaient 61.9% à n'avoir jamais joué à ces types de jeux auparavant, ni en ligne et ni en terrestre*.

Dépenses mensuelles moyennes

Les personnes jouant à d'autres jeux de casino en ligne ont dépensé en moyenne **178.- CHF** par mois : cela représente **8.9% des dépenses mensuelles moyennes totales**** de tous les jeux de hasard et d'argent en ligne.

Impact du semi-confinement en période de COVID-19

Pour la majorité des personnes jouant à d'autres jeux de casino en ligne, le semi-confinement a eu un impact particulier sur leurs comportements de jeu. Dans l'échantillon 2021, 15.0% des joueur·euse·s d'autres jeux de casino ne dépensaient pas d'argent dans ce type de jeux avant la pandémie. Aussi, la fréquence de participation à ces jeux a augmenté pour 17.3% de ces joueur·euse·s et les montants dépensés ont été augmentés pour 28.2% des joueur·euse·s d'autres jeux de casino. 24.0% de ces joueur·euse·s ont indiqué avoir augmenté le temps consacré à ce type de jeux.

Problèmes de jeu

En considérant le score PGSI***, 34.7% des joueur·euse·s d'autres jeux de casino en ligne ne montraient pas de problèmes de jeu, 46.7% étaient à faible risque et 18.7% montraient un risque modéré à problématique. Ce 18.7% de joueur·euse·s excessif·ve·s d'autres jeux de casino en ligne représente 14.9% des joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques de tout notre échantillon.

Méconnaissance des possibilités d'aide et de soutien

Parmi tout·es les participant·e·s de l'échantillon, les personnes jouant à d'autres jeux de casino en ligne étaient 16.2% à ne pas connaître les possibilités d'aide et de soutien.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Factsheet « Paris sportifs en ligne »

Prévalence à 12 mois par rapport aux autres jeux [N=1395]

Parmi les joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne, **15.1%** ont indiqué jouer à des paris sportifs en ligne.

Fréquence de la pratique de jeu [N=194, %]

Les joueur·euse·s de paris sportifs étaient **24.2%** à pratiquer ce jeu **de manière hebdomadaire**.

Distribution par âge [N=210]

Les paris sportifs en ligne ont majoritairement attiré des jeunes entre **18 et 29 ans [35.2%], un quart** avaient **30-39 ans** et **un cinquième 40-49 ans.**

Répartition par genre [N=210]

La part d'hommes pratiquant des paris sportifs s'élevait à **85.2%.**

Autres caractéristiques sociodémographiques

Parmi les joueur·euse·s de paris sportifs en ligne, 54.8% étaient célibataires et 40.5% marié·e·s. 49% avaient terminé une formation primaire ou secondaire et 51.0% une formation tertiaire. 81% d'entre eux·elles étaient en emploi*. 64.8% vivaient en Suisse alémanique, 21% en Suisse romande et 14.3% au Tessin*. Le revenu mensuel net du ménage était égal ou supérieur à 6'000.- CHF pour 62.4% des joueur·euse·s de paris sportifs en ligne*.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères

- ✓ **67.0%** jouaient uniquement sur plateformes suisses
- ✓ **22.3%** jouaient uniquement sur des plateformes étrangères
- ✓ **Une personne sur 10** jouait autant sur des plateformes suisses qu'étrangères

Pratique de jeu en ligne ou terrestre

- ✓ Parmi les personnes ayant indiqué pratiquer également des jeux de hasard et d'argent hors ligne, **9.8%** jouaient à des paris sportifs en terrestre

Timing des paris sportifs [N=194, %]

Deux-tiers des joueur-euse-s de paris sportifs effectuaient leurs paris avant l'événement, 7.4% uniquement pendant et près d'un tiers aux deux occasions. Un score PGSI de risque modéré ou problématique a été observé chez 10.6% des personnes pariant avant un événement, contre 31.0% chez les personnes pratiquant le live betting.

Possibilités de gagner aux paris sportifs [N=197, %]

Parmi les personnes jouant à des paris sportifs, **14.8%** ont déclaré que leurs possibilités de gagner étaient liées à leurs capacités, **37.6%** à la chance et **47.7%** aux deux.

Dépenses mensuelles moyennes

Les personnes jouant à des paris sportifs en ligne ont dépensé en moyenne **100.- CHF** par mois : cela représente **14.4% des dépenses mensuelles moyennes totales**** de tous les jeux de hasard et d'argent en ligne.

Impact du semi-confinement en période de COVID-19

Pour la majorité des personnes jouant à des paris sportifs en ligne, le semi-confinement n'a eu qu'un impact modéré sur leurs comportements de jeu. Dans l'échantillon 2021, 5.7% des joueur·euse·s de paris sportifs en ligne ne dépensaient pas d'argent dans ce type de jeu avant la pandémie. Aussi, la fréquence de jeu a augmenté pour 14.1% et diminué pour 13.5% des joueur·euse·s. Les montants dépensés ont été augmentés pour 17.5% des joueur·euse·s de paris sportifs et le temps consacré à ce type de jeu a été augmenté pour 17.0% mais aussi diminué pour 15.9% de ces joueur·euse·s.

Problèmes de jeu

En considérant le score PGSI***, 51.0% des joueur·euse·s de paris sportifs en ligne ne montraient pas de problèmes de jeu, 31.1% étaient à faible risque et 17.9% montraient un risque modéré à problématique. Ce 17.9% de joueur·euse·s excessif·ve·s de paris sportifs représente 37.2% des joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques de tout notre échantillon.

Méconnaissance des possibilités d'aide et de soutien

Parmi tout·es les participant·e·s de l'échantillon, les personnes jouant à des paris sportifs en ligne étaient 23.9% à ne pas connaître les possibilités d'aide et de soutien.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Factsheet « Paris sur les marchés financiers »

Prévalence à 12 mois par rapport aux autres jeux [N=1395]

Parmi les joueur·euse·s de jeux de hasard et d'argent en ligne, **7.0%** ont indiqué jouer à des paris sur les marchés financiers.

Fréquence de la pratique de jeu [N=94, %]

Les joueur·euse·s de paris sur les marchés financiers étaient **50.5%** à pratiquer ce jeu **de manière hebdomadaire**.

Distribution par âge [N=98]

Les paris sur les marchés financiers ont majoritairement attiré les personnes âgées entre **18 et 49 ans** et plus particulièrement **les 18-29 ans [30.6%]** et **les 30-39 ans [28.6%]**.

Répartition par genre [N=98]

La part d'hommes pratiquant des paris sur les marchés financiers s'élevait à **89.8%.**

Autres caractéristiques sociodémographiques

Parmi les joueur·euse·s de paris sur les marchés financiers, 52.0% étaient célibataires et 38.8% marié·e·s. 34.7% avaient terminé une formation primaire ou secondaire et 65.3% une formation tertiaire. 82.7% d'entre eux·elles étaient en emploi. 67.3% vivaient en Suisse alémanique, 17.3% en Suisse romande et 15.3% au Tessin*. Le revenu mensuel net du ménage était égal ou supérieur à 6'000.- CHF pour 65.3% des joueur·euse·s de paris sur les marchés financiers*.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index

Pratique de jeu sur des plateformes suisses ou étrangères

- ✓ **26.7%** jouaient uniquement sur des plateformes suisses
- ✓ **68.3%** jouaient uniquement sur des plateformes étrangères
- ✓ **5.0%** jouaient autant sur des plateformes suisses qu'étrangères

Dépenses mensuelles moyennes

Les personnes jouant à des paris sur les marchés financiers ont dépensé en moyenne **1434.- CHF** par mois : cela représente **48.5% des dépenses mensuelles moyennes totales** de tous les jeux de hasard et d'argent en ligne.

Possibilités de gagner aux paris sur les marchés financiers [N=95, %]

Parmi les personnes jouant à des paris sur les marchés financiers, **25.2%** ont déclaré que leurs possibilités de gagner étaient liées à leurs capacités, **26.2%** à la chance et **48.5%** aux deux.

Types de paris sur les marchés financiers [%]

Plus de la moitié des pratiquant·e·s de paris sur les marchés financiers indiquait parier selon le modèle des **options binaires**, un tiers selon le modèle des **côtes mobiles** et un quart selon le modèle des **côtes fixes**. Parmi les « autres » ont été mentionnés les **options « knockout » et « call and put ».**

Impact du semi-confinement en période de COVID-19

Pour la majorité des personnes jouant à des paris sur les marchés financiers, le semi-confinement a eu un impact particulier sur leurs comportements de jeu. Dans l'échantillon 2021, 6.8% des joueur·euse·s de paris sur les marchés financiers ne dépensaient pas d'argent dans ce type de paris avant la pandémie. Aussi, la fréquence de paris a augmenté pour 34.1% des joueur·euse·s. Les montants dépensés ont été augmentés pour 31.3% des joueur·euse·s de paris sur les marchés financiers et le temps consacré à ce type de paris a été augmenté pour 33.9% de ces joueur·euse·s.

Problèmes de jeu

En considérant le score PGSI***, 41.7% des joueur·euse·s de paris sur les marchés financiers ne montraient pas de problèmes de jeu, 31.3% étaient à faible risque et 27.1% montraient un risque modéré à problématique. Ce 27.1% de joueur·euse·s excessif·ve·s de paris sur les marchés financiers représente 27.7% des joueur·euse·s à risque modéré ou problématiques de tout notre échantillon.

Méconnaissance des possibilités d'aide et de soutien

Parmi tout·es les participant·e·s de l'échantillon, les personnes jouant à des paris sur les marchés financiers étaient 24.0% à ne pas connaître les possibilités d'aide et de soutien.

*Résultats non significatifs (p≥0.05)
** Paris sur les marchés financiers exclus
*** PGSI : Problem Gambling Severity Index