



SUCHT | SCHWEIZ  
ADDICTION | SUISSE  
DIPENDENZE | SVIZZERA

# Développement d'un set d'indicateurs pour le monitoring des jeux de hasard et d'argent

Luca Notari, Chloé Jaunin & Gerhard Gmel, 2023

Projet effectué sur mandat de la Conférence des délégués cantonaux aux problèmes des addictions (CDCA). Ce projet a été financé par l'Internkantonales Programm Glücksspielsuchtprävention Nordwest- und Innerschweiz (Cantons de BE, LU, UR, OW, NW, ZG, SO, BS, BL, AG, SZ), le Programme Intercantonal de Lutte contre la Dépendance au Jeu (Cantons de FR, VD, VS, NE, GE, JU), l'Internkantonales Programm Glücksspielsuchtprävention Ostschweiz (Cantons de AR, AI, SG, GR, GL, TG), le canton de Zurich, et le Fondo gioco patologico Canton Ticino

## Impressum

**Compléments d'information:** Luca Notari, tél. ++41 (0)21 321 29 55, [Inotari@addictionsuisse.ch](mailto:Inotari@addictionsuisse.ch)

**Réalisation:** Luca Notari, Chloé Jaunin & Gerhard Gmel

**Diffusion:** Addiction Suisse, 1003 Lausanne

**Numéro de commande:** Rapport de recherche No 150a

**Graphisme/mise en page:** Addiction Suisse

**Copyright:** Addiction Suisse, Lausanne 2023

**ISBN:** 978-2-88183-297-0

**Citation recommandée:** Notari L., Jaunin, C., Gmel, G. (2023). *Développement d'un set d'indicateurs pour le monitoring des jeux de hasard et d'argent*. Lausanne : Addiction Suisse.

# TABLE DES MATIERES

<b>INTRODUCTION</b>	<b>1</b>
<b>LE MONITORAGE</b>	<b>2</b>
<b>LES DONNES DISPONIBLES</b>	<b>4</b>
<b>ENQUETE DEDIEE AUX JEUX D'ARGENT</b>	<b>6</b>
<b>REPRESENTATION GRAPHIQUE DU MODELE</b>	<b>7</b>
<b>INDICATEURS DE L'OFFRE</b>	<b>9</b>
OFFRE REGULEE	10
OFFRE NON-REGULEE PROBLEMATIQUE	12
OFFRE DE PREVENTION	14
OFFRE DE TRAITEMENT, AIDE ET SOUTIEN	16
<b>INDICATEURS D'INFORMATION ET CONNAISSANCE</b>	<b>19</b>
CONNAISSANCE OFFRE DE TRAITEMENT, AIDE ET SOUTIEN	20
<b>INDICATEURS DE MESURES ET ACTIONS</b>	<b>23</b>
PROCEDURES DE REPERAGE, D'EXCLUSION ET D'ACCOMPAGNEMENT	24
EXCLUSIONS ET LEVEES	26
SITUATION APRÈS L'EXCLUSION	28
LUTTE CONTRE LE JEU ILLEGAL	30
UTILISATION DE L'OFFRE DE TRAITEMENT, AIDE ET SOUTIEN	32
<b>INDICATEUR SUR LES PRATIQUES DE JEU</b>	<b>35</b>
REVENU BRUT DES JEUX RÉGULÉS PAR HABITANT	36
PRATIQUES DE JEU	38
<b>INDICATEURS DES PROBLEMES ET DANGERS</b>	<b>43</b>
LES DOMMAGES	44
TROUBLE LIÉ À L'USAGE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT	48
LES COMORBIDITES	52
PENSEES SUICIDAIRES ET TENTAMEN	54
ENDETTEMENT DES JOUEURS EXCESSIFS	56
LES RECHUTES	58
<b>PLANNING ET PRESENTATION DES RESULTATS</b>	<b>60</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>62</b>



# INTRODUCTION

## Le contexte

Après plusieurs années de calme relatif dans le domaine des jeux de hasard et d'argent, l'adoption par les chambres fédérales de la nouvelle loi sur les jeux d'argent (LJA) en 2017 et son entrée en vigueur définitive au 1er janvier 2019 se sont accompagnées d'un changement fondamental du contexte, des défis à relever et des responsabilités.

### Un nouveau contexte et des nouveaux défis

L'ouverture de l'exploitation des maisons de jeu en ligne au niveau national a été le principal changement apporté par la nouvelle loi. Celui-ci a fait naître des craintes quant aux effets sur la santé et le bien-être de la population et a mis en évidence le manque de capacités à monitorer la situation et anticiper de tels effets. Dans ce contexte, une étude financée par les fonds cantonaux pour la prévention du jeu excessif avait analysé la possibilité de développer un monitoring national des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en Suisse (Notari, Gmel et Kuendig, 2019). Elle avait mis en évidence le manque de données pour mettre en œuvre un tel suivi et avait proposé trois possibles modèles de monitoring adaptés au contexte suisse.

### Une nouvelle loi, des nouvelles responsabilités

La nouvelle loi sur les jeux d'argent a clairement défini le rôle central joué par les cantons dans la protection des joueurs. Selon la LJA, les cantons doivent prendre des mesures pour prévenir le jeu excessif et offrir des services de conseil et de traitement aux personnes exposées au risque de jeu excessif et à la dépendance au jeu, ainsi qu'à leur entourage. Ils peuvent pour cela se coordonner avec les casinos et les organisations de jeux de grande envergure.

Conscients que pour remplir ces obligations, davantage d'informations sur le contexte, l'évolution des différents problèmes, et la situation des personnes touchées par ces problèmes sont nécessaires, la Conférence des délégués cantonaux aux problèmes des addictions (CDCA) a organisé un atelier en juin 2021 pour discuter de l'intérêt et de la possibilité de mettre en place un monitoring des jeux d'argent en Suisse. Il en est ressorti une forte volonté de mettre en place un tel système.

La CDCA souhaite désormais mettre en place un système de monitoring national dans le domaine des jeux d'argent et de hasard et prendre en charge la coordination relative au lancement de ce monitoring.

## Le rapport

Ce rapport vise à définir les indicateurs nécessaires à ce monitoring et représente une étape supplémentaire vers sa mise en œuvre. Ce travail est basé sur les principales conclusions du rapport «Développement d'un modèle de monitoring des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en Suisse» (Notari et al., 2019) et sur les décisions résultant de l'atelier de la CDCA qui a eu lieu en juin 2021.

Une première version des indicateurs a été présentée en juin 2022 lors d'un atelier qui a réuni des représentants des cantons, de la confédération et de divers groupes impliqués dans la protection de la population contre les problèmes liés aux jeux d'argent (voir annexe). Sur la base des commentaires reçus, les indicateurs ont été révisés et sont présentés dans ce rapport.

**Le travail de définition a pris en compte les avis des différents acteurs qui ont participé à ce processus. Le résultat final tient compte de leurs commentaires, des facteurs de faisabilité, des facteurs de répétabilité dans le temps et des facteurs financiers. Les indicateurs présentés dans ce rapport sont le résultat de l'évaluation de ces éléments par les auteurs du rapport.**

## Remerciements

Nous tenons à remercier la Conférence des délégués cantonaux aux problèmes des addictions (CDCA) de nous avoir confié ce mandat. En particulier nous remercions Nicolas Dietrich, Tanja Iff et Joos Tarnutzer pour le soutien à ce projet et pour tous leurs commentaires. Nous remercions aussi tous les cantons qui ont accepté de financer ce projet et toutes les personnes qui ont participé aux différentes étapes de consultation. Et, auprès d'Addiction Suisse, nous tenons à remercier Nora Balsiger et Rahel Bischof pour la traduction allemande du document.

# LE MONITORAGE

## Définition de monitoring

En accord avec la définition proposée par l'Office fédéral de la santé publique (Office fédéral de la santé publique, 2005), nous considérons le monitoring comme :

« [...] la collecte routinière et systématique de données comparables en relation avec les indicateurs établis dans le but d'identifier des changements et des tendances dans le temps. On effectue habituellement un suivi/monitoring des inputs, des extrants (outputs), des processus et des réalisations (outcomes). »

Une autre définition ou perspective du monitoring (Läubli, Bardin Arigoni, & Bussmann, 2004), a été également prise en compte dans notre réflexion :

« Le monitoring consiste à rassembler des données comparables de manière permanente, systématique et routinière.

- Son but est d'aider les responsables de mesures étatiques à reconnaître les changements ou les tendances dans le contexte de la mise en oeuvre, dans le comportement des groupes-cibles ainsi qu'au niveau des effets.
- Il a pour mission de mesurer les changements de manière systématique sur un laps de temps très long.
- Comme il s'agit d'une activité d'observation, le monitoring peut se passer de critères d'évaluation.
- Les éléments du monitoring sont les indicateurs observés.
- Le résultat se compose des données ainsi que des changements et tendances décelés grâce aux indicateurs choisis. »

Le monitoring peut servir à des besoins d'évaluation et de contrôle, mais ceux-ci ne représentent pas l'objectif principal du monitoring.

## Quel est l'objectif du monitoring ?

Les indicateurs présentés dans ce rapport visent à fournir dans le temps les éléments nécessaires pour évaluer la situation, observer les changements, identifier les groupes de population qui nécessitent plus d'attention et fournir les données permettant de définir la meilleure action possible.

Dans la LJA (article 2), sont définis quatre objectifs :

- a. protéger de manière appropriée la population contre les dangers inhérents aux jeux d'argent;
- b. assurer une exploitation sûre et transparente des jeux d'argent;
- c. garantir que les bénéfices nets des jeux de grande envergure, à l'exception de ceux des jeux d'adresse, et de certains jeux de petite envergure soient affectés intégralement et de manière transparente à des buts d'utilité publique;
- d. garantir qu'une partie du produit brut des jeux de casino soit affectée à l'assurance-vieillesse, survivants et invalidité.

Le premier de ces objectifs peut également être défini comme l'objectif principal du monitoring proposé dans ce rapport.

Selon la LJA, plusieurs acteurs sont impliqués dans la protection des joueurs et de la population. Sans une étroite collaboration entre les parties, non seulement il ne sera pas possible d'atteindre cet objectif principal, mais il sera également extrêmement difficile, voire impossible, d'atteindre les objectifs attribués à chaque acteur. Bien qu'il soit explicite dans l'article 85 que la prévention et le traitement soient de la compétence des cantons, cela ne peut être mis en oeuvre consciemment et efficacement que si les informations nécessaires sont disponibles et nécessite d'une coopération avec les autres acteurs concernés.

## A qui s'adresse le monitoring

Ce monitoring s'adresse non seulement aux cantons, mais aussi aux autorités de surveillance, aux organisations actives dans ce domaine et aux exploitants des jeux (maisons de jeu et jeux de grande envergure). Afin de pouvoir transposer les informations qui peuvent être recueillies à partir du monitoring en actions concrètes visant à améliorer la situation des joueurs, il est nécessaire qu'il y ait une collaboration entre tous les acteurs impliqués dans la réalisation des objectifs définis par le LJAr.

## Structure du rapport et présentation des indicateurs

Dans cette optique très large de monitoring, les indicateurs doivent permettre de considérer toutes les actions qui sont mises en place, non seulement par les cantons, pour contrer les problèmes de jeu, allant de la prévention/sensibilisation jusqu'à la détection et le traitement des problèmes. Pour cette raison, l'objectif des indicateurs est de répondre à des be-

soins de santé publique, mais ils permettent aussi de nourrir la discussion sur les autres objectifs de la loi.

Le modèle de monitoring développé en 2019 était uniquement basé sur les acteurs et leurs actions. Les travaux ayant débuté avant l'entrée en vigueur officielle de la LJAr, ils n'ont pas pris en compte les différentes responsabilités définies dans la loi. Le modèle pris en compte dans ce rapport a, en revanche, tenté d'intégrer au mieux cette complexité supplémentaire dans la définition des indicateurs nécessaires.

Les différents indicateurs sont ainsi présentés selon leur typologie (offre, mesures, comportement de la population, risques et problèmes de la pratique des jeux d'argent), mais structurés selon la responsabilité définie par la LJAr. C'est pourquoi l'indicateur relatif aux «exclusions» est considéré séparément des autres mesures de prévention, même si elles visent toutes à prévenir l'apparition ou l'aggravation des problèmes de jeu.

# LES DONNES DISPONIBLES

Certaines données sont déjà disponibles, d'autres peuvent être obtenues plus ou moins facilement, d'autres encore doivent être collectées. Dans ce chapitre, nous présenterons les principales bases de données prises en compte pour les indicateurs.

## Les données administratives

Par données administratives, nous entendons toutes les données qui sont collectées par la Commission fédérale des maisons de jeu et par la Gespa dans le cadre de leur travail de surveillance. Une grande partie de ces données est publiée annuellement dans leurs rapports d'activité respectifs, ou dans d'autres rapports sur des sujets spécifiques.

Une grande partie de ces données devraient être facilement accessibles, même si parfois plus de détails seraient nécessaires pour le développement de certains indicateurs. Des discussions avec les autorités de surveillance devront donc être entreprises pour savoir quelles données sont réellement disponibles et lesquelles peuvent éventuellement être demandées aux exploitants. Il faut cependant être conscient que certaines données peuvent être considérées comme sensibles et qu'il faudra s'adapter à la situation pour la mise en place de certains indicateurs.

## Recherche, protection des données et secret d'affaires

Les articles 100 et 109 de l'Ordonnance sur les jeux d'argent (OJAR) disposent que la Commission fédérale des maisons de jeu et l'Autorité intercantonale de surveillance (Gespa) doivent donner accès, sur demande dûment justifiée, aux autorités sociales et sanitaires et aux milieux scientifiques à des fins de recherche, sous une forme anonymisée, aux données qu'elle recueille dans le domaine de la protection sociale dans le cadre de sa surveillance.

Cependant, les mêmes articles indiquent que doivent être pris en compte de manière appropriée le secret d'affaires des exploitants de jeux d'argent.

Il est donc clair que, pour certains indicateurs qui reposent sur des données potentiellement sensibles d'un point de vue commercial (par exemple l'indicateur sur le revenu brut par habitant), les autorités de surveillance (CFMJ et Gespa) auront une importance centrale non seulement pour leur fonction, mais aussi parce qu'ils seront les seuls à pouvoir éventuellement produire des données agrégées utilisables pour les indicateurs.

## L'inconnu des «big data»

Concernant les jeux en ligne (maisons de jeu), selon l'OJAR un dispositif d'enregistrement des données (DED) devra consigner à la fin de chaque session de jeu :

*(a). la date et l'heure du début et de la fin de la session de jeu; (b). l'identifiant du joueur; (c). l'identifiant de la session de jeu; (d). l'identifiant du jeu et de la table; (e). le jeu joué, sa version, et le fait qu'il est exploité par une seule ou par plusieurs maisons de jeu; (f). le nombre de parties jouées durant la session; (g). le montant total de toutes les mises engagées durant la session; (h). le montant total de tous les gains obtenus durant la session; (i). le montant total des crédits de jeu gratuits engagés durant la session; (j). le montant total des crédits de jeu gratuits gagnés durant la session; (k). la liste des gains uniques soumis à l'impôt anticipé; (l). les données du compte joueur à la fin de la session de jeu, notamment les montants encaissables et non encaissables; (m). le montant total des gains provenant de jackpots interconnectés gagnés durant la session; (n). le montant total des incréments affectés à des jackpots interconnectés durant la session; (o). le montant total des commissions prélevées pour des jeux exploités en commun par plusieurs maisons de jeu; (p). la date et l'heure de l'enregistrement des informations.*

Cependant, on ignore actuellement sous quelle forme ces données existent et si elles peuvent réellement être utilisées pour les indicateurs du monitoring.

## Le monitoring *act-info*

*act-info* (acronyme pour addiction, care and therapy information) est le système harmonisé de monitoring des usagers des structures du domaine de l'aide aux personnes dépendantes en Suisse. Ce système national de documentation, qui a le statut d'un relevé statistique fédéral, porte sur les différentes offres de traitement ambulatoire et résidentiel des personnes ayant des problèmes liés aux substances légales ou illégales, ou souffrant de dépendances non liées à une substance. Depuis 2018, Addiction Suisse est responsable de la collecte des données pour l'ensemble des secteurs concernés et s'occupe de l'exploitation des données tant au plan des secteurs spécifiques qu'au niveau transversal. Le système de monitoring *act-info* est financé par l'Office fédéral de la santé publique, qui est également responsable de l'ensemble du projet (OFSP, 2021).

### Forces et limites

*act-info* collecte déjà des données sur les problèmes liés aux jeux d'argent. Cela représente un avantage considérable pour le développement d'un monitoring, puisque les données nécessaires pour les indicateurs sur l'utilisation de l'offre de traitement, ou sur l'évolution des problèmes dans la population clinique, sont déjà partiellement collectés annuellement dans le cadre de *act-info*.

Malheureusement, *act-info* s'est développé principalement à partir des problèmes de dépendance aux substances, et aujourd'hui on continue à observer une faible participation des institutions spécialisées dans le traitement des problèmes de jeu. Cet aspect est crucial pour la mise en œuvre du monitoring des jeux d'argent, et il faut être conscient qu'*act-info* représente une alternative pratique et rentable pour certains des indicateurs, mais que pour obtenir des indicateurs de qualité, il est nécessaire de s'engager dans la promotion de la participation à *act-info* auprès des établissements cantonaux spécialisés qui ne participent pas encore.

## La statistique médicale des hôpitaux et les données des patients ambulatoires des hôpitaux

La statistique médicale des hôpitaux recense chaque année les données des hospitalisations effectuées en Suisse. Le relevé est effectué par chaque clinique, hôpital et maison de naissance. L'OFS collecte les informations socio-démographiques des patients telles que l'âge, le sexe et la région de domicile, les données administratives comme le type d'assurance et le séjour avant l'admission, et les informations médicales constituées des diagnostics posés et des traitements effectués.

Les données sur les patients dans le secteur ambulatoire hospitalier portent sur l'ensemble des prestations ambulatoires facturées par les hôpitaux et les maisons de naissance.

## L'Enquête suisse sur la santé

L'enquête suisse sur la santé fait partie intégrante du programme statistique pluriannuel de la Confédération et se déroule tous les cinq ans depuis 1992. L'enquête 2022 est actuellement en cours de réalisation. La récolte des données se fait, d'une part, par interview téléphonique et, d'autre part, par un questionnaire écrit (en allemand, français ou italien). Sont interrogées les personnes de 15 ans et plus vivant en Suisse dans un ménage privé. Les informations recueillies concernent l'état de santé et les comportements influant sur la santé.

### Limites de cette enquête pour les jeux d'argent

L'ESS est l'étude de référence sur la consommation de substances et les comportements en Suisse. Malheureusement, le grand nombre de sujets traités impose des limites en termes d'approfondissement. En ce qui concerne les jeux d'argent, l'ESS propose un petit module consacré à ce sujet. Le nombre très limité de questions réduit considérablement la possibilité de s'appuyer uniquement sur cette enquête populationnelle pour les indicateurs du monitoring.

# ENQUETE DEDIEE AUX JEUX D'ARGENT

## Le besoin d'une enquête dédiée

Au cours du processus de définition des indicateurs, nous sommes une fois de plus arrivés à la même conclusion que dans le rapport de 2019 : sans une étude épidémiologique dédiée aux jeux d'argent, de nombreux indicateurs ne pourront pas être mis en place et de nombreuses informations importantes manqueront. Tout ce qui par exemple concerne le comportement de jeu, les dommages, la connaissance des possibilités de traitement et d'aide nécessite une étude spécifique.

Le module dédié aux jeux d'argent de l'Enquête suisse sur la santé (ESS) est resté le même qu'en 2017, de sorte que les critiques apportées par les experts en 2019 sont toujours d'actualité. Actuellement, la seule façon de disposer de toutes les informations nécessaires pour piloter consciemment les politiques publiques est donc, à notre avis, de disposer des données épidémiologiques que seules des enquêtes spécifiques peuvent fournir.

## Une enquête dédiée aux jeux d'argent: limites et solutions possibles

Outre les limites communes à toutes les enquêtes épidémiologiques (par exemple, la couverture et la représentativité de la population, le taux de non-réponse), d'autres éléments doivent être pris en compte.

Le principal problème est la très faible prévalence des joueurs souffrant d'un trouble du jeu ou présentant un risque moyen ou élevé. Une faible prévalence signifie que l'échantillon initial doit être suffisamment grand si l'on veut étudier les caractéristiques de cette population précise. Si l'on voulait obtenir un échantillon de 200 joueurs excessifs, et sachant qu'ils représentent 2% de la population, il faudrait un échantillon d'au moins 10'000 personnes.

Un deuxième problème est lié à la qualité de l'échantillon. Si, d'une part, Internet et l'utilisation des téléphones portables offrent de nouvelles possibilités pour l'administration des questionnaires, d'autre part, ils ont considérablement réduit la capacité à produire un échantillon représentatif. En ce qui concerne la recherche épidémiologique, le seul moyen serait d'avoir le soutien de l'administration fédérale et pouvoir avoir accès à un échantillonnage réalisé par l'Office fédéral de la statistique.

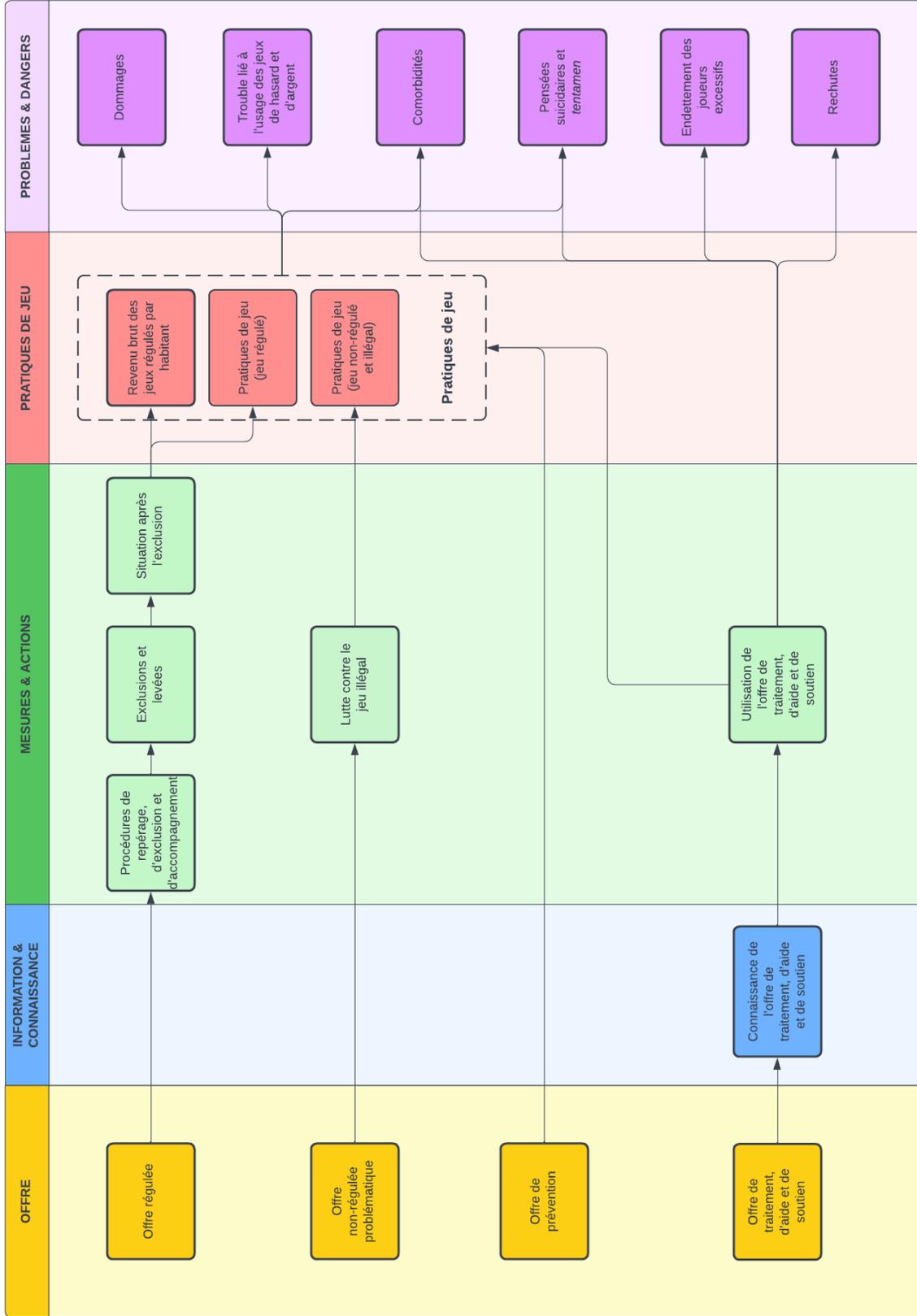
## Les coûts d'une enquête en 2022

La référence en matière d'enquêtes épidémiologiques en Suisse est l'Enquête suisse sur la santé. Cette étude est réalisée tous les cinq ans par l'Office fédéral de la statistique sur la base d'une méthodologie standardisée qui se base sur un module téléphonique et un module écrit. Cette méthodologie représente la meilleure option en termes de couverture de la population et maximise la possibilité de participation des personnes âgées, en situation de handicap ou ayant des limitations qui peuvent affecter leur capacité à participer à une enquête. D'autre part, une étude de cette qualité méthodologique a des coûts très élevés.

Aujourd'hui, un accès généralisé à Internet et aux appareils numériques permettent l'utilisation de méthodologies hybrides ayant des coûts nettement inférieurs. Les questionnaires téléphoniques peuvent être remplacés par des questionnaires informatisés, et les entretiens téléphoniques ne peuvent être utilisés que dans les cas où ils sont nécessaires. Cette approche combinée à d'autres mesures méthodologiques permet de réduire considérablement les coûts tout en maintenant la qualité de l'enquête à un niveau élevé.

En termes de coûts, disposant d'un échantillonnage réalisé par l'OFS, la collecte de données pour une étude de 30 minutes ciblant un échantillon de 5 000 personnes coûterait entre 100 000 et 150 000 CHF. Bien évidemment, l'échantillon doit être déterminé en fonction des objectifs, et un échantillon de 10'000 personnes au moins devrait être privilégié (voir 15'000-20'000).

# REPRESENTATION GRAPHIQUE DU MODELE



# LES INDICATEURS

**OFFRE**

## Définition de l'indicateur

Dans le cadre du set d'indicateurs, nous définissons l'offre régulée comme l'offre de jeux de hasard et d'argent qui est soumise à la LJAr et qui est régulée par les autorités de surveillance (Commission fédérale des maisons de jeu, Gespa et autorités cantonales de surveillance). Cette offre est représentée par les jeux exploités légalement sur le territoire Suisse (jeux terrestres et jeux en ligne). L'indicateur de l'offre régulée doit permettre de détailler la disponibilité des jeux de hasard et d'argent en Suisse, la localiser, et la monitorer dans le temps.

## Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

L'étude de l'offre, de ses caractéristiques et de son accessibilité sont des éléments essentiels pour un système de monitoring. La récolte d'informations sur les caractéristiques de l'offre régulée permet de disposer d'informations indispensables pour comprendre le comportement des joueurs et des joueuses. Cet indicateur, qui vise un état des lieux réguliers de l'offre régulée, permet de suivre dans le temps les changements de disponibilité de l'offre en Suisse.

### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de suivre l'évolution de l'offre terrestre et en ligne dans le temps et permet de répondre à des questions telles que : observe-t-on une augmentation de l'offre ? Y a-t-il une réduction de l'offre au profit d'un autre ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur de base qui sert à faire le point sur la situation et permet de suivre l'évolution de l'offre au niveau national et régional. Cet indicateur est d'intérêt général.

## DETAILLER LA DISPONIBILITÉ DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN SUISSE AINSI QUE LEUR LOCALISATION GEOGRAPHIQUE

## Disponibilité des données

Pour cet indicateur, il s'agit essentiellement de rassembler les données administratives, qui pour la plupart sont publiées dans les rapports annuels de la Commission fédérale des maisons de jeu et de la Gespa. Pour les données non publiées il faudra déposer une demande auprès des autorités de surveillance. Plus en détail :

- Concernant les données nécessaires pour les maisons de jeu (terrestres et en ligne), le nombre de tables, d'automates, et de jeux en ligne est répertorié dans le rapport d'activité de la CFMJ. Uniquement le détail du type de jeux offerts est manquant.
- Concernant les données pour les jeux de grande envergure (terrestres et en ligne), les données publiées ne sont pas suffisamment détaillées.
- Concernant les jeux de petite envergure, le rapport « Statistique des jeux de grande et petite envergures 2021 » rapporte toutes les informations nécessaires.
- Concernant les jeux d'adresse, le rapport annuel de la Gespa fournit une partie des informations nécessaires. Les détails sur le type d'établissement et le lieu d'implantation ne sont pas indiqués et devront donc être demandés.

## Coûts de l'indicateur

Les données à récolter pour cet indicateur étant théoriquement toutes disponibles, les coûts sont liés à la démarche pour les obtenir et à la qualité des données reçues. Dans l'idéal, les données sont reçues annuellement dans un format directement exploitable.

## Limites

Pour cet indicateur, il s'agit de récolter des données administratives qui existent déjà. La seule limite dans ce cas est liée à la coopération des différents acteurs qui sont en possession de ces données.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle

## Indicateurs apparentés

- Revenu brut des jeux régulés par habitant;
- Pratiques de jeu

### Les données nécessaires sont:

#### Maisons de jeu terrestres, pour chaque établissement :

- Types de jeux disponibles (p.ex. poker, slot machine, roulettes, black jack) et nombre d'appareils/tables ;

#### Maisons de jeu en ligne, pour chaque plateforme :

- Types de jeux disponibles (p.ex. poker, slot machine, roulettes, black jack) ;  
- Le nombre de jeux disponibles sur la plateforme (à une date définie)

#### Jeux de grande envergure (terrestres) :

- Types de jeux disponibles (p.ex. jeux de tirage, jeux de grattage, paris sportifs)  
- Nombre de lieux de vente, par lieu (code postal) et type d'établissement ;  
- Pour les jeux de tirage : fréquence des tirages ;  
- Pour les terminaux de loterie électronique : type de jeux offerts sur les terminaux, nombre de terminaux, localisation (code postal) et type d'établissement ;

#### Jeux de grande envergure (en ligne) :

- Types de jeux disponibles (p.ex. Swissloto, jeux de grattage, paris sportifs)  
- Pour les jeux de tirage : fréquence des tirages ;

#### Jeux d'adresse (terrestres), pour chaque exploitant

- Pour chaque lieu d'exploitation : type d'établissement (bar, restaurant, etc.), code postal et nombre d'appareils ;

#### Jeux d'adresse (en ligne) :

- Nombre de plateformes en ligne ;  
- Nombre de jeux différents offerts ;

#### Jeux de petite envergure

- Nombre d'évènements autorisés (par type de jeu) au cours de l'année (par canton)

# OFFRE NON REGULÉE PROBLÉMATIQUE

OFFRE

## Définition de l'indicateur

L'offre non régulée est représentée par l'offre de jeux de hasard et/ou d'argent qui échappe, au moins partiellement, au contrôle des autorités de surveillance (Commission fédérale des maisons de jeu, Gespa et autorités cantonales de surveillance). **Cette offre est représentée par** : a) les jeux exploités illégalement sur le territoire Suisse ; b) l'offre en ligne de jeux de hasard et d'argent étrangers qui peuvent être accessibles depuis la Suisse (y compris via des systèmes de contournement de l'IP-blocking) ; c) l'offre de jeux non soumise à LJA, et qui donc n'est pas du ressort des autorités de surveillance (p.ex. les marchés financiers). A cette liste nous pouvons aussi ajouter l'offre de jeux de hasard et d'argent présente dans les pays voisins et qui est facilement accessible à la population suisse vivant à proximité de la frontière.

Compte tenu du caractère non régulé de cette offre, il n'est pas possible d'obtenir directement des données quantitatives et avoir ainsi annuellement des indications sur les jeux non régulés.

C'est pourquoi nous proposons de récolter des informations auprès des professionnels directement en contact avec les joueurs et d'utiliser la méthode du «*nominal group expert assessment*». Cette méthode a été utilisée avec succès par Probst et collègues (2019) dans le cadre du «*Global Burden of Diseases*» (2019) pour estimer la consommation de l'alcool non enregistrée (*unrecorded alcohol*). Cette méthodologie, qui repose sur des estimations fournies par des experts ayant une connaissance directe du problème, devrait permettre d'estimer annuellement quels jeux non régulés ont un impact direct sur les problèmes des joueurs qui consultent et demandent de l'aide pour des problèmes liés au jeu.

## Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

La connaissance de l'offre non régulée est particulièrement importante, car cette offre représente le marché des jeux de hasard (ou similaires) qui échappent aux limitations et aux contrôles imposés par la LJA. Pour ce marché des jeux, il existe un risque accru que la protection des joueurs ne soit pas respectée selon les conditions imposées par le législateur. Le monitoring annuel de l'offre non régulée ayant un impact sur la santé des joueurs permet d'intervenir rapidement et/ou informer la population des dangers potentiels.

### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet d'identifier les offres non régulées qui peuvent être particulièrement problématiques pour la population. En s'appuyant sur les expériences des professionnels qui sont en contact direct avec les personnes ayant des problèmes de jeu, il permet de séparer les offres problématiques des offres non problématiques. Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : quelles formes de jeux d'argent non régulés semblent particulièrement problématiques ? Y a-t-il une évolution dans le temps ? Y a-t-il un type d'offre qui devrait faire l'objet d'une attention particulière de la part des autorités de surveillance ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur particulièrement intéressant pour les acteurs impliqués dans la lutte contre les problèmes liés aux jeux d'argent : par exemple, les autorités de surveillance peuvent être informées annuellement des offres de jeux d'argent qui nécessitent une attention particulière, les cantons et les autres acteurs sur le terrain peuvent tirer des informations qui leur permettent d'adapter l'information et la prévention, etc.

# IDENTIFIER L'OFFRE NON REGULEE PARTICULIEREMENT PROBLEMATIQUE ET SUIVRE SON EVOLUTION DANS LE TEMPS

## Données à récolter

Dans ce cas, une étude ad hoc doit être réalisée chaque année. Le travail consisterait à élaborer un questionnaire (la première année), à définir les experts qui participeraient à l'enquête, à analyser les résultats et à produire un rapport, à organiser un groupe de discussion pour analyser les résultats qui semblent discordants, et à produire un indicateur final.

## Coûts associés

Les coûts de cet indicateur sont fortement liés à la mise en place du groupe d'experts et la récolte des informations. La mise à jour de l'indicateur au fil du temps devrait entraîner une réduction des coûts.

## Limites

Cet indicateur ne fournit que des informations qualitatives, mais l'objectif est d'évaluer quels jeux non régulés ont un impact sur la santé des joueurs. Cet indicateur est complémentaire à l'enquête populationnelle, et ne peut pas se substituer aux informations produites par une enquête avec un échantillon représentatif de la population.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle

## Indicateurs apparentés

- Lutte au jeu illégal
- Pratiques de jeu

## Définition de l'indicateur

En matière de prévention des problèmes et des troubles liés au jeu, la LJAr répartit essentiellement les tâches entre les cantons (art. 85) et les exploitants (art. 78 et art. 80). Concrètement, la prévention universelle (population générale) et la prévention sélective (groupes particuliers présentant des risques accrus) sont confiées aux cantons, tandis que la prévention indiquée (joueurs et joueuses qui présentent les premiers symptômes) est confiée directement aux exploitants.

Cet indicateur porte sur les offres de prévention universelle et sélective (pour la prévention indiquée, voir les indicateurs «procédures de repérage, d'exclusion et d'accompagnement » et « exclusions et levées ») mis en place en Suisse. Dans le contexte des jeux d'argent, ces mesures sont en grande partie financées par le 0,5 % prélevé sur le produit généré par les jeux de grande envergure, mais ce type d'offre est également proposé par des organisations non gouvernementales qui peuvent fournir des services indépendamment du financement cantonal.

L'objectif de cet indicateur est de recenser et de suivre l'évolution de l'offre de prévention, au niveau régional et national, dans le temps. Les informations seront classifiées selon plusieurs critères qui devront permettre d'établir la taille de l'offre, d'évaluer quelles populations ont été touchées par l'offre de prévention, quelles thématiques ont été abordées, etc.

## Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Dans un contexte où la capacité financière de mettre en œuvre des campagnes et des projets de prévention est limitée, il est important d'avoir une vue d'ensemble des personnes ciblées (joueurs, proches, etc.) par les campagnes ou les interventions, des questions traitées et des initiatives régionales en place.

En outre, le fait de disposer d'une vue d'ensemble standardisée et détaillée permettra d'identifier plus facilement les éventuelles lacunes ou de prendre connaissance de projets régionaux susceptibles d'in-

téresser d'autres acteurs.

### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet d'établir quelles sont les différentes campagnes ou interventions qui ont été mises en place dans le temps. Il permet de répondre à des questions telles que : quelle population n'as pas été touchée par des interventions ? Quelles sont les lacunes en termes d'information ? Quelles initiatives régionales pourraient être adoptées sur plus grande échelle ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Cet indicateur est important pour toutes les organisations (cantonales ou ONG) qui sont impliquées dans la prévention. Cet indicateur permettra également de déterminer quelles populations et quelles questions devraient faire l'objet de campagnes et d'interventions.

## DETAILLER L'OFFRE DE PREVENTION MISE EN PLACE A NIVEAU NATIONAL, REGIONAL OU CANTONAL

## Données à récolter

Pour cet indicateur, il s'agira en grande partie de rassembler des données administratives qui devraient être récoltées par les cantons et les programmes cantonaux de lutte au jeu excessif (SoS-Spielsucht, PILDJ, Fondo gioco patologico, Canton de Zurich) au moment de l'octroi d'un financement.

D'autres initiatives qui échappent à un financement par les fonds de prévention cantonaux, devront être recherchées. Après avoir rassemblé les informations provenant des Cantons, le recensement devra être effectué en commençant par les financeurs/ initiateurs/partenaires potentiels.

Dans un premier temps, il conviendra d'identifier les financeurs/initiateurs/partenaires potentiels, puis de recenser les campagnes et projets par une stratégie « boule de neige ». Une liste indicative des acteurs à contacter comprend: OFSP, CDCA, GREA, FVS, Ticino Addiction, hautes écoles et éventuellement les villes les plus peuplées du pays.

Ces informations seront enfin complétées par une recherche sur Internet (en trois langues et par canton) afin de rechercher des campagnes ou des mesures qui auraient échappé aux deux premières stratégies de recherche.

## Coûts associés

Les coûts de cet indicateur sont fortement liés à la mise en place de la récolte de données (démarche d'identification des financeurs, initiateurs et partenaires ainsi que le recensement des différentes campagnes et projets existants et la prise de contact avec les institutions). Il est à prévoir que ces coûts de lancement seront réduits par la suite, lorsque le processus de récolte sera établi. La récolte systématique de ces informations au moment de l'octroi d'un financement est un élément essentiel pouvant réduire grandement les coûts de cet indicateur.

La mise en œuvre de l'indicateur devra être discutée en fonction de la disponibilité des différents acteurs impliqués. Une mise à jour tous les 3 ans est acceptable.

## Limites

Il sera difficile d'avoir accès et de recenser la totalité des campagnes et interventions existantes. Au vu de certaines stratégies de petite envergure mise en place parfois à l'interne des écoles, entreprises ou autres institutions, il sera difficile de couvrir toutes les initiatives locales. Nous sommes conscients de la limite de cet indicateur, qui recensera de manière exhaustive les campagnes et les projets de moyenne/grande envergure mises en place par les cantons, l'état et les organisations régionales ou nationales.

## Données nécessaires

Les informations suivantes sont nécessaires pour compiler cet indicateur :

- Type : campagne ou mesure
- Objet de la campagne/mesure (p.ex. paris sportifs, casinos)
- Population visée ou groupe cible
- Objectif du projet
- Pour les campagnes : plateforme de diffusion du message (p.ex. télévision, radio, internet, affiche, flyers)
- Estimation du nombre de personnes touchées
- Théorie de base et/ou évaluation
- Cadre géographique : commune, canton, région, Suisse
- Durée du projet et fréquence
- Budget alloué au projet

## Fréquence de mise à jour

Tous les 3 ans

# OFFRE DE TRAITEMENT, AIDE ET SOUTIEN

OFFRE

## Définition de l'indicateur

Dans le cadre du set d'indicateurs, nous définissons l'offre de traitement, d'aide et de soutien comme l'ensemble des possibilités de prise en charge et des possibilités de consultation/entretien (face-à-face, téléphoniques ou en ligne) proposées aux personnes souffrant de problèmes de jeu, ainsi qu'aux proches. L'indicateur de l'offre de traitement, d'aide et de soutien vise à suivre dans le temps l'évolution de l'offre au niveau national et régional.

## Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

L'indicateur est nécessaire dans le système de monitoring car il permet d'établir une cartographie de l'offre de traitement, d'aide et de soutien en Suisse et de suivre son évolution dans le temps. En effectuant un état des lieux régulier de l'offre, l'indicateur permet une meilleure compréhension et évaluation des résultats à court, moyen et long terme (outcomes du monitoring). La cartographie de l'offre permet également de savoir, en termes géographiques, comment se localisent les ressources et donc, si l'offre est accessible à l'entièreté de la population suisse.

### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de suivre l'évolution de l'offre dans le temps et permet de répondre à des questions telles que : observe-t-on une augmentation ou une diminution de l'offre ? Y a-t-il des régions moins desservies par cette offre ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur de base qui sert à faire le point sur la situation et permet de suivre l'évolution de l'offre au niveau national et régional. Cet indicateur est d'intérêt général.

**DETAILLER  
L'ENSEMBLE DES  
POSSIBILITES DE  
PRISE EN CHARGE OU  
SOUTIEN POUR DES  
PROBLEMES EN LIEN  
AVEC LES JEUX DE  
HASARD ET D'ARGENT**

## Données à récolter

Pour cet indicateur, il s'agira de rassembler des données sur l'offre selon plusieurs stratégies de recherche.

Selon Infodrog (indexaddictions), il existe actuellement 225 offres de traitement et/ou de conseil, répartis dans toute la Suisse et proposant une offre variée de services en matière d'usage problématique du jeu (conseils, thérapies, logements, groupes d'entraide). Cette liste représente un bon point de départ pour rassembler les données sur l'offre.

Il existe également des services orientés vers le conseil aux joueurs et leurs proches, tels que les permanences téléphoniques, les plateformes et blogs d'échange, d'aide et de soutien en ligne. Cette offre n'est pas répertoriée et devra être recherchée.

S'ajoutent à cela l'offre de psychothérapies individuelles et de groupe dans le cadre privé et les outils d'auto-aide en ligne. Cette offre est difficile à détailler. Une recherche systématique dans Google (allemand, français et italien ; pour chaque canton) permettra de déterminer le nombre d'offres de psychothérapie qui s'identifient comme spécialisées dans le traitement de problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent.

## Coûts associés

Les coûts de cet indicateur sont fortement liés à la mise en place de la récolte de donnée (démarche d'identification, le recensement et la prise de contact). Il est à prévoir que ces coûts de lancement seront réduits par la suite, lorsque le processus de récolte sera établi.

## Limites

La possibilité de recenser la totalité de l'offre est limitée. Il est en effet compliqué de couvrir l'entièreté de l'offre de traitement, d'aide et de soutien, notamment à cause de l'existence d'offres qui ne peuvent être recensées correctement, par exemple les offres de traitement non-spécialisés, les psychothérapies effectuées dans le cadre privé ou encore les offres de traitement, d'aide et de soutien de trop petite envergure dont nous n'avons pas la connaissance. L'indicateur se limite donc à la part de l'offre accessible grâce aux données administratives existantes ou facilement accessibles en ligne.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle

## Indicateurs apparentés

- Connaissance de l'offre de traitement, aide et soutien
- Utilisation de l'offre de traitement, aide et soutien

### L'objectif final est de recueillir les données suivantes

-Nombre de centres et/ou cliniques spécialisées ou ayant un service dédié aux problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent à cela et type de traitement proposée (ambulatoire ou stationnaire) et de groupes d'entraide

-Nombre de plateformes d'échange, d'aide et de soutien online (p.ex. Ciao)

-Nombre de lignes téléphoniques (p.ex. SoS-Spiel-sucht, Main tendue)

-Nombre de cabinets de psychothérapie spécialisés dans le traitement des problèmes de jeu d'argent

Pour chaque offre, les informations sur la région linguistique et la localisation géographique seront à récolter.



# **INFORMATION & CONNNAISSANCE**

# CONNAISSANCE OFFRE DE TRAITEMENT, AIDE ET SOUTIEN

## INFORMATION & CONNAISSANCE

### Définition de l'indicateur

En Suisse, il existe plusieurs offres en matière de traitement, aide et soutien pour les personnes touchées directement ou indirectement (proches) par des problèmes liés à l'usage des jeux de hasard et d'argent (voir fiche indicateur « Offre de traitement, aide et soutien »). L'indicateur de connaissance de l'offre de traitement, aide et de soutien doit permettre de cerner quelle partie de la population, et plus précisément quel groupe, ne connaît pas l'offre de traitement, d'aide et de soutien disponible.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

L'indicateur permet d'évaluer si la population connaît l'offre en matière de traitement, d'aide et de soutien. Si la population n'est pas suffisamment informée des possibilités de traitement, d'aide et de soutien en cas de problèmes en lien avec les jeux de hasard et d'argent, elle ne pourra pas pleinement bénéficier de l'aide mise à sa disposition. Dans un contexte de santé publique, il est crucial que les personnes concernées par des problèmes de jeu (directement ou leurs proches) connaissent l'existence d'un dispositif de traitement, d'aide et de soutien et sachent à qui s'adresser à l'apparition des problèmes. Mesurer la connaissance de cette offre permet donc d'adapter les stratégies visant à rendre visibles et accessibles les offres de traitement, d'aide et de soutien proposées en Suisse.

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à questions telles que : quels sont les groupes de la population qui ne sont pas suffisamment informés de l'offre mise à disposition ? L'effort d'informer la population a-t-il touché tous les groupes ? Y a-t-il une différence entre les joueurs et les non-joueurs ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur clé pour les Cantons, et peut constituer un outil très important pour améliorer l'accessibilité aux offres de soutien mis à disposition.

**CERNER QUELLE PARTIE DE LA POPULATION CONNAÎT L'OFFRE DE TRAITEMENT, D'AIDE ET DE SOUTIEN DISPONIBLE**

### Données à récolter

Il n'existe pas actuellement en Suisse des résultats épidémiologiques représentatifs de la population générale qui permettraient d'évaluer la connaissance de l'offre de traitement et de soutien disponible. Les seules informations disponibles à ce sujet concernent un échantillon de joueurs et joueuses en ligne. Dans le cadre de cette étude, 37.7% des joueurs et joueuses ont répondu qu'ils n'étaient pas au courant de l'offre d'aide et de soutien (Notari & Studer, 2020, analyses secondaires de l'étude eGames).

Afin d'obtenir ces informations, des questions spécifiques devraient être posées dans le cadre d'une enquête épidémiologique dédiée aux jeux d'argent. Les informations à collecter doivent permettre de mesurer simultanément la connaissance de l'existence des offres et l'utilisation éventuelle de celles-ci (voir annexe pour un exemple de questionnaire).

## Coûts associés

Se référer au chapitre consacré aux coûts associés à la réalisation d'une éventuelle étude épidémiologique populationnelle.

## Limites

Se référer au chapitre consacré aux limites relatives à la réalisation d'une éventuelle étude.

## Fréquence de mise à jour

Tous les 3 ans

## Indicateurs apparentés

- Offre de traitement, aide et soutien
- Utilisation de l'offre de traitement, aide et soutien

### Annexe 1: exemple de questions

#### **Avez-vous connaissance des possibilités de traitement, d'aide et de soutien concernant les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent ?**

1. Non
2. Oui, mais je n'y ai jamais fait recours
3. Oui, j'y ai fait recours pour moi-même
4. Oui, j'y ai fait recours pour un proche
5. Oui, un proche y en a fait recours pour moi

#### **Veillez indiquer toutes les offres de traitement, d'aide et de soutien dont vous avez connaissance.**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_



# MESURES & ACTIONS

# PROCEDURES DE REPERAGE, D'EXCLUSION ET D'ACCOMPAGNEMENT

### Définition de l'indicateur

La LJA répartit les responsabilités en matière de prévention entre les cantons (art. 85) et les exploitants. Ces derniers sont tenus, par exemple, de mettre en œuvre des mesures en fonction de la dangerosité des jeux (art. 73), d'imposer des limiteurs de dépenses lors de l'inscription sur les plateformes en ligne (art. 79), mais le principal concept à mettre en œuvre par les exploitants (maisons de jeux en ligne ou terrestres et plateformes de jeux de grande envergure en ligne) est de repérer les joueurs qui pourraient souffrir des problèmes de jeu (art. 78) et d'exclure les joueurs excessifs (art. 80).

Cet indicateur qualitatif vise à détailler pour chaque exploitant (distinct pour le jeu en ligne et le jeu terrestre) les procédures mises en place pour repérer les joueurs soupçonnés d'avoir un problème de jeu excessif, les procédures mises en place pour arriver à l'exclusion et l'éventuel suivi suite à l'exclusion du joueur.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Dans un domaine où la coopération entre les cantons et les exploitants est essentielle pour prévenir efficacement les problèmes et les dommages causés par le jeu, il est important de connaître les critères utilisés pour identifier les profils problématiques et les procédures en place. Ces informations sont essentielles pour identifier les lacunes et ajuster la collaboration entre les différents acteurs.

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions comme : quelles sont les différentes procédures de repérage, exclusion et suivi qui sont mises en place ? Y a-t-il une évolution des procédures mises en place ? Y a-t-il un lien entre les procédures mises en place et le taux de demande d'aide ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur qui peut être particulièrement intéressant pour les cantons. La loi impose une responsabilité de prévention et prise en charge à ceux-ci, mais les informations disponibles pour pouvoir coopérer avec les exploitants sont très réduites. Cet indicateur qualitatif a pour but de donner aux cantons un aperçu global, mais en même temps détaillé, des différentes procédures mises en place par les dizaines d'exploitants autorisés en Suisse.

## CONNAITRE ET MONITORER LES CRITERES ET LES PROCEDURES DE REPERAGE, D'EXCLUSION ET D'ACCOMPAGNEMENT DES JOUEURS EXCLUS

### Disponibilité des données

Pour cet indicateur, les informations ne sont actuellement pas accessibles. Ces informations devront être livrées par les exploitants (ou par les autorités de surveillance s'ils sont déjà en possession de ces informations).

## Limites

S'agissant de informations, la seule limite dans ce cas est liée à la coopération des différents acteurs qui sont en possession de ces informations.

## Coûts associés

Les coûts pour cet indicateur sont principalement liés à la démarche pour obtenir les informations.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle (si des changements ont lieu)

## Indicateurs apparentés

- Exclusions et levées
- Situation après l'exclusion

### Données à récolter

- Description détaillée des procédures mises en place pour la détection des joueurs excessifs (pour maisons de jeu terrestre, pour maisons de jeu en ligne, pour exploitants des jeux de grande envergure en ligne)
- Description détaillée des procédures mises en place après la détection des joueurs ou l'information par des tiers (pour maisons de jeu terrestre, pour maisons de jeu en ligne, pour exploitants des jeux de grande envergure en ligne)
- Description détaillée de l'éventuelle mise en place d'un suivi du joueur après avoir prononcé l'exclusion (pour maisons de jeu terrestre, pour maisons de jeu en ligne, pour exploitants des jeux de grande envergure en ligne)

### Définition de l'indicateur

L'une des principales mesures pour contrôler les problèmes de jeu dans la population est constituée par le recours aux exclusions de jeu. Cette mesure, qui exclut le joueur ou la joueuse des maisons de jeu (en ligne et hors ligne) et des jeux de grande envergure exploités en ligne, peut être décrétée par les exploitants si le joueur ou la joueuse n'a pas la maîtrise du jeu (endettement et/ou dépendance) ou peut être demandée par le joueur ou la joueuse lui/elle-même à titre préventif.

Un exploitant qui identifie un joueur ou une joueuse à risque demande plus d'informations et/ou un entretien. Suite à ces investigations, le joueur peut être exclu. Cette exclusion ne peut être levée qu'après que le joueur ait prouvé que la raison de l'exclusion n'est plus présente.

Cet indicateur a donc pour but de rendre compte du nombre de joueurs et joueuses concernés par cette mesure de protection sociale annuellement (exclusions prononcées et exclusions levées). Plus précisément, il vise à recenser annuellement le nombre et les caractéristiques des demandes d'entretien de dépistage de la part des maisons de jeu et des exploitants de jeux de grande envergure, des entretiens ayant menant ou non à une exclusion, des demandes d'exclusions volontaires (auto-exclusion), ainsi des exclusions qui ont été levées.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Des informations détaillées sur les exclusions (et les réadmissions) constituent un indicateur précieux pour suivre l'évolution de cette importante mesure. Les joueurs exclus représentent un enjeu crucial dans la lutte contre les problèmes liés au jeu, et des informations détaillées sur cette population sont extrêmement importantes pour une bonne prévention et une bonne prise en charge.

### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : Combien de personnes ont été contactées pour obtenir des précisions sur leur situation et combien ont été exclues ? Quelle est l'évolution des exclusions par les maisons de jeu en ligne ? Quelle est l'évolution des auto-exclusions ? Combien de personnes ont été exclues parce qu'elles n'ont pas répondu aux demandes de clarification ? Quel est le profil (âge et genre) des personnes exclues ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur de base qui permet de monitorer un des éléments clés en termes de protection des joueurs prévu de la LJA.

## MONITORER LES EXCLUSIONS ET LES LEVÉES D'EXCLUSIONS

### Disponibilité des données

L'art. 84 de la loi fédérale sur les jeux d'argent exige que les maisons de jeu et les exploitants de jeux de grande envergure doivent présenter chaque année un rapport sur l'efficacité des mesures de protection des joueurs contre le jeu excessif. Il s'agit aussi bien des mesures appliquées au jeu en ligne que des mesures appliquées dans le domaine terrestre. Une grande partie des données nécessaires doivent donc déjà être à disposition de la Gespa et de la CFMJ. Le registre commun sur les exclusions (art. 82) devrait en tout cas contenir déjà une partie importante des informations nécessaires.

Le rapport « Rapport d'évaluation : efficacité des mesures de protection des joueurs contre le jeu excessif » (Gespa, 2021) contient déjà une grande partie des informations qui seraient nécessaires pour ce qui concerne les jeux de grande envergure exploités en ligne.

## Limites

L'indicateur permet de savoir combien de personnes ont été exclues durant l'année et combien ont été réadmissées, mais il ne permet pas de savoir si ces personnes étaient déjà exclues dans le passé et, surtout, il ne permet pas de savoir combien de personnes sont actuellement exclues en Suisse. Les cas de personnes décédées ou ayant quitté la Suisse restent comptabilisés comme exclus.

Pour cet indicateur, il s'agit de récolter des données administratives qui devraient exister intégralement. La seule limite dans ce cas est liée à la coopération des différents acteurs qui sont en possession de ces données.

## Coûts associés

Les données à récolter pour cet indicateur étant disponibles, les coûts sont liés à la démarche pour les obtenir et à la qualité des données reçues. Dans l'idéal, les données sont reçues sur demande et dans un format directement exploitable, dans ce cas, les coûts seraient fortement réduits.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle

## Indicateurs apparentés

- Procédures de repérage, d'exclusion et de suivi
- Situation après l'exclusion

**Concernant l'indicateur, les données suivantes devraient être mises à disposition (détaillées par âge et genre) :**

### Pour les jeux de grande envergure en ligne

- Nombre de signalements et nombre de personnes contactées suite à un repérage précoce
- Nombre de personnes ayant été soumises à une évaluation et conséquences de l'évaluation
- Nombre d'exclusions ordonnées et raisons de l'exclusion (risque de dépendance dépisté, non-collaboration, surendettement, signalement par une œuvre sociale, etc.)
- Nombre d'auto-exclusions demandées et raison mentionnée lors de la demande
- Nombre d'exclusion levées suite à une demande, demande approuvées et demandes refusées

### Pour les maisons de jeu (détaillé par en ligne et terrestre)

- Nombre de signalements et nombre de personnes contactées suite à un repérage précoce
- Nombre de personnes ayant été soumises à une évaluation et conséquences de l'évaluation
- Nombre d'exclusions ordonnées et raisons de l'exclusion (risque de dépendance dépisté, non-collaboration, surendettement, signalement par une œuvre sociale, etc.)
- Nombre d'auto-exclusions demandées et raison mentionnée lors de la demande
- Nombre d'exclusion levées suite à une demande, demande approuvées et demandes refusées

# SITUATION APRES L'EXCLUSION

## MESURES & ACTIONS

### Définition de l'indicateur

Comme nous l'avons indiqué dans l'indicateur « exclusions et levées », la mesure centrale du dispositif mis en place par les exploitants visant la limitation des dommages générés par les jeux d'argent est représenté par l'exclusion des joueurs et joueuses.

Cependant, il n'existe aucune information sur la suite des événements pour ces joueurs et joueuses après leur exclusion. Le rapport sur l'efficacité des mesures établi par la Gespa (« Rapport d'évaluation : Efficacité des mesures de protection sociale », 2022)- celui du CFMJ n'est pas disponible au moment de la rédaction du présent document- ne traite pas cette question de manière approfondie, mais constate uniquement que « Avec une exclusion non accompagnée de mesures d'aide, les joueurs problématiques se retrouvent livrés à eux-mêmes, ce qui est contreproductif en soi. Fortes de cette conviction, les deux sociétés de loterie n'utilisent cet instrument qu'avec circonspection. » (Gespa, 2022, p.14).

A l'heure actuelle, nous ignorons donc si les personnes exclues consultent un service d'aide après l'application de cette procédure, ou si elles continuent à jouer, peut-être de manière illégale ou sur des sites étrangers.

Pour cet indicateur, nous proposons de réaliser une étude tous les trois ans en consultant un échantillon représentatif de joueurs et joueuses 12 mois après leur exclusion pour savoir s'ils ont consulté quelqu'un pour leurs problèmes depuis leur exclusion, pour savoir s'ils ont joué ailleurs et pour connaître leur situation actuelle.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Cet indicateur vise à mesurer la proportion de joueurs exclus pour des problèmes de jeu qui consultent effectivement une institution après leur exclusion et à déterminer ce qui arrive réellement à ces personnes après l'exclusion. Cet indicateur est crucial, car ces joueurs ont été identifiés par les exploitants comme ayant des problèmes évidents, et il est important de

s'assurer que cet effort de dépistage ne soit pas vain au cas où ces personnes se trouveraient incapables de résoudre ces problèmes et ne chercheraient pas une aide spécialisée.

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur devrait permettre de répondre à des questions telles que : qu'advient-il des joueurs après leur exclusion ? Combien de personnes consultent une structure pour obtenir une aide professionnelle ? Combien d'entre eux ont résolu au moins une partie de leurs problèmes ? Quelle est l'évolution de l'expérience des joueurs exclus au fil du temps ?

#### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Cet indicateur est important pour les autorités de surveillance, les cantons et aussi les exploitants, car il devrait leur permettre d'améliorer la prise en charge des joueurs après leur exclusion.

## ETUDIER ET MONITORER LA SITUATION DES JOUEURS APRES LEUR EXCLUSION (RECHERCHE D'AIDE, COMPORTEMENTS, SITUATION PERSONNELLE ET FINANCIERE)

### Disponibilité des données

Aucune donnée n'est actuellement disponible sur la situation des joueurs exclus, mais il devrait être possible, après avoir obtenu l'accord des commissions cantonales d'éthique, d'interroger un échantillon de joueurs exclus depuis 12 mois afin d'obtenir des données quantitatives sur leur situation. Les premiers contacts avec ces personnes devront probablement être établis par les exploitants qui ont exclu ces joueurs, tandis que le travail lié à la collecte et à l'analyse des données pourra être effectué par l'équipe de recherche.

## Limites

Il est possible que la participation à cette étude soit relativement faible et qu'il soit difficile de recontacter ces personnes. Toutefois, la qualité de l'échantillonnage serait très bonne, car il devrait être effectué sur la base du registre d'exclusion.

## Coûts associés

Les données à récolter pour cet indicateur ne sont pas disponibles, et une estimation est très difficile avant d'avoir entamé les discussions avec les différents acteurs qui devraient être impliqués et avec la commission cantonale d'éthique. Uniquement après avoir établi les conditions dans lesquelles devrait être effectuée l'étude il sera possible d'établir des coûts.

## Fréquence de mise à jour

Tous les 3 ans

## Indicateurs apparentés

- Procédures de repérage, d'exclusion et de suivi
- Exclusions et levées

# LUTTE CONTRE LE JEU ILLEGAL

## MESURES & ACTIONS

### Définition de l'indicateur

La lutte contre le jeu illégal regroupe l'ensemble des actions entreprises par les autorités de surveillance dans le but de repérer et sanctionner les auteurs d'infractions à la LJA. L'objectif de cet indicateur est de rassembler annuellement les informations sur les actions entreprises afin de disposer d'une vue d'ensemble au fil du temps.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Dans une optique de santé publique, il peut être affirmé que tout jeu d'argent présente des risques potentiels pour la population. Dans le cas du jeu illégal, aucune mesure de protection contre ces risques n'est garantie. En matière de santé publique, il convient donc d'encadrer au mieux le marché du jeu afin que ce dernier réponde aux exigences de la loi et à ses exigences en termes de protection de la population. Dans cette optique, l'indicateur permet de rendre compte des mesures et des actions entreprises pour limiter la pratique de jeu non autorisé en Suisse.

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de suivre l'évolution de l'effort de régulation du jeu terrestre et en ligne dans le temps et permet de répondre à des questions telles que : observe-t-on une augmentation des infractions ? Y a-t-il un lien entre les infractions et les problèmes observés dans la population ? Est-ce que les infractions augmentent pour certains jeux particuliers ?

#### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur de base qui sert à faire le point sur la situation et permet de suivre l'évolution de la lutte contre l'offre illégale. Cet indicateur est d'intérêt général, et permet de faire des liens avec les résultats de l'enquête en population générale et l'indicateur sur l'offre illégale ayant un impact important sur les joueurs.

## MONITORER L'ENSEMBLE DES PROCEDURES ET DES ACTIONS ENTREPRISES PAR LES AUTORITES DE SURVEILLANCE DANS LE BUT DE REPERER ET SANCTIONNER L'OFFRE NON AUTORISEE

### Données à récolter

Les informations nécessaires pour cet indicateur sont recensées annuellement par les autorités de surveillance (Commission fédérale des maisons de jeu et Gespa). Elles sont reportées dans leur rapport annuels respectifs.

### Limites

Cet indicateur ne permet pas de quantifier l'offre illégale, mais a comme objectif uniquement de quantifier l'effort dans la lutte à l'offre illégale et suivre son évolution dans le temps.

### Coûts associés

L'ensemble de ces données est disponible dans les rapports annuels de la Gespa et de la CFMJ. L'indicateur est donc peu coûteux en termes de temps et d'argent et permet une mise à jour annuelle des données.

### Fréquence de mise à jour

Annuelle

### Indicateurs apparentés

- Offre non régulée problématique
- Pratiques de jeu

**Les rapports annuels contiennent les informations suivantes :**

- Le nombre de poursuites pénales traitées par la CFMJ (nombre de cas ouverts, nombre de cas tranchés en première instance, nombre de décisions prises par la Commission, nombre de peines prononcées)
- Nombre de décisions pénales prises par la Gespa (nombre d'ordonnances pénales et de jugement de première instance)
- Montant total des peines pécuniaires et amendes
- Nombre de tournoi de poker effectués illégalement
- Nombre de blocage des offres non-autorisées par la CFMJ (nouveaux domaines bloqués, retraits, nombre total de domaines bloqués)
- Nombre de blocage des offres non-autorisées par la Gespa

# UTILISATION DE L'OFFRE DE TRAITEMENT, AIDE ET SOUTIEN

### Définition de l'indicateur

L'article 85 de la LJA définit que « Les cantons sont tenus de prendre des mesures de prévention contre le jeu excessif et d'offrir des possibilités de conseil et de traitement aux personnes dépendantes au jeu ou exposées à un risque de dépendance ainsi qu'à leur entourage ».

L'utilisation de l'offre de traitement, d'aide et de soutien est un indice clé pour suivre dans le temps l'accès des joueurs et joueuses souffrant de problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent, ainsi que leurs proches, aux différentes possibilités thérapeutiques ou de soutien offerts en Suisse. Plus précisément, il s'agira de comptabiliser le nombre de personnes ayant bénéficié au cours de l'année d'un traitement ou d'une aide/un soutien en lien avec les jeux de hasard et d'argent et d'analyser quels canaux d'accès sont favorisés par la population concernée (lignes d'aide téléphonique, plateformes d'aide/soutien en ligne, groupe d'entraide, traitements ambulatoires, stationnaires, psychothérapies, etc.).

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

L'indicateur permet de suivre dans le temps l'utilisation de l'offre de traitement, d'aide et de soutien, en recensant le nombre de personnes (joueurs ou proches) bénéficiant d'un encadrement thérapeutique, ou ayant demandé du soutien, pour un usage problématique du jeu. L'indicateur permettra de déterminer l'ampleur de l'utilisation de cette offre et de dresser un profil des usagers.

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : Y a-t-il une évolution dans le temps de l'utilisation de l'offre d'aide et de soutien ? Le profil des personnes qui demandent de l'aide évolue-t-il au fil du temps ? Y a-t-il une différence dans l'utilisation des services en ligne ou en ambulatoire ? Le nombre de proches demandant de l'aide augmente-t-il avec le temps ? Y a-t-il un

lien avec l'évolution observée dans d'autres indicateurs ?

#### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur extrêmement important pour les cantons, qui peut fournir des informations cruciales sur l'évolution de la demande d'aide et le profil des personnes traitées. Une analyse au niveau national et régional peut également permettre d'identifier à l'avance les tendances.

**MONITORER L'ACCES DES JOUEURS ET JOUEUSES, AINSI QUE DE LEURS PROCHES, A L'OFFRE THERAPEUTIQUE OU DE SOUTIEN**

### Disponibilité des données

Après une analyse attentive des données disponibles en Suisse et de la possibilité de synergies avec d'autres études existantes, nous avons décidé de proposer une version minimale de cet indicateur pour une première version du monitoring.

La Suisse dispose déjà de trois enquêtes annuelles qui pourraient fournir le nombre de personnes prises en charge ou soutenues dans les hôpitaux, les cliniques, les services ambulatoires et les centres de consultation. Ces enquêtes sont : l'enquête *act-info*, la Statistique médicale des hôpitaux et les Données des patients ambulatoires des hôpitaux (voir chapitre sur les données pour une description des études). Ces données devraient être complétées par une collecte d'informations sur les groupes d'entraide, les contacts effectués sur des plateformes web ou des lignes téléphoniques spécifiques.

## Coûts associés

Une partie des données nécessaires est disponible dans les enquêtes précédemment exposées. Des coûts liés à la mise en place de la collecte d'informations supplémentaires au sujet des groupes d'entraide et des contacts effectués sur des plateformes web ou des lignes téléphoniques spécifiques sont à envisager. Toutefois, lorsque la démarche d'identification et de prise de contact avec les différentes sources de données sera installée, les coûts seront réduits.

## Limites

Les limites de cet indicateur dépendent fortement des limites liées au recensement de l'offre et de son utilisation.

Pour l'offre téléphonique et via web, les données doivent être récoltées par les institutions qui fournissent ces services. Une standardisation des variables sera nécessaire, mais pas toujours possible.

Il n'est actuellement pas possible de déterminer le nombre de personnes qui suivent une psychothérapie pour des problèmes de jeu. Afin de collecter ces données, un projet devrait être développé à cet effet. Au futur, suite aux changements liés à la prise en charge des psychothérapies par la LAMal, ces données pourraient être disponibles pour le monitoring.

Finalement, une dernière limite concerne les statistiques hospitalières. Alors que les données *act-info* sont disponibles dans un délai d'un an (par exemple, les données de 2021 sont disponibles fin 2022), les statistiques hospitalières mettent plus de temps à être disponibles et peuvent prendre plusieurs années (actuellement, seules les données jusqu'en 2018 sont accessibles).

## Autres informations pertinentes

En ce qui concerne *act-info*, le nombre de personnes qui consultent pour des problèmes de jeu d'argent est recensé chaque année par l'enquête sur les institutions. Le nombre de cas recensés par l'enquête *act-info* SAMBAD, qui contient donc des données permettant de définir le profil des utilisateurs, les types de problèmes, etc. dispose d'une couverture plus limitée. De plus amples informations sur les options dont disposent les cantons pour améliorer la couverture de cette statistique sont disponibles dans le chapitre dédié aux enquêtes.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle

## Indicateurs apparentés

- Offre de traitement, aide et soutien
- Connaissance de l'offre de traitement, aide et soutien

### Enquêtes disponibles

Dans le cadre du monitoring **act-info** une enquête annuelle est réalisée afin d'estimer l'ampleur de la demande totale dans les différents domaines de traitement des dépendances. Cette enquête est menée auprès de toutes les institutions existantes offrant des consultations ou des traitements structurés destinés aux personnes ayant des problèmes liés à une substance ou d'autres problèmes de comportement addictif. Elle permet de déterminer le nombre global de personnes traitées pour un problème lié aux jeux de hasard et d'argent dans le cadre de ces institutions. Le monitoring *act-info* peut également être un excellent outil pour connaître le profil socio-démographique des personnes qui demandent de l'aide.

Ces données doivent être complétées à l'aide des données de la **Statistique médicale des hôpitaux** et les **Données des patients ambulatoires des hôpitaux** qui offriront un complément d'information à ce sujet.



# PRATIQUES DE JEU

# REVENU BRUT DES JEUX RÉGULÉS PAR HABITANT

### Définition de l'indicateur

Le revenu brut des jeux représente le montant total d'argent qui a été perdu par les joueurs. Ce chiffre ne permet pas de mesurer le nombre de personnes qui ont joué, mais il permet de manière simple - il s'agit de données administratives - d'avoir un aperçu du montant total d'argent dépensé dans des jeux d'argent régulés chaque année. Des données détaillées par canton/région et par type de jeu permettent d'avoir un aperçu plus fin des dépenses et de l'évolution dans le temps.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

L'indicateur des données financières permet, de manière peu coûteuse, de disposer d'indices financiers qui permettent de suivre l'activité globale dans le cadre des jeux de hasard et d'argent. Cet indicateur permet de suivre l'évolution dans le temps et de détecter assez rapidement les régions géographiques dans lesquelles des interventions préventives devraient être renforcées ainsi que les jeux qui devraient faire l'objet d'une attention particulière.

*Cet indicateur est complémentaire à l'enquête populationnelle et permet d'avoir annuellement un indice permettant un suivi de l'engagement financier global.*

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de suivre l'évolution des dépenses par type de jeu et par type d'offre au niveau national et régional. Il permet de répondre à des questions comme : quelle est l'évolution des dépenses par habitant pour un type d'offre donné ? Y a-t-il des régions où l'augmentation des dépenses moyennes pour les jeux de hasard semble exceptionnelle ? Y a-t-il des régions où il faudrait accorder plus d'attention et peut-être prendre des mesures d'information ou de prévention ?

#### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Il s'agit d'un indicateur qui peut être particulièrement intéressant pour détecter des compor-

tements particuliers et/ou problématiques qui peuvent apparaître au niveau régional suite à des événements tels que l'ouverture de nouvelles maisons de jeu ou l'arrivée de nouvelles offres de jeux. Cet indicateur peut fournir des informations sur la nécessité éventuelle de mener des campagnes de prévention ou d'information.

## MONITORER L'ÉVOLUTION DU REVENU BRUT DES JEUX RÉGULÉS PAR HABITANT (PAR RÉGION ET PAR TYPE DE JEU)

### Données à récolter

En termes de coûts-bénéfices cet indicateur est très intéressant, car il s'agit de rassembler des données administratives déjà disponibles dans les rapports annuels ou qui sont en possession des exploitants. Certains détails supplémentaires devraient être demandés aux autorités de surveillance, notamment concernant les revenus par type de jeu (pour les maisons de jeu et les jeux de grande envergure). En ce qui concerne les offres en ligne, des détails par lieu de domicile du joueur (p.ex. districts) devront aussi être obtenues. Sans ces informations uniquement un indicateur basique pourra être mis en place.

### La question des données sensibles

Cet indicateur nécessite de données qui peuvent être considérées comme sensibles sur le plan commercial (secret d'affaires). Pour cette raison, il est possible que les données devront être collectées par les autorités de surveillance, qui devront ensuite les traiter afin de fournir des résultats agrégées et anonymes directement exploitables pour le monitoring.

## Coûts de l'indicateur

Les données à récolter pour cet indicateur étant disponibles, les coûts sont liés à la démarche pour les obtenir et à la qualité des données reçues. Dans l'idéal, les données sont reçues sur demande et dans un format directement exploitable, dans ce cas, les coûts seraient fortement réduits.

## Limites

Pour cet indicateur, il s'agit de récolter des données administratives qui sont déjà publiés ou des données qui sont en possession des exploitants. La seule limite dans ce cas est liée à la coopération des différents acteurs qui sont en possession de ces données.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle

## Indicateurs apparentés

- Offre régulée;
- Pratiques de jeu

### Les données nécessaires sont:

- Produit brut des jeux générés par les différentes maisons de jeu en fonction du type de jeu (jeu terrestres)
- Produit brut des jeux générés par les maisons de jeu en fonction du type de jeu (jeu en ligne). Ces informations doivent être détaillées par unité spatiale du lieu de résidence du joueur (district)
- Produit brut des jeux générés par les jeux de grande envergure en fonction du type de jeu (jeux terrestres). Ces informations doivent être détaillées par unité spatiale du lieu de vente (district)
- Produit brut des jeux générés par les jeux de grande envergure en fonction du type de jeu (en ligne). Ces informations doivent être détaillées par unité spatiale du lieu de vente (district)
- Produit brut des jeux d'adresse(terrestre). Ces informations doivent être détaillées par unité spatiale (district) du lieu d'implantation
- Produit brut des jeux d'adresse (en ligne). Ces informations doivent être détaillées par unité spatiale (district) du lieu de domicile du joueur

- **Pratiques de jeu de la population (jeux d'argent régulés)**
- **Pratiques de jeu de la population (jeux d'argent non régulés ou illégaux)**

Ces deux indicateurs ont pour but d'identifier quels sont les jeux pratiqués par la population et les comportements associés à ces jeux (fréquence, nombre de sessions, dépenses, etc.). Les deux formes de jeu définies dans ce rapport, la pratique des jeux régulés (voir le chapitre sur l'offre régulée) et la participation de la population aux jeux non régulés (jeux illégaux, jeux en ligne sur des plateformes étrangères, jeux de hasard non proposés en Suisse, jeux terrestres réalisés à l'étranger), pourront être quantifiées et décrites. Le chapitre suivant traite ensemble ces deux catégories de pratiques de jeu.

## Définition de l'indicateur

L'indicateur des pratiques de jeu a pour but de décrire de manière détaillée les pratiques de jeu de la population Suisse. Des informations, détaillées par type de jeu de hasard ou d'argent, sur la prévalence, la fréquence de jeu, les dépenses et le temps passé à jouer sont des éléments clés dans le cadre du monitoring et permettent d'avoir une image globale des dynamiques comportementales des joueurs et joueuses.

## Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Les pratiques de jeu de la population, et plus en particulier des joueurs et joueuses de jeux de hasard et d'argent constituent un indice central permettant de suivre l'évolution des comportements en Suisse et pouvoir ainsi faire le lien avec l'évolution observée dans d'autres indicateurs. Cet indicateur permet d'étudier les liens entre l'offre de jeux, le profil comportemental des joueurs et l'émergence de certaines conduites problématiques. Dans le cadre de l'étude « Développement d'un modèle de monitoring des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en Suisse » (Notari et al. 2019) cet indicateur a été indiqué par les experts consultés comme un indicateur central pour un système de monitoring.

## A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : Les pratiques en matière de jeux d'argent changent-elles ? Combien de personnes s'adonnent à des formes illégales de jeu en Suisse ? Les jeux non réglementés sont-ils plus dangereux que ceux proposés en Suisse ? Quelles sont les nouvelles pratiques de jeu émergentes ? Quel est le profil des joueurs ?

## Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Ce set d'indicateurs est crucial pour tous les acteurs impliqués dans la protection des joueurs et de la population (autorités de surveillance, cantons et ONG). Des indicateurs détaillés et de qualité fourniront une vision précise des pratiques de jeu et de leur évolution. Ils permettront également d'établir le profil des joueurs et fourniront des indications clés permettant d'intervenir lorsque cela est nécessaire.

## DECRIRE ET MONITORER LA FRÉQUENCE, LES DÉPENSES ET LE TEMPS PASSE À JOUER PAR TYPE DE JEU

## Disponibilité des données

Concernant les pratiques de jeu de la population en général, la Suisse dispose d'une série limitée de données. Pour cette raison il faudrait envisager de mener une étude spécifique sur les jeux de hasard et d'argent. L'Enquête suisse sur la santé, qui a lieu tous les 5 ans, permet d'accéder à certaines données élémentaires telles que le type de jeu (grandes catégories) et les dépenses totales. La mise en place d'une enquête ad-hoc s'avère toutefois nécessaire afin de couvrir de manière exhaustive les comportements de jeu. Malheureusement, les catégories de jeu telles que présentées dans l'Enquête suisse sur la santé ne sont pas précises et ne permettent que partiellement de distinguer les pratiques onlines des terrestres (voir annexe 3).

S'agissant des **pratiques de jeu en ligne (offre régulée)**, selon le rapport annuel de la CFMJ (2020), les casinos seraient en possession de nombreuses données sur leurs joueurs en ligne (dépôts, retraits, gains, pertes, nombre de visiteurs, durée des visites, etc.). Les maisons de jeu doivent être équipées d'un dispositif d'enregistrement de données (DED). Ce dispositif répertorie des informations relatives aux sessions de jeu, aux transactions sur les comptes-joueur et aux modifications de statut (CFMJ, 2020). L'accès aux données recensant ces informations au sujet de l'utilisation des plateformes en ligne devrait être assurée. Avec ces informations, il serait possible d'extraire la fréquence, les dépenses et la durée des sessions de jeu. Ces données permettraient une mise à jour annuelle de certaines informations en lien aux pratiques de jeu pour les jeux de hasard et d'argent en ligne effectués sur des plateformes suisses (voir annexe 1). En ce qui concerne ces données, il n'est actuellement pas possible de définir les besoins, les limites et les coûts. Afin de pouvoir fournir des estimations, il sera nécessaire de discuter avec les autorités de surveillance de l'accès à ces données et de la forme réelle de cette base de données.

## Autres informations pertinentes

Il nous paraît également pertinent de mentionner que la liste des types de jeux mesurés par cet indicateur ne doit pas être trop restrictive. Nous recommandons de ne pas strictement se limiter à ce qui est reconnu comme jeu de hasard et d'argent à niveau suisse, mais de laisser une porte ouverte à d'autres dimensions du jeu encore peu connues ou non-répertoriées. Une adaptation en fonction de l'évolution de l'offre sera donc nécessaire.

Il est important de souligner que cette liste de variables a été établie afin de pouvoir mesurer le comportement des joueurs et des joueuses en détail et de pouvoir décrire les dépenses, l'utilisation des offres non régulées et pouvoir faire des liens avec les variables du groupe de variables «problèmes et dangers».

Il est également important de souligner que pour le choix final des sujets et des questions, un groupe d'experts devra être mis en place pour accompagner le choix des questions pour une étude épidémiologique.

## Limites

Concernant les limites liées au développement d'une potentielle enquête, voir le chapitre consacré à la réalisation d'une éventuelle étude.

## Fréquence de mise à jour

Tous les 3 ans

**Les données nécessaires pour avoir une vision d'ensemble suffisamment détaillée** des comportements des joueurs en matière de jeu (casinos, loteries et jeux d'adresse) sont les suivantes (voir annexe 2 pour un exemple de questionnaire):

**Pour les jeux suivants** 1) jeux de loterie (p.ex. Swissloto, Euromillions), 2) jeux de grattage, 3) paris sportifs, 4) paris hippiques, 5) paris sur des e-sports [online uniquement ; actuellement pas d'offre en Suisse], 6) paris sur les marchés financiers (p.ex. Forex) [online uniquement], 7) poker (online, casinos et tournois), 8) slot machines, 9) roulette, 10) autres jeux de table (p.ex. blackjack, baccara), 11) dispositifs de loterie électronique (ex-Tactilo) [terrestre uniquement], 12) jeux d'adresse, 13) [éventuellement d'autres formes de jeu s'apparentant aux jeux d'argent ; p.ex. « social casinos », loot-boxes, etc].

## Les informations suivantes doivent être collectées

- Prévalence à vie, 12 mois et 30 jours par différents types de jeu. Les catégories de jeu restent à définir, mais doivent être les plus précises possible (p.ex. pas mesurer le poker et les jeux de roulette avec une seule catégorie « jeux de table »).
- Fréquence de jeu (au cours des 30 derniers jours) par type de jeu (variable continue, pas catégorielle).
- Dépenses/pertes (au cours des 30 derniers jours) par type de jeu (variable continue, pas catégorielle).
- Temps passé à jouer (au cours des 30 derniers jours) par type de jeu (variable catégorielle).

## Pour chaque jeu l'information sur le type d'offre doit être disponible

- a) Offre légale terrestre en Suisse
- b) Offre online Suisse
- c) Offre online étrangère
- d) Offre étrangère terrestre
- e) Offre illégale terrestre en Suisse

## Coûts associés

Pour ce qui concerne le développement d'une étude spécifique sur les jeux de hasard, voir le chapitre consacré à la réalisation d'une éventuelle étude. Si l'indicateur doit se limiter à l'utilisation des données de l'Enquête suisse sur la santé, il ne devrait pas y avoir de coûts supplémentaires, car un rapport est commandité par la CFMJ tous les cinq ans.

## Annexe 1: Les données disponibles pour le jeu en ligne

Selon Ordonnance du DFJP sur les maisons de jeu, le dispositif d'enregistrement des données (DED) devra consigner à la fin de chaque session de jeu : (a). la date et l'heure du début et de la fin de la session de jeu; (b). l'identifiant du joueur; (c). l'identifiant de la session de jeu; (d). l'identifiant du jeu et de la table; (e). le jeu joué, sa version, et le fait qu'il est exploité par une seule ou par plusieurs maisons de jeu; (f). le nombre de parties jouées durant la session; (g). le montant total de toutes les mises engagées durant la session; (h). le montant total de tous les gains obtenus durant la session; (i). le montant total des crédits de jeu gratuits engagés durant la session; (j). le montant total des crédits de jeu gratuits gagnés durant la session; (k). la liste des gains uniques soumis à l'impôt anticipé; (l). les données du compte joueur à la fin de la session de jeu, notamment les montants encaissables et non encaissables; (m). le montant total des gains provenant de jackpots interconnectés gagnés durant la session; (n). le montant total des incréments affectés à des jackpots interconnectés durant la session; (o). le montant total des commissions prélevées pour des jeux exploités en commun par plusieurs maisons de jeu; (p). la date et l'heure de l'enregistrement des informations.

## Annexe 2: Exemple de questionnaire (joueur ou joueuse de poker en ligne)

### 1. Avez-vous déjà joué à des jeux de hasard et d'argent online ou offline au cours de votre vie ?

- Oui, offline (terrestre, p.ex. casino physique)
- **OUI, EN LIGNE**
- Oui, les deux
- Non, jamais

### 1.2. Quand avez-vous joué la dernière fois **EN LIGNE** aux jeux suivants ?

	Au cours des 30 derniers jours	Au cours des 12 derniers mois	Au moins une fois dans ma vie	Jamais
Poker	●			
[...]				●



### 2.1. Au cours des 30 derniers jours, avez-vous joué sur une plateforme nationale ou étrangère?

- Offre suisse
- **OFFRE ÉTRANGÈRE**
- Les deux
- Je ne sais pas

### 2.2. Au cours des 30 derniers jours, combien de jours avez-vous joué au Poker online ?

NOMBRE DE JOURS : 12

### 2.3. Au cours des 30 derniers jours, combien d'argent avez-vous dépensé (perdu) ou gagné au Poker online ?

FRANCS SUISSES PERDUS : 500

FRANCS SUISSES GANGÉS : \_\_\_\_\_

### 2.4. Au cours des 30 derniers jours, à combien estimez-vous la durée moyenne de vos sessions de Poker online ?

- Mois de 30 minutes
- **ENTRE 30 MINUTES ET UNE HEURE**
- Plus d'une heure, mais moins de deux heures
- Deux heures ou plus

### Annexe 3: Le questionnaire de l'Enquête suisse sur la santé 2022

Ici de suite sont reportées les deux questions de l'Enquête suisse sur la santé qui concernent les pratiques des jeux de hasard et d'argent.

#### 1. Parmi les jeux suivants, indiquez ceux auxquels vous avez déjà joué au cours de votre vie et à quelle fréquence vous y avez joué ces 12 derniers mois.

Jeux d'argent dans les casinos suisses:

- a) Jeux de table (p. ex. roulette, black-jack)
- b) Automates, machines à sous
- c) Jeux en ligne (automates et jeux de table selon l'offre des Casinos en ligne Suisses)

Jeux d'argent des sociétés de loterie suisses (Swisslos, Loterie romande), y compris offres en ligne:

- a) Loteries (p. ex. Swiss Lotto, Euro Millions, jeux à gratter, loterie électronique)
- b) Paris sportifs

Autres jeux d'argent en Suisse:

- a) p. ex. tombolas, jeux dans un cadre privé, salons de jeu clandestins

Jeux d'argent étrangers:

- a) Sites internationaux de jeux en ligne (p. ex. bwin, Interwetten, Betfair, Partypoker)
- b) Salles de jeu et casinos à l'étranger, loteries étrangères

#### 2. Au cours des 12 derniers mois, quelle somme avez-vous dépensée en moyenne par mois pour des jeux d'argent?

- 1- Moins de CHF 10.-
- 2- Entre CHF 10.- et 99.-
- 3- Entre CHF 100.- et 299.-
- 4- Entre CHF 300.- et 999.-
- 5- Entre CHF 1'000 et 2'499.-
- 6- Entre CHF 2'500.- et 9'999.-
- 7- CHF 10'000.- ou plus
- 8- Je n'ai pas joué au cours des 12 derniers mois

**Conclusion: les catégories de jeu sont très larges et les jeux en ligne ne peuvent pas être séparés des jeux terrestres. En outre, les montants dépensés sont globaux, empêchant toute analyse des dépenses par type de jeu. Dans le cas de l'ESS, la possibilité de observer et monitorer le lien entre pratiques de jeu et problèmes est donc très réduite.**



# PROBLEMES & DANGERS

## Définition de l'indicateur

Dans le cadre des jeux de hasard et d'argent, le terme de « dommage » peut être défini comme « toute conséquence négative initiale ou exacerbée résultant d'un engagement dans le jeu et entraînant une dégradation de la santé ou du bien-être d'un individu, d'une famille, d'une communauté ou d'une population. » (Langham et al., 2015).

Au cours des dernières 15 années, l'analyse des dommages causés par les jeux de hasard et d'argent a gagné en importance dans la recherche en santé publique, et a permis de montrer que les dommages engendrés par le jeu ne se limitent pas au seul joueur souffrant d'un trouble lié aux jeux de hasard et d'argent. Premièrement, il a été observé que les joueurs non problématiques sont à l'origine de la plupart des dommages liés au jeu et qu'il est donc important de ne pas concentrer les efforts uniquement sur les joueurs problématiques (Langham et al., 2015). Deuxièmement, les problèmes de jeu impactent largement la qualité de vie des proches, et selon la revue systématique de Riley et al. (2018) quatre membres de la famille sur dix sont affectés par les problèmes d'un joueur. Enfin, il est aussi important de souligner que les dommages plus importants dérivent de l'impact sur la qualité de vie des individus, sur la stabilité financière ou le bien-être psychologique, plutôt que de situations de crises extrêmes comme le suicide ou la banqueroute (Browne et al., 2018).

L'indicateur sur les dommages causés par les jeux de hasard et d'argent vise donc à permettre une évaluation de l'impact (direct et indirect) des jeux de hasard et d'argent sur la population.

## Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Les jeux d'argent peuvent avoir un impact important, et cela ne se limite pas aux personnes qui souffrent d'un trouble lié au jeu. Parmi les joueurs à risque, par exemple, nombreux sont ceux qui souffrent des dommages liés à cette pratique (p.ex. problèmes de santé, financiers ou relationnels). Mais les conséquences négatives du jeu ne se limitent pas à la personne qui

s'engage dans le jeu, et s'étendent à son entourage et sa communauté. La famille, le/la partenaire et les amis, en particulier, sont touchés par les problèmes de jeu et rapportent fréquemment une souffrance en lien avec un stress émotionnel, social ou financier. Des problèmes de santé et de bien-être en général ainsi que des conflits et violences familiales et au sein du couple sont également souvent relevés par la littérature (Riley et al., 2018).

## EVALUER L'IMPACT (DIRECT ET INDIRECT) DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT SUR LA POPULATION

### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : Quel est l'impact négatif des jeux sur la population ? Quels groupes sont particulièrement touchés ? Quel type de jeu est particulièrement lié au dommages ? Les politiques mises en place ont-elles permis de réduire certains types de dommages ? Quelles régions sont particulièrement touchées ? Y a-t-il eu une évolution au fil du temps ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Cet indicateur est crucial pour tous les acteurs impliqués dans la protection des joueurs et de la population (autorités de surveillance, cantons et ONG). Afin d'évaluer correctement l'évolution de la situation et le succès des politiques mises en place, les dommages causés par le jeu seraient un indicateur clé à obtenir en parallèle à celui des problèmes de jeu. Le fait de se limiter aux seuls joueurs problématiques ne permettrait pas d'évaluer si la population dans son ensemble a été suffisamment protégée, de déterminer les lacunes et, éventuellement, remédier aux problèmes par le biais de politiques publiques ciblées.

## Données à récolter

Bien que le sujet des dommages causés par les jeux de hasard et d'argent soit un thème important pour la santé publique depuis plus de 15 ans, de nombreux obstacles entravent encore la recherche dans ce domaine. La récente revue de Browne et al. (2021) en donne un aperçu.

En tenant compte des limites imposées par la disponibilité actuelle des données en Suisse, nous nous permettons de proposer deux alternatives pour monitorer l'évolution des dommages. Il est important de souligner qu'à l'heure actuelle les deux alternatives nécessitent qu'une étude populationnelle dédiée au sujet des jeux d'argent soit mise en place.

**Alternative 1 :** Bien que désigné par Browne et ses collègues (2021) comme n'étant pas le best practice, l'utilisation des questions du Problem Gambling Severity Index (PGSI) est une alternative intéressante en termes de synergies (voir la fiche « jeu excessif » pour plus d'informations sur cet instrument). Le PGSI comprend un certain nombre de conséquences négatives qui peuvent être comprises comme des dommages : des problèmes de santé, y compris le stress ou l'anxiété, des problèmes financiers, emprunter de l'argent ou vendre des biens pour jouer, des problèmes interpersonnels et le fait de se sentir coupable à l'égard du jeu. Nous sommes de l'avis que l'ajout à l'outil de questions plus précises atténuerait ses limites et le rendrait plus adapté à l'étude des dommages liés au jeu. Une proposition d'adaptation se trouve en annexe.

**Alternative 2 :** Une deuxième alternative serait de mener une étude spécifique sur les dommages liés aux jeux d'argent en utilisant un instrument plus adapté (p.ex. le Short Gambling Harm Screen ; Browne et al., 2018 ; questionnaire avec 10 items). Toutefois, nous tenons à souligner qu'il n'existe actuellement aucun instrument validé qui fasse l'unanimité dans la communauté scientifique.

Dans les deux cas, il faudrait aussi inclure des questions portant sur les **dommages subis par les proches** comme effectué par Hare et collègues (2015) (voir annexe pour une proposition).

## Coûts associés

Voir le chapitre consacré aux coûts associés à la réalisation d'une éventuelle étude pour plus d'informations.

## Limites

Comme mentionné tout au long de cette fiche, les dommages restent une thématique peu étudiée, bien que jugée pertinente en matière de santé publique. Beaucoup reste à faire, mais la mise en place d'une enquête innovatrice permettrait toutefois une avancée considérable dans l'étude de l'usage problématique du jeu de hasard et d'argent. En cas de développement d'une telle enquête, veuillez-vous référer au chapitre consacré aux limites liées à la réalisation d'une éventuelle enquête.

Il est également important de souligner que ces deux propositions découlent des possibilités qui existaient au moment de la rédaction de ce rapport. En fonction des choix relatifs au système de monitoring et du moment de la mise en œuvre, le meilleur instrument disponible pour cet indicateur devra être réexaminé.

## Fréquence de mise à jour

Tous les 3 ans

### Annexe 1: domaines à ajouter

Selon la littérature sur le sujet, les dommages plus couramment observés, et qui ne sont pas couverts par le PGSI sont :

- L'état dépressif
- Les problèmes liés à l'emploi/école
- Les conflits et les problèmes de couple
- L'impacts sur les personnes importantes (proches et amis)
- Le fait de négliger de façon répétée les enfants ou la famille

En plus de ça, il serait important de mesurer l'intensité des différents problèmes avec des questions spécifiques qui permettent d'indiquer sur une échelle allant de 1 à 10 l'intensité du dommage.

p.ex. *Vous avez indiqué avoir misé plus d'argent de ce que vous pouviez vous permettre de perdre. Sur une échelle allant de 1 (très faible impact) à 10 (impact très important) combien vous estimez que les problèmes financiers engendrés par les jeux de hasard et d'argent vous ont impacté négativement vous ou vos proches ?*

### Annexe 2: exemple de question pour les proches

- Au cours des 12 derniers mois, avez-vous eu des problèmes à cause de la pratique des jeux de hasard ou d'argent de quelqu'un d'autre ?

- Ces problèmes étaient-ils mineurs, modérés ou graves ?

- Quel type de problème:

- Financier
- Professionnel, études
- De santé physique ou mentale, y compris stress ou anxiété
- Dispute, conflits
- Séparation, divorce
- Violences
- Autre

- Au cours des 12 derniers mois, avez-vous prêté de l'argent à un proche joueur ?

- Au cours des 12 derniers mois, avez-vous apporté d'une quelconque manière du soutien/aidé une personne de votre entourage qui présentait des problèmes liés à l'usage problématique de jeux ?



# TROUBLE LIÉ À L'USAGE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

## PROBLÈMES & DANGERS

### Définition de l'indicateur

Les joueurs et joueuses de jeux de hasard et d'argent peuvent être catégorisés en fonction de leur pratique et des problèmes qui sont rencontrés en lien avec les jeux de hasard et d'argent. Sous cet indicateur, nous distinguons quatre catégories de joueurs ; les non-joueurs, les joueurs récréationnels, les joueurs à risque et les joueurs souffrant d'un trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent. La distinction entre ces différents groupes de joueurs s'observe principalement dans le comportement de jeu, le but et la fréquence du jeu ainsi que la maîtrise de l'usage du jeu. L'instrument de mesure PGSI, qui est proposé ci-dessous comme outil de récolte de données permet de répartir les joueurs dans les différentes catégories selon le score obtenu.

**-Non-joueurs** : individus qui ne jouent pas aux jeux de hasard et d'argent.

**-Joueurs récréationnels** : individus qui jouent dans le simple but de s'amuser et de profiter des sensations procurées par le jeu (caractère social et loisir). Dans ce cas, la pratique du jeu n'empiète pas sur les activités prioritaires du quotidien et le joueur a un contrôle sur l'usage des jeux de hasard et d'argent.

**-Joueurs à risque** : Joueurs présentant des comportements à risque dans la pratique du jeu. Dans ce cas des problèmes sont observables (p.ex. querelles avec les proches, culpabilité, dépenses excessives, dettes, perte de contrôle), mais le trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent n'est pas avéré.

**-Joueurs souffrant d'un trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent (problématiques/pathologiques)** : Joueurs qui manifestent une perte de maîtrise prolongée/durable de l'usage des jeux de hasard et d'argent ne permettant plus d'être fonctionnel face à son projet de vie et à ses relations sociales et s'accompagnant de la souffrance de la personne et

de changements de son rapport au monde. Le mode de comportement est suffisamment sévère pour entraîner une altération significative dans le fonctionnement personnel, familial, social, éducatif ou professionnel.

L'indicateur a pour but de détailler la prévalence de chaque catégorie de joueur dans la population. En outre, l'utilisation d'un instrument de mesure approprié pourrait permettre d'évaluer la prévalence de différents types de problèmes liés à la pratique des jeux de hasard et d'argent.

**MONITORER LA  
PREVALENCE DU  
TROUBLE LIÉ À  
L'USAGE DES JEUX DE  
HASARD ET D'ARGENT  
ET POUVOIR ETABLIR  
DES LIENS AVEC LES  
PRATIQUES DE JEU**

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Cet indicateur est essentiel pour pouvoir évaluer si la population suisse a été protégée de manière appropriée contre les dangers inhérents aux jeux d'argent (un des objectifs de l'article 2 de la LJA). En offrant une vision d'ensemble des prévalences de chaque catégorie de joueurs, l'indicateur est un élément central du système de monitoring. Il représente en effet le produit à long terme du phénomène du jeu dans sa globalité, mesuré par les autres indicateurs du set. Ainsi, l'indicateur est primordial pour rendre compte des conséquences de la pratique du jeu de hasard et d'argent. Par conséquent, un indicateur de qualité est essentiel.

### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : Comment la prévalence des problèmes et du trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent évoluent dans le temps ? Quelles sont les caractéristiques de cette population ? Quel est le lien avec les différentes formes de jeu ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Cet indicateur fournit des informations cruciales pour le suivi du trouble lié aux jeux de hasard et d'argent, et permet d'étudier le profil, le comportement et les problèmes de cette population. Cet indicateur est crucial pour tous les acteurs impliqués dans la protection des joueurs.

### Données à récolter

De nombreux instruments de mesure pour les problèmes liés à l'usage de jeux de hasard et d'argent ont été créés et validés. Trois revues systématiques plus ou moins récentes se sont intéressées respectivement à la précision des instruments dans l'identification des joueurs et joueuses souffrant du trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent au sein d'une population donnée (Williams et Volberg, 2014), à la précision des instruments courts (Dowling et al., 2019) ainsi qu'à la validité des instruments pour l'identification à large échelle des joueurs et joueuses souffrant d'un trouble lié à l'usage des jeux de hasard et d'argent au sein d'une population (Otto et al., 2020). Sur la base de ces revues, Notari et collègues (2022) ont recommandé l'utilisation du Problem Gambling Severity Index (PGSI) comme instrument de mesure à adopter dans le cadre des études en Suisse. Ce choix a été appuyé par huit experts du domaine des conduites addictives sans substances qui se sont exprimés sur le choix de l'instrument idéal à utiliser dans le cadre d'une enquête épidémiologique.

Le choix rejoint celui des experts consultés pour l'étude « Développement d'un modèle de monitoring des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en Suisse » (Notari et al, 2019), qui ont indiqué le PGSI comme l'instrument à envisager pour mesurer les problèmes de jeu et pouvoir catégoriser les joueurs selon le profil de risque/problème. L'instrument utilisé dans l'ESS avait été jugé insuffisant.

En conclusion, l'outil utilisé dans l'ESS n'est pas suffisamment validé et devrait être remplacé par un outil plus robuste. Compte tenu des limites du module jeux de hasard et d'argent de l'ESS, et partant du principe qu'un monitoring du jeu nécessite une étude épidé-

miologique dédiée, nous proposons d'utiliser le Problem Gambling Severity Index comme outil de mesure. Compte tenu de la longueur réduite de l'instrument (9 questions), il conviendrait d'envisager d'ajouter une série de questions afin de mesurer tous les problèmes qui sont énumérés dans le CIM-11 et qui sont absents dans le PGSI (conflits avec les proches, problèmes avec l'emploi/école).

### Coûts

Se référer au chapitre consacré aux coûts associés à la réalisation d'une éventuelle étude.

### Limites

Pour une considération des limites du PGSI voir le rapport « *Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux et Internet : des conduites addictives sans substance ?* » (Notari et al., 2022).

Concernant les limites liées au développement d'une potentielle enquête, veuillez-vous référer au chapitre consacré à la réalisation d'une éventuelle étude.

### Fréquence de mise à jour

Tous les 3 ans

## Annexe 1: Problem Gambling Severity Index (PGSI)

Le PGSI a été construit comme alternative aux instruments basés sur le DSM. Il est composé par 9 questions portant sur les 12 derniers mois. Il est le deuxième instrument le plus utilisé, et souvent comme référence dans les études de validation. Une version courte existe, qui est composée de 3 questions. La version longue a été utilisée dans l'étude 'eGames Suisse' (Al Kurdi et al., 2020).

La principale limite concerne la couverture des critères définis dans la CIM-11 : le PGSI ne les couvre que partiellement. Deux questions sur des effets (problèmes financiers, de santé). Une question porte sur les critiques reçues (celle-ci aussi dans la version courte). Une question générique porte sur le sentiment d'avoir un problème.

L'instrument a été validé en français et anglais par les auteurs de l'instrument (Ferris & Wynne, 2001). Les différents travaux de validation ont tous confirmé l'existence d'un seul facteur, et une bonne cohérence interne (0.84 Ferris & Wynne, 2001, 0.86 Miller et al., 2013, 0.86 Holtgraves et al., 2008). Aucune invariance significative n'as été observée entre hommes et femmes, type de joueurs et revenu (Miller et al., 2013). Holtgraves et collègues (2008) ont observé que la structure unidimensionnelle de l'instrument été valide uniquement pour la catégorie des joueurs problématiques (score de 8+). Il faut souligner qu'en 2013 Currie et collègues ont montré que le score optimal pour le risque modéré devait être modifié de 3-7 à 5-7 points.

**Italien** (Colasante et al., 2013) : La version italienne du PGSI s'est montrée être aussi unidimensionnelle avec une cohérence interne très similaire aux validations en anglais (0.87). De plus, une bonne convergence a été observée avec le Lie/Bet, le score de dépression et de stress.

### Thinking about the last 12 months:

1. Have you bet more than you could really afford to lose?
2. Have you needed to gamble with larger amounts of money to get the same feeling of excitement?
3. Have you gone back on another day to try to win back the money you lost?
4. Have you borrowed money or sold anything to gamble?
5. Have you felt that you might have a problem with gambling?
6. Have people criticised your betting or told you that you had a gambling problem, whether or not you thought it was true?
7. Have you felt guilty about the way you gamble or what happens when you gamble?
8. Has gambling caused you any health problems, including stress or anxiety?
9. Has your gambling caused any financial problems for you or your household?

Cotation: pour chaque item le score suivant est donné : Never = 0 ; Rarely = 1 ; Sometimes = 1 ; Often / most of the time = 2 ; Always = 3. Le score total est obtenu en additionnant les point par question.

**PGSI:** Les scores peuvent varier de 0 à 27

- Score de 0 = Jeu sans problème
- Score de 1 à 4 Jeu à faible risque
- Score de 5 à 7 Jeu à risque modéré
- Score  $\geq$  8 Jeu problématique

**PGSI-Short-Form** (Volberg & Williams, 2012): Les scores peuvent varier de 0 à 9

- Score de 0 = Jeu sans problème
- Score de 1 à 2 = groupe à risque
- Score de  $\geq$  3 = jeu problématique



### Définition de l'indicateur

Il est communément admis dans la littérature scientifique que le jeu excessif s'accompagne d'un taux de comorbidités relativement élevé (Lorains et al., 2011 ; Crockford et el-Guebaldy, 1998 ; Ladd et Petry, 2003 ; Grant et Chamberlain, 2020). Parmi les troubles associés les plus fréquemment recensés figurent notamment les troubles de l'humeur (dépression majeure, bipolarité), de l'anxiété et de la personnalité (antisociale), ainsi que l'usage de substances (Lorains et al., 2011 ; Crockford et el-Guebaldy, 1998). En particulier, la consommation excessive de substances apparaît comme le problème le plus fréquemment associé au trouble lié aux jeux de hasard et d'argent (Lorains et al., 2011 ; Crockford et el-Guebaldy, 1998 ; Ladd et Petry, 2003).

Cet indicateur a pour objectif de décrire les prévalences des différentes comorbidités (consommation de substances et troubles psychiques) qui sont observées chez les joueurs et joueuses de jeux de hasard et d'argent, ainsi qu'identifier les groupes de joueurs présentant le cumul le plus important de risques et de problèmes.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

L'objectif de cet indicateur n'est pas d'établir la causalité entre les problèmes en lien aux jeux de hasard et d'argent et les autres troubles, mais plutôt d'avoir une vue d'ensemble de la situation et permettre d'évaluer les risques et les opportunités d'action.

Il est important de connaître la proportion de joueurs présentant d'autres types de troubles afin de mieux évaluer les besoins de prise en charge. En outre, la prévalence de différentes comorbidités peut permettre d'identifier dans quels contextes il pourrait être important d'intervenir davantage afin d'augmenter les chances de pouvoir intervenir précocement.

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : quelle est la prévalence des joueurs présentant des comorbidités ? Quelle est

l'évolution dans le temps ? Y a-t-il des groupes de population particulièrement touchés ? Existe-t-il des populations présentant des comorbidités particulières qui permettraient d'approcher les joueurs différemment ?

## DECRIRE LES PREVALENCES DES DIFFERENTES COMORBIDITES OBSERVEES CHEZ LES JOUEURS ET JOUEUSES

#### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Cet indicateur fournit des indications importantes pour toutes les acteurs impliquées dans la protection des joueurs. L'indicateur permettra, le cas échéant, de disposer de précieuses indications pour améliorer le repérage précoce et/ou la sensibilisation.

#### Données à récolter

Les données nécessaires pour identifier les troubles associés aux comportements de jeu sont déjà disponibles et accessibles, rendant la mise en place de l'indicateur relativement peu coûteuse en termes de temps et d'argent. Plusieurs sources de données sont exploitables afin de rendre compte de la prévalence des troubles associés dans la population générale ou dans la population clinique.

L'Enquête suisse sur la santé (ESS) nous permet d'obtenir des informations au sujet des prévalences des troubles psychologiques, de la consommation de substances et les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent au sein de la population résidente en Suisse âgée de 15 ans ou plus (voir annexe 1). L'ESS est une enquête qui permet un examen approfondi de la relation entre le jeu et les comorbidités, mais étant donné les limites du module sur le jeu, il sera nécessaire d'introduire également des questions de base sur les comorbidités dans l'enquête populationnelle sur le jeu.

Ces données doivent cependant être complétées avec des informations plus ciblées provenant directement d'échantillons cliniques. L'ESS permet d'avoir une vision d'ensemble, mais vu le nombre restreint de joueurs excessifs dans une enquête épidémiologique en population générale, des analyses approfondies permettant d'étudier le profil de ces personnes restent limitées. L'analyse des données sur des populations bénéficiant d'un traitement pour un trouble psychiatrique ou pour des problèmes de consommation de substances permet notamment d'étudier de manière plus approfondie le profil des patients traités pour un problème de jeu comme pathologie principale ou comme une comorbidité (pathologie secondaire). L'enquête *act-info*, la Statistique médicale des hôpitaux et les Données des patients ambulatoires des hôpitaux permettent d'approfondir de manière suffisante ces liens. Ces enquêtes, dans leur forme actuelle, sont complémentaires et permettent donc de couvrir de manière suffisamment précise les personnes qui sont traitées pour des problèmes en lien avec les jeux de hasard (problème principal ou problème secondaire).

## Coûts associés

Les coûts associés à l'indicateur sont relativement bas car nous disposons de sources de données exploitables (ESS ; *act-info* ; Statistique médicale des hôpitaux et données des patients ambulatoires des hôpitaux). Les coûts sont donc principalement liés à l'extraction et à l'analyse des données.

## Limites

La principale limite est liée au fait que pour cet indicateur, nous visons à utiliser des données déjà existantes (p.ex. ESS), et sommes donc limités par les questions posées et les informations collectées dans ces études.

Une deuxième limite concerne les statistiques hospitalières. Alors que les données d'*act-info* sont disponibles dans un délai d'un an (par exemple, les données de 2021 sont disponibles fin 2022), il faut plus de temps pour que les statistiques hospitalières soient disponibles.

## Fréquence de mise à jour

Tous les 3 ans (5 ans si basé sur l'ESS)

### Annexe 1: Les informations disponibles dans l'ESS

L'ESS permet de faire le lien entre le type de comportement de jeu et les problèmes/comportements suivants :

- Personnes touchées par la dépression au cours des 12 derniers mois (possibilité de séparer entre diagnostiquée ou pas) ;
- Personnes traitées pour des problèmes psychiques au cours des 12 derniers mois ;
- Consommateurs d'alcool (pas de screening de dépendance, mais possibilité de identifier les consommateurs ayant une consommation quotidienne élevée) ;
- Consommateurs de tabac (fumeurs quotidiens) ;
- Consommateurs de cannabis (consommant plusieurs fois par semaine) ;
- Consommateurs de cocaïne (prévalence à 30 jours) ;
- Consommateurs de héroïne (prévalence à 30 jours) ;
- Consommateurs de ecstasy (prévalence à 30 jours) ;
- Consommateurs de autres drogues (prévalence à 30 jours) ;
- Personnes ayant tenté le suicide au cours des 12 derniers mois ;

### Définition de l'indicateur

En ce qui concerne le suicide, il est pratiquement impossible de retracer les raisons et donc de pouvoir mesurer le rôle du jeu dans le choix de recourir à ce geste extrême. Réaliser une étude à l'échelle nationale comme celle menée dans le canton de Vaud par Andronicos et ses collègues (2011) serait pratiquement impossible. Il est toutefois possible de se pencher sur les tentamen et les pensées suicidaires des joueurs et des joueuses.

Cet indicateur a pour but de mesurer la prévalence des pensées suicidaires et les tentatives de suicide parmi les joueurs et joueuses en général et les joueurs et joueuses qui demandent de l'aide pour des problèmes en lien avec les jeux d'argent.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Cet indicateur est important dans le contexte de la santé publique car il permet de monitorer les pensées suicidaires et les tentatives de suicide, à la fois chez les joueurs en général et dans la population des joueurs cherchant un soutien pour leurs problèmes de jeu.

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : quelle est la proportion de personnes consultant pour un problème de jeu qui ont pensé au suicide ou tenté de se suicider au cours des 12 derniers mois ? Quel est le profil de ces personnes ? Y a-t-il une évolution dans le temps ? Y a-t-il des régions plus touchées ?

#### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Cet indicateur permettrait d'établir quelle est la prévalence des tentamen et des pensées suicidaires dans la population des joueurs en général et parmi les joueurs et joueuses qui ont été prise

en charge. L'indicateur permettra de disposer de précieuses indications pour améliorer la détection précoce et/ou la sensibilisation.

## SUIVRE LA PREVALENCE DES PENSEES SUICIDAIRES ET LES TENTAMEN DANS LA POPULATION DE JOUEURS

### Disponibilité des données

Les données nécessaires pour cet indicateur sont déjà disponibles et accessibles, rendant sa mise en place relativement peu coûteuse en termes de temps et d'argent. Deux sources de données sont exploitables afin de rendre compte de la prévalence des pensées suicidaires et les tentatives de suicide dans la population des joueurs et dans la population clinique.

L'Enquête suisse sur la santé (ESS) permet d'obtenir des informations au sujet des prévalences pour ces deux variables, et permet de comparer la population des non joueurs avec celle des joueurs. Etant donné les limites du module sur le jeu de cette enquête, il sera nécessaire d'introduire également des questions de base sur les pensées suicidaires et les *tentamen* dans l'enquête populationnelle sur le jeu.

L'étude *act-info*, quant à elle, fournit des données sur les *tentamen* et les pensées suicidaires des personnes qui ont demandé de l'aide auprès d'une institution d'aide psychosociale dans le domaine des dépendances.

Les deux études permettent non seulement de suivre l'évolution dans le temps, mais fournissent aussi des indications sur le genre, l'âge, les conditions de vie, etc. des répondants.

## Coûts associés

Les coûts associés à l'indicateur sont relativement bas car nous disposons de sources de données exploitables (ESS et *act-info*). Les coûts sont donc principalement liés à l'extraction et à l'analyse des données.

## Limites

La principale limite est liée au fait que pour cet indicateur, nous visons à utiliser des données déjà existantes (ESS), et sommes donc limités par les questions posées et les informations collectées dans ces études.

Une autre limite de l'indicateur concerne la couverture des institutions d'aide psychosociale (part de structures recensées) et la qualité des données collectées (données manquantes). Pour plus d'informations sur l'enquête *act-info* et le rôle important que les cantons et les institutions d'aide psychosociale pourraient jouer pour améliorer les données sur les jeux d'argent, voir le chapitre consacré aux études.

## Fréquence de mise à jour

Entre 1 et 5 ans en fonction des données

### Définition de l'indicateur

Dans les jeux d'argent, les dettes représentent l'un des principaux problèmes auxquels les joueurs et leurs proches peuvent être confrontés. Cela est clairement reconnu par la LJA, où le surendettement, l'incapacité à remplir les obligations financières, ou engager des mises qui dépassent la fortune, sont les principaux critères qui doivent amener les exploitants à exclure un joueur (art. 80).

Les difficultés financières des joueurs et des joueuses sont donc un élément clé que la LJA vise à limiter. Il est donc non seulement important d'étudier quelle proportion de joueurs et de proches souffrent de problèmes financiers (cette information est collectée dans le cadre de l'indicateur sur les «dommages»), mais aussi de déterminer si les problèmes financiers sont détectés précocement et avec quelle latence une aide professionnelle est sollicitée par les joueurs surendettés.

Dans le cadre de cet indicateur nous proposons de monitorer l'évolution dans le temps de la dette moyenne des joueurs au moment de l'exclusion, au moment de la consultation dans un service de conseil en matière de dettes, ou au moment de la consultation dans une structure d'aide psychosociale.

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

En termes de santé publique, il est crucial que les joueurs et les joueuses ayant des problèmes financiers soient exclus par les exploitants le plus rapidement possible ou qu'ils cherchent une aide professionnelle le plus tôt possible pour trouver une solution appropriée.

Cet indicateur permettrait d'établir quelle est la dette moyenne au moment de l'exclusion ou de la prise en charge, mais surtout d'observer son évolution dans le temps. Dans le cas idéal, c'est-à-dire en cas d'exclusion ou de recours précoce à une aide professionnelle, on devrait observer une diminution progressive

de la dette moyenne. Dans le cas contraire, l'indicateur servirait à alerter les autorités de surveillance et les cantons, qui disposeraient d'indications importantes pour améliorer la détection précoce et/ou la sensibilisation.

#### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : Comment évolue la dette moyenne des joueurs exclus ? La dette moyenne au moment de la consultation de spécialistes évolue-t-elle favorablement dans le temps ? Quels groupes de population demandent de l'aide trop tard (en termes d'endettement) ?

#### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Cet indicateur fournit des informations cruciales aux cantons et aux autorités de surveillance et permet de suivre l'évolution de l'effort de détection précoce et de désendettement.

**MONITORER  
L'ENDETTEMENT  
MOYEN DES JOUEURS  
AU MOMENT DE  
L'EXCLUSION OU DE LA  
DEMANDE D'AIDE**

### Disponibilité des données

Les données sur l'endettement au moment de la consultation dans un service de conseil en matière de dettes sont collectées annuellement par les institutions. Le rapport annuel de «Dettes Conseils Suisse» indique la part des personnes consultant pour des problèmes de jeu (en 2021, elle était de 8%) et la dette moyenne pour ces problèmes (en 2021, elle était de 82'914 francs).

Les données concernant la dette au moment de la consultation d'un centre d'aide psychosociale sont collectées lors de la première consultation dans le cadre de l'étude *act-info*. Selon nos propres calculs, la dette médiane des personnes ayant consulté pour des problèmes de jeu se situait entre 25'000 et 50'000 francs.

Enfin, en ce qui concerne les exclusions, ces données ne sont actuellement pas disponibles et devront être demandées aux autorités de surveillance.

## Coûts associés

Concernant la dette au moment d'une consultation, les coûts associés à l'indicateur sont relativement bas car nous disposons de sources de données exploitables. Les coûts sont donc principalement liés à l'extraction et à l'analyse des données.

Concernant les dettes au moment de l'exclusion, la principale incertitude concerne le type de données qui peuvent être livrées par les exploitants et le traitement de celles-ci.

## Limites

La principale limite de l'indicateur concerne le taux de couverture par les statistiques des institutions d'aide psychosociale (couverture) et la qualité des données collectées (données manquantes). En ce qui concerne les exclusions, une évaluation des limites ne peut être fournie que lorsqu'on aura déterminé quelles données sont disponibles et quelle est leur qualité.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle

### Définition de l'indicateur

En ce qui concerne le concept de rechute, il n'existe pas de définition univoque dans la littérature sur les jeux de hasard et d'argent. Il y a différentes façons de le définir. Par exemple, elle peut être définie comme une pratique du jeu qui va à l'encontre des objectifs que la personne s'est fixés, ou le fait que la personne ait perdu le contrôle sur le jeu après un traitement, ou encore le fait qu'elle ait recommencé à jouer après s'être fixée l'abstinence comme objectif à long terme.

En plus des problèmes de définition, les recherches menées pour cet indicateur ont montré que ce dernier peut être très complexe à mettre en place et pourrait nécessiter d'importantes ressources financières. En fonction de la définition choisie, l'investissement financier nécessaire à la réalisation d'un indicateur peut être conséquent sans considérer le défi de la faisabilité. La mise en place d'une catamnèse constituerait le gold standard en termes de qualité scientifique, mais une mise en œuvre nationale d'une telle étude dépasserait les possibilités du monitoring.

En termes de rapport coût/bénéfice, la solution la plus appropriée serait de définir la «rechute» comme «la demande d'une nouvelle consultation pour des problèmes de jeu dans un service d'aide psychosociale pour les problèmes de dépendance après avoir terminé un traitement analogue depuis au moins 30 jours». Cette définition permettrait d'utiliser les données de l'étude *act-info* (voir chapitre sur les études).

### Pertinence de l'indicateur en matière de santé publique

Selon la LJA, la principale responsabilité des cantons en matière de santé publique est de prévenir les problèmes de jeu excessif et de proposer des possibilités de conseil et de traitement. L'indicateur de rechutes proposé vise à quantifier la proportion de personnes qui ont consulté un centre de traitement spécialisé en dépendances, et qui consultent à nouveau un centre pour le même problème après avoir résolu leurs problèmes avec succès la première fois.

### A quelles questions permet-il de répondre ?

Cet indicateur permet de répondre à des questions telles que : Quel est le profil des joueurs qui ont une rechute ? Y a-t-il une évolution du nombre de cas dans le temps ?

### Pour qui cet indicateur est-il intéressant ?

Cet indicateur fournit des informations importantes pour les cantons et leur permet de recueillir des informations qui peuvent les guider sur la nécessité d'intervenir auprès de certains groupes de la population qui sont particulièrement sujets aux rechutes.

**MONITORER LES RECHUTES (NOUVELLES DEMANDES D'AIDE) CHEZ LES JOUEURS ET LES JOEUSES AYANT DEMANDE PRECEDAMMENT DE L'AIDE**

### Données à récolter

Toutes les données nécessaires sont disponibles dans le cadre de l'enquête *act-info*. Ces données permettront de mesurer le nombre de rechutes, en détaillant ces cas par âge, genre et autres variables socio-démographiques.

## Limites

La principale limite de cet indicateur est liée à la couverture des problèmes de jeu dans l'enquête *act-info*. Pour plus d'informations sur l'enquête *act-info* et le rôle important que les cantons et les institutions d'aide psychosociale pourraient jouer pour améliorer les données sur les jeux d'argent, voir le chapitre consacré aux études.

## Coûts associés

Les coûts associés à l'indicateur sont relativement bas car nous disposons d'une source de données exploitable. Les coûts sont donc principalement liés à l'extraction et à l'analyse des données.

## Fréquence de mise à jour

Annuelle

# PLANNING ET PRESENTATION DES RESULTATS

## Planification et mise en œuvre du système de monitoring

Ce rapport n'est qu'une étape intermédiaire avant la mise en place d'un système de monitoring. Pour lancer ce projet, il est d'abord nécessaire de discuter des indicateurs prévus avec les autorités de surveillance afin d'avoir une première évaluation de la faisabilité et de la disponibilité des données. Ensuite, il faudra définir un budget pour chaque indicateur et, surtout, définir la possibilité de financer l'étude populationnelle sur les jeux d'argent.

Les indicateurs présentés dans ce rapport peuvent être divisés en indicateurs qui peuvent être répétés annuellement et d'autres qui nécessitent des études spécifiques et ne peuvent donc pas être mis à jour à cette fréquence. Pour ces études, nous avons prévu qu'elles soient répétées tous les trois ans. Dans ce cas, nous aurons un monitoring permettant de mettre à jour tous les indicateurs tous les 3 ans. Cela représente un bon compromis entre la nécessité de disposer de données actualisées et le coût des études dédiées.

En cas de lancement du monitoring en 2023, il faudrait prévoir de répartir uniformément l'effort sur la période 2023-2025 afin de pouvoir réaliser un premier cycle dans cette période.

Idéalement, il faudrait prévoir un calendrier tel que :

### 2023

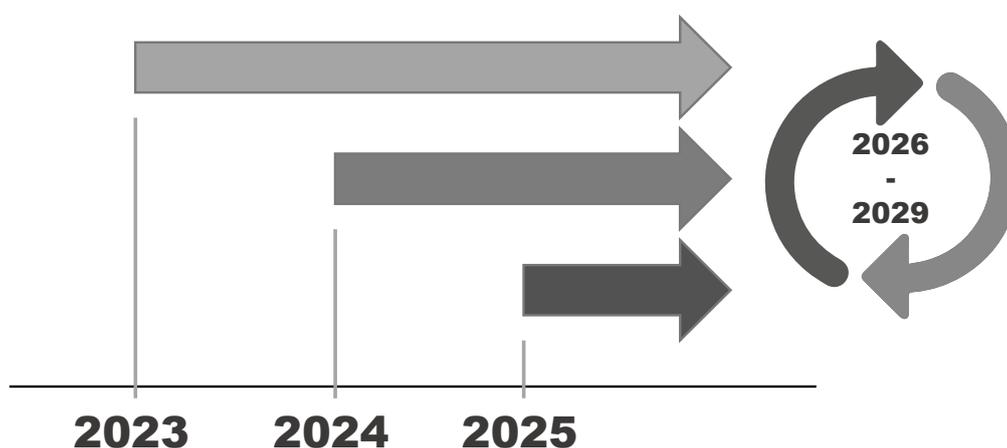
- Préparation d'indicateurs pour lesquels des données sont déjà entièrement disponibles
- Contacts avec les autorités de surveillance pour définir la collecte des informations manquantes
- Préparation de l'étude sur les jeux d'argent (groupe de travail et questionnaires)
- Réalisation de l'étude consacrée à l'offre de prévention

### 2024

- Mise à jour des indicateurs préparés en 2023
- Préparation d'indicateurs établis à partir des données fournies par les autorités de surveillance et les exploitants.
- Réalisation de l'étude consacrée aux jeux d'argent
- Réalisation de l'étude consacrée aux exclusions

### 2025

- Mise à jour des indicateurs 2023 et 2024
- Analyse des données de l'étude consacrée aux jeux d'argent et production des indicateurs
- Analyse des données de l'étude consacrée aux exclusions et production des indicateurs
- Évaluation des indicateurs et modification éventuelle avant un nouveau cycle de 3 ans



## Présentation des résultats

En ce qui concerne la présentation des résultats, il faudra tenir compte de:

- a) les besoins des utilisateurs
- b) la forme du produit
- c) la temporalité de la mise à jour.

**Utilisateurs :** l'atelier 2021 a clairement montré qu'il existe différents profils d'utilisateurs intéressés par le monitoring. Il sera donc nécessaire de structurer le produit afin d'avoir des informations divisées selon trois niveaux de connaissances préalables: basiques, moyennes, expertise.



**Forme :** aujourd'hui une version web est à privilégier. Le «Système de monitoring suisse des Addictions et des Maladies non transmissibles» (MonAM) de l'OFSP et le site « Faits et Chiffres » d'Addiction Suisse sont de bons exemples des avantages que présente un site internet comparé à un rapport annuel.

**La temporalité :** une mise à jour en continue est une meilleure option qu'une mise à jour annuelle. Cela permettrait de mettre immédiatement à disposition des utilisateurs les derniers indicateurs produits/mis à jour.



Le monitoring des jeux d'argent devrait donc être mis en place sous forme de site web dédié. Les indicateurs et les principaux résultats seront présentés de manière concise et simple pour un utilisateur ayant des connaissances ou un intérêt de base. Pour chaque indicateur, une fiche d'information plus approfondie (ou un mini-rapport) sera produite et mise à la disposition pour les utilisateurs qui souhaitent obtenir plus d'informations. Enfin, pour un utilisateur expert, des tableaux annotés mais non commentés seront mis à disposition. Un rapport méthodologique réalisé au lancement du monitoring et mis à jour annuellement accompagnera le tout, afin de disposer d'une référence sur la méthodologie et les indicateurs.

# BIBLIOGRAPHIE

Al Kurdi, C., Notari, L. et 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 », GREA & Addiction Suisse, Lausanne.

Andronicos M., Nunweiler-Hardegger S., Rivera Lopez C., Simon O., 2011. *Revue Francaise de Psychiatrie et de Psychologie Medicale*, 15 (117) pp. 31-34.

Billi, R., Stone, C.A., Marden, P., Yeung, K., (2014). *The Victorian Gambling Study: A longitudinal study of gambling and health in Victoria, 2008–2012*. Victoria, Australia: Victorian Responsible Gambling Foundation.

Browne, M., & Rockloff, M. J. (2018). Prevalence of gambling-related harm provides evidence for the prevention paradox. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 410-422.

Browne, M., Goodwin, B. C., & Rockloff, M. J. (2018). Validation of the Short Gambling Harm Screen (SGHS): A tool for assessment of harms from gambling. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 499-512.

Browne, M., Rawat, V., Tulloch, C., Murray-Boyle, C., & Rockloff, M. (2021). The evolution of gambling-related harm measurement: Lessons from the last decade. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 4395.

Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani, P., Grassi, M., & Molinaro, S. (2013). An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 765-774.

Commission fédérale des maisons de jeu: Rapport annuel 2020. (n.d.). Retrieved April 11, 2022, from <https://www.admin.ch/gov/fr/accueil/documentation/communiques.msg-id-83921.html#links>

Crockford, D. N., & el-Guebaly, N. (1998). Psychiatric comorbidity in pathological gambling: a critical review. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 43(1), 43-50.

Currie, S. R., Hodgins, D. C., & Casey, D. M. (2013). Validity of the problem gambling severity index interpretive categories. *Journal of gambling studies*, 29(2), 311-327.

Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Dias, S., Rodda, S. N., Manning, V., Youssef, G. J., Lubman, D. I., & Volberg, R. A. (2019). The diagnostic accuracy of brief screening instruments for problem gambling: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 74, 101784–101784.

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

Geschäftsbericht-2020.pdf. (n.d.). Retrieved April 11, 2022, from <https://www.swisslos.ch/media/swisslos/publikationen/pdf/gesch%C3%A4ftsbericht-2020.pdf>

Gespa (2022). *Rapport d'évaluation : efficacité des mesures de protection des joueurs contre le jeu excessif*. Berne.

Gespa (2022). *Statistique des jeux de grande et petite envergures 2021*. Berne.

- Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2020). Gambling and substance use: Comorbidity and treatment implications. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 99, 109852.
- Haigh, J. (1997). The Statistics of the National Lottery. *Journal of the Royal Statistical Society: Series A (Statistics in Society)*, 160(2), 187–206. <https://doi.org/10.1111/1467-985X.00056>
- Hare, S. (2015). Study of gambling and health in Victoria.
- Holtgraves, T. (2009). Evaluating the problem gambling severity index. *Journal of gambling studies*, 25(1), 105-120.  
<https://www.infodrog.ch/fr/aide/indexaddictions.html>
- Ladd, G. T., & Petry, N. M. (2003). A comparison of pathological gamblers with and without substance abuse treatment histories. *Experimental and clinical psychopharmacology*, 11(3), 202.
- Ladouceur, R. (2004). Perceptions among pathological and nonpathological gamblers. *Addictive Behaviors*, 29(3), 555–565. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2003.08.025>
- Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J., & Rockloff, M. (2015). Understanding gambling related harm: A proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC public health*, 16(1), 1-23.
- Läubli, M., Bardin Arigoni, G., & Bussmann, W. (2004). Définitions des termes «évaluation, controlling et monitoring». Interdepartementale Kontaktgruppe « Wirkungsprüfungen », (IDEKOWI).
- Lischer, Suzanne & Gebhard, Oriana (2018). Das illegal organisierte Glücksspiel in der Schweiz: Eine explorative Studie. *Sucht: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis / Hrsg.: Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (DHS), Deutsche Gesellschaft für Suchtforschung und Suchttherapie*, 64(3), 141-148.
- Lischer, Suzanne & Schwarz, Jürg (2018). Self-exclusion and imposed exclusion as strategies for reducing harm: Data from three Swiss Casinos. *Journal of Gambling Issues*, 29-44.
- Lorains, F. K., Cowlshaw, S., & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106(3), 490-498.
- Miller, N. V., Currie, S. R., Hodgins, D. C., & Casey, D. (2013). Validation of the problem gambling severity index using confirmatory factor analysis and rasch modelling. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 22(3), 245-255.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Notari L., Al Kurdi, C., Delgrande Jordan, M., Sivanesan, N. (2022). Jeux de hasard et d'argent, gaming, sexualité, achats, réseaux sociaux, Internet : des conduites addictives sans substance ? État des lieux sur les évidences scientifiques, la terminologie, les échelles de mesure et les prévalences. Rapport de recherche. Lausanne : Addiction Suisse & GREA.
- Notari L., Gmel G., Kuendig H. (2019). Développement d'un modèle de monitoring des problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent en Suisse, *Addiction Suisse*, Lausanne, Suisse
- Notari L., Studer S. (2020). Wetten « sportlich und nicht-sportlich» Online. *Addiction Suisse*, Lausanne, Suisse
- Office fédéral de la santé publique. (2005). *Glossaire de termes d'évaluation*. Office fédéral de la santé publique

Office fédéral de la santé publique (2021). Rapport annuel act-info 2020. Office fédéral de la santé publique

Otto, J. L., Smolenski, D. J., Wilson, A. L. G., Evatt, D. P., Campbell, M. S., Beech, E. H., ... & Belsher, B. E. (2020). A systematic review evaluating screening instruments for gambling disorder finds lack of adequate evidence. *Journal of Clinical Epidemiology*, 120, 86-93.

Probst, C., Fleischmann, A., Gmel, G., Poznyak, V., Rekve, D., Riley, L., ... & Rehm, J. (2019). The global proportion and volume of unrecorded alcohol in 2015. *Journal of global health*, 9(1).

Rapport annuel 2020 de la Loterie Romande. (n.d.). Retrieved April 12, 2022, from <https://ra.loro.ch/>

Volberg, R. A., & Williams, R. J. (2012). Developing a Short Form of the PGSI. Report to the Gambling Commission.

Williams, R. J., & Volberg, R. A. (2010). Best practices in the population assessment of problem gambling. Guelph: Ontario Problem Gambling Research Centre.

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.

Riley, B. J., Harvey, P., Crisp, B. R., Battersby, M., & Lawn, S. (2018). Gambling-related harm as reported by concerned significant others: A systematic review and meta-synthesis of empirical studies. *Journal of Family Studies*.

# ANNEXE

## Liste des participants à l'atelier (juin 2022)

Dietrich Nicolas (FR/CDCA)

Flückiger Lavina (BS)

Iff Tanja (CDCA/OFSP)

Lischer Suzanne (HSLU/CFANT)

Mader Sebastian (OFSP)

Petit Dörte (SoS-Spielsucht/Addiction Suisse)

Poespodihardjo Renanto (UPK/CFANT)

Robert Camille (GREA/PILDJ)

Simon Olivier (CHUV/SSAM)

Stortz Cédric (FVS)

Tarnutzer Joos (BL/CDCA)

Thelitz Britta (SoS-Spielsucht/Perspektive Thurgau)

Vangopoulou Angelina (OFSP)

Vittoz Sarah (OFJ)

