

# Jeunes et jeux



Novembre 2006

**CRIOC**

Centre de Recherche et d'Information  
des Organisations de Consommateurs



# Table des matières

1. Objectifs
2. Méthodologie
3. Les jeux d'argent (initiation, types de jeu, fréquence...)
4. Les attitudes par rapport au jeu d'argent
5. Les jeux d'adresse (initiation, types de jeu, fréquence...)
6. Conclusions et recommandations

# Objectifs

- L'objectif de cette étude est d'évaluer la consommation de jeux d'argent chez les jeunes (10-17 ans)
- Cette étude doit permettre aux décideurs fédéraux, communautaires, régionaux et au monde de l'enseignement de disposer d'informations en matière de notoriété, perception, motivation et comportement des jeunes vis à vis des jeux d'argents.

# Méthodologie

- Étude quantitative
  - 2305 interviews réalisées dans des écoles (45'-50') en Belgique auprès de jeunes de 10 à 17 ans.
  - Échantillon aléatoire stratifié redressé (pour le résultat global).
  - Les résultats ont fait l'objet d'un traitement statistique adéquat.
  - La marge d'erreur totale sur l'échantillon est de 2,1%.
  - Seuls les résultats significatifs sont présentés. Toutefois, chaque donnée a été analysée en fonction des classes d'âge, du sexe, du type d'enseignement, de la taille du ménage (de deux à plus de cinq personnes), de la localisation (Bruxelles, Flandre, Wallonie), des catégories socioprofessionnelles, des habitudes tabagiques de l'environnement (cercle d'amis, fratrie, milieu familial et scolaire) et du profil des jeunes, perception des relations personnelles (parents, amis, fratrie).

# Méthodologie

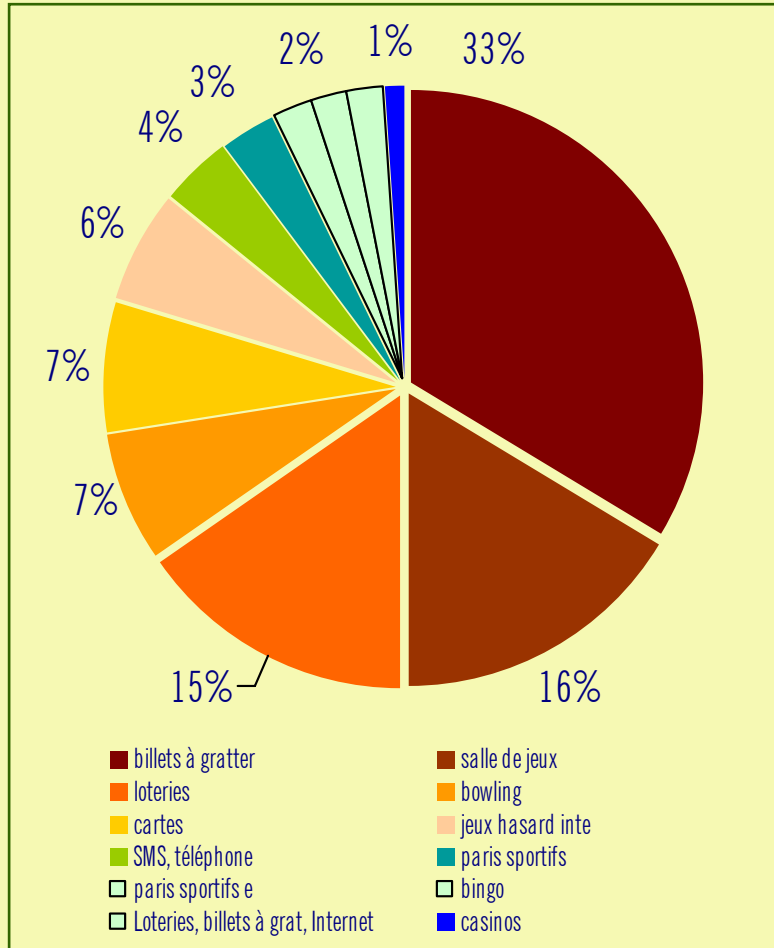
- L'échantillon global se compose comme suit :

Age	Population	Échantillon
10 ans	123.522	229
11 ans	127.990	230
12 ans	129.897	293
13 ans	128.621	287
14 ans	125.963	286
15 ans	124.943	278
16 ans	122.483	280
17 ans	122.509	272

Sexe	Population	Échantillon
Fille	491.301	1.159
Garçon	514.627	1.106
Francophone	439.156	969
Néerlandophone	566.772	1.333

Les classes d'âge supérieures à 12 ans sont volontairement sur-représentées mais ont été redressées lors des analyses sur l'échantillon total.

# Le jeu d'argent préféré

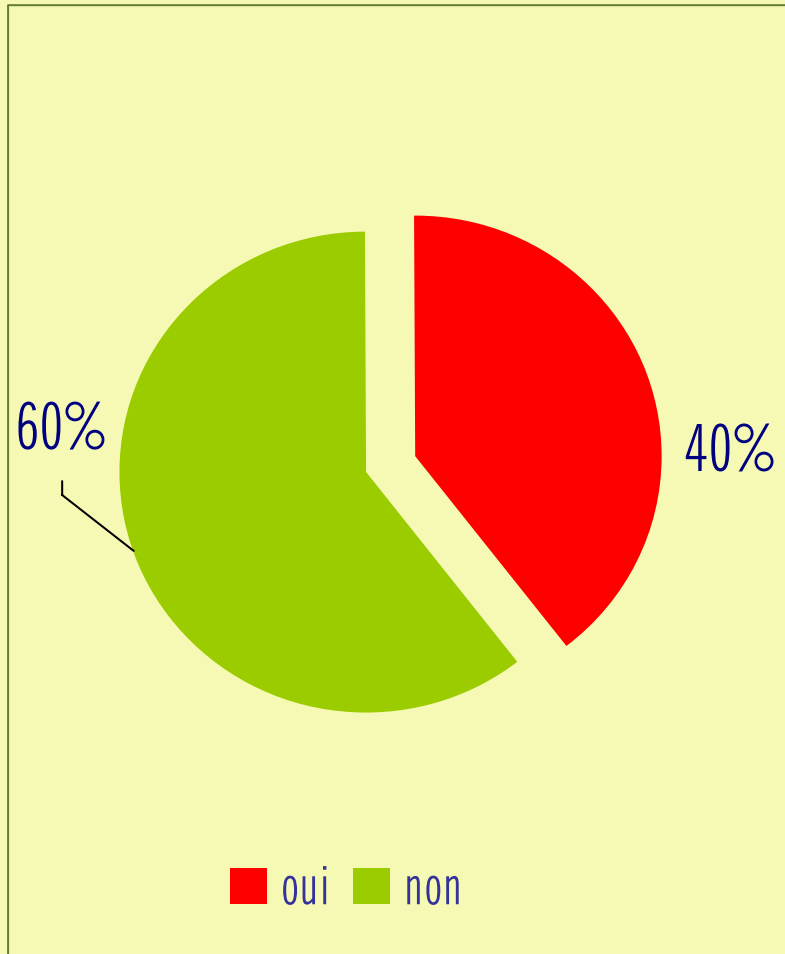


## ➤ Jeu préféré

- Un jeune sur trois cite les billets à gratter comme étant son jeu préféré.
- Près d'un jeune sur six cite les salles de jeux et le Lotto comme étant son jeu préféré.
- 7% estiment que les jeux de carte et le bowling constituent leur jeu de prédilection.
- 6% des jeunes aiment jouer à des jeux de hasard sur Internet.
- 4% préfèrent les jeux par téléphone.
- 2% préfèrent les loteries, les billets à gratter sur Internet, ou le bingo, ou encore les paris sportifs.

Base : répondants joueurs

# Les jeux d'argent



➤ As-tu déjà joué pour de l'argent ?

- Deux jeunes sur cinq ont déjà joué pour de l'argent. Alors que la loi interdit cette pratique jusqu'à l'âge de 18 ans.
- Les jeunes joueurs consacrent en moyenne 6,50 € par mois à cette activité\*.
- L'âge moyen pour commencer à jouer est de 11 ans et 8 mois\*.

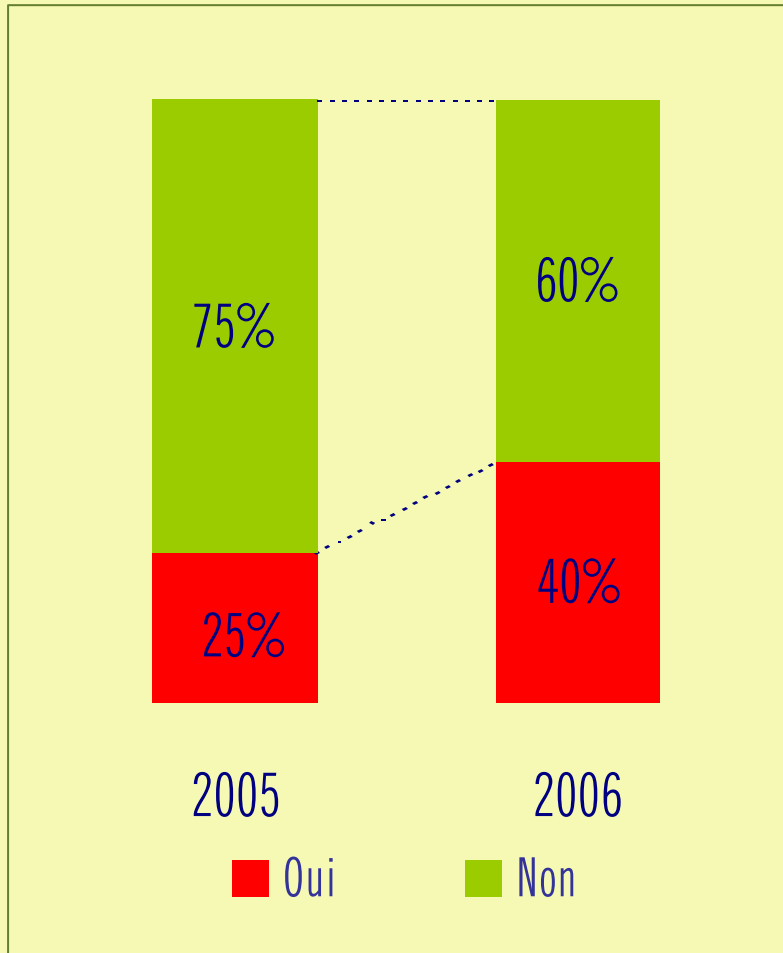
Base : Répondants (tous). \* Base : joueurs

# Différence par profil de joueur

Profil du jeune qui pratique le plus le jeu d'argent	Profil du jeune qui joue le moins
<p>Enseignement artistique (53%) et technique (61%) Francophone (48%) Wallonie (50%) en ville (48%), Bruxelles (52%) A un environnement qui joue. Parents jouent (59%), fratrie plus âgée joue (60%), fratrie plus jeune joue (78%), copains jouent (73%) et amis jouent (74%). Ils sont aussi dépendants du jeu (68%), pas satisfaits de leur vie familiale (52%) ou appartiennent à une famille monoparentale père et mère* (54%).</p> <p>* Garde alternée</p>	<p>Enseignement primaire (88%) et professionnel (76%) Néerlandophones (66%) Flandres (67%) en ville (75%) Ils sont non dépendants (100%) et se déclarent heureux à l'école (64%).</p>



# Les jeux d'argent

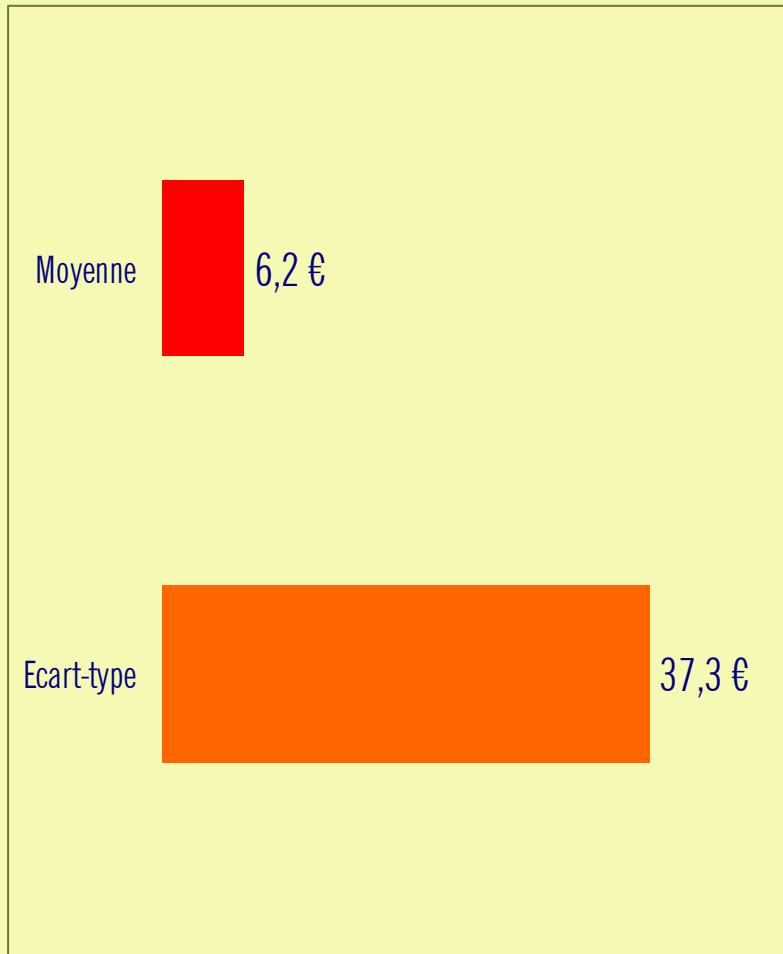


## ➤ As-tu déjà joué pour de l'argent ?

- Le nombre de jeunes qui déclarent avoir déjà joué pour de l'argent a fortement augmenté par rapport à l'année passée (+ 60%).
- L'âge moyen du premier essai a diminué d'un an\*.
- La dépense mensuelle moyenne a diminué : elle passe de 30 € à 6,50 €\*.

Base : Répondants (tous). \* Base : joueurs

# Montant des dépenses des jeux

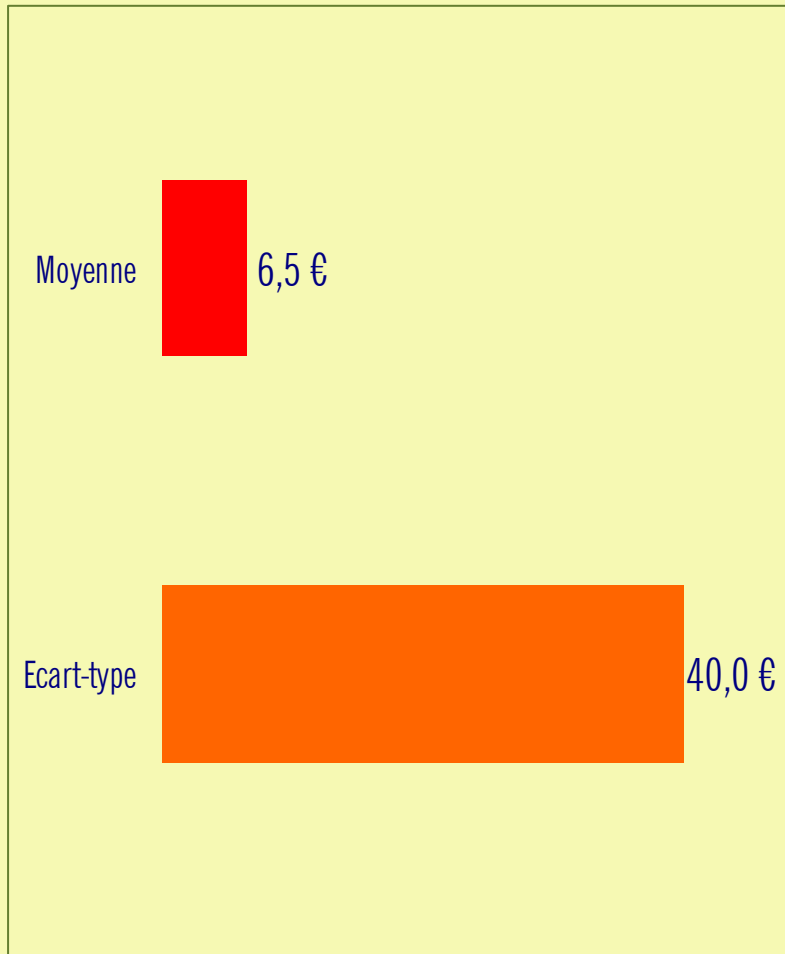


➤ Quelle est la plus grosse somme d'argent que tu as déjà mise sur une journée ?

- En moyenne, les jeunes déclarent avoir dépensé au maximum 6,20 € dans une journée. Mais certains jeunes peuvent y consacrer des montants plus élevés (écart type : 37,30 €).
- Les jeunes qui dépensent le plus se retrouvent fréquemment parmi les jeunes qui sont entourés de joueurs (parents (16,10€), amis (20€), copains (18€), fratrie)) ainsi que dans les villes wallonnes (moyenne 11,80€).

Base : joueurs

# Montant des dépenses des jeux

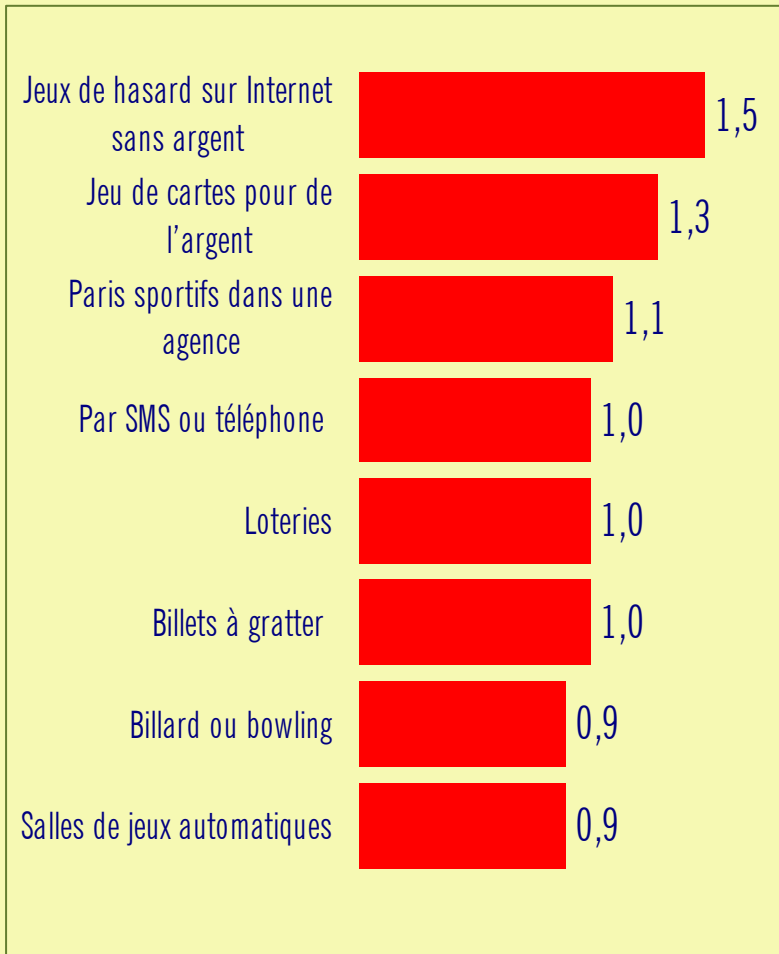


➤ Combien d'argent consacres-tu au jeu par mois ?

- En moyenne, les jeunes déclarent dépenser 6,50€ par mois. Mais certains jeunes peuvent y consacrer des montants plus élevés (écart type : 40€).
- Les jeunes qui dépensent le plus, en moyenne, se retrouvent fréquemment parmi les jeunes qui sont entourés de joueurs (père (16€ ), amis (26,60€), fratrie plus jeune (16€) ainsi que dans les communes rurales flamandes (28,20€) et chez les groupes sociaux inférieurs (18,30€).

Base : joueurs

# Fréquence d'utilisation des jeux

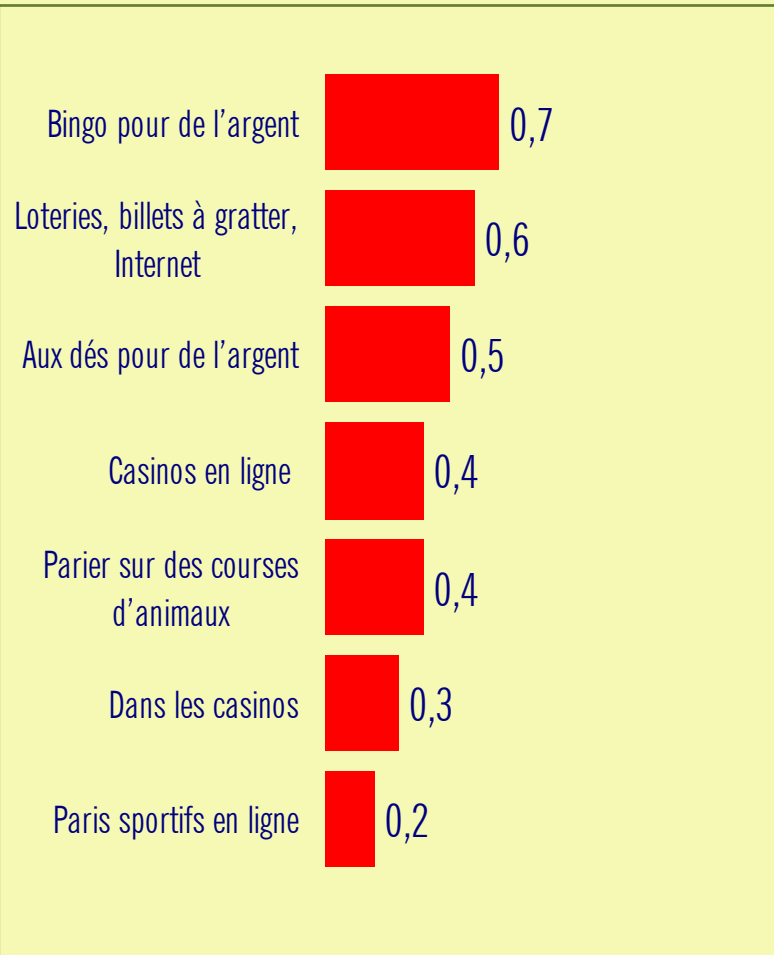


➤ Combien de fois par semaine?

- Les jeunes joueurs jouent plus d'une fois par semaine aux jeux de hasard sur Internet, aux cartes ou font des paris sportifs.
- SMS, loteries et billets à gratter sont utilisés une fois par semaine.
- Les jeux dans les cafés sont utilisés moins d'une fois par semaine.

Base : joueurs

# Fréquence d'utilisation des jeux d'argent



➤ Combien de fois par semaine?

- Bingo, loteries sur Internet sont moins utilisés aujourd'hui.
- Les paris sur les jeux d'adresse ou dans les salles de jeux sont moins fréquents.

Base : joueurs

# Participation aux jeux d'argent

Type de jeu	A déjà joué	Combien de fois par semaine
Billets à gratter (par exemple : Subito, Presto, Win for Life, ...)	40%	1
Loteries (par exemple: Lotto, Joker, Keno, Euro Millions, ...)	23%	1
Aux cartes pour de l'argent	15%	1,3
Participer à des jeux de hasard gratuits sur Internet	14%	1,5
Par SMS ou par téléphone (paris, concours, programmes télévisés)	13%	1
Dans des salles de jeux automatiques	12%	0,9
Bowling, billard, à des jeux d'adresse pour de l'argent	11%	0,9
Paris sportifs dans une agence (football, basket-ball, ...)	10%	1,1
Bingo (dans les cafés) pour de l'argent	10%	0,7

# Participation aux jeux d'argent

Type de jeu	A déjà joué	Combien de fois par semaine
Aux dés pour de l'argent	4%	0,5
Parier sur des courses de chevaux, de chiens ou d'animaux	4%	0,4
Dans les casinos	3%	0,3
Loteries et billets à gratter sur Internet	3%	0,6
Casinos en ligne (par exemple, Roulette, Black-Jack, poker . . .)	3%	0,4
Paris sportifs en ligne	3%	0,2

# Différence par profil des joueurs

- **Profil commun des joueurs pour toutes les formes de jeux :**
  - L'environnement joueur influence les jeunes : Parents jouent, fratrie plus âgée joue, fratrie plus jeune joue, copains jouent, amis jouent et les autres membres de la famille aussi. Ces jeunes sont dépendants des jeux et appartiennent souvent à une famille monoparentale père et mère.
- **Billets à gratter (par exemple : Subito, Presto, Win for Life, ...)**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont plus fréquemment des filles (45%), francophones (45%), issues de l'enseignement artistique (62%), qui habitent des petites localités wallonnes (62%), des communes rurales flamandes (51%) et qui appartiennent aux groupes sociaux inférieurs (49%).
- **Loteries (par exemple: Lotto, Joker, Keno, Euro Millions, ...)**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont souvent des habitants des petites localités wallonnes (58%) qui appartiennent aux groupes sociaux inférieurs (29%). appartenant à une famille monoparentale mère (36%) et parfois à une famille monoparentale père et mère (16%).



# Différence par profil des joueurs

- **Aux cartes pour de l'argent**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont souvent des garçons (20%), qui habitent Bruxelles (27%) qui appartiennent aux groupes sociaux inférieurs (21%) ou ne sont pas satisfait de l'endroit où ils vivent (26%).
- **Participer à des jeux de hasard gratuits sur Internet**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont souvent des francophones (21%), wallons (20%).
- **Par SMS ou par téléphone (paris, concours, programmes télévisés)**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont plus souvent des habitants des villes wallonnes (19%), originaires des petites localités wallonnes (40%), des communes rurales flamandes (21%) et appartenant à une famille monoparentale mère (19%).
- **Dans des salles de jeux automatiques**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont souvent des garçons (17%), francophones (17%), habitent des communes rurales wallonnes (20%) ou flamandes (21%).

# Différence par profil des joueurs

- **Bowling, billard, à des jeux d'adresse pour de l'argent**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont plus fréquemment des garçons (15%), issus de l'enseignement technique (25%), qui habitent des petites localités wallonnes (62%), des communes rurales flamandes (51%) et qui appartiennent aux groupes sociaux inférieurs (49%).
- **Paris sportifs dans une agence (football, basketball, ...)**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont souvent des garçons (15%), francophones (15%), ou habitant les communes rurales flamandes (27%), appartenant aux groupes sociaux inférieurs (14%) et qui ne sont pas heureux à l'école (6%).
- **Bingo (dans les cafés) pour de l'argent**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont souvent des habitants des villes wallonnes (17%), des communes rurales flamandes (21%) parmi les groupes sociaux inférieurs (17%) et les familles monoparentales père (20%) ou père et mère (27%).

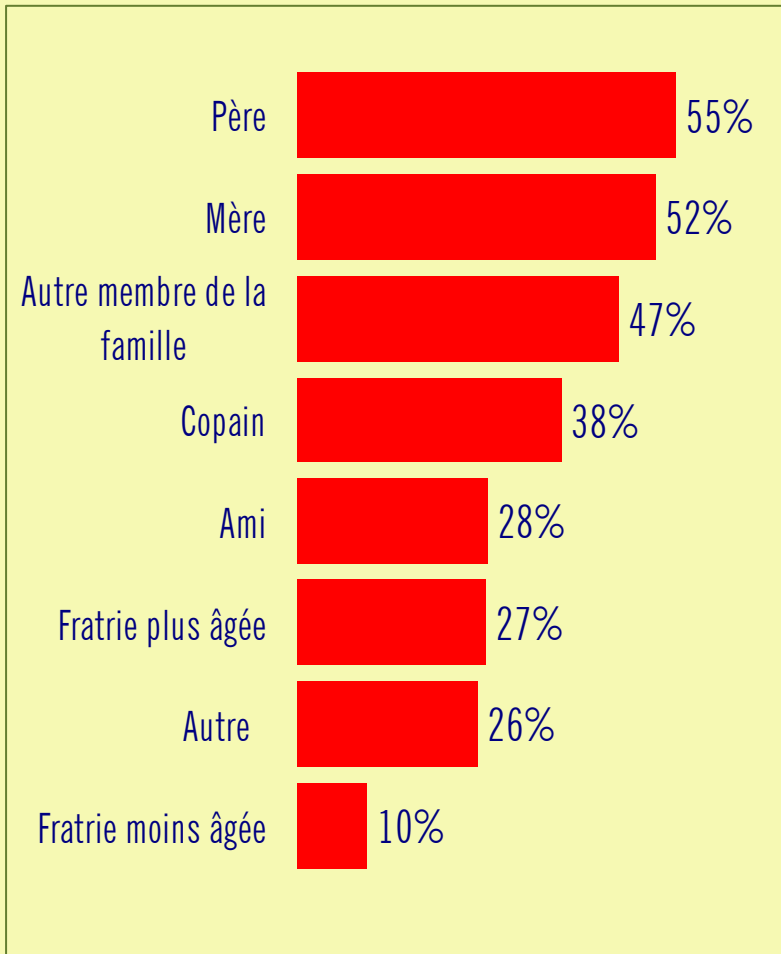
# Différence par profil des joueurs

- **Aux dés pour de l'argent**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont souvent des francophones (6%), habitent Bruxelles (10%), les petites localités wallonnes (13%) et qui appartiennent aux groupes sociaux inférieurs (9%).
- **Parier sur des courses de chevaux, de chiens ou d'animaux**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur habitent des communes rurales flamandes (9%), appartiennent aux groupes sociaux inférieurs (9%), ne sont ni satisfaits de leur vie de famille (11%) ni de l'endroit où ils vivent (10%).
- **Dans les casinos**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur font partie de ménages de plus de cinq personnes (8%) et ne sont pas satisfaits de leur vie de famille (12%).

# Différence par profil des joueurs

- **Loteries et billets à gratter sur Internet**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont souvent des garçons (5%), qui habitent des villes wallonnes (8%), des communes rurales flamandes (9%).
- **Casinos en ligne (par exemple, Roulette, Black-Jack, poker...)**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont plus fréquemment des habitants de Bruxelles (7%), des communes rurales flamandes (9%) et qui appartiennent aux groupes sociaux inférieurs (8%).
- **Paris sportifs en ligne**
  - Ces jeunes sont issus d'un environnement joueur, à l'exception d'autres membres de la famille qui jouent.

# L'entourage du jeune et le jeu

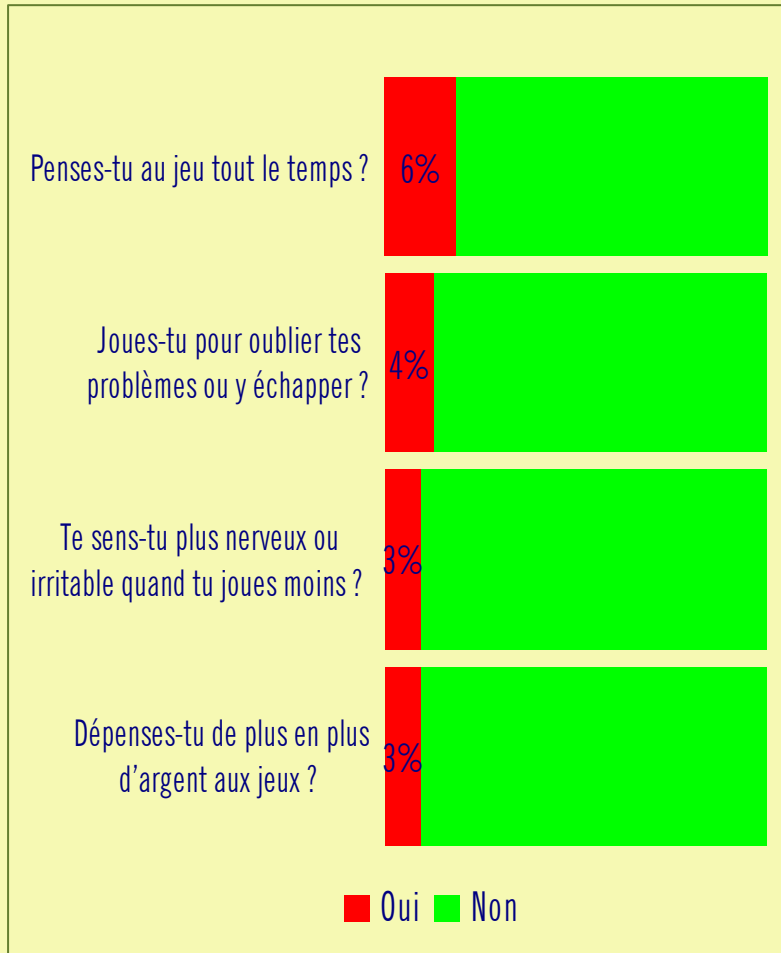


➤ Qui dans ton entourage a déjà pris part, au moins une fois, à l'un de ces jeux ?

- Plus d'un jeune sur deux a des parents qui ont déjà pris part à un des jeux analysés par cette étude.
- Près d'un jeune sur deux a un membre de sa famille, qui ne fait pas partie du noyau familial, qui a joué ou qui joue.
- Deux tiers des jeunes ont un copain ou un ami qui a déjà pris part, au moins une fois, à l'un des jeux présentés dans l'étude.

Base : Répondants

# Dépendance aux jeux



## ➤ Mesure de la dépendance

- 6 % des jeunes se déclarent attirés de manière permanente par le jeu.
- 4 % des jeunes utilisent le jeu comme un exutoire à leurs problèmes.
- 3 % des jeunes se sentent nerveux ou irritables lorsqu'ils jouent moins. Le même pourcentage de jeunes déclare avoir augmenté ses dépenses aux jeux d'argent.

Base : joueurs

# Différence par profil

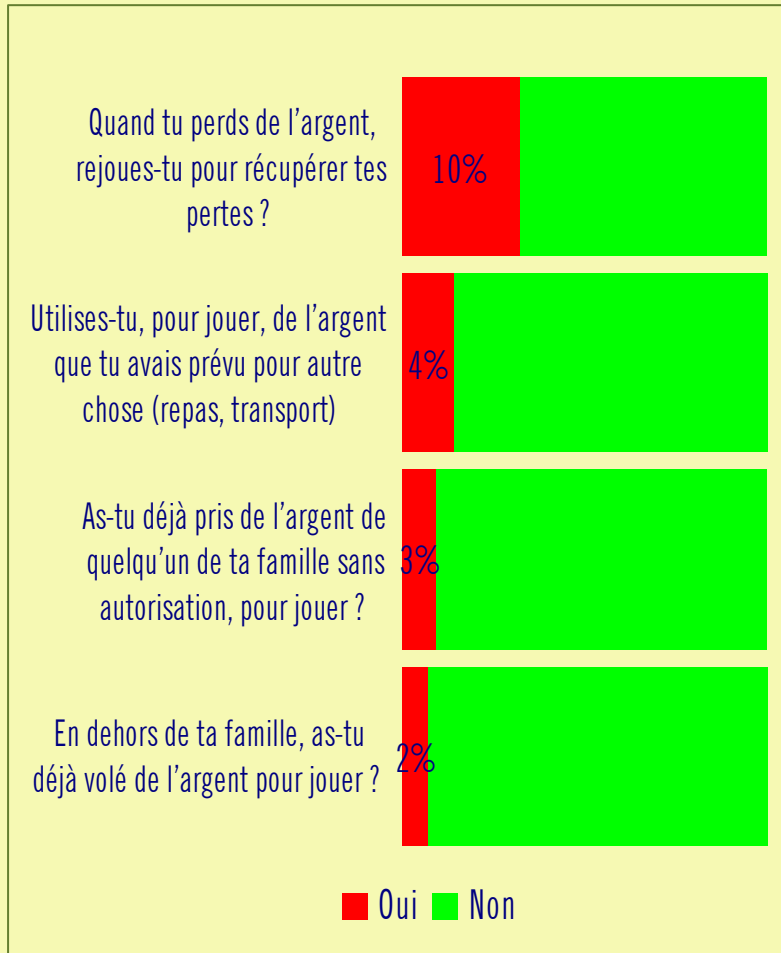
- **Penses-tu au jeu tout le temps ?**
  - Ils se retrouvent plus souvent parmi les habitants de Bruxelles (19%), ceux dont une partie de l'environnement joue (père joue (9%), fratrie plus âgée joue (10%), copains jouent (10%)), qui ne sont pas heureux à l'école (11%) et dans les familles monoparentales mère (14%).
- **Joues-tu pour oublier tes problèmes ou y échapper ?**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les filles (6%) que les garçons (2%), les francophones (7%) mais également dans les villes flamandes (8%), parmi les groupes sociaux inférieurs (8%), ceux dont l'environnement joue (père joue (9%), fratrie plus âgée joue (8%), fratrie plus jeune joue (20%), copains jouent (7%), amis jouent (11%), connaissances jouent (9%)), parmi les jeunes dépendants (6%) dans ménages de plus de 5 personnes, chez les jeunes qui ne sont pas satisfaits de leurs vie de famille (13%) ou qui ne sont pas satisfaits de l'endroit où ils vivent (12%).

# Différence par profil

- **Te sens-tu plus nerveux ou irritable quand tu joues moins ?**
  - Ils se rencontrent plus fréquemment parmi les habitants des villes flamandes (6%), ceux dont une partie de l'environnement joue (parents jouent (6%), fratrie plus jeune joue (8%)) et dans les familles monoparentales mère (9%).
- **Dépenses-tu de plus en plus d'argent aux jeux ?**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les habitants de Bruxelles (7%), les francophones (6%), ceux dont l'environnement joue (parents jouent (6%), fratrie plus âgée joue (6%), fratrie plus jeune joue (14%), copains jouent (7%) et amis jouent (7%)), dans les familles monoparentales père (10%) ou monoparentales père et mère (7%).



# Dépendance aux jeux



## ➤ Argent et jeu...

- Un jeune sur dix déclare rejouer pour récupérer ses pertes, c'est clairement l'engrenage de la dépendance au jeu qui commence. Le fait de perdre pousse le plus les jeunes à rejouer.
- 4% des jeunes détournent l'argent prévu pour autre chose pour jouer.
- 3% des jeunes déclarent avoir volé de l'argent au sein de leur famille pour jouer.
- 2% déclarent avoir volé de l'argent en dehors de leur famille pour jouer.

Base : joueurs

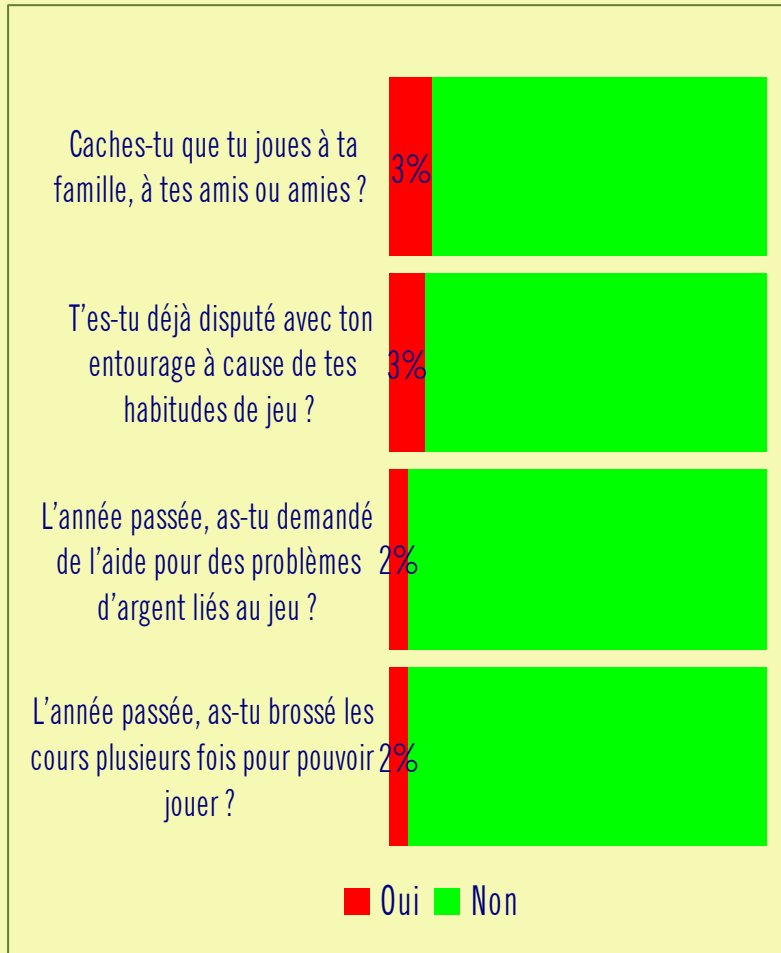
# Différence par profil

- **Quand tu perds de l'argent, rejoues-tu pour récupérer tes pertes ?**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les habitants de Bruxelles (19%) ou des petites localités flamandes (15%), les francophones (15%), ceux dont l'environnement joue (père joue (18%), fratrie plus âgée joue (16%), fratrie plus jeune joue (21%), copains jouent (20%) et amis jouent (25%)), parmi les groupes sociaux inférieurs (17%) et les jeunes dépendants aux jeux (15%).
- **Utilises-tu, pour jouer, de l'argent que tu avais prévu pour autre chose (repas, transport)**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les habitants de Bruxelles (12%) ou des petites localités flamandes (8%), les francophones (15%), ceux dont l'environnement joue (parents jouent (7%), père joue (8%), fratrie plus âgée joue (10%), fratrie plus jeune joue (11%), copains jouent (13%) et amis jouent (13%)), parmi les groupes sociaux inférieurs (9%) et les jeunes dépendants aux jeux (7%), dans les familles monoparentales père et mère (10%).

# Différence par profil

- **As-tu déjà pris de l'argent de quelqu'un de ta famille sans autorisation, pour jouer ?**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les ménages de plus de cinq personnes (6%), ceux dont l'environnement joue (parents jouent (7%), père joue (6%), fratrie plus âgée joue (8%), fratrie plus jeune joue (14%), copains jouent (6%) et amis jouent (12%)), parmi les groupes sociaux inférieurs (7%). Les familles monoparentales père (11%).
- **En dehors de ta famille, as-tu déjà volé de l'argent pour jouer ?**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les ménages de plus de cinq personnes (7%), ceux dont l'environnement joue (parents jouent (6%), père joue (6%), fratrie plus âgée joue (8%), fratrie plus jeune joue (20%), copains jouent (6%) et amis jouent (10%)), les jeunes dépendants aux jeux (7%), dans les familles monoparentales père et mère (6%), parmi les jeunes qui ne sont pas satisfaits de leur vie de famille (12%), ou pas satisfaits de l'endroit où ils vivent (11%).

# Dépendance aux jeux



## ➤ Les effets du jeu

- 3 % des jeunes déclarent dissimuler le fait qu'ils jouent à leurs proches.
- 3 % des jeunes déclarent que leurs habitudes de jeu sont à l'origine de disputes avec leur entourage.
- Seulement 2 % des jeunes sont conscients de leur dépendance vis-à-vis du jeu au point de demander de l'aide.
- 2 % des jeunes déclarent avoir brossé l'école pour jouer.

Base : Joueurs

# Participation à des jeux d'adresse ou des concours

Type de jeux pratiqué durant l'année	Oui, j'ai joué	Combien de fois par semaine
Joué Jeux d'ordinateur ou sur consoles (Nintendo, Gameboy, Play Station, Xbox, ...)	78%	4,10
Joué Jeux automatiques dans des fêtes foraines, des lunaparks, ...	38%	1,50
Envoi d'un vote (SMS) pour quelqu'un (chanteur, par exemple) dans un concours	13%	0,80
Joué Concours par SMS (autres que les jeux de hasard et d'argent)	12%	1,10
Joué Concours par téléphone (autres que les jeux de hasard et d'argent)	8%	0,60
Envoi de SMS où il faut être le plus rapide à donner la réponse	7%	0,30

# Différence par profil des joueurs

- **A joué à des jeux d'ordinateur ou sur console (Nintendo, Gameboy, Play Station, Xbox, ...)**
  - Les utilisateurs de ce type de jeux sont plus nombreux parmi les garçons (86%) que les filles (70%), fréquentant l'enseignement professionnel (95%) ou artistique (87%).
  - Ils habitent souvent en région bruxelloise (84%), dans les villes wallonnes (66%), les communes rurales flamandes (89%) et appartiennent aux groupes sociaux supérieurs (84%).
  - Le fait que leur entourage joue à ces jeux n'a pas d'influence sur leurs comportements de joueurs.
  - Ils appartiennent aussi bien à des ménages de quatre personnes (82%) qu'à des familles monoparentales père (93%) ou mère (62%).
  - Ce profil est différent des autres profils de joueurs.

# Différence par profil des joueurs

- **Joue à des jeux automatiques dans des fêtes foraines, des lunaparks, . . .**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur (Parents jouent, fratrie plus âgée joue, fratrie plus jeune joue, copains jouent, amis jouent et autres membres de la famille jouent) sont issus de l'enseignement général (43%) et technique (45%), ils habitent plus souvent en région bruxelloise (56%). Ils sont presque systématiquement dépendants au jeu. Ils appartiennent à une famille monoparentale. Le plus souvent monoparentale père et mère.
- **Participe à des votes (par SMS) pour quelqu'un (chanteur, par exemple) dans un concours**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur vivent le plus souvent dans une famille monoparentale père et mère (22%).

# Différence par profil des joueurs

- **Joue à des Concours par SMS (autres que les jeux de hasard et d'argent)**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur sont plus souvent des filles (18%) que de garçons (7%), de l'enseignement secondaire moyen (20%), habitant en Flandre (16%), le plus souvent dans des petites localités flamandes (32%) ou communes rurales flamandes (19%). Elles appartiennent également plus fréquemment à une famille monoparentale père (21%) ou monoparentale père et mère (28%).
- **Joue à des Concours par téléphone (autres que les jeux de hasard et d'argent)**
  - Ces jeunes sont issus d'un environnement joueur. Ils appartiennent à une famille monoparentale. Le plus souvent monoparentale père et mère.
- **Envoi des SMS où il faut être le plus rapide à donner la réponse**
  - Ces jeunes issus d'un environnement joueur fréquentent plus souvent l'enseignement secondaire moyen (19%), dans les communes rurales wallonnes (19%) ou les communes rurales flamandes (25%).



# Différence par profil

- **Caches-tu que tu joues à ta famille, à tes amis ou amies ?**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les francophones (6%), les ménages de plus de cinq personnes (8%), ceux dont l'environnement joue (parents jouent (9%), père joue (8%), fratrie plus âgée joue (14%), fratrie plus jeune joue (20%), copains jouent (11%) et amis jouent (15%)), parmi les jeunes dépendants (6%), les jeunes qui ne sont pas satisfaits de leur vie de famille (12%), ou pas satisfaits de l'endroit où ils vivent (13%).
- **T'es-tu déjà disputé avec ton entourage à cause de tes habitudes de jeu ?**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les francophones (5%), ceux qui habitent les villes wallonnes (9%), les groupes sociaux inférieurs (6%), ceux dont l'environnement, à l'exception des adultes, joue (fratrie plus âgée joue (6%), fratrie plus jeune joue (8%), copains jouent (9%) et amis jouent (10%)).

## Différence par profil

- **L'année passée, as-tu demandé de l'aide pour des problèmes d'argent liés au jeu ?**
  - Ils se rencontrent plus facilement parmi les francophones (3%), qui habitent la région bruxelloise (5%), les ménages de plus de cinq personnes (5%), ceux dont l'environnement joue (parents jouent (6%), père joue (4%), mère joue (4%), fratrie plus âgée joue (7%), fratrie plus jeune joue (19%), copains jouent (5%) et amis jouent (7%)), parmi les jeunes qui ne sont pas satisfaits de leur vie de famille (12%), pas satisfaits de l'endroit où ils vivent (11%) ou appartenant à une famille monoparentale père et mère (6%).
- **L'année passée, as-tu brossé les cours plusieurs fois pour pouvoir jouer ?**
  - Le profil des répondants est identique à celui de la question précédente.

# Conclusions

- **Conclusions concernant les jeux d'argent**

- Un jeune sur trois cite les billets à gratter comme étant son jeu préféré, un jeune sur six cite les salles de jeux ou les loteries comme jeu préféré.
- Deux jeunes sur cinq ont déjà joué pour de l'argent, même si des jeux leur sont interdits. La dépense moyenne est de 6,5 € mais elle dissimule des différences très importantes (jusqu'au même montant dans une journée). Elle a cependant diminué entre 2005 et 2006.
- Les jeunes commencent tôt à jouer : l'âge moyen de début est de 11 ans et 8 mois.
- 40% des jeunes ont déjà joué à des billets à gratter et 23% à la Loterie alors que ces jeux sont interdits. Une étude précédente du CRIOC avait montré la facilité avec laquelle ces jeunes pouvaient se procurer ces produits.
- L'environnement joueur influence considérablement les montants dépensés (plus élevés) ou le fait de jouer à l'un ou l'autre jeu. Or, la plupart des jeunes sont confrontés à la banalisation du jeu au sein de leur entourage.

# Conclusions

- **Conclusions concernant les jeux d'adresse et les concours**
  - D'une manière générale, la pratique des jeux d'adresse concerne davantage les garçons que les filles. Il faut noter une exception concernant les concours par SMS qui sont plébiscités dans une large mesure par les filles. Ces votes par SMS, pour élire un chanteur par exemple, sont à rattacher à des émissions comme la Star Academy qui rassemble majoritairement un public féminin.
  - Le public joueur des jeux sur ordinateur ou console présente un profil très différent des autres joueurs. Ainsi, il appartient à tous les types de familles et le fait que leur entourage joue à ces jeux n'a pas d'influence sur leurs comportements de joueurs. Peu de jeunes joueurs peuvent être identifiés aujourd'hui comme dépendants. De plus, cette dépendance ne semble pas apparaître chez les jeunes qui jouent sur console de jeux.
  - Par contre, la pratique des autres jeux est corrélée avec l'environnement joueur dans lequel le jeune évolue.

# Recommandations

- Trop de jeunes jouent aujourd'hui à des jeux d'argent interdits par la législation mais mis en vente par une entreprise publique. La conscientisation des vendeurs mérite un intérêt particulier de la part de la loterie nationale, entreprise publique. De plus, la loterie nationale, entreprise publique, doit pénaliser les vendeurs indécents, voire leur refuser la distribution de ces produits. Enfin, des contrôles et des sanctions appropriées doivent décourager les vendeurs peu soucieux du respect de la législation.
- La plupart des joueurs vivent dans un environnement joueur. L'accent en matière de prévention doit se situer à ce niveau. Il convient d'attirer l'attention sur l'assuétude que le jeu peut constituer à terme, même si actuellement le danger ne semble pas immédiat.
- Il convient aussi d'être circonspect par rapport à de nouvelles pratiques de jeux tels que les jeux sur Internet ou à la télévision pour lesquels certains consommateurs peuvent être incités à dépenser des sommes élevées.

Editeur Responsable :  
Marc Vandercammen

CRIOC  
Fondation d'utilité publique  
NE 417541646  
Avenue Paepsem 20 - 1070 BRUXELLES  
Tél. 02/547.06.11 - Fax. 02/547.06.01  
[www.crioc.be](http://www.crioc.be)

Édition 2006  
Réf. Catalogue — 401-06

D 2006-2492-113  
©CRIOC

Prix : 38 €

Reproduction autorisée à des fins non commerciales moyennant mention des sources