

« Revue de la littérature internationale. Pratique des jeux d'argent et de hasard chez les mineurs » : traduction et analyse terminologique

Senegačnik, Petra

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:080316>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom](#).

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-26**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FILOZOFSKI FAKULTET

Odsjek za romanistiku

Diplomski studij francuskog jezika i književnosti

Prevoditeljski smjer

Petra Senegačnik

„Pregled međunarodne literature o kockanju i igrama na sreću kod
maloljetnika”: prijevod i terminološka analiza

Diplomski rad

Mentorica :

dr.sc. Ivanka Rajh

Zagreb, 2024.

UNIVERSITÉ DE ZAGREB
FACULTÉ DE PHILOSOPHIE ET LETTRES
Département d'études romanes
Master en langue et lettres françaises
Filière traduction

Petra Senegačnik

« Revue de la littérature internationale. Pratique des jeux d'argent et de
hasard chez les mineurs » : traduction et analyse terminologique

Mémoire de master

Directrice de recherche :

Ivanka Rajh

Zagreb, 2024.

Résumé

Ce mémoire de maîtrise porte sur un travail de terminologie relatif aux jeux d'argent et de hasard et se compose de deux sections principales. La première section se concentre sur l'aspect théorique de la terminologie, présentant les définitions essentielles, les concepts clés et la méthodologie choisie pour cette étude.

La deuxième section aborde l'aspect pratique, englobant la traduction et l'analyse terminologique du texte spécialisé sur le thème des jeux d'argent et de hasard chez les mineurs. Cette partie comprend également un glossaire, dix fiches terminologiques et une arborescence.

Mots clés : terminologie, jeux d'argent et de hasard, adolescents

Sažetak

Ovaj diplomski rad posvećen je terminologiji vezanoj za prakticiranje igara na sreću kod maloljetnika i sastoji se od dva glavna dijela. Prvi dio usredotočen je na teorijski aspekt terminologije, predstavljajući bitne definicije, ključne pojmove i metodologiju odabranu za ovo istraživanje. Drugi dio bavi se praktičnim aspektom, obuhvaćajući prijevod i terminološku analizu specijaliziranog teksta na temu kockanja među maloljetnicima. Ovaj dio također uključuje glosar, deset terminoloških kartica i terminološko stablo.

Ključne riječi : terminologija, igre na sreću, adolescenti

Table des matières

Introduction	1
1. Partie théorique	3
1.1. Définition de la terminologie	3
1.2. Histoire de la terminologie.....	3
1.3. Terminographie et terminotique	4
1.4. Langue générale et la langue spécialisée	4
1.5. La définition du terme et du mot	5
2. Méthodologie.....	6
2.1. Domaine.....	6
2.2. Corpus.....	6
2.3. Glossaire	7
2.4. Fiches terminologiques.....	7
2.5. Arborescence	9
3. Partie pratique.....	11
3.1. Traduction du texte spécialisés.....	11
3.2. Glossaire	58
3.3. Fiches terminologiques.....	61
3.4. Commentaire sur la traduction et les fiches terminologiques.....	74
3.4.1. Jeux d'argent et de hasard	74
3.4.2. Les types des joueurs.....	75
3.4.3. Pari sportif.....	77
3.4.4. Jeu désordonné.....	78
3.4.5. Machine à sous.....	78
3.4.6. Jeux de grattage.....	79
3.4.7. Natif du numérique	80
3.4.8. Coffre à butin	81
4. Conclusion.....	83
5. Sources.....	84
5.1. Corpus.....	84
5.1.1. Corpus croate	84
5.1.2. Corpus français.....	85
5.2. Bibliographie	86
5.3. Sitographie	86

Introduction

Ce mémoire de master porte sur l'analyse terminologique d'une recherche sur l'usage et la consommation des jeux d'argent et de hasard (JAH) chez les mineurs.

Les jeux d'argent et de hasard ont une longue histoire qui remonte à des milliers d'années. Les jeux de hasard ont évolué au fil de l'évolution de l'humanité, passant par des rituels anciens aux formes modernes de divertissement. Nous pouvons ainsi dire qu'ils ont pris racine dans de nombreuses cultures à travers le monde et qu'ils constituent un passe-temps favori des gens. Cependant, depuis les années 1990 jusqu'à aujourd'hui, les jeux d'argent et de hasard sont devenus plus répandus chez les jeunes, et plus de jeunes y jouent que d'adultes. Il est très populaire parmi les jeunes de participer à divers jeux comme le loto, les jeux de loterie, le bingo, etc., et d'autre part les jeux où certaines compétences augmentent la possibilité de gagner et de remporter des gains monétaires. Ces sont les jeux de paris, le poker et d'autres jeux de casino. La grande curiosité et l'aspect social, ainsi que l'argent, sont l'une des principales raisons qui poussent les jeunes à s'essayer aux jeux d'argent et de hasard. Pour les personnes qui deviennent dépendantes, le jeu devient une forme de dépendance similaire à l'alcoolisme ou à la consommation de drogues, prenant le contrôle total de leur vie. Un tel processus s'accompagne d'une forte lutte interne, de nombreux problèmes psychologiques et d'énormes souffrances émotionnelles. Pendant longtemps, on n'a pas reconnu que les personnes dépendantes au jeu souffraient réellement d'une addiction accompagnée d'un problème psychologique. Ces personnes étaient souvent qualifiées de faibles de caractère, mais comme pour d'autres troubles du contrôle des impulsions, les modèles de dépendance résident dans la structure neurobiologique de l'individu, mais aussi dans l'influence de facteurs externes. Ces dernières années, on a de plus en plus parlé des similitudes entre la toxicomanie et la non-toxicomanie. Dans les deux cas, les toxicomanes suivent un chemin similaire qui mène à la maladie, et la cause du développement de la dépendance est souvent attribué à l'adrénaline, une hormone sécrétée lors de fortes sensations émotionnelles ou dans des situations de stress. Le monde d'aujourd'hui offre une large gamme de jeux auxquels les jeunes ne peuvent tout simplement pas résister, ce qui crée un désir inévitable de s'adonner à de tels divertissements.

Ce mémoire de master est composé de deux parties. La première partie de l'article comprend la définition de la terminologie, son histoire, la définition du langage général et du langage spécialisé,

et explique de la même manière la différence entre le mot et le terme. La deuxième partie du travail porte sur la méthodologie. Également, la partie pratique contient la traduction d'un texte professionnel du domaine de la pratique des jeux d'argent et de hasard chez les mineurs, un glossaire, dix fiches terminologiques et une arborescence. Les difficultés rencontrées lors de la traduction ont été expliquées. Dans la dernière partie, il y a une conclusion qui unit l'ensemble du travail.

1. Partie théorique

1.1. Définition de la terminologie

Quand on parle de la terminologie, il faut commencer par donner quelques définitions. Une de ces définitions se trouve dans le dictionnaire Larousse qui décrit la terminologie comme « un ensemble de termes spécialisés relevant d'un même domaine d'activité qui a son vocabulaire propre ».

CST (2014 : 12) annonce que « le terme terminologie désigne en premier lieu le vocabulaire des langues de spécialité (vocabulaire spécialisé) ; il désigne également la science qui étudie, d'une part, les notions et leurs dénominations dans le cadre des vocabulaires spécialisés (étude théorique) et, d'autre part, les méthodes propres au travail terminologique ». Pavel et Nolet (2001 :17) la décrivent comme un « ensemble de mots techniques appartenant à une science, un art, un auteur ou un groupe social ».

1.2. Histoire de la terminologie

L'histoire de la terminologie remonte à l'Antiquité, quand les érudits et les philosophes étaient conscients de l'importance de définir les termes. Au XVIIIe siècle et avec l'avènement de la révolution industrielle, le besoin d'une étude formelle de la terminologie commence à apparaître.

L'auteur le plus important dans le domaine de la terminologie est l'ingénieur autrichien Eugen Wüster, auteur du premier dictionnaire terminologique multilingue et fondateur de la terminologie moderne. Avec sa thèse intitulée *Internationale Sprachnormung in der Technik besonders in der Elektrotechnik*, il est le fondateur de « l'Ecole de Vienne » en 1931 (Zellal : 2005).

Le travail de Wüster a culminé avec son rôle dans la fondation de l'Organisation internationale de normalisation (ISO) en 1947. L'ISO est devenue une institution clé pour l'élaboration et la mise en œuvre de normes internationales dans divers domaines, notamment la terminologie technique. Dans le cadre de son travail à l'ISO, Wüster a contribué à la création des premières normes internationales pour la terminologie technique, qui sont devenues la base du développement

ultérieur des normes terminologiques dans de nombreuses disciplines. Ses efforts ont permis à des experts du monde entier d'utiliser les mêmes termes pour désigner les mêmes concepts, indépendamment de l'origine culturelle.

1.3. Terminographie et terminotique

Le lien entre la traduction spécialisée et la terminologie en tant que discipline scientifique réside principalement dans le travail « terminographique » qui consiste à appliquer les théories et méthodes de la terminologie à la création des supports terminologiques.

La terminographie englobe diverses activités ayant pour but principal de décrire les termes dans les dictionnaires spécialisés ou les bases de données terminologiques. D'autre part, la terminotique désigne l'intégration de la terminologie et de l'informatique. Plus précisément, ce terme englobe toutes les opérations liées au stockage, à la gestion et à la consultation des données terminologiques à l'aide de technologies informatiques.

Les terminologues rassemblent et vérifient la terminologie d'un domaine particulier, souvent dans une ou plusieurs langues (travail terminologique de type traductionnel). Ils enregistrent le vocabulaire spécialisé, établissent de nouveaux termes si nécessaire (création terminologique), puis les rassemblent en collections de terminologie. Les résultats de ce travail, en particulier ceux issus d'un processus terminologique systématique, sont mis à disposition des utilisateurs sous forme de listes de termes, de glossaires, de dictionnaires techniques, ou bien consultables via des banques de données terminologiques (L'Homme : 2004).

1.4. Langue générale et la langue spécialisée

Pavel et Nolet (2001 : 110) définissent la langue générale comme « système de communication verbale et écrite observé à travers l'usage quotidien ou général qu'en fait une communauté linguistique » et la langue spécialisée comme « système de communication verbale et écrite

observé à travers l'usage particulier qu'en fait une communauté de spécialistes dans un domaine de connaissances déterminé ».

La langue générale et la langue spécialisée sont différentes dans leur fonction et leur finalité, mais elles ne sont en aucun cas séparées l'une de l'autre. Le langage spécialisé prend des expressions du langage général et leur donne des significations spécifiques dans le contexte d'une discipline particulière. En outre, les termes utilisés dans une langue spécialisée peuvent éventuellement faire partie de la langue générale.

1.5. La définition du terme et du mot

Afin de mieux distinguer le mot et le terme, il faut d'abord dire que le terme appartient à la catégorie de la langue spécialisée tandis que le mot appartient à la catégorie de la langue générale. Ceci est confirmé par Zellal (2005 :4) qui explique que le terme « est utilisé dans les langues dites spécialisées (techniques ou scientifiques), qui sont appelées « technolèctes », c'est-à-dire propre à une communauté de scientifiques ou de techniciens, ressentant le besoin d'utiliser une terminologie normalisée et monosémique ».

Selon CST (2012 : 13) les termes, dans un sens général, sont « des dénominations spécialisées qui désignent des objets, concrets ou abstraits, qu'il est possible de définir sans ambiguïté ». Ensuite, Boutin-Quesnel (2004 : 22) explique que « les termes sont des unités lexicales dont le sens est envisagé par rapport à un domaine de spécialité, c'est-à-dire un domaine de la connaissance humaine, souvent associé à une activité socio-professionnelle ».

2. Méthodologie

2.1. Domaine

Avant de commencer à rédiger le travail terminologique, il convient de définir ce qu'est le domaine. Selon Delavigne (2002 : 6) un domaine est « construit à partir d'un système de concepts ». La terminologie classique s'est donnée pour tâche de rechercher des dénominations à attribuer à des compartiments conceptuels préalablement établis. Ces dénominations se réfèrent à des notions faisant une structure notionnelle, et c'est cette structure notionnelle qui est censée représenter le « domaine ». Ainsi, Delavigne (2002 : 2) affirme que le domaine est « un de trois éléments du trépied sur lequel repose la terminologie ». D'autre part, Gouadec (1990 : 22) affirme que « le terminologue et le terminographe doivent délimiter le domaine de leur analyse terminologique d'une discipline visée, d'une science, d'une profession ou d'une activité ».

Le domaine de ce travail terminologique sont les jeux d'argent et de hasard, qui font l'objet de différentes disciplines telles que la psychologie, la médecine, la sociologie, l'économie, le droit et l'anthropologie.

2.2. Corpus

Les linguistes, les lexicographes et les terminologues emploient les corpus pour analyser des unités linguistiques, telles qu'un mot ou un terme, selon leur domaine d'expertise. Quant aux informaticiens en linguistique, ils recourent aux corpus pour tester ou valider des applications en traitement automatique de la langue (TAL) ou pour les utiliser comme outils « d'apprentissage » automatique. Le Calvé Ivičević et al. (2019 : 50) ont défini le corpus comme « composé d'un ensemble de documents concernant le domaine à décrire et constitué à des fins d'extraction terminologique et de documentation ».

Le corpus qui sera présenté dans ce mémoire de master est bilingue (constitué des textes en croate et en français) et porte sur le domaine des jeux d'argent et de hasard. Les documents inclus dans notre corpus sont des articles professionnels traitant des jeux de hasard, des mémoires de diplôme

traitant des problématiques du jeu d'argent et de hasard et des sites Internet décrivant l'addiction aux jeux d'argent et de hasard.

2.3. Glossaire

Ce mémoire de master contient un glossaire sur le thème des jeux d'argent et de hasard. Le glossaire est bilingue et contient des termes en français et leurs équivalents croates. Selon le dictionnaire Larousse (Larousse s.d.) le glossaire est « liste alphabétique placée à la fin d'un ouvrage et donnant les mots du vocabulaire spécialisé qui y est utilisé ». Le glossaire aide à expliquer les termes techniques ou spécifiques à un domaine, rendant ainsi les documents plus compréhensibles pour les lecteurs non spécialisés. Les glossaires jouent un rôle crucial non seulement dans la communication claire et précise, mais aussi dans la préservation et la transmission du savoir spécialisé.

2.4. Fiches terminologiques

Selon Pavel et Nolet (2001 : 14), « le contenu d'une fiche terminologique est évalué en fonction de critères tel que : définition des concepts véhiculés, emploi uniforme des termes qui les désignent, faible recours aux variantes stylistiques, orthographiques et syntaxiques, prise en considération des termes normalisés dans le domaine, et justification de l'emploi ou de la création de nouveaux termes ».

« La qualité d'une fiche terminologique repose aussi sur l'authenticité et la représentativité des usages consignés par le terminologue. Parmi la multitude d'usages attestés, l'auteur de la fiche doit connaître et signaler ceux que les spécialistes préfèrent ou évitent, recommandent ou déconseillent » (Pavel et Nolet, 2001 : 14). Chaque fiche inclut les catégories suivantes : terme et catégorie grammaticale, domaine, sous-domaines, définition, synonyme et contexte du terme. Le Tableau 1 représente la structure de la fiche terminologique de notre mémoire de master. Les termes que nous avons analysés et présentés dans nos fiches terminologiques sont : la loterie, le joueur compulsif, le pari sportif, la machine à sous, le billet à gratter, le jeu problématique, la cote,

le natif du numérique, les jeux d'argent, le coffre à butin. Pour certains termes il était difficile de trouver une définition en croate et en français à partir de sources fiables. Les termes qui ont posé le plus de problèmes sont coffre à butin et machine à sous. Il était très difficile de trouver des définitions valables en langue croate pour ces deux termes. Les définitions pour ces deux termes ont été trouvées sur des sites Web tels que des journaux ou sur les jeux de hasard, et non dans un glossaire ou une encyclopédie.

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	
Catégorie grammaticale	
Domaine	
Sous-domaine(s)	
Définition (+source)	
Synonyme(s)	
Contexte du terme (+source)	
EQUIVALENT CROATE	
Définition (+source)	
Catégorie grammaticale	
Contexte de l'équivalent (+source)	

Tableau 1. Fiche terminologique

2.5. Arborescence

En terminologie, il est fortement recommandé de constituer des arborescences, notamment lors de la création d'un dictionnaire terminologique. Cela implique deux approches distinctes : celle du terminologue et celle du spécialiste du domaine (ingénieur, expert). Cependant, ils doivent collaborer pour organiser une terminologie spécialisée.

La structure d'un domaine représentée sous forme d'arborescence, aussi appelée arbre de domaine, est très similaire à celle des champs notionnels. Cet arbre permet de classer les notions d'un domaine donné en fonction des thèmes et des catégories d'objets identifiés au cours de l'initiation au domaine et de l'analyse des textes. En effet, la structure du domaine se dessine progressivement à mesure que les notions, qu'elles soient concrètes ou abstraites, associées aux termes repérés se révèlent. L'arborescence sont « les relations, les liens concrets entre les thèmes et les catégories d'objets qui constituent l'ossature, l'organisation notionnelle du domaine. Les objets de même nature sont regroupés par thème et par catégorie. Ces ensembles constituent des champs notionnels qui peuvent servir de point de départ à la constitution des « mini » systèmes de notions » (CST, 2014 :53).

Dans ce mémoire de master l'arborescence fait référence aux jeux d'argent et de hasard et aux termes liés à ce sujet (Figure 1). L'arborescence a été composée d'une liste de jeux d'argent et de hasard qui se trouve dans la Loi croate sur les jeux de hasard. Dans la Loi croate sur les jeux de hasard, il existe quatre groupes des jeux d'argent et de hasard : les jeux de loterie, les jeux de casino, les paris sportifs et les jeux EGM. Chaque groupe possède ses propres sous-domaines en fonction du type et des règles du jeu d'argent et de hasard. La deuxième arborescence répertorie des profils de joueurs tels que joueur récréatif, joueur problématique, joueur à risque et joueur pathologique (Figure 2).

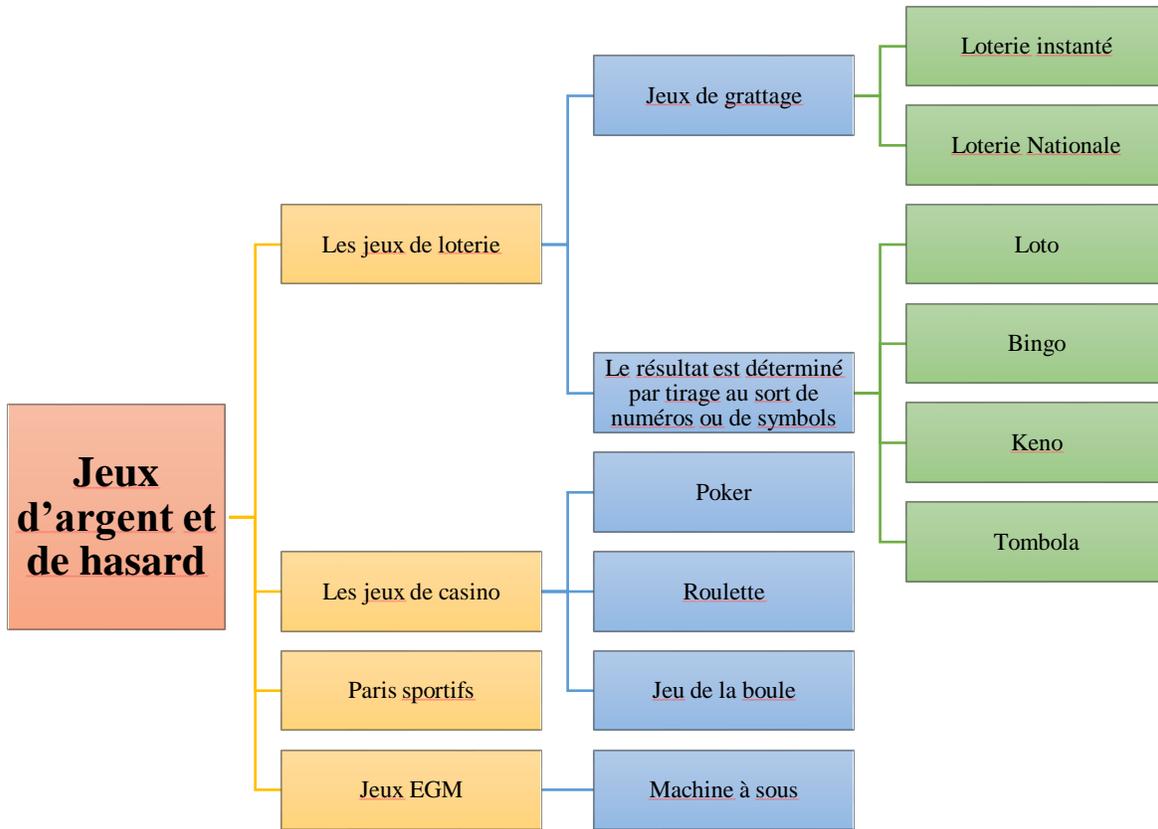


Figure 1. Jeux d'argent et de hasard

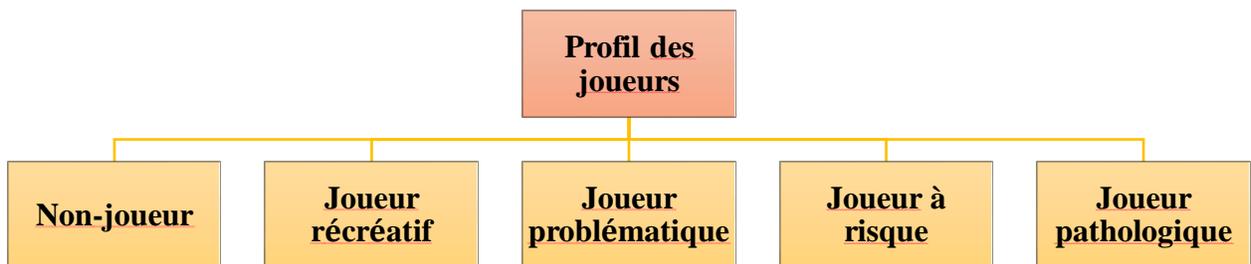


Figure 2. Profils des joueurs

3. Partie pratique

3.1. Traduction du texte spécialisés

L'article "Revue de la littérature internationale pratique des jeux d'argent et de hasard chez les mineurs" a été rédigé par Marie-Line Tovar et Jean-Michel Costes. Il a été publié dans le cadre d'une recherche portant sur les pratiques de jeu d'argent et de hasard chez les mineurs, avec un accent particulier sur leurs comportements, leurs croyances et l'influence de l'environnement. L'article a été publié en 2022 dans le cadre du rapport SEDAP (Société d'Études et d'Analyses des Pratiques de Jeu), qui enquête et analyse la problématique du jeu d'argent et de hasard chez les jeunes. Cet article est le résultat d'une étude approfondie de la littérature disponible sur ce sujet et contient une analyse des facteurs de risque associés au jeu d'argent et de hasard chez les mineurs.

<p>II. Pratique de jeux d'argent chez les jeunes</p> <p>2.1. Prévalence de la pratique des JAH</p> <p>De nombreuses recherches ont rapporté que le jeu d'argent et de hasard est une activité populaire chez les adolescents. Suite à une expansion rapide dans le monde d'une offre de jeu légale et à l'émergence de nouvelles pratiques de jeu, de nombreux chercheurs ont mené des études sur les habitudes de jeux des jeunes. Ils ont fait l'objet de nombreuses mesures de prévalence de par le monde depuis au moins quarante ans. Pour en rendre compte, il est utile dans un premier temps de s'intéresser, dans la littérature scientifique, aux méta-analyses ou travaux de synthèse de ce type de projets qui permettent d'en avoir une</p>	<p>II. Igre na sreću kod mladih</p> <p>2.1. Prevalencija igara na sreću</p> <p>Mnoga su istraživanja pokazala kako su igre na sreću popularna aktivnost među adolescentima. Brojni znanstvenici proveli su studije o navikama kockanja među mladima kao odgovor na brzi rast legalne ponude igara na sreću i pojavu novih praksi igara na sreću diljem svijeta. Predmet su brojnih mjerenja učestalosti diljem svijeta već najmanje četrdeset godina. Za bolje razumijevanje ovog pitanja, korisno je najprije pregledati znanstvenu literaturu, metaanalize ili sinteze ovakve vrste studija, što nam omogućuje stjecanje sveobuhvatne perspektive i izvlačenje glavnih pouka. Pregledni rad koji</p>
--	--

<p>vision globale et d'en tirer les principaux enseignements. Une revue systématique de vingt études de prévalence indépendantes réalisées aux États-Unis et au Canada portant sur des jeunes des collèges et lycées en Amérique du Nord, indique qu'au cours de la dernière année, deux jeunes légalement mineurs sur trois ont joué pour de l'argent. Parmi les activités légalisées de jeu, la loterie domine. Ainsi, entre 1984 et 1999, les tendances indiquent une augmentation substantielle de la proportion de jeunes qui déclarent jouer à des jeux d'argent et de hasard au cours de l'année écoulée, et une augmentation parallèle de la proportion de jeunes déclarant des problèmes graves liés au jeu d'argent. (Jacobs 2005)</p>	<p>obuhvaća dvadeset neovisnih istraživanja provedenih u Sjedinjenim Državama i Kanadi, među mladima u srednjim školama i fakultetima u Sjevernoj Americi, pokazuje da je tijekom prošle godine dvoje od troje maloljetnika legalno igralo igre za novac. Među legaliziranim igrama na sreću dominira lutrija. Tako se, od 1984. do 1999. godine, bilježi trend značajnog porasta udjela mladih koji su prijavili igre na sreću u prethodnoj godini, uz istovremeno povećanje broja onih koji izjavljuju ozbiljne probleme povezane s kockanjem (Jacobs 2005).</p>
<p>Une autre revue qui fait référence, portant sur une période de trente ans, des années 1980 jusqu'à la fin des années 2000 (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010) a analysé 71 études réalisées principalement en Amérique du nord, Australie, Nouvelle-Zélande et Europe, sur de larges échantillons de populations adolescentes. L'analyse dévoile une très grande variabilité des résultats de prévalence (au cours de la vie ou au cours des 12 derniers mois) variant de 20 % à 90 % sur les 12 derniers mois. Un des facteurs explicatifs de ces différences est la tranche</p>	<p>Drugi referentni pregled, koji pokriva razdoblje od trideset godina, od 1980-ih do kraja 2000-ih (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason i dr., 2010), analizirao je 71 studiju provedenu uglavnom u Sjevernoj Americi, Australiji, Novom Zelandu i Europi, na velikim uzorcima adolescentne populacije. Analiza otkriva izrazitu varijabilnost u rezultatima prevalencije (za cijeli život ili posljednjih 12 mjeseci), koja se kreće od 20% do 90% za razdoblje od posljednjih 12 mjeseci. Jedan od čimbenika koji objašnjava ove razlike je dobni raspon korišten za ovaj rad.</p>

d'âge retenue pour ces travaux. La prévalence des jeux d'argent s'accroissant avec l'âge, il est difficile de comparer les résultats de deux enquêtes n'ayant pas le même champ d'inclusion. Une autre explication repose sur la très grande diversité de statut légal des jeux d'argent et la disponibilité d'une offre légale différente selon les pays. De l'ensemble des pays ayant mené ce type de recherches, la Grande Bretagne se distingue avec une stratégie de monitoring (réalisation régulière d'enquêtes sur un même territoire et une même tranche d'âges) qui lui permet de suivre certaines évolutions. L'intérêt de ce travail de synthèse porte plus sur les conclusions méthodologiques que les auteurs en tirent que sur les résultats en eux-mêmes.

Cette revue a précisé que les enquêtes en milieu scolaire et les enquêtes téléphoniques sont les principales méthodes de passation du questionnaire utilisé et a souligné l'impact de ces choix sur les taux de prévalence. En Australie et aux États-Unis, les enquêtes réalisées par téléphone ont obtenu un taux de prévalence significativement plus faible que dans les enquêtes effectuées en classe. Au Canada, les taux de prévalence obtenus dans les enquêtes en classe et par téléphone étaient généralement plus élevés que le taux de prévalence obtenu par le biais d'entrevues en

Prevalencija kockanja povećava se s dobi; teško je usporediti rezultate dvaju istraživanja koja nemaju isti obuhvat. Drugo objašnjenje proizlazi iz velike raznolikosti pravnog statusa kockanja i dostupnosti različitih legalnih opcija koje se razlikuju od zemlje do zemlje. Od svih zemalja koje su provele ovu vrstu istraživanja, Velika Britanija se izdvaja zbog svoje strategije kontinuiranog nadzora (redovito provođenje istraživanja na istom teritoriju i u istoj dobnoj skupini), što joj omogućuje praćenje određenih trendova. Interes za takvu vrstu sinteze više se usredotočuje na metodološke zaključke koje autori iz njega izvode nego na same rezultate.

Ovaj pregled je razjasnio da su školske i telefonske ankete glavne metode administracije korištenih upitnika, te ističe kako ove metode utječu na stopu prevalencije. U Australiji i Sjedinjenim Državama, telefonske ankete imale su značajno nižu stopu prevalencije u usporedbi s anketama provedenim u učionici. U Kanadi su stope prevalencije dobivene iz razrednih i telefonskih anketa općenito bile više od stope prevalencije dobivene putem intervjua. U Norveškoj je stopa prevalencije problematičnog kockanja dvostruko veća među adolescentima koji su intervjuirani

<p>face à face. En Norvège, la prévalence du jeu problématique est deux fois plus élevée chez les adolescents interrogés par téléphone que chez ceux qui ont répondu à une enquête postale. (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason et al. 2010) Peut-être plus important encore, cette revue souligne la nécessité de mener des études répétées sur le jeu chez les adolescents dans les différents pays. Cela permettrait d'améliorer la compréhension de la façon dont les habitudes de jeu des jeunes changent au fil du temps et en relation avec leur exposition aux jeux, d'observer les changements d'attitude des sociétés envers le jeu chez les jeunes et les efforts de prévention à prévoir. Des analyses répétées au Minnesota, en Oregon, dans l'État de Washington et au Manitoba en Amérique du Nord, ainsi qu'en Europe (Belgique, en Grande-Bretagne et en Norvège), démontrent clairement que depuis le début des années 1990, la participation des adolescents aux jeux de hasard est restée stable ou a considérablement diminué dans ces pays. Ces résultats en Amérique du Nord et en Europe sur la même période, les taux de prévalence du jeu problématique chez les adolescents sont restés stables ou ont diminué. (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010) Une troisième méta-analyse a porté sur 44 études nationales de prévalence (couvrant 23 pays différents) publiées entre 2000 et 2015,</p>	<p>telefonom u usporedbi s onima koji su odgovorili na anketu poslanom poštom (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason et al. 2010). Što je još važnije, ovaj pregled ističe potrebu za ponovljenim istraživanjima o igrama na sreću među adolescentima u različitim zemljama. Time bi se poboljšalo razumijevanje načina na koji se navike mladih mijenjaju tijekom godina oko igara na sreću i u odnosu na njihovu izloženost igrama na sreću, omogućilo praćenje promjena u stavovima društva prema igrama na sreću među mladima te podržalo planiranje preventivnih mjera. Ponovljene analize u Minnesoti, Oregonu, državi Washington i Manitobi u Sjevernoj Americi, kao i u Europi (Belgiji, Velikoj Britaniji i Norveškoj), jasno pokazuju da je sudjelovanje adolescenata u igrama na sreću od ranih 1990-ih godina ostalo stabilno ili se značajno smanjuje u tim zemljama. Tijekom istog razdoblja, rezultati iz Sjeverne Amerike i Europe pokazuju da su stope prevalencije problematičnog kockanja među adolescentima ostale stabilne ili su se smanjile (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason i dr. 2010). Treća meta-analiza usredotočila se na 44 nacionalne studije prevalencije, koje obuhvaćaju 23 različite zemlje i objavljene su između 2000. i 2015. godine, pri čemu je poseban fokus bio na europskim zemljama (35 studija). Odabrani radovi ispunjavali su</p>
---	--

<p>avec une focalisation sur les pays européens (35 études). Les travaux sélectionnés répondaient aux critères suivants : 1) un échantillon de plus de 500 participants, (2) une utilisation de mesure standardisée pour évaluer le jeu problématique, et (3) une prise en compte de toutes les configurations de jeu (Calado, Alexandre, et Griffiths 2017) La principale méthode de collecte de données pour ces enquêtes de prévalence chez les adolescents, était en milieu scolaire. Les auteurs rappellent les limites des données auto-déclarées, sujettes à de nombreux biais bien connus, tels que la fiabilité de la mémoire, la désirabilité sociale et l'honnêteté des réponses données. Bien que cette analyse soit centrée sur la question du jeu problématique, elle établit que la prévalence des jeux d'argent au cours de l'année écoulée concerne 40 % à 70 % des jeunes (âgés de 13 à 17 ans pour l'essentiel) des différents pays. Les activités de jeu les plus populaires chez les jeunes sont les loteries, les cartes à gratter, les jeux de cartes et les machines à sous, et ces jeux sont globalement plus pratiqués par les garçons que par les filles. (Calado, Alexandre et Griffiths 2017) Une revue systématique plus récente, portant sur 14 études nationales réalisées entre 2014 et 2017, confirme la variabilité des prévalences de jeu problématique. Au sein de ces analyses, celles qui documentent le sujet</p>	<p>sljedeće kriterije: 1) uzorak veći od 500 sudionika, 2) uporaba standardiziranih mjerenja za procjenu problematičnog kockanja te 3) razmatranje svih konfiguracija igara na sreću (Calado, Alexandre i Griffiths 2017). Primarna metoda prikupljanja podataka u ovim istraživanjima prevalencije kod adolescenata bila je školska anketa. Autori upozoravaju na ograničenja podataka dobivenih samoprocjenom, koji su podložni dobro poznatim oblicima pristranosti poput pouzdanosti pamćenja, društvene poželjnosti i iskrenosti danih odgovora. Iako se ova analiza fokusira na pitanje problematičnog kockanja, utvrđeno je da je stopa prevalencije kockanja u posljednjih godinu dana među mladima od 40% do 70% (pretežno u dobi od 13 do 17 godina iz različitih zemalja). Najpopularnije aktivnosti igara na sreću među mladima uključuje: lutriju, instant srećke, kartaške igre i slot automate, pri čemu dječaci općenito češće prakticiraju ove aktivnosti od djevojčica (Calado, Alexandre i Griffiths 2017). Noviji sustavni pregled, koji obuhvaća 14 nacionalnih studija provedenih između 2014. i 2017. godine, potvrđuje varijabilnost u prevalenciji problematičnog kockanja. Unutar tih analiza, one koje se bave temom pokazuju da je prevalencija problematičnog kockanja među adolescentima koji koriste online kockanje 2 do 5 puta veća od procijenjene prevalencije</p>
---	---

montrent que les prévalences de jeu problématique chez les adolescents qui utilisent les jeux d'argent en ligne sont 2 à 5 fois supérieures aux prévalences estimées du jeu sur support traditionnel. En conclusion, cette revue signale une augmentation constante du nombre d'adolescents se tournant vers de nouvelles pratiques de jeu via Internet. Les générations actuelles, les « natifs du numérique », ont un nouvel éventail d'opportunités de jeu qui défie les tentatives de classification actuelles sur ce qu'il faut considérer comme des jeux d'argent, et jette un doute sur l'estimation précise de la prévalence du jeu dans son ensemble. (Floros 2018a)

2.2 Profil des joueurs

Dans de très nombreuses synthèses de recherches, un constat est unanime sur le fait que dans l'ensemble, les garçons sont plus nombreux à jouer que les filles. (Jacobs 2000) (Forrest et McHale 2012) (Gupta et Derevensky 1998a) (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010) Il semble également que les jeunes d'origine ethnique et autochtone sont moins en mesure de jouer que les autres jeunes (p. ex., jeunes amérindiens et afro-américains en Amérique du Nord, jeunes non francophones au Québec, les jeunes

putem tradicionalnih medija. Zaključno, ovaj pregledni rad ukazuje na stalni porast broja adolescenata koji se okreću novim oblicima igara na sreću putem interneta. Današnje generacije, poznate kao "digitalni urođenici", suočene su s novim oblicima igara na sreću koji prkose trenutnim pokušajima klasifikacije kockanja i dovode u pitanje preciznu procjenu njihove rasprostranjenosti u cjelini (Floros 2018a).

2.2 Profil igrača

U brojnim sažecima istraživanja postoji suglasnost da sveukupno više dječaka igra igre na sreću nego djevojčice (Jacobs 2000) (Forrest i McHale 2012) (Gupta i Derevensky 1998a) (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010). Čini se da adolescenti iz određenih etničkih i domorodačkih skupina imaju manju sklonost igranja igara na sreću u usporedbi s ostalim adolescentima, uključujući indijanske i afroameričke adolescente u Sjevernoj Americi, nefrankofone adolescente u Quebecu, domorodačke adolescente u Australiji te adolescente s pacifičkih otoka na Novom

<p>autochtones en Australie et les jeunes des îles du Pacifique en Nouvelle-Zélande). (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010). Des chercheurs ont examiné les corrélats du comportement de jeu chez les élèves de huitième année (13 ans) à partir d'un échantillon représentatif de près de 16 000 élèves de l'État de l'Oregon. Selon eux, la plupart des comportements à risque pour la santé sont positivement associés au jeu. Par rapport aux joueurs actifs et quel que soit le sexe, les non-joueurs sont plus sujets à avoir de fortes convictions personnelles en matière de santé, de ne pas être impliqués dans un comportement antisocial, de présenter de bons comportements en termes de sécurité et de ne pas avoir subi de blessures en faisant du sport au cours de l'année écoulée. Les joueuses sont plus nombreuses à être des consommatrices actives de tabac, à parler une langue autre que l'anglais à la maison et à passer plus de 2 heures par jour sur les écrans que les non-joueuses. Les joueurs masculins sont plus à même d'être physiquement actifs, hispaniques, à consommer de l'alcool et à percevoir des niveaux inférieurs de contrôle social dans leur quartier que les non-joueurs. (Chaumeton, Ramowski, et Nystrom 2011) Diverses observations valident que les mineurs ont accès à tous les types de jeux, que ce soit en ligne ou dans les lieux de vente. Les résultats</p>	<p>Zelandu (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason i dr. 2010). Istraživači su ispitali korelacije ponašanja pri igranju igara na sreću među učenicima osmog razreda (13 godina) koristeći reprezentativni uzorak od gotovo 16.000 učenika u državi Oregon. Prema njima, većina zdravstveno rizičnih ponašanja pozitivno su povezana s igrama na sreću. U usporedbi s aktivnim igračima i bez obzira na spol, neigrači imaju veću vjerojatnost posjedovanja snažnih osobnih uvjerenja o zdravlju, nesudjelovanja u antisocijalnom ponašanju, dobrog ponašanja te nisu pretrpjeli nikakve ozljede tijekom bavljenja sportom u prethodnoj godini. Igračice su češće aktivne konzumentice duhana, govore neki drugi jezik osim engleskog kod kuće i provode više od 2 sata dnevno pred ekranima u usporedbi sa ženama neigračima. Igrači će vjerojatnije biti fizički aktivni, latinoameričkog podrijetla, konzumirat će alkohol i imati manju prisutnost društvenih normi u svom susjedstvu u usporedbi s neigračima (Chaumeton, Ramowski i Nystrom 2011). Razna zapažanja potvrđuju kako maloljetnici imaju pristup svim vrstama igara na sreću, bilo online ili na prodajnim mjestima. Rezultati istraživanja provedenog na reprezentativnom uzorku od gotovo 3500 luksemburških srednjoškolaca pokazuju da su među najpopularnijim igrama na sreću: igre s unaprijed određenim</p>
--	--

<p>d'une étude réalisée auprès d'un échantillon représentatif de près de 3 500 élèves de l'enseignement secondaire luxembourgeois précisent que parmi les jeux les plus pratiqués, les jeux de grattage (71,0 %), les jeux de cartes comme le poker (58,4 %), l'Euro Millions (31,1 %), les paris sportifs (28,0 %) et les jeux de casino (25,3 %) sont les plus répandus (Duscherer et Paulos, 2014). Et plus récemment, les paris sportifs ont été déclarés comme l'activité de jeu la plus fréquemment déclarée chez les jeunes. (Puharić et al. 2016) La nature de la participation des jeunes aux jeux d'argent varie considérablement d'un type de jeux à l'autre. Ainsi, les jeux de cartes sont prioritairement joués avec des amis, le poker et le jeu sur Internet sont le plus souvent entrepris seul, tandis que les courses, les jeux de loterie et les cartes à gratter sont plus joués avec les parents. En d'autres termes, pour ces dernières activités, les jeunes semblent avoir accès aux jeux par leurs parents. (Delfabbro, Lahn, et Grabosky 2005) Sur la question spécifique du jeu d'argent en ligne, relativement peu de travaux ont été publiés à cette date sur les pratique des adolescents. Une revue de littérature assez ancienne faisait état de prévalence assez modeste de jeu d'argent sur internet par les adolescents. (M. Griffiths 2011). Cependant, dans les dernières études, il</p>	<p>dobitcima (71,0%), kartaške igre poput pokera (58,4%), Euro Millions (31,1%), sportsko klađenje (28,0%) i casino igre (25,3%) (Duscherer i Paulos, 2014). Nedavno je sportsko klađenje postalo najčešći oblik igre na sreću među adolescentima (Puharić i dr. 2016). Sudjelovanje mladih u kockanju značajno se razlikuje ovisno o vrsti igre. Tako se kartaške igre prvenstveno igraju s prijateljima, poker i kockanje najčešće se odvijaju samostalno putem Interneta, dok se konjske utrke, lutrijske igre te instant srećke češće igraju s roditeljima. Drugim riječima, čini se da mladi pristupaju ovim oblicima igara na sreću putem svojih roditelja (Delfabbro, Lahn i Grabosky 2005). Što se tiče specifičnog pitanja online kockanja, do danas je objavljeno relativno malo radova o praksi adolescenata. Stariji pregled literature izvijestio je o relativno niskoj stopi prevalencije online kockanja među adolescentima (M. Griffiths 2011). Međutim, u novijim studijama, čini se da je ova praksa u ekspanziji (Floros 2018a).</p>
--	---

<p>semble que cette pratique soit en pleine expansion. (Floros 2018a).</p>	
<p>2.3 Prévalence du jeu problématique</p>	<p>2.3 Prevalencija problematičnog kockanja</p>
<p>Une première méta-analyse, publiée en 1996, sur 11 études nord-américaines (cinq régions différentes des États-Unis et du Canada), compare les différences conceptuelles et méthodologiques qui existent entre les travaux. Pour cela, les auteurs ont utilisé une stratégie méta-analytique pour synthétiser les estimations de prévalence à partir des résultats existants. Dans un intervalle de confiance de 95 %, 9,9 % à 14,2 % des adolescents sont déclarés à risque de développer de graves problèmes de jeu et 4,4 % à 7,4 % présentent des comportements de jeu de type compulsif ou pathologique. (Shaffer et Hall 1996) La méta-analyse des études de prévalence dans la période 1980 à 2010, évoquée précédemment, affiche une très grande variabilité de résultats, avec une prévalence de jeu problématique ou de jeu pathologique des 12 derniers mois s'échelonnant entre 0,9 % et 8,1 %. Cette analyse souligne l'enjeu important de la diversité des concepts et des instruments de mesure, expliquant la large versatilité des résultats, ce qui rend difficile les comparaisons</p>	<p>Prva metaanaliza, objavljena 1996. godine, analizirala je 11 sjevernoameričkih studija (iz pet različitih regija Sjedinjenih Država i Kanade) uspoređujući konceptualne i metodološke razlike među tim radovima. Autori su za to koristili metaanalitičku strategiju kako bi sintetizirali procjene prevalencije na temelju postojećih rezultata. U intervalu pouzdanosti od 95%, 9,9% do 14,2% adolescenata izloženo je riziku od razvoja ozbiljnih problema s igrama na sreću, a 4,4% do 7,4% pokazuju kompulzivno ili patološko kockanje (Shaffer i Hall 1996). Ranije spomenuta metaanaliza studija prevalencije u razdoblju od 1980. do 2010. pokazuje vrlo veliku varijabilnost rezultata, s prevalencijom problematičnog ili patološkog kockanja u posljednjih 12 mjeseci u rasponu između 0,9% i 8,1%. Ova analiza ističe važno pitanje raznolikosti koncepata i mjernih instrumenata, objašnjavajući široku varijaciju rezultata koja otežava usporedbe stope prevalencije u različitim zemljama. U ovom istraživanju, najčešće korišteni instrumenti za</p>

<p>des niveaux de prévalence dans les différents pays. Dans ces recherches, les instruments de jeu problématique les plus largement utilisés, sont notamment le SOGS-RA et le DSM-IV-MR-J, dérivés des outils développés pour les adultes. Ils sont considérés comme les meilleures approximations de mesure du jeu problématique chez les adolescents, mais de nombreux travaux utilisent directement des versions complètes ou raccourcies d'instruments pour adultes. (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010). La méta-analyse la plus récente publiée en 2017 et déjà évoquée (Calado, Alexandre, et Griffiths 2017), rapporte que l'évaluation du problème du jeu pathologique chez les adolescents est faite à partir d'instruments différents : South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA) (Ken C. Winters, Stinchfield, et Fulkerson 1993a), Diagnostic and Statistical Manual-IV adapté format for Juveniles (DSM-IVJ) (Fisher 1992a), Indice canadien du jeu problématique (ICJE) (Ferris et Wynne 2001), Gamblers Anonymous Twenty Questions (GA20) (Gamblers Anonymous 1984), Lie / Bet Scale (Johnson, Hamer, et Nora 1998) et Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI) (Tremblay et al. 2010) Ces articles indiquent que 0,2 % à 12,3 % des jeunes répondent aux critères de jeu problématique, malgré les différences entre les instruments</p>	<p>problematicno kockanje su SOGS-RA i DSM-IV-MR-J, koji su izvedeni iz instrumenata razvijenih za odrasle. Smatraju se najboljim alatima za procjenu problematichnog kockanja među adolescentima, ali većina radova koristi pune ili skraćene verzije instrumenata razvijenih za odrasle (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason i dr. 2010). Najnovija i prethodno spomenuta metaanaliza, objavljena 2017. godine (Calado, Alexandre i Griffiths 2017), izvještava da se procjena problema patološkog kockanja među adolescentima provodi korištenjem različitih instrumenata, uključujući: South Oaks skale kockanja mladih(SOGS-RA) (Ken C. Winters, Stinchfield i Fulkerson 1993a), Dijagnostički i statistički priručnik za mentalne poremećaje, četvrto izdanje, višestruki odgovori - za adolescente (DSM-IV-J) (Fisher 1992a), Kanadski upitnik kockanja adolescenata (CPGI) (Ferris i Wynne 2001), 20 pitanja o ovisnosti o kockanju (GA20) (Anonimni kockari 1984), Skalu laži/oklade (Johnson, Hamer i Nora 1998) i Kanadski upitnik kockanja adolescenata (CAGI) (Tremblay et al. 2010). Ovi članci pokazuju da od 0,2% do 12,3% mladih ispunjava kriterije za problematično kockanje, unatoč razlikama u instrumentima procjene, pragovima i vremenskim okvirima. Studije provedene nakon 2000-tih pokazuju da se stope</p>
--	--

<p>d'évaluation, les seuils et les délais. Les études réalisées après 2000, indiquent que les taux de prévalence du jeu problématique au cours de la dernière année à travers le monde s'échelonnent entre 0,2 % et 5,6 %. Au-delà de cette variabilité peu instructive (une petite minorité d'adolescents ont des problèmes liés au jeu), ils indiquent que plusieurs caractéristiques démographiques sont associées au jeu problématique des adolescents et qu'ils présentent des taux de prévalence du jeu problématique plus élevés que les adultes. En effet, un certain nombre de méta-analyses ou d'études robustes ont conclu que les jeunes (principalement nordAméricains) constituent, en tant que groupe, une population à haut risque de problèmes de jeu, risque plus élevé que pour la population adulte (Shaffer et Hall 1996) (Jacobs 2000) (Hardoon et Derevensky 2002a) (Huang et Boyer 2007) ; (Gupta et Derevensky 1998c ; Jacobs, s. d.; Shaffer et al. 1994). Bien qu'il y ait une certaine controverse dans la littérature au sujet de cette conclusion, des recherches empiriques viennent amplement à l'appui de cette constatation, compte tenu de la définition du jeu pathologique et des instruments de dépistage utilisés pour leur évaluation (Derevensky et al. 2003). Une observation sur un échantillon représentatif de 3 200 jeunes norvégiens de 12-18 ans donne une estimation de jeu</p>	<p>prevalencije problematičnog kockanja u posljednjih godinu dana diljem svijeta kreću između 0,2% i 5,6%. Osim ove neinformativne statističke varijacije, malo adolescenata ima problema s igrama na sreću), istraživanja sugeriraju da su određene demografske karakteristike povezane s problematičnim kockanjem među adolescentima. Pored toga, adolescenti imaju veće stope prevalencije problematičnog kockanja u usporedbi s odraslima. Brojne metaanalize i značajne studije pokazale su da mladi ljudi, posebno iz Sjeverne Amerike, čine skupinu s visokim rizikom od problema s igrama na sreću, odnosno imaju veći rizik u usporedbi s odraslom populacijom (Shaffer i Hall 1996) (Jacobs 2000) (Hardoon i Derevensky 2002a) (Huang i Boyer 2007); (Gupta i Derevensky 1998c; Jacobs, n.d.; Shaffer et al. 1994). Iako postoje određene kontroverze u literaturi oko ovog zaključka, empirijska istraživanja uvelike podupiru ovaj nalaz, uzimajući u obzir definiciju patološkog kockanja i instrumente za procjenu koji su korišteni (Derevensky et al. 2003). Opažanje reprezentativnog uzorka na 3200 mladih Norvežana u dobi od 12 do 18 godina procjenjuje patološko kockanje (DSM-IV-MR-J) od 1,8% te ozbiljnog rizičnog kockanja od 3,5%, što je značajno više od stopa zabilježenih u ekvivalentnim istraživanjima kod odrasle populacije</p>
--	--

<p>pathologique (DSM-IV-MR-J) de 1,8 % et de jeu à risque de 3,5 %, prévalences significativement supérieures à celles relevées par des enquêtes équivalentes en population adulte (Johansson et Götestam 2003a) La synthèse d'une revue de littérature qui a porté sur 11 études de prévalence réalisées dans les pays nordiques entre 1999 et 2009 (Kristiansen et Jensen 2011) et une enquête scolaire réalisée en 2009 en Grande-Bretagne sur un large échantillon représentatif de 9 000 jeunes scolarisés de 11 à 15 ans aboutissent aussi aux mêmes conclusions. La prévalence de jeu pathologique (DSM-IV-MR-J) parmi ces jeunes est estimée à 1,9 %, soit deux à trois fois celle mesurée dans des enquêtes équivalentes auprès d'adultes, à la même époque (Forrest et McHale 2012).</p>	<p>(Johansson i Götestam 2003a). Sinteza pregleda literature koji je obuhvatio 11 studija prevalencije provedenih u skandinavskim zemljama između 1999. i 2009. godine (Kristiansen i Jensen 2011), kao i školsko istraživanje provedeno 2009. godine u Velikoj Britaniji na velikom reprezentativnom uzorku od 9000 mladih ljudi u dobi od 11 do 15 godina, također dolazi do istih zaključaka. Stopa prevalencije patološkog kockanja (prema DSM-IV-MR-J) među tim mladim ljudima procijenjena je na 1,9%, što je dva do tri puta više u usporedbi s rezultatima sličnih anketa provedenih među odraslima u isto vrijeme (Forrest i McHale 2012).</p>
<p>2.4 Facteurs pris en compte dans la recherche sur les jeux problématiques</p>	<p>2.4 Čimbenici koji se uzimaju u obzir u istraživanju problematičnog kockanja</p>
<p>D'après les données disponibles, il semble que de nombreux facteurs sociodémographiques, psychologiques individuels, de comorbidité (santé mentale et addictions), de comportements sociaux et de contextes</p>	<p>Na temelju dostupnih podataka, čini se da različiti sociodemografski, individualno-psihološki faktori, komorbiditeti (mentalno zdravlje i ovisnosti), čimbenici socijalnog ponašanja te okolišni kontekst međusobno</p>

<p>environnementaux interagissent dans l'étiologie du jeu et du comportement de jeu problématique. Une multitude de problèmes auto-déclarés rapportés par les joueurs problématiques ont été identifiés. Parmi les facteurs de risque de jeu problématique, figurent les soucis scolaires, le faible soutien familial et social perçu (par les pairs), les problèmes cognitifs, les problèmes émotionnels, les usages problématiques de consommation d'alcool et d'autres drogues, les problèmes de conduite, les problèmes familiaux, la participation des parents au jeu et aux usages de substances, le TDAH (trouble de déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité) et les symptômes liés au TDAH, en particulier l'inattention. L'ampleur des problèmes et de la psychopathologie, signalés par les joueurs pathologiques probables et les joueurs à risque, démontre que ces personnes éprouvent de multiples difficultés et utilisent probablement leur jeu comme stratégie d'adaptation inefficace pour échapper à leurs problèmes. Les résultats ont aussi permis d'identifier un ensemble de variables prédictives qui peuvent conduire à des problèmes de jeu. Il s'agit notamment du fait d'avoir des problèmes familiaux, des problèmes de conduite, d'être dépendant à la drogue ou à l'alcool, et d'être un garçon. (Hardoon et Derevensky 2002b) Parmi les</p>	<p>djeluju u etiologiji igara na sreću i problematičnog kockarskog ponašanja. Identificirano je mnoštvo problema koje su izjavili sami problem kockari. Čimbenici rizika problematičnog kockanja uključuju obrazovne probleme, slabu percipiranu obiteljsku i vršnjačku podršku, kognitivne i emocionalne probleme, ovisnost o alkoholu i drugim drogama, probleme u ponašanju, obiteljske probleme, sudjelovanje roditelja u igrama na sreću i konzumaciji droga, ADHD (poremećaj pažnje s hiperaktivnošću) te simptome povezane s ADHD-om, osobito nepažnju. Opseg problema i psihopatologije koje su prijavili vjerojatni patološki kockari i ozbiljni društveni kockari ukazuje na to da ti pojedinci doživljavaju brojne poteškoće i vjerojatno koriste igre na sreću kao neučinkovitu strategiju suočavanja kako bi pobjegli od svojih problema. Rezultati su također omogućili identificiranje niza prediktivnih varijabli koje mogu dovesti do problema s igrama na sreću. To uključuje obiteljske probleme, probleme s ponašanjem, ovisnost o drogama ili alkoholu, te pretežno muški spol (Hardoon i Derevensky 2002b). Među čimbenicima povezanim s rizikom od problematičnog kockanja često se ističu: demografske varijable (gdje su dječaci češće pogođeni od djevojčica), osobnost i</p>
---	---

<p>facteurs individuels associés au risque de jeu problématique, les variables démographiques (les garçons sont plus concernés que les filles), les facteurs de personnalité et émotionnels, les comportements, les compétences sociales et intellectuelles et les croyances et attitudes sont souvent cités.</p>	<p>emocionalni faktori, ponašanja, društvene i intelektualne vještine, te uvjerenja i stavovi.</p>
<p>a. Les facteurs démographiques</p> <p>Le jeu demeure plus populaire chez les garçons que chez les filles et plus d'adolescents masculins que de filles présentent de graves problèmes de jeu, (Volberg, Gupta, Griffiths, Olason, et al. 2010 ; Welte et al. 2009 ; Dickson, Derevensky, et Gupta 2008; Hardoon, Gupta, et Derevensky 2004 ; Stinchfield 2000)</p>	<p>a. Demografski faktori</p> <p>Igre na sreću su i dalje popularnije među dječacima nego među djevojčicama, pri čemu je veći postotak dječaka u adolescentnoj dobi koji ima ozbiljne probleme s igrama na sreću u usporedbi s djevojčicama (Volberg, Gupta, Griffiths, Olason i sur. 2010; Welte i sur. 2009; Dickson, Derevensky i Gupta 2008; Hardoon, Gupta , i Derevensky 2004;).</p>
<p>b. Les facteurs de personnalité et émotionnels</p> <p>Les adolescents qui sont des joueurs pathologiques ont un plus grand besoin de recherche de sensations, sont plus agités et excités pendant le jeu (Gupta et Derevensky</p>	<p>b. Osobnost i emocionalni čimbenici</p> <p>Adolescenti koji su patološki kockari često imaju izraženu potrebu za traženjem uzbuđenja, nemirniji su i ushićeniji tijekom</p>

<p>1998b) et ils ont souvent de mauvaises compétences générales en matière d'adaptation. Un nombre croissant de recherches suggèrent que les jeunes atteints de troubles graves s'engagent dans leur jeu comme un recours pour faire face aux adversités de la vie. Ils s'aventurent dans des stratégies d'adaptation inadaptées afin d'avoir une aide pour échapper aux problèmes passés et actuels, y compris les problèmes scolaires, mentaux et physiques quotidiens ou sociaux, ainsi que les événements traumatiques majeurs de leur vie. (Bergevin et al. 2006) La synthèse des études en ce domaine indique aussi que les adolescents qui sont des joueurs pathologiques probables sont ceux qui ont un nombre plus important de troubles (Dickson, Derevensky, et Gupta 2008) ; (Gupta, Derevensky, et Ellenbogen 2006). Sont signalés des niveaux élevés d'excitabilité, d'extraversion et d'anxiété (Gupta et Derevensky 1998b ; Ste-Marie, Gupta, et Derevensky 2006 ; Dickson, Derevensky et Gupta 2008), des mesures plus basses de conformité aux règles et d'autorégulation (Gupta, Derevensky, et Ellenbogen 2006) ; d'autodiscipline (Gupta et Derevensky 1997 ; 1998c ; Vitaro et al. 1998 ; Hardoon, Derevensky, et Gupta 2003 ; Gupta, Derevensky, et Ellenbogen 2006 ; Ellenbogen, Derevensky, et Gupta 2007a ; Ste-Marie, Gupta, et Derevensky 2006) ; de faibles</p>	<p>kockanja (Gupta i Derevensky 1998b), te obično posjeduju loše opće vještine prilagodbe. Sve veći broj istraživanja sugerira da mladi ljudi s ozbiljnim poremećajima pribjegavaju igrama na sreću kao načinu suočavanja sa životnim nedaćama. Oni se odlučuju za neprilagođene strategije suočavanja kako bi pobjegli od prošlih i sadašnjih problema, uključujući akademske, mentalne i fizičke poteškoće, kao i velike traumatske događaje u svojim životima (Bergevin i dr. 2006). Sinteza istraživanja u ovom području također ukazuje da su adolescenti koji su vjerojatni patološki kockari oni koji imaju veći broj poremećaja (Dickson, Derevensky i Gupta 2008); (Gupta, Derevensky i Ellenbogen 2006). Navedene su više razine ekscitabilnosti, ekstraverzije i anksioznosti (Gupta i Derevensky 1998b; Ste-Marie, Gupta i Derevensky 2006; Dickson, Derevensky i Gupta 2008), niže mjere poštivanja pravila i samoregulacije (Gupta, Derevensky, i Ellenbogen 2006); samodiscipline (Gupta i Derevensky 1997; 1998c; Vitaro et al. 1998; Hardoon, Derevensky i Gupta 2003; Gupta, Derevensky i Ellenbogen 2006; Ellenbogen, Derevensky i Gupta 2007a; Ste-Marie, Gupta i Derevensky 2006.); loše vještine suočavanja (Bergevin et al. 2006); viši rezultati dezinhibicije, sklonosti dosadi, impulzivnosti (Shead, Derevensky i</p>
---	--

<p>habiletés d'adaptation (Bergevin et al. 2006) ; des scores plus élevés de désinhibition, de susceptibilité à l'ennui, d'impulsivité (Shead, Derevensky, et Gupta 2010; Nower, Derevensky, et Gupta 2004; Gupta et Derevensky 1997; Vitaro et al. 1998), soit des caractéristiques associées à la probabilité de développer des habitudes problématiques de JAH. Les joueurs problématiques ont aussi une faible estime de soi (Gupta et Derevensky 1998b ; Gupta, Derevensky et Marget 2004 ; Derevensky et Gupta 2001a) et de valeur de soi (Gupta et Derevensky 1998b ; 1998c). Ils se sont également révélés plus auto-blâmants, plus enclins à la culpabilité, anxieux et moins stables émotionnellement. Ils ont de plus grands facteurs de risque (Gupta et Derevensky, 2000), une plus grande fréquence de troubles hyperactifs déficitaires de l'attention et des problèmes liés à la conduite, (Derevensky et al. 2007 ; Hardoon, Gupta et Derevensky 2004). Ils présentent de multiples problèmes de santé mentale, y compris la symptomatologie dépressive, (Gupta et Derevensky 1998c ; Gupta, Derevensky et Ellenbogen 2006) et ils sont plus à risque d'idées suicidaires et de tentatives de suicide (Gupta et Derevensky 1998c ; Ladouceur, Boisvert et Dumont 1994)</p>	<p>Gupta 2010; Nower, Derevensky i Gupta 2004; Gupta i Derevensky 1997; Vitaro i sur. 1998) odnosno karakteristika povezanih s vjerojatnošću razvoja ovisničkih navika igara na sreću . Problem kockari također imaju nisko samopoštovanje (Gupta i Derevensky 1998b; Gupta, Derevensky i Marget 2004; Derevensky i Gupta 2001a) i nisko samovrednovanje (Gupta i Derevensky 1998b; 1998c). Utvrđeno je da su ti pojedinci samokritičniji, skloniji osjećaju krivnje, tjeskobniji i manje emocionalno stabilni. Također, imaju veće faktore rizika (Gupta i Derevensky, 2000) te veću učestalost hiperaktivnog poremećaja pažnje i problema povezanih s ponašanjem (Derevensky i sur. 2007; Hardoon, Gupta i Derevensky 2004). Oni imaju više problema s mentalnim zdravljem, uključujući depresiju (Gupta i Derevensky 1998c; Gupta, Derevensky i Ellenbogen 2006) i izloženi su većem riziku od suicidalnih ideja i pokušaja samoubojstva (Gupta i Derevensky 1998c; Ladouceur, Boisvert i Dumont 1994).</p>
---	--

<p>c. Les croyances et attitudes des jeunes</p> <p>Les adolescents sont convaincus que des quantités considérables de chance et de compétence sont nécessaires pour être un joueur prospère. Ainsi, bien qu'ils soient conscients que le jeu est avant tout axé sur la chance, ils sont persuadés qu'ils peuvent utiliser des compétences significatives tout en jouant, développant ainsi une illusion de contrôle. Le jeu est considéré de façon positive, c'est-à-dire comme une activité attrayante et bénigne, un comportement socialement acceptable et un passe-temps, moins nocif que l'alcool, les drogues ou les cigarettes (Derevensky et Gupta 2001a). Très peu de jeunes craignent d'être pris en faute par leurs parents lors de leurs jeux d'argent (Derevensky et Gupta 2000; Mark Griffiths et Wood 2000). Comme en population adulte, les enfants et les adolescents ont souvent une attitude positive à l'égard du jeu (Dickson, Derevensky, et Gupta 2002). L'ensemble des conséquences liées aux activités de jeu ne sont pas comprises par les adolescents, tels que les risques ou les cotes associés au jeu (Wood et Griffiths 2002). Cependant bon nombre d'entre eux sont conscients des possibles problèmes associés au jeu excessif. De plus, la plupart des adolescents joueurs pathologiques</p>	<p>c. Vjerovanja i stavovi mladih</p> <p>Adolescenti vjeruju da je za uspješnog igrača na sreću potrebna velika količina vještine i sreće. Dakle, iako su svjesni da su igre na sreću prvenstveno stvar sreće, uvjereni su da prilikom igranja igara na sreću mogu koristiti značajne vještine, razvijajući tako iluziju kontrole. Na igre na sreću se gleda pozitivno, odnosno kao na privlačnu i benignu aktivnost, društveno prihvatljivo ponašanje i razonodu, manje štetnu od alkohola, droga ili cigareta (Derevensky i Gupta 2001a). Vrlo malo mladih ljudi se boji da će ih roditelji uhvatiti kada kockaju (Derevensky i Gupta 2000; Mark Griffiths i Wood 2000). Kao i kod odrasle populacije, djeca i adolescenti često imaju pozitivan stav prema igrama na sreću (Dickson, Derevensky i Gupta 2002). Adolescenti ne razumiju sve posljedice igara na sreću, kao što su rizici ili koeficijenti povezani s igrama na sreću (Wood i Griffiths 2002). Međutim, mnogi od njih su svjesni mogućih problema povezanih s pretjeranim igranjem igara na sreću. Osim toga, većina adolescenata, patoloških kockara, ne doživljavaju se kao da imaju probleme s igrama na sreću; oni vide rizike povezane s nestrukturiranom igrom igara na sreću kao</p>
--	--

<p>ne se perçoivent pas comme ayant un problème de jeu, ils considèrent les risques associés au jeu désordonné comme des conséquences à long terme et non comme une préoccupation immédiate. (Hardoon, Derevensky et Gupta 2003), C'est l'une des principales raisons pour laquelle peu de jeunes sont en demande d'aide.</p>	<p>dugoročne posljedice, a ne kao trenutnu brigu. (Hardoon, Derevensky i Gupta 2003.). Ovo je jedan od glavnih razloga zašto vrlo malo mladih ljudi traži pomoć.</p>
<p>d. Les comportements de jeu</p>	<p>d. Ponašanje prilikom igranja igara na sreću</p>
<p>Les adolescents passent souvent rapidement de la position de joueur social / occasionnel / récréatif à celle de joueur problématique / désordonné (Volberg, Gupta, Griffiths, Olason, et al. 2010 ; Gupta et Derevensky 1998b). De nombreux jeunes joueurs problématiques déclarent avoir eu des expériences de jeu très précoces et/ou un gros gain précoce (Gupta et Derevensky 1997; Wynne Resources Ltd, s. d.; Shead, Derevensky, et Gupta 2010), c'est-à-dire avoir commencé à jouer aux jeux d'argent à environ 10-11 ans, comparativement à leurs pairs qui déclarent jouer occasionnellement avec peu de problèmes (Volberg, Gupta, Griffiths, Olason, et al. 2010 ; Gupta et Derevensky 1997 ; 1998c) (Vachon et al. 2004). Les adolescents joueurs problématiques déclarent courir</p>	<p>Adolescenti često brzo prelaze iz faze društvenog, povremenog ili rekreativnog igrača u fazu problematičnog/ nestrukturiranog igrača (Volberg, Gupta, Griffiths, Olason i dr. 2010; Gupta i Derevensky 1998b). Mnogi adolescentni, problem kockari, izjavljuju da su stekli iskustva u igrama na sreću vrlo rano i/ili doživjeli velike rane dobitke (Gupta i Derevensky 1997; Wynne Resources Ltd, n. d.; Shead, Derevensky i Gupta 2010), odnosno da su počeli kockati oko 10-11 godine, za razliku od svojih vršnjaka koji izjavljuju da povremeno igraju igre na sreću s malo problema (Volberg, Gupta, Griffiths, Olason i sur. 2010; Gupta i Derevensky 1997; 1998c) (Vachon i sur. 2004). Adolescenti, problem kockari, često navode da neprekidno jure za svojim gubicima (npr.</p>

<p>constamment après leurs pertes (p. ex., rejouer pour récupérer l'argent perdu) et ont des perceptions erronées pendant leur jeu d'argent (p. ex., ils estiment qu'ils peuvent prédire l'issue d'un match) (Derevensky et Gupta 2000). Les garçons parient sur des activités plus diversifiées, avec des montants plus élevés, jouent plus tôt, jouent plus fréquemment, y consacrent plus de temps. Ils éprouvent plus de problèmes liés au jeu que les filles, (Derevensky, Gupta, et Della Cioppa 1996) à savoir des comportements compatibles avec les troubles du jeu chez les adolescents, comme ceux générés par les jeux d'argent en ligne (Brezing, Derevensky, et Potenza 2010 ; Olason, Sigurdardottir, et Smari 2006), où la fréquence de l'activité de jeu est élevée et le fait de s'adonner à de multiples types de jeu sont des facteurs de risque d'émergence du jeu problématique. (Barnes et al. 1999)</p>	<p>ponavljaju igru kako bi povratili izgubljeni novac) i imaju pogrešne percepcije tijekom kockanja (npr. vjeruju da mogu predvidjeti ishod utakmice) (Derevensky i Gupta 2000). Dječaci se klade na raznovrsnije aktivnosti, ulažu veće iznose, počinju igrati igre na sreću u ranijoj dobi, češće igraju igre na sreću i posvećuju tome više vremena. Oni imaju više problema povezanih s igrama na sreću u usporedbi s djevojčicama (Derevensky, Gupta i Della Cioppa 1996). Naime, ponašanja koja su povezana s poremećajem kockanja kod adolescenata, kao što su ona uzrokovana online kockanjem, (Brezing, Derevensky i Potenza 2010; Olason, Sigurdardottir i Smari 2006), gdje je učestalost igara na sreću visoka, te sklonost raznim vrstama igara na sreću, predstavljaju čimbenike rizika za razvoj problematičnog kockanja (Barnes i dr. 1999).</p>
---	--

e. Les autres comportements problématiques

e. Ostala problematična ponašanja

Les adolescents probables joueurs pathologiques ont souvent des antécédents de délinquance (Ladouceur, Boisvert, et Dumont

Adolescenti s vjerojatnim patološkim problemom kockanja često imaju delikventnu prošlost (Ladouceur, Boisvert i Dumont 1994;

<p>1994; Stinchfield 2000; Ken C. Winters, Stinchfield, et Fulkerson 1993b) et ont également plus de difficultés à l'école, y compris une augmentation de l'absentéisme et des mauvaises notes, qui sont souvent associés à des problèmes de jeu accrus (Hardoon, Gupta, et Derevensky 2004 ; Gupta et Derevensky 1998b ; Dickson, Derevensky, et Gupta 2008). Les jeunes joueurs sont souvent préoccupés par leur jeu, mentent à leur famille et à leurs amis, essaient d'obtenir de l'argent pour jouer (Gupta et Derevensky 2000; 2000) et ils ont des habitudes problématiques de consommation de substances psychoactives (SPA) (Hardoon, Gupta et Derevensky 2004).</p>	<p>Stinchfield 2000; Ken C. Winters, Stinchfield i Fulkerson 1993b) i suočavaju se s većim poteškoćama u školi, uključujući povećan broj izostanaka te lošije ocjene, što je često povezano s intenzivnijim problemima igara na sreću (Hardoon, Gupta i Derevensky 2004; Gupta i Derevensky 1998b; Dickson, Derevensky i Gupta 2008). Igrači adolescenti često su zaokupljeni igrama na sreću, lažu obitelji i prijateljima, nastoje pribaviti novac za igranje (Gupta i Derevensky 2000; 2000) te imaju ovisničke navike u vezi s korištenjem psihoaktivnih supstanci (SPA) (Hardoon, Gupta i Derevensky 2004).</p>
<p>f. L'accessibilité et disponibilité des JAH</p> <p>Les facteurs environnementaux sont aussi déterminants dans les jeux problématiques : l'accessibilité géographique et la disponibilité des jeux, la zone résidentielle, les caractéristiques familiales et culturelles et les soutiens sociaux sont souvent cités. Une plus grande accessibilité serait liée à une augmentation correspondante du jeu, à une augmentation de l'argent consacré au jeu et à</p>	<p>f. Pristupačnost i raspoloživost igara na sreću</p> <p>Društveni faktori također igraju ključnu ulogu u problematičnom kockanju, a među njima se često navode: geografska dostupnost i pristup igrama na sreću, područje stanovanja, obiteljske i kulturne karakteristike te društvena podrška. Veća dostupnost igara na sreću obično je povezana s porastom učestalosti igranja igara na sreću, većim iznosima novca potrošenog na igranje i povećanjem broja problem kockara (Jacobs 2000).</p>

<p>une augmentation du nombre de joueurs problématiques (Jacobs 2000)</p> <p>g. Les relations sociales : les facteurs familiaux et le rôle des pair</p> <p>Les premières expériences de jeu proviennent souvent de membres de la famille, à la maison et les frères et sœurs semblent avoir une influence prédominante à l'initiation (Gupta et Derevensky 1997). Certains adolescents ayant des problèmes de jeu déclarent souvent avoir des parents qui jouent excessivement, qui consomment des substances de manière excessive et/ou ont été impliqués dans des activités illégales, (Hardoon, Gupta et Derevensky 2004 ; Fisher 1992b ; Gupta et Derevensky 1998b) (Fisher 1993). Une forte proportion de jeunes ayant des problèmes de jeu déclare avoir un problème d'apprentissage ainsi qu'un faible lien familial et la perception d'un faible soutien social (Hardoon, Derevensky et Gupta 2002). Comme l'indiquent certains auteurs, les relations sociales sont cruciales dans le développement et la signification donnée à l'expérience des JAH. Sur le plan relationnel, la première</p>	<p>g. Društveni odnosi: obiteljski faktori i uloga vršnjaka</p> <p>Početna iskustva s igrama na sreću često potječu od članova obitelji, iz obiteljskog doma, pri čemu se čini da braća i sestre imaju najveći utjecaj na inicijaciju (Gupta et Derevensky 1997). Neki adolescenti koji imaju problema s igrama na sreću često izjavljuju kako imaju roditelje koji pretjerano igraju igre na sreću, pretjerano koriste supstance i/ili su bili uključeni u ilegalne aktivnosti (Hardoon, Gupta i Derevensky 2004; Fisher 1992b; Gupta i Derevensky 1998b (Fisher 1993). Visok postotak mladih s problemima igranja igara na sreću izvještava o poteškoćama s učenjem, slaboj emocionalnoj podršci te niskoj percepciji socijalne podrške (Hardoon, Derevensky i Gupta 2002). Prema nekim autorima, društveni odnosi igraju ključnu ulogu u razvoju i razumijevanju značaja koji se pridaje iskustvu igara na sreću. Što se tiče stvaranja odnosa, početno iskustvo igranja igara na sreću za neke predstavlja priliku da se istaknu, naglase svoje vještine i zablistaju, što</p>
--	--

<p>expérience de jeu est pour certains, l'occasion de se distinguer, de se démarquer, de s'illustrer par ses compétences et est une bonne stratégie pour se faire accepter par le groupe de pairs. Ce caractère social du jeu chez les adolescents concorde avec les résultats trouvés sur le fait de gagner le respect et l'estime de ses pairs, de s'intégrer à un groupe, d'accéder à un statut social particulier et l'appartenance à une communauté qui sont autant de bénéfices associés aux JAH. (Kristiansen et Jensen 2014 ; Reith et Dobbie 2011) (Kristiansen, Trabjerg et Reith 2015) Les habitudes de jeu se modifient en fonction de l'évolution des intérêts et de l'accessibilité. C'est avec le groupe de pairs joueurs que la pratique devient de plus en plus soutenue (Gupta et Derevensky 1997), groupe de pairs qui peut aussi avoir des problèmes avec leurs consommations de substances psychoactives (Dickson, Derevensky, et Gupta 2008 ; Langhinrichsen-Rohling et al. 2004). Pour les adolescents qui ont de graves problèmes de jeu, des amitiés et des relations durables de qualité sont souvent perdues et remplacées par des associés de jeu (Gupta et Derevensky 1999).</p> <p>h. Les facteurs culturels, ethniques et raciales</p>	<p>je bonne stratégie pour stjecanje prihvaćanja od strane vršnjačke grupe. Među adolescentima, ovaj društveni aspekt igara na sreću korelira s rezultatima koji uključuju stjecanje poštovanja i uvažavanja od strane vršnjaka, integraciju u grupu, dostizanje određenog društvenog statusa i pripadnosti zajednici, čime se povećava privlačnost igara na sreću (Kristiansen i Jensen 2014; Reith i Dobbie 2011) (Kristiansen, Trabjerg i Reith 2015). Navike igranja igara na sreću mijenjaju se ovisno o dostupnosti i razvojem interesa. S vršnjacima ta praksa postaje sve intenzivnija (Gupta i Derevensky 1997), a te vršnjačke grupe također mogu imati problema s konzumacijom psihoaktivnih tvari (Dickson, Derevensky i Gupta 2008; Langhinrichsen-Rohling i dr. 2004). Adolescenti koji imaju ozbiljne probleme s igrama na sreću često gube trajna i kvalitetna prijateljstva te ih zamjenjuju društvom igrača u igrama na sreću (Gupta i Derevensky 1999).</p> <p>h. Kulturni, etnički i rasni faktori</p>
---	--

<p>Les différences culturelles, ethniques et raciales peuvent avoir une incidence sur la gravité perçue du problème (Ellenbogen, Derevensky et Gupta 2007a)</p>	<p>Kulturne, etničke i rasne razlike mogu utjecati na percipiranu ozbiljnost problema (Ellenbogen, Derevensky i Gupta 2007a).</p>
<p>2.5 Type de jeux pratiqués et jeu problématique</p>	<p>2.5 Prakticiranje određene vrste igara na sreću i problematično kockanje</p>
<p>Un nombre important de recherches nationales et internationales révèlent que certains jeux terrestres (p. ex., les machines de jeu électroniques – EGM : Electronic Gaming Machines) sont plus fortement associés à des comportements de jeu problématique. En outre, des données scientifiquement probantes et préliminaires suggèrent que des habitudes spécifiques de jeu sont associées à l'apparition rapide de problèmes. Ces résultats ont conduit les chercheurs à spéculer sur les propriétés potentiellement addictives de certains types d'activités de jeu qui peuvent avoir un impact puissant sur le développement du jeu problématique. Les caractéristiques structurelles proposées pour développer et maintenir un comportement de jeu régulier ou excessif comprennent des fréquences d'événements rapides (c.-à-d. des occasions de jouer limitées uniquement par la rapidité avec laquelle une personne peut jouer), des</p>	<p>Značajna nacionalna i međunarodna istraživanja otkrivaju da je određeno fizičko igranje igara na sreću, poput igranja na automatima (EGM: Electronic Gaming Machines), znatno jače povezano s problematičnim kockanjem. Osim toga, preliminarni znanstveni dokazi upućuju na to da su određene navike igranja igara na sreću povezane s brzim razvojem problema. Ova otkrića navela su istraživače na razmišljanje o mogućim ovisničkim svojstvima određenih vrsta igara na sreću koje bi mogle značajno utjecati na razvoj problematičnog kockanja. Strukturne karakteristike koje se povezuju s razvojem i održavanjem redovitog ili pretjeranog igranja igara na sreću uključuju: brzu učestalost događaja (tj. prilike za igru ograničene su brzinom kojom osoba može igrati), kratke intervale isplata (tj. malo vremena između početne oklade i isplate dobitka), uključenost igrača i percipirane</p>

<p>intervalles de paiement courts (c.-à-d. un court laps de temps entre le pari initial et le paiement des gains), l'implication des joueurs et les caractéristiques de compétence perçues (c.-à-d. créer l'illusion d'un contrôle sur le résultat du jeu) et l'incorporation de gains quasi manqués (c'est-à dire, créer l'illusion d'être près de gagner un prix substantiel) (St-Pierre et al. 2014) Bien que les joueurs problématiques ne représentent pas un groupe homogène (Blaszczynski, Walker, et Sharpe 2001) et que la recherche n'ait pas encore établi quelles caractéristiques structurelles peuvent avoir une incidence sur le potentiel « addictif » de certains jeux par rapport à d'autres (Dowling, Smith et Thomas 2006), la relation entre des types spécifiques de jeu terrestre et un comportement de pari régulier ou problématique ne peut être écartée. La large revue de littérature évoquée précédemment qui a porté sur 44 études nationales de prévalence publiées entre 2000 et 2015 précise que les jeux les plus joués par les joueurs problématiques sont les machines à sous, les jeux de cartes et les paris sportifs. (Calado, Alexandre et Griffiths 2017)</p> <p>2.5.1 Les jeux de casino</p>	<p>karakteristike vještina (tj. stvaranje iluzije kontrole nad ishodom igre), te uključivanje pobjede za dlaku izgubljenih partija (tj. stvaranje dojma da je osvajanje značajne nagrade gotovo postignuto) (St-Pierre i dr. 2014). Iako problem kockari nisu homogena skupina (Blaszczynski, Walker i Sharpe 2001), a istraživanja još uvijek nisu utvrdila koje strukturne karakteristike utječu na "ovisnički" potencijal različitih igara na sreću (Dowling, Smith i Thomas 2006), ne može se isključiti povezanost između specifičnog fizičkog igranja igara na sreću i uobičajnog ili problematičnog klađenja. Prethodno spomenuti opsežan pregled literature, koji je obuhvatio 44 međunarodne studije o prevalenciji objavljene između 2000. i 2015., navodi da igre na sreću koje najčešće igraju problem kockari su: slot automati, kartaške igre i sportsko klađenje (Calado, Alexandre i Griffiths 2017).</p> <p>2.5.1 Casino igre</p>
--	--

En plus du jeu EGM (machines à jouer électronique), le jeu de casino pourrait contribuer au développement du jeu problématique, puisque cette forme particulière de jeu est censée intégrer le plus grand nombre de jeux de hasard structurels. Des données scientifiquement validées et solides sur l'association du jeu de casino et la pathologie de jeu sont fournies. S'appuyant sur des échantillons représentatifs de jeunes américains (âgés de 14 à 21 ans) et d'adultes (âgés de 18 ans et plus), des auteurs ont constaté que lorsque toutes les activités de jeu sont considérées simultanément, le jeu de casino a le deuxième plus grand impact sur la pathologie individuelle du jeu. De plus, en utilisant une méthodologie d'analyse des données plus sensible, ils ont observé que les paris sur les casinos contribuent le plus aux problèmes de jeu des joueurs adultes. (Welte et al. 2009) Bien que les résultats suggèrent que le jeu de casino soit fortement associé au jeu désordonné, la méthodologie utilisée ne permet pas de tirer des conclusions définitives quant à savoir si un jeu ou une activité de casino particulière présente un plus grand risque pour les individus joueurs problématiques, ou si ce sont les multiples possibilités de jouer offertes par les casinos qui créent un plus grand risque. En fait, de

Uz automate (igre na automatima), casino igre također mogu potaknuti razvoj problematičnog kockanja, budući da se smatra da uključuju najveći broj strukturnih igara na sreću. Predstavljeni su znanstveno potvrđeni i pouzdani podaci koji povezuju casino igre s razvojem patološkog kockanja. Oslanjajući se na reprezentativne uzorke američkih adolescenata (u dobi od 14 do 21 godine) i odraslih osoba (u dobi od 18 godina i više), kada se sve aktivnosti igara na sreću razmatraju istovremeno, autori su otkrili da igre na sreću u casinu imaju drugi najveći utjecaj na individualnu patološku ovisnost o kockanju. Uz to, korištenjem osjetljive metodološke analize podataka, uočeno je da klađenje u casinu najviše pridonosi probleme igranja igara na sreću kod odraslih kockara (Welte i dr. 2009). Iako rezultati pokazuju da je igranje igara u casinu snažno povezano s nestrukturiranim igranjem igara na sreću, korištena metodologija ne omogućuje donošenje konačnih zaključaka o tome da li određene igre na sreću ili aktivnosti u casinu predstavljaju veći rizik za problematične kockare, ili je veći rizik posljedica različitih mogućnosti igranja igara na sreću koje nude casina. Uistinu, postoje brojni dokazi koji sugeriraju da se veliki broj problematičnih kockara upušta u različite vrste igara na sreću

nombreuses données laissent supposer que les joueurs à problèmes sont plus nombreux à s'engager dans un plus grand nombre de types de jeu différents que les joueurs non problématiques. (Welte et al. 2009) Parmi les jeux de casinos, les machines à sous sont ceux qui sont plus joués par les joueurs problématiques. Ces activités de jeu qui ont des fréquences d'événements de jeu élevées et qui ont un court intervalle entre la mise, le paiement et la possibilité de rejouer sont considérés comme les plus problématiques (Calado, Alexandre et Griffiths 2017). Le poker est aussi un jeu à fort potentiel problématique : les jeunes joueurs issus d'un échantillon de 2 000 jeunes scolarisés dans l'État de Victoria en Australie ont un niveau de risque de jeu problématique trois fois supérieur à celui des autres joueurs ne pratiquant pas le poker. (Kale et al. 2011) Dans la littérature psychologique et sociologique, il est supposé que le jeu électronique est une forme de jeu « hautement addictif » et qu'il contribue au développement du jeu problématique plus que d'autres activités de jeu (Dowling, Smith et Thomas, 2006). La participation au jeu VLT (Vidéo lottery terminals) aurait une plus grande association unique au comportement problématique de jeu, mais ces résultats comportent des limites liées aux échantillons. (Doiron et Dowling, 2007)

u većoj mjeri nego neproblematični kockari (Welte i dr. 2009). Među igrama na sreću u casinu, problem kockari najviše igraju slot automate. Aktivnosti igranja igara na sreću koje imaju visoku učestalost događaja u igri te kratak interval između uplata, isplata i ponovnog igranja, smatraju se najproblematičnijima. (Calado, Alexandre i Griffiths 2017). Poker je također igra s velikim problematičnim potencijalom: pokeraši iz uzorka od 2000 ispitanih adolescenata koji pohađaju školu u državi Victoria u Australiji imaju tri puta veću razinu rizika od problematičnog kockanja od ostalih igrača koji ne igraju poker (Kale i dr. 2011). U psihološkoj i sociološkoj literaturi pretpostavlja se da su elektroničke igre "jako zarazan" oblik igranja i da pridonose razvoju problematičnog kockanja, više od ostalih aktivnosti igranja igara na sreću (Dowling, Smith i Thomas, 2006). Čini se da je sudjelovanje u igrama na lutrijskim terminalima (Video Lottery Terminals) jače povezano s problematičnim kockanjem, no ovi rezultati su ograničeni veličinom uzorka (Doiron i Dowling, 2007).

<p>2.5.2 Les jeux de Loterie</p> <p>Les jeux de Loterie sont très accessibles aux jeunes mineurs malgré les interdictions légales. En outre, dans les jeux de loterie, une distinction a été trouvée entre la pratique de jeu et le comportement d'achat, chaque événement pouvant être déconnecté de l'autre. Ainsi, dans les activités de jeux de loterie de plus de 1 000 élèves ontariens représentatifs âgés de 10 à 19 ans, le jeu est antérieur à l'achat de billets. L'âge moyen aux premiers jeux de loterie est 10,5 ans, soit 10 ans pour les billets à gratter et 12 ans pour les billets de loterie sportive alors que l'âge moyen d'actes d'achat d'un billet de loterie est d'environ 13 ans pour les tirages, 12 ans pour les billets à gratter et 13 ans pour les billets sportifs. (Derevensky et Gupta, 2001b) Les facteurs associés à l'achat de billets de loterie, à l'accessibilité à ces jeux et au comportement de jeu de 1 100 jeunes scolarisés en Ontario au Canada, âgés de 10 à 18 ans, apportent l'information que la loterie est l'activité de jeu la plus populaire chez ces jeunes, selon différentes configuration (billets de loterie, cartes à gratter et billets de loterie sportive). Ces adolescents déclarent avoir commencé à jouer à la loterie à l'âge de 12 ans en moyenne, la participation au grattage étant</p>	<p>2.5.2 Lutrijske igre</p> <p>Lutrijske igre su mladim maloljetnicima lako dostupne unatoč zakonskim zabranama. Nadalje, u lutrijskoj je igri uočena razlika između prakse igranja i ponašanja pri kupnji listića, pri čemu se svaki od tih aspekata može promatrati zasebno. Stoga, u lutrijskim aktivnostima, igranje prethodi kupnji listića kod više od 1000 reprezentativnih učenika iz Ontarija u dobi od 10 do 19 godina. Prosječna dob za prve lutrijske korake je 10,5 godina, odnosno 10 godina za instant srećke i 12 godina za listiće sportskog klađenja, dok je prosječna dob za kupnju instant srećke približno 13 godina, 12 godina za listiće instant lutrije i 13 godina za listiće sportskog klađenja (Derevensky i Gupta, 2001b). Čimbenici povezani s kupnjom lutrijskog listića, s pristupačnošću tih igara te s ponašanjem tijekom kockanja kod 1100 adolescenata u Ontariju (Kanadi) u dobi od 10 do 18 godina, pružaju informacije da je lutrija najpopularnija aktivnost među ovim mladim ljudima, u različitim konfiguracijama (lutrijski listići, instant srećke te listići za sportsko klađenje). Adolescenti u prosjeku počinju igrati lutriju u dobi od 12 godina, a sudjelovanje u igrama s unaprijed određenim dobitcima jedna je od</p>
---	--

<p>l'une des activités de loterie les plus fréquemment signalés au plus jeune âge. La grande majorité d'entre eux déclarent connaître l'âge légal pour acheter des billets, mais beaucoup pensent qu'il ne devrait pas y avoir de conditions d'âge. Quel que soit leur âge, ils signalent peu ou pas de difficultés pour acheter des billets de loterie. De plus, un tiers d'entre eux déclarent se rendre au magasin spécifiquement pour acheter des billets de loterie, ce comportement augmentant avec l'âge. Ces résultats confirment l'accessibilité des jeunes mineurs aux jeux de loterie (Felsher, Derevensky et Gupta 2004a) Sur la base des critères du DSM-IV-MR-J, 2,8 % de l'échantillon total de cette étude sont classés comme joueurs pathologiques probables et 6,8 % comme joueurs à risque de développer des problèmes de jeu importants. Les joueurs problématiques jouent plus précocement à la loterie et leurs parents leur achètent plus fréquemment des billets de loterie, soit en cadeau d'anniversaires, soit pendant leurs vacances ou à d'autres occasions. Les joueurs pathologiques probables ont déclaré être les plus sensibles et les plus influencés par les publicités de loterie. Non seulement, ils ont plus conscience de ces publicités, mais ils ont également signalé qu'ils ont plus tendance à acheter un jeu en raison de ces publicités. Ils ont aussi signalé une préférence pour des</p>	<p>najčešće prijavljivanih lutrijskih aktivnosti u adolescenskoj dobi. Većina ljudi zna koja je zakonska dob za kupnju lutrijskih listića, ali mnogi smatraju da dobna granica ne bi trebala postojati. Bez obzira na dob, navode male ili nikakve poteškoće pri kupnji lutrijskih listića. Osim toga, trećina izjavljuje odlazak u poslovnice isključivo radi kupnje lutrijskih listića, pri čemu se to ponašanje povećava s godinama. Ti rezultati potvrđuju dostupnost lutrijskih igara maloljetnicima (Felsher, Derevensky i Gupta 2004a). Na temelju kriterija DSM-IV-MR-J, 2,8% ukupnog uzorka u ovoj studiji klasificirani su kao vjerojatni patološki kockari, a 6,8% kao igrači izloženi riziku od razvoja problem kockara. Problem kockari igraju lutriju od rane dobi, a roditelji im često kupuju lutrijske listiće, bilo kao rođendanski poklon, tijekom godišnjeg odmora ili tijekom drugih prilika. Izgledni patološki kockari izjavili su da su najosjetljiviji na reklame za lutriju i da su pod njihovim utjecajem. Ne samo da su svjesni takvih oglasa, nego su također istaknuli da je vjerojatnije kako će kupiti listić zbog takvih oglasa. Također, istaknuli su da preferiraju listiće s visokim dobitcima i da su usmjereni na osvajanje novca i traženje jackpotova s visokim iznosima, umjesto manjih nagrada. Oni koji se bave sportom više preferiraju listiće, a najviše ističu mogućnost dobivanja</p>
---	---

billets de montant élevé, des gains d'argent par rapport à l'obtention d'un prix et recherchent le jackpot le plus important. Ceux qui pratiquent un sport préfèrent les billets et ce sur quoi ils insistent le plus, c'est la possibilité de gagner de grosses sommes d'argent. (Derevensky et Gupta 2001b) En Grande Bretagne, 1 200 adolescents scolarisés âgés de 11 à 15 ans ont participé à un projet qui s'est intéressé spécifiquement aux jeux de grattage. Les résultats décrivent un lien significatif entre le jeu des parents et celui de leurs jeunes, car ce sont les parents qui achètent la plupart des billets de loterie et des cartes à gratter pour leurs adolescents. De nombreux jeunes pensent gagner beaucoup d'argent sur ces activités, qui ne sont généralement pas perçues comme des jeux d'argent. Selon les critères du DSM-IV-J, 6 % des adolescents sont concernés par le jeu pathologique, dont la majorité sont des garçons. (Wood et Griffiths, 1998)

2.5.3 Paris sportifs

Les paris sportifs sont une activité de jeu populaire chez les adolescents, mais peu d'études ont examiné les caractéristiques des jeunes qui s'engagent dans ces paris. Des recherches récentes portant sur les paris

velike svote novca (Derevensky i Gupta 2001b). U Velikoj Britaniji 1200 adolescenata u dobi od 11 do 15 godina sudjelovalo je u projektu koji se fokusirao upravo na igre s unaprijed određenim dobitcima. Rezultati pokazuju značajnu povezanost između igara na sreću roditelja i njihovih adolescenata, budući da roditelji najčešće kupuju većinu lutrijskih listića i instant srećke za svoje adolescente. Mnogi mladi adolescenti misle da će zaraditi puno novca od takvih aktivnosti, koje se općenito ne percipiraju kao igre povezane s kockanjem. Prema kriterijima DSM-IV-J, 6% adolescenata je pogođeno patološkim kockanjem, od čega su većina dječaci (Wood i Griffiths, 1998).

2.5.3 Sportsko klađenje

Sportsko klađenje je popularna aktivnost među adolescentima, ali je malo istraživanja proučavalo karakteristike mladih ljudi koji se bave ovom vrstom klađenja. Nedavna istraživanja o sportskom klađenju među mladima usredotočila su se na praksu mladih

sportifs parmi les jeunes se sont intéressés aux pratiques des jeunes, comme celle réalisée parmi des joueurs pathologiques issus d'un échantillon de 1 000 adolescents de 11 à 19 ans, scolarisés en Roumanie. Les jeux les plus pratiqués chaque semaine par cette population sont les paris sportifs et les machines à sous à savoir 36,11 % des joueurs pathologiques. (Lupu et Todirita 2013) Basée sur double échantillon représentatif d'élèves âgés de 13 à 19 ans, dans l'État de l'Ohio aux USA, (6 800 en 2018 et 6 200 en 2020), les jeunes parieurs sportifs seraient exposés à un risque accru de jeu problématique par rapport aux autres types de joueurs, et ce résultat est amplifié chez les plus jeunes. Avec cette plus grande disponibilité de ces jeux de hasard sportifs, il sera de la plus haute importance de continuer à surveiller les niveaux d'engagement des adolescents dans les paris sportifs. (Richard, Marchica et Ivoska 2020).

2.5.4 Les jeux en ligne

Une augmentation constante du nombre d'adolescents qui se tournent vers de nouvelles activités de jeu via Internet est mis en évidence dans des travaux récents. Leur choix des jeux de hasard diffère de celui des adultes, non seulement parce que le jeu à cet âge est illégal,

ljudi, kao što je ono provedeno među patološkim kockarima na uzorku od 1000 adolescenata u dobi od 11 do 19 godina školaraca iz Rumunjske. Igre na sreću koje ova populacija najviše prakticira svaki tjedan su sportsko klađenje i slot automati, a radi se o čak 36,11% patoloških kockara (Lupu i Todirita 2013). Na temelju dvostrukog reprezentativnog uzorka učenika u dobi od 13 do 19 godina, u državi Ohio u SAD-u (6800 u 2018 i 6200 u 2020), mladi sportski kladioničari bili bi izloženi povećanom riziku od problematičnog kockanja u usporedbi s drugim tipovima igrača, a taj je rezultat pojačan među mlađim ljudima. S obzirom na veliku dostupnost igara sportskog klađenja, bit će iznimno važno nastaviti pratiti razinu uključenosti adolescenata u sportsko klađenje (Richard, Marchica i Ivoska 2020).

2.5.4 Online igre

Nedavna studija ističu stalni porast broja adolescenata koji se okreću novim igrama putem interneta. Njihov izbor igara na sreću razlikuje se od izbora odraslih ne samo zato što je kockanje u toj dobi ilegalno, kao što je oduvijek bilo, već i zbog tehnološkog jaza između starijih i mlađih generacija. Rođeni u

<p>comme cela a toujours été le cas, mais aussi parce qu'il existe un fossé technologique entre les générations plus âgées et les générations actuelles. De par leur aisance dans un monde où la communication et le divertissement numériques sont la norme, dans lequel ils sont nés, ils sont par définition exposés à un nouvel éventail d'opportunités de jeu. Ces possibilités comprennent à la fois le jeu d'argent commercial, le jeu d'argent simulé (pas de gains monétaires directs et généralement pas de frais requis pour entrer dans le jeu de hasard virtuel ainsi « gagné » qui peuvent être vendus sur de sites Web ; Griffiths, 2018) et d'autres activités de jeu non réglementées. Ces dernières génèrent d'autres notions en termes de valeur qui peuvent pousser le joueur à ne pas s'identifier comme étant un pratiquant de jeu d'argent et de hasard. Des chercheurs préconisent d'élargir la définition du jeu afin d'inclure non seulement des incitations monétaires, mais aussi d'autres types de gains, faisant valoir que le gain monétaire perçu n'est pas un facteur suffisant dans l'établissement et le maintien du comportement de jeu problématique. (Floros 2018a)</p> <p>a. Les jeux de hasard en ligne « sans argent »</p>	<p>svijetu gdje su digitalna komunikacija i zabava norma, prirodno su izloženi raznim novim mogućnostima za igranje. Te mogućnosti obuhvaćaju komercijalno kockanje, simulirano kockanje (bez izravnih novčanih dobitaka i obično bez naknada za ulazak u takve virtualne igre kockanja koje se mogu prodavati na internetskim stranicama; Griffiths, 2018) te druge neregulirane aktivnosti igara na sreću. Takve aktivnosti mogu stvoriti drugačije pojmove o vrijednosti, što može dovesti do toga da se igrač ne prepoznaje kao sudionik u kockanju. Istraživači su sugerirali da bi definicija igara na sreću trebala biti proširena kako bi uključila ne samo novčane nagrade, već i druge vrste dobitaka, ističući da sama percipirana novčana dobit nije dovoljan faktor za uspostavljanje i održavanje problematičnog kockanja (Floros 2018a).</p> <p>a. Online igre na sreću „bez stvarnih dobitaka“</p>
--	---

Une revue récente de la littérature fait le constat d'un problème pertinent avec l'émergence d'activités de jeu « simulées », qui n'impliquent pas directement de gain monétaire, mais qui sont par ailleurs structurellement identiques au format standard d'une activité de jeu d'argent, en raison de leurs caractéristiques de pari et des résultats du jeu déterminé par le hasard. L'un des risques des jeux d'argent simulés est son potentiel d'inciter les jeunes à jouer ou à développer un intérêt pour le jeu d'argent qui se développera avec le temps. (Delfabbro, King, et Derevensky 2016a). D'autre part, les auteurs ont attiré l'attention sur la promotion de ce type de jeu par le biais de canaux technologiques tels que les médias sociaux. Les nouvelles techniques de marketing utilisant les médias sociaux sont en mesure d'inculquer des attitudes émotionnelles positives envers des marques et des produits de jeu d'argent. Ils incitent les utilisateurs à partager ou à recommander largement ces produits sur leur réseau social, exposant ainsi parfois les populations mineures et vulnérables au jeu d'argent. (Delfabbro, King, et Derevensky 2016a) Plusieurs sites Internet destinés aux jeunes offrent ainsi l'accès à des

Nedavno objavljen pregledni rad ističe značajan problem s pojavom "simuliranih" igara na sreću, koje ne nude stvarne novčane dobitke, ali su po strukturi identične klasičnom kockanju zbog svojih karakteristika poput klađenja i slučajnih rezultata. Jedan od rizika simuliranog kockanja je njegov potencijal da privuče mlade ljude, koji mogu razviti interes za kockanje koji će se s vremenom intenzivirati. (Delfabbro, King i Derevensky 2016a). S druge strane, autori su istaknuli način promocije ovih igara putem tehnoloških kanala, kao što su društvene mreže. Nove marketinške tehnike koje se koriste na društvenim mrežama mogu usaditi pozitivne emocionalne stavove prema brendovima i proizvodima kockanja. Ove tehnike potiču korisnike da dijele ili široko preporučuju ove proizvode na svojim društvenim mrežama, što može izložiti maloljetnu i ranjivu populaciju kockanju (Delfabbro, King i Derevensky 2016a). Velik broj internetskih stranica namijenjenih mladima nudi pristup kartaškim igrama, ruletu i virtualnim igrama na automatima, što predstavlja metode za upoznavanje djece i adolescenata s kockanjem. Ova aktivnost povećava vjerojatnost da stranice za igre na sreću s pravim ulogom

jeux de cartes, à de la roulette et à des machines de jeu virtuel, méthodes pour familiariser les enfants et les adolescents aux jeux d'argent. Cette activité augmente la probabilité de rendre plus acceptable les sites de jeux avec argent réel, et de se les représenter comme une forme de divertissement et un moyen « facile » de gagner de l'argent. C'est le cas de Facebook qui permet de jouer à des jeux sans argent (poker, loterie en ligne ; dans laquelle les utilisateurs peuvent gagner des prix en espèces jusqu'à 500 \$ ou des bons cadeaux d'Amazon et eBay) et de jouer au Mahjong, l'un des jeux de hasard les plus populaires dans le monde entier. Ces applications sont proposées en plusieurs langues et fournissent des instructions pour aider les utilisateurs à apprendre les règles des jeux et les encourager à améliorer leurs compétences. Des arguments laissent à penser que le jeu « sans argent » joue un rôle essentiel dans la conceptualisation et l'expérience du jeu sur Internet pour les adolescents. Grâce à ce type de jeu (en utilisant des sites de réseautage social ou des modes « démo » de vrais sites de jeu), les enfants seraient initiés aux principes et à l'excitation du jeu sans subir les conséquences de perdre de l'argent réel. Il est important cependant, de faire la distinction entre les différents types de jeu sans argent mis à disposition, à savoir : les modes « réseaux sociaux » et les modes « démo

postanu prihvaćenije i da se prikazuju kao oblik zabave i "lak" način zarađivanja novca. Primjer toga je Facebook, koji omogućuje igranje igara bez novčanih uloga (poput pokera i online lutrije, u kojima korisnici mogu osvojiti novčane nagrade do 500 dolara ili poklon bonove za Amazon i eBay) te igranje Mahjonga, jedne od najpopularnijih igara na sreću širom svijeta. Te aplikacije dostupne su na više jezika i pružaju upute koje pomažu korisnicima da nauče pravila igara i potiču ih na usavršavanje svojih vještina. Argumenti sugeriraju da igranje igara bez dobiti igraju ključnu ulogu u oblikovanju iskustva internetskih igara na sreću kod adolescenata. Kroz ovu vrstu igara na sreću, kao što su stranice za društveno umrežavanje ili "probne" verzije stvarnih stranica igara na sreću, djeca se mogu upoznati s principima i uzbuđenjem igara, a da pritom ne riskiraju gubitak stvarnog uloga. Međutim, važno je razlikovati različite vrste igara bez dobiti koje su dostupne: načine rada "društvenih mreža" te načine rada "probnih verzija" ili "besplatnih igara". "Besplatne igre" na društvenim mrežama mogu pružiti drugačiju vrstu i razinu konsolidacije nego „probne“ verzije. Na određenim društvenim mrežama, prikupljanje "virtualnog novca" ili "bodova" može omogućiti kupnju virtualnih dobara ili usluga ili ispunjavanje uvjeta za određene privilegije,

<p>» ou « jeu gratuit ». Le jeu « gratuit » dans les réseaux sociaux peut connaître un type et un niveau de renforcement différent de ceux en mode « démo ». Sur certains sites de réseau social, l'accumulation « d'argent fictif » ou de « points » peut avoir des implications dans l'achat de biens ou services virtuels ou permettre l'éligibilité à certains privilèges, ce qui peut augmenter la valeur et la signification de l'événement de jeu pour l'individu. En considérant l'intention des individus qui accèdent à ces jeux sans argent sur les sites de réseaux sociaux, ils sont plus à même d'être incités ou sont persuadés de jouer sur la base de « l'interaction sociale » (c'est-à-dire la fonction principale de ces réseaux) contrairement à ceux qui jouent en mode « démo », où le jeu est la fonction principale du site Web. Il est à cet égard intéressant de constater que quatre à cinq fois plus d'enfants déclarent jouer au jeu sans argent sur des sites de réseaux sociaux par rapport aux modes « démo » ou « jeu gratuit » sur les sites Web de jeu. (Griffiths 2011). Le jeu d'argent « simulé » constituerait un facteur de risque qui augmenterait la probabilité que les adolescents jouent avec de l'argent réel et qu'ils développent des problèmes de jeu. (Griffiths 2015) Parfois, le service auquel ils accèdent, que ce soit sur des sites Web ou des applications mobiles, leur permet d'utiliser de</p>	<p>što može povećati privlačnost i značaj igara na sreću za pojedinca. S obzirom na namjeru pojedinaca koji pristupaju igrama bez dobiti na društvenim mrežama, veća je vjerojatnost da će biti motivirani ili uvjereni da igraju zbog "društvene interakcije" (tj. glavne funkcije tih mreža), u usporedbi s onima koji igraju "probnu" verziju, gdje je igra primarna funkcija internetske stranice. U tom kontekstu, zanimljivo je primijetiti da djeca igraju igre bez dobiti na društvenim mrežama četiri do pet puta češće nego što to čine u "probnoj" ili "besplatnoj" verziji igara na istim internetskim stranicama (Griffiths 2011). "Simulirano" kockanje predstavlja faktor rizika koji povećava vjerojatnost da će adolescenti početi igrati s pravim novcem i razviti probleme s igranjem (Griffiths 2015). Ponekad im usluge koje koriste, bilo na internetskim stranicama ili mobilnim aplikacijama, omogućuju korištenje fiktivnog virtualnog novca, što ih potiče da igraju bez straha od gubitka. Međutim, kada se jednom odluče za realistično igranje igara na sreću, osjećaju se potaknuti na riskiranje i tada ulažu novac. Ova vrsta besplatne zabave pomaže u jačanju sklonosti budućih korisnika da postanu konzumenti (Ruíz, Gazol i Moratilla 2016). S obzirom na očigledan porast broja adolescenata koji igraju online igre za novac, velika upotreba takvih stranica predstavlja ozbiljnu zabrinutost. Prva</p>
---	---

l'argent virtuel fictif, et « les encourage à jouer sans argent sans peser sur la responsabilité de le perdre, mais une fois qu'ils ont essayé, ils se sentent encouragés à risquer et c'est alors qu'ils misent de l'argent ». Ce type de services de divertissement gratuits permet de renforcer les comportements chez de futurs clients. (Ruíz, Gazol, et Moratilla 2016). Dans un cadre où le nombre d'adolescents qui jouent en ligne pour de l'argent est en augmentation apparente, une utilisation élevée de ces sites est très préoccupante. Les premières recherches apportent de l'information sur ces sites monétaires : ils ont un taux de paiement surélevé, ce qui peut amener les jeunes habitués à gagner, à passer aux sites monétaires, où ils ne connaîtront pas le même succès. (Parke et Griffiths 2004) (Griffiths 2011) Des données scientifiquement probantes valident que la possibilité de jouer à des jeux sans argent les rend plus attrayants, réduit les obstacles d'accès à ces jeux et peut saper les tentatives d'abandon. De plus, les sites de jeu gratuits ont été identifiés comme favorisant de futurs problèmes de jeu car ils sont fréquemment consultés par des adolescents identifiés comme étant à risque de problèmes de jeu ou ayant déjà des problèmes de jeu. (Derevensky 2005) Une analyse longitudinale réalisée sur un intervalle d'un an, a évalué la transition potentielle entre le jeu d'argent

istraživanja pokazuju da ovakve stranice za klađenje, koje nude visoke stope isplate, mogu potaknuti mlade, naviknute na česte dobitke da pređu na druge slične stranice za klađenje gdje neće ostvarivati jednaki uspjeh (Parke i Griffiths 2004) (Griffiths 2011). Znanstveni dokazi potvrđuju da mogućnost igranja igara bez dobiti čini te igre privlačnijima, smanjuje prepreke za pristup tim igrama i može oslabiti pokušaje odvikavanja. Osim toga, ustanovljeno je da stranice za besplatne igre na sreću mogu promicati buduće probleme s igranjem igara na sreću, jer ih često koriste adolescenti koji su već u riziku od problema s igrama na sreću ili ih već imaju (Derevensky 2005). Longitudinalna analiza provedena tijekom jedne godine procijenila je potencijalni prijelaz sa simuliranog kockanja (koje replicira "prave" kockarske aktivnosti, omogućujući korisnicima igranje bez ulaganja novca) na igranje s pravim ulogom. Prilikom prvog mjerenja, konačni uzorak obuhvatio je 1220 adolescenata (u dobi od 14 do 18 godina) koji nikada nisu igrali s pravim novcem. Prilikom drugog mjerenja, 28,8% sudionika izjavilo je da su prvi put igrali s pravim ulogom. Logističke regresije otkrile su da prediktivna povezanost između simuliranog kockanja i igranja sa stvarnom dobiti postoji samo za adolescente koji su prešli sa simuliranog pokera na poker za stvarni novac

simulé (qui reproduit des activités de jeu d'argent « réelles », ce qui permet aux utilisateurs de jouer sans investir d'argent) et l'initiation au jeu avec de l'argent réel. Lors de la première mesure, l'échantillon final était constitué de 1 220 adolescents (tranche d'âge = 14 à 18 ans) qui n'avaient jamais joué avec de l'argent réel. A la deuxième mesure, 28,8 % des participants déclarent avoir joué pour la première fois avec de l'argent réel. Les régressions logistiques ont révélé que l'association prédictive entre le jeu d'argent simulé et le jeu d'argent réel n'est valable que pour les adolescents qui sont passés du poker simulé au poker avec de l'argent réel. (Dussault et al. 2017) Des discussions qualitatives menées auprès de 23 groupes de 200 jeunes âgés de 14 à 19 ans dans des écoles à Londres et dans le Kent, dévoilent que malgré de nombreuses similitudes, des différences substantielles entre les enjeux monétaires et non monétaires existent en termes d'engagement des élèves, de facteurs de motivation, de forces, d'intensité et d'émotions associées. Les élèves font une distinction claire entre les activités de jeu non monétaires et monétaires et aucune transition d'intérêt inhérente de l'une à l'autre n'est observée parmi les participants. (Griffiths 2015)

(Dussault i dr. 2017). Kvalitativne rasprave provedene s 23 skupine od 200 mladih ljudi u dobi od 14 do 19 godina u školama u Londonu i Kentu otkrile su da, unatoč brojnim sličnostima, postoje značajne razlike između stranica za klađenje i stranica bez novčanog uloga u pogledu angažmana učenika, motivacijskih čimbenika, snage, intenziteta i povezanih emocija. Učenici jasno razlikuju stranice za igre bez novčanih uloga i stranice za igre s novčanim ulogom gdje se među sudionicima ne opaža prirodan prijelaz interesa s jedne na drugu (Griffiths 2015).

<p>b. Les jeux de hasard en ligne payants</p> <p>Les joueurs adolescents qui jouent sur Internet sont beaucoup plus nombreux à être des joueurs problématiques, car les jeux en ligne sont facilement accessibles. Ils se tournent vers Internet, l'ajoutant comme mode de jeu supplémentaire à leur répertoire général de comportements de jeu. Une large participation à des activités de jeu aurait pour conséquence l'accroissement de la prise de risque et ne serait pas considérée comme un lien de causalité direct entre le jeu sur Internet et le problème de jeu. (Griffiths 2011) Les joueurs adolescents compulsifs sont également plus en mesure de jouer sur Internet. (Calado, Alexandre, et Griffiths 2017) En analysant les comportements de jeu sur Internet, au-près de plus de 8 017 jeunes anglais âgés de 12 à 15 ans, environ un sur douze (8 %) a déclaré avoir joué à un jeu de loterie nationale sur Internet. Les garçons sont plus beaucoup plus nombreux que les filles de déclarer cette pratique (10 % contre 6 %), tout comme les jeunes asiatiques et afro-descendants. Les jeunes identifiés comme des « joueurs problématiques » sont plus aptes à avoir joué à un jeu de loterie nationale sur Internet que les « joueurs récréatifs » (37 % contre 9 %). Ils sont aussi plus nombreux à avoir parié sur tous les matchs</p>	<p>b. Plaćene online igre na sreću</p> <p>Mnogi adolescenti koji igraju igre na sreću putem interneta postaju problem kockari zbog lakoće pristupa online igrama. Okreću se internetu, dodajući ga u svoj uobičajeni repertoar igara kao dodatni način za igranje igara na sreću. Široko sudjelovanje u igranju igara na sreću može dovesti do većeg preuzimanja rizika, ali se ne može smatrati izravnim uzrokom problema igranja povezanog s internetom (Griffiths 2011). Kompulzivni adolescentni igrači također su skloniji igranju igara na sreću putem interneta (Calado, Alexandre i Griffiths 2017). Analizom ponašanja prilikom igranja igara na sreću putem interneta među više od 8017 mladih u Engleskoj u dobi od 12 do 15 godina, otkriveno je da je otprilike jedan od dvanaest (8%) izjavio da je igrao nacionalnu lutriju putem interneta. Mnogo veći postotak dječaka u usporedbi s djevojčicama izjavljuje ovu praksu (10% naspram 6%), kao i mladi Azijati i Afroamerikanci. Mladi ljudi označeni kao "problem kockari" imaju veću vjerojatnost da su igrali državnu lutriju na internetu u usporedbi sa "društvenim kockarima" (37% naspram 9%). Također je vjerojatnije da će se kladiti na sve utakmice tijekom prošlog tjedna, u usporedbi sa društvenim kockarima koji se</p>
---	--

au cours de la dernière semaine, comparativement aux joueurs récréatifs qui sont moins nombreux à se rappeler à quels matchs ils ont parié au cours de la dernière semaine. Les adolescents dont les parents approuvent leur jeu déclarent plus avoir joué à des jeux instantanés en ligne pour gagner de l'argent, au Loto ou à d'autres jeux de tirage (respectivement 35 % vs 19 % ; 40 % vs 15 % ; 22 % vs 6 %). Les résultats suggèrent le consentement ou l'aide des parents à l'accès aux jeux via Internet. (Griffiths et Wood 2007)

L'acceptation sociale et l'intégration multimédia d'Internet sur les téléphones portables et la télévision interactive sont de plus en plus courants. Par ailleurs, les jeunes sont très compétents dans l'utilisation et l'accès à ces outils médiatiques et sont davantage exposés à des opportunités de jeu à distance. Les recherches qui suggèrent que les jeunes s'engagent dans bon nombre de ces activités pour soulager « l'ennui » sont préoccupantes. Ces jeunes ayant une expertise dans cette technologie, qui se perçoivent comme invulnérables et ceux qui ont la conviction qu'ils sont plus intelligents que leurs homologues adultes auront donc besoin de sensibilisation et d'accompagnement afin de leur permettre de faire face aux défis des différents jeux de complaisance. Les mêmes informations doivent également être mises à la disposition

manje sjećaju na koje su se utakmice kladili tijekom prošlog tjedna. Adolescenti čiji roditelji odobravaju njihovo igranje češće izvještavaju da su igrali instant online igre za osvajanje novca, Loto ili druge igre izvlačenja (35% u odnosu na 19%; 40% u odnosu na 15%; 22% u odnosu na 6%). Rezultati sugeriraju roditeljski pristanak ili pomoć u pristupu igrama putem interneta (Griffiths i Wood 2007). Socijalna prihvaćenost i multimedijaska integracija interneta putem mobilnih telefona i interaktivne televizije postaju sve češći. Nadalje, mladi su vrlo vješti u korištenju i pristupu tim medijskim alatima te su više izloženi mogućnostima igranja na daljinu. Zabrinjavajuće je istraživanje koje pokazuje da se mladi ljudi bave mnogim od ovih aktivnosti kako bi se oslobodili dosade. Ove mlade ljude koji su iskusni u tehnologiji i uvjereni da su inteligentniji i neranjivi u odnosu na odrasle kolege, trebat će osvjestiti i pružiti im podršku kako bi se suočili s izazovima koje pružaju ove zabavne igre. Te iste informacije trebale bi biti dostupne roditeljima, učiteljima, zdravstvenim radnicima i drugim stručnjacima (Griffiths 2011).

<p>des parents, des enseignants, des professionnels de la santé et des autres praticiens. (Griffiths 2011)</p> <p>2.6 Gaming et gambling</p> <p>Une autre question pertinente pour la recherche sur le jeu chez les adolescents via les nouvelles technologies est la classification juridique des jeux et activités similaires. De multiples développements innovants dans les industries du jeu vidéo et du jeu d'argent font craindre que les frontières structurelles entre les deux espaces ludiques ne deviennent indiscernables. Ce chevauchement est aggravé par le fait que certaines activités répondant aux critères de jeux d'argent sont publiquement promues comme « jeux » par l'industrie des jeux d'argent, tout en mettant l'accent sur la composante « divertissement » des jeux d'argent. (Delfabbro, King, et Derevensky 2016a). Un chevauchement significatif de la participation des jeunes aux jeux d'argent et de hasard et aux jeux vidéo est décrit à partir d'un échantillon de 1 300 élèves québécois âgés de 16 à 24 ans (Montréal). Par rapport aux non-joueurs, les joueurs aux jeux d'argent sont plus nombreux à jouer à des jeux vidéo et les joueurs de jeux vidéo sont plus nombreux que les non-joueurs à jouer à des jeux d'argent.</p>	<p>2.6 Gaming i kockanje</p> <p>Drugo važno pitanje za istraživanje adolescentnog igranja igara putem novih tehnologija jest pravna klasifikacija igara i sličnih aktivnosti. Višestruki inovativni razvoj u industriji video igara i kockanja potiče zabrinutost da bi se strukturne granice između ta dva područja mogle izgubiti. Ovo preklapanje dodatno komplicira činjenica da kockarska industrija neke aktivnosti koje se smatraju kockanjem javno promovira kao "igre", ističući pritom njihovu "zabavnu" komponentu (Delfabbro, King i Derevensky 2016a). Na uzorku od 1300 studenata iz Quebeca, u dobi od 16 do 24 godine, opisano je značajno preklapanje u sudjelovanju mladih u kockanju i video igrama (Montreal). U usporedbi s neigračima, više kockara igra video igre, dok više igrača video igara sudjeluje u kockanju nego što to čine oni koji ne igraju video igre (McBride i Derevensky 2017). Švedsko istraživanje, koje je obuhvatilo uzorak od 10300 učenika u dobi od 13 do 18 godina, ističe spolne razlike u gamingu i kockanju te razlike u vrstama problema koji se</p>
--	--

<p>(McBride et Derevensky 2017) L'existence de différences entre les sexes dans les activités de jeu vidéo (gaming) et de jeu d'argent (gambling) en ligne et entre les types de problèmes rencontrés à la suite de ces activités a été mis en évidence dans une recherche suédoise (échantillon de 10 300 élèves âgés de 13 à 18 ans). Les défis liés au jeu, à la compétition et aux sensations fortes du jeu sont plus attrayants pour les garçons, alors que les filles préfèrent généralement les jeux répétitifs et monotones qui reposent davantage sur le hasard que sur des compétences stratégiques. L'étude souligne également que les motivations à jouer (gaming) sont plus importantes que le temps passé à jouer et peuvent être considérées comme des facteurs prédictifs du jeu problématique, notamment la motivation « pour s'échapper » (utilisation des jeux comme exutoire social) et les attitudes positives à propos de l'accumulation régulière de récompenses dans le jeu fortement associé au jeu pathologique. Les filles jouent (gaming et gambling) plus que les garçons pour des motifs d'évasion, passent beaucoup de temps à jouer à des jeux en ligne et à jouer pour des récompenses monétaires. Elles le font en partie à cause de leur faible estime de soi, et elles effectuent seules ces activités de jeu qu'elles voient comme attrayantes car cela réduit leur stress et les aide à faire face aux problèmes</p>	<p>javljaју kao rezultat tih aktivnosti. Izazovi igre, natjecanja i uzbuđenje privlačniji su dječacima, dok djevojčice općenito više preferiraju ponavljajuće, monotone igre koje se više oslanjaju na slučajnost nego na strateške vještine. Studija također ističe da su motivacije za gaming važnije od vremena provedenog u igranju i da se mogu smatrati prediktivnim čimbenicima problematičnog kockanja. Posebno su motivacije za "bijeg" (korištenje igara kao društvenog izlaza) i pozitivni stavovi prema redovitom gomilanju nagrada u kockanju snažno povezani s patološkim kockanjem. Djevojčice se više od dječaka upuštaju u gaming i kockanje kao način bijega od stvarnosti, provode mnogo vremena igrajući online igre i kockajući za novčane nagrade. Djelomično se upuštaju u te aktivnosti zbog niskog samopouzdanja, a privlačno im je što ih obavljaju sami, jer im to pomaže u smanjenju stresa i suočavanju s problemima u stvarnom životu. Većinu igrača koje privlače internetske igre poput MMORPG-a (masivna mrežna online igra uloga) čine dječaci. Ova prevlast može se objasniti društvenim nagradama koje igre pružaju, kao što su poštovanje i divljenje drugih igrača za izvanredne rezultate, čime se stvara platforma za slične interese i povezivanje. Konačno, otkriveno je da je vjerojatnost online kockanja bila veća među</p>
--	--

<p>de la vie réelle. Les joueurs attirés par les jeux en ligne tels que les MMORPG (jeux en ligne massivement multi-joueurs) sont en majorité des garçons. Cette prédominance pourrait s'expliquer par les récompenses sociales fournies par les jeux qui permettent de recevoir le respect et l'admiration des autres joueurs pour des performances extraordinaires, ce qui crée une plateforme d'intérêt et de lien similaire. Enfin, il est constaté que la probabilité de jouer à des jeux d'argent en ligne est plus élevée chez les filles qui jouaient (gaming) en ligne mais pas chez les garçons. (Hellström 2015) Les boîtes à butin (loot boxes) sont des objets de jeux vidéo qui peuvent être achetés avec de l'argent réel mais qui contiennent des contenus aléatoires. En raison des similitudes entre les coffres à butin et les jeux de hasard, divers pays envisagent de les réglementer pour réduire les dommages liés au jeu. Cependant, les boîtes à butin sont extrêmement diverses. Un problème clé auquel sont confrontés les régulateurs est de déterminer si des types spécifiques de coffres à butin sont plus capable de causer des dommages et devraient être réglementés en conséquence. À l'heure actuelle, seul un petit nombre de pays (surtout en Asie du Sud-Est) considère l'achat de coffres à butin (loot boxes) comme une forme de jeu d'argent et de hasard.</p>	<p>djevojčicama koje su igrale video igre, dok među dječacima nije primijećena ista povezanost (Hellstrom 2015). Loot kutije su predmeti u video igrama koje se mogu kupiti za stvarni novac, a nude nasumično odabrane sadržaje. Zbog sličnosti između loot kutija i igara na sreću, različite zemlje razmatraju regulaciju ovih loot kutija kako bi smanjile štetu povezanu s igrama na sreću. Međutim, loot kutije dolaze u različitim varijantama. Ključno pitanje s kojim se regulatori suočavaju jest utvrditi jesu li određene vrste loot kutija sklonije uzrokovanju štete i trebaju li se regulirati na temelju tog saznanja. Trenutno samo mali broj zemalja, većinom u jugoistočnoj Aziji, smatra kupnju nagradnih kutija igrama na sreću. Većina drugih zemalja smatra da ova vrsta aktivnosti trenutno ne odgovara njihovim regulatornim definicijama igara na sreću. Međutim, neki istraživači smatraju da bi kupnja loot kutija trebala biti tretirana kao oblik kockanja, posebno zato što su osvojene "nagrade" često (financijske) mnogo manje od cijene koju su igrači platili, kao i zbog toga što se virtualni predmeti "osvojeni" na ovaj način mogu prodavati na internetskim stranicama (Griffiths, 2018).</p>
---	--

<p>La plupart des autres pays estime que ce type d'activité ne correspond pas actuellement à leur définition réglementaire du jeu. Mais certains chercheurs pensent que l'achat des coffres à butin doit être considéré comme une offre de jeu d'argent, en particulier parce que les « prix » gagnés sont souvent (en termes financiers) bien inférieurs à celui du prix payé mais aussi par le fait que les objets virtuels ainsi « gagnés » peuvent être vendus sur des sites Web. (Griffiths, 2018)</p> <p>III. Facteurs individuels associés au jeu d'argent et au jeu problématique chez les jeunes</p> <p>Étant donnée la prévalence des comportements à risque dans la population adolescente, période de développement particulièrement importante de comportements de jeu, il est important de comprendre quels facteurs individuels influencent l'initiation et la pratique de jeux d'argent et de hasard et inversement analyser l'importance de ces jeux sur le développement des adolescents.</p>	<p>III. Osobni čimbenici povezani s kockanjem i problematičnim oblicima kockanja kod mladih</p> <p>S obzirom na prevalenciju rizičnog ponašanja u adolescentnoj populaciji, u kritičnoj fazi razvoja kockarskih navika, važno je razumjeti koji pojedinačni čimbenici utječu na početak i prakticiranje igara na sreću, te obrnuto, analizirati utjecaj ovih igara na razvoj adolescenata.</p> <p>3.1 Sociodemografski čimbenici povezani s problematičnim kockanjem</p>
---	--

<p>3.1 Facteurs sociodémographiques associés au jeu problématique</p> <p>En analysant la littérature scientifique, certaines généralisations peuvent être faites en ce qui concerne les caractéristiques démographiques des joueurs compulsifs adolescents. Dans l'ensemble, les garçons sont plus nombreux à rencontrer des problèmes que les filles. (Gupta et Derevensky 1998a) (Jacobs 2000) (Johansson et Götestam 2003b) (Huang et Boyer 2007) (Castrén et al. 2015) (Cook et al. 2010) (Donati 2013) (Forrest et McHale 2012) (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010) (Kristiansen et Jensen 2011) D'autres études précisent des spécificités chez les garçons, c'est-à-dire que le jeu problématique a plus de chance de se produire chez ceux qui appartiennent à une minorité ethnique, chez les jeunes dont les parents sont joueurs, parmi ceux qui ne vivent pas avec leurs deux parents et parmi les plus âgés. Ainsi, dans les pays anglo-saxons, il semble que les jeunes garçons d'origine ethnique et autochtone aient tendance à jouer plus régulièrement et à avoir des problèmes de jeu (p. Ex., Jeunes amérindiens et afro-américains en Amérique du Nord, jeunes non francophones au Québec, les jeunes autochtones en Australie et les jeunes des îles du Pacifique en Nouvelle-Zélande). (Lambos</p>	<p>Analizom znanstvene literature mogu se izvesti određene generalizacije o demografskim obilježjima patoloških kockara kod adolescenata. Uglavnom, više se dječaka susreće s takvom vrstom problema nego djevojčica (Gupta et Derevensky 1998a) (Jacobs 2000) (Johansson et Götestam 2003b) (Huang et Boyer 2007) (Castrén et al. 2015) (Cook et al. 2010) (Donati 2013) (Forrest et McHale 2012) (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010) (Kristiansen et Jensen 2011). Druge studije ističu specifičnosti među dječacima, kao što su češća pojava problematičnog kockanja među pripadnicima etničkih manjina, mladima čiji su roditelji igrači, onima koji ne žive s oba roditelja te među starijom adolescentskom populacijom. Tako u anglosaksonskim zemljama mladi dječaci iz određenih etničkih i domorodačkih skupina češće sudjeluju u igranju igara na sreću te imaju problema s igranjem (npr. indijanski i afroamerički adolescenti u Sjevernoj Americi, nefrankofoni adolescenti u Quebecu, domorodački adolescenti u Australiji te adolescenti s pacifičkih otoka na Novom Zelandu) (Lambos et Puglies 2007) (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010).</p>
--	--

<p>et Puglies 2007) (Volberg, Gupta, Griffiths, Ólason, et al. 2010).</p>	
<p>3.1.1 Impacts différenciés des prédicteurs selon le sexe</p>	<p>3.1.1 Različiti učinci prediktora s obzirom na spol</p>
<p>Une analyse qui a été réalisée sur des facteurs spécifiques (ensemble complet de prédicteurs provenant des domaines du quartier de résidence, de l'école, de la famille, des pairs et de l'intra personnel) selon le sexe des adolescents, avancement un lien avec les comportements du jeu. Un modèle unique de prédiction du jeu problématique par sexe se dégagerait de ces travaux. Ainsi, les prédicteurs les plus remarquables pour les garçons sont comparables aux prédicteurs d'autres comportements à risque, suggérant qu'il peut y avoir une étiologie semblable à la participation au jeu avec d'autres comportements à risque. Le modèle pour les filles indique que les parents et les pairs peuvent avoir une plus grande influence sur leur engagement dans le jeu. La participation à des activités non structurées et les attitudes et perceptions des risques sont les seuls prédicteurs constants à la fois chez les garçons et chez les filles. (Chalmers et Willoughby</p>	<p>Analiza specifičnih prediktora (uključujući stanovanje, školu, obitelj, vršnjake i intrapersonalne aspekte) pokazuje povezanost s ponašanjem adolescenata u igrama na sreću, s obzirom na njihov spol. Ovi radovi ukazuju na mogućnost razvoja jedinstvenog modela problematičnog kockanja koji uzima u obzir spolne razlike. Ključni prediktori za dječake pokazuju sličnosti s prediktorima za druga rizična ponašanja, što sugerira da bi uzroci sudjelovanja u igrama na sreću mogli biti slični uzrocima rizičnog ponašanja. Kod djevojčica, roditelji i vršnjaci mogu imati značajniji utjecaj na njihovo sudjelovanje u igrama. Sudjelovanje u nestrukturiranim aktivnostima te stavovi i percepcija rizika bili su jedini dosljedni prediktori kod oba spola (Chalmers et Willoughby 2006). U pet školskih studija provedenih u Ontariju i Quebecu, istražene su razlike u karakteristikama problematičnog kockanja među spolovima na uzorku od 5300 mladih, uzimajući u obzir i komorbiditet s</p>

<p>2006) A partir de cinq études en milieu scolaire en Ontario et au Québec, des différences dans les caractéristiques du jeu problématique entre les sexes ont été rapportées sur un échantillon de 5 300 jeunes, y compris la comorbidité avec d'autres problèmes. Les joueurs problématiques masculins sont beaucoup plus nombreux à signaler des signes de difficultés psychologiques, tandis que les filles sont plus nombreuses à avoir des problèmes de comportement en raison de leurs problèmes de jeu. Les joueurs des deux sexes ayant de graves problèmes de jeu présentent des taux de prévalence remarquablement similaires de dépression et de consommation de substance. (Ellenbogen, Derevensky, et Gupta 2007b) La prévalence du jeu problématique chez ces jeunes a été mesurée selon l'appartenance culturelle sur un échantillon de 1 300 élèves du secondaire du Québec, âgés de 12 à 18 ans, Selon les résultats, le groupe allophone a la plus forte proportion de jeunes déclarant des problèmes de jeu, suivi des groupes anglophones et enfin des francophones. Ainsi, les difficultés d'acculturation seraient associées au jeu problématique. (Ellenbogen, Gupta, et Derevensky 2007) Le degré d'associations de différents facteurs de risque avec les niveaux de participation des adolescents au jeux d'argent, a été analysé sur un échantillon représentatif de 2 800 élèves de</p>	<p>autres problemima. Problem kockari muškog spola češće prijavljuju psihološke poteškoće, dok je kod djevojaka vjerojatnije da će problemi s kockanjem dovesti do poteškoća u ponašanju. Kockari oba spola s ozbiljnim problemima pokazuju gotovo jednake stope prevalencije depresije i zlouporabu supstanci (Ellenbogen, Derevensky, et Gupta 2007b). Prevalencija problematičnog kockanja među mladima mjerena je prema kulturološkoj pripadnosti na uzorku od 1300 srednjoškolaca iz Quebeca, u dobi od 12 do 18 godina. Rezultati pokazuju da alofona skupina ima najveći udio mladih s problemima kockanja, zatim slijedi anglofoni, dok skupina frankofonaca ima najniži udio. To sugerira da bi poteškoće s akulturacijom mogle biti povezane s problematičnim kockanjem (Ellenbogen, Gupta, et Derevensky 2007). Na reprezentativnom uzorku od 2800 učenika osmog razreda (u dobi od 13 godina) iz Viktorije, Australija, analiziran je stupanj povezanosti različitih čimbenika rizika s razinama sudjelovanja adolescenata u kockanju. Kada se svi faktori uzmu u obzir istovremeno, statistički značajni prediktori za veće sudjelovanje u igrama na sreću su: muški spol, konzumacija alkohola i marihuane te manjak školskih postignuća. Najvažniji prediktori većeg sudjelovanja u igrama na sreću kod dječaka su antisocijalna i rizična</p>
---	---

<p>huitième année (13 ans) à Victoria, en Australie. Lorsque toutes les variables prédictives sont prises en compte simultanément dans la prédiction d'une participation plus élevée aux activités de jeu, seul le sexe masculin, la consommation d'alcool, la consommation de marijuana et le peu de récompenses reçues à l'école sont des prédicteurs statistiquement significatifs. Chez les garçons, les prédicteurs les plus importants d'une plus grande participation au jeu sont les comportements antisociaux et ceux à risque et chez filles, ce sont l'insatisfaction à l'égard des pairs et le lien avec l'école qui sont importants pour prédire une plus grande participation au jeu. (Jackson et al. 2008b) Bien que, par rapport aux garçons, les adolescentes jouent moins souvent et de façon moins problématique, les études de prévalence signalent un nombre significatif de joueurs à risque ou à problèmes chez les filles. Afin de contribuer à une meilleure compréhension du jeu chez les adolescentes, le jeu problématique a été examiné chez 1 372 lycéennes. Des données sur leurs activités de jeu, le jeu de leurs pairs, leurs distorsions cognitives liées au jeu, leur motivation à jouer et leurs niveaux de comportement à risque en général rapportent que 7,4 % des filles peuvent être considérées comme des joueuses régulières (issus du Canadian Adolescent Gambling Inventory,</p>	<p>ponašanja, dok se kod djevojčica ključni faktori odnose na nezadovoljstvo sa vršnjacima i povezanost sa školom (Jackson et al. 2008b). Iako adolescentice rjeđe igraju igre na sreću i imaju manje problema u usporedbi s dječacima, studije stope prevalencije otkrivaju značajan broj problem kockara ili patoloških kockara među djevojčicama. Kako bi se bolje razumjelo igranje igara na sreću među adolescentima, provedeno je istraživanje problematičnog kockanja na uzorku od 1372 srednjoškolke. Podaci o njihovim igračkim aktivnostima, vršnjačkom igranju igara na sreću, kognitivnim distorzijama povezanim s igranjem, motivaciji za igranje i razinama rizičnog ponašanja pokazuju da se 7,4% djevojaka može smatrati redovitim igračicama igara (prema kanadskom upitniku kockanja adolescenata CAGI). Među onima koje su se barem jednom u životu upustile u igranje igara na sreću, neke već osjećaju blage negativne posljedice (ozbiljni društveni kockari), dok 3,2% njih doživljava ozbiljne posljedice (problem kockari). U pravilu su djevojke sklonije igrama poput lota i instant srećkama, dok sportsko klađenje uživa veću popularnost među redovitim igračicama igara na sreću. Hijerarhijski regresijski model potvrđuje da su ključni čimbenici rizika za razvoj problematičnog kockanja među adolescentima i dalje značajni. To uključuje kognitivne</p>
--	--

<p>CAGI). Parmi celles qui ont joué au moins une fois au cours de leur vie, elles subissent déjà de légères conséquences négatives en raison de leur jeu (les joueurs à risque), et 3,2 % d'entre elles connaissent de graves conséquences (joueurs problématiques). En général, les filles semblent préférer le loto et les cartes à gratter, mais les paris sportifs semblent être le jeu préféré des filles joueuses régulières. Un modèle hiérarchique de régression a confirmé l'importance de ces mêmes facteurs identifiés comme risqués dans le développement du jeu problématique chez les adolescents : distorsions cognitives, motivation pour gagner de l'argent, améliorer leur jeu et se détendre, expériences de gros gain et volonté de continuer à jouer, ainsi que des facteurs sociaux tels que le fait d'avoir des amis qui jouent, d'être impliqués dans d'autres comportements à risque et délinquants et d'avoir une fréquence de jeu plus élevée. (Huic et al. 2017)</p>	<p>distorzije, motivaciju za osvajanje novca, poboljšanje načina igranja i opuštanje, iskustva s velikim dobitcima, spremnost na nastavak igre te društvene čimbenike kao što su prijatelji koji igraju igre na sreću, uključenost u druga rizična i delinkventna ponašanja te učestalost igranja igara na sreću (Huic et al. 2017).</p>
--	--

3.2. Glossaire

A

accessibilité – dostupnost

activités illégales, n.f. – ilegalne aktivnosti

achat de billets, loc.m. – kupnja listića

adolescent, n.m. – adolescent

âge légal, loc.m. – zakonska dob

argent fictif, loc.m. – virtualni novac

B

billet à gratter, loc.m. – instant srećka

billet de loterie sportive, loc.m. – listić sportskog klađenja

billet de montant élevé, loc.m. – listić visokog dobitka

C

carte à gratter, loc.f. – instant srećka

cote, n.f. – koeficijent

coffre à butin, n.m. – nagradna kutija

compétences sociales et intellectuelles, loc.f.pl. – društvene i intelektualne vještine

consommation d'alcool, loc.f. – konzumacija alkohola

consommation des substances psychoactives, loc.f. – konzumacija psihoaktivnih tvari

contribuer, v – potaknuti

D

dépression, n.f. – depresija

E

échantillon, n.m. - uzorak

enquête, n.f. – anketa

F

faible soutien familial, loc.m. – slaba obiteljska podrška

facteurs démographiques, loc.m.pl. – demografski faktori

H

habitude, n.f. - navika

I

illusion, n.f. - iluzija

influence, n.f. – utjecaj

initiation, n.f. – inicijacija

interaction sociale, loc.f. – društvena interakcija

intervalles de paiement courts, loc.f. – kratki intervali isplata

J

jeu désordonné, loc.m. – nestrukturirana igra

jeu électronique, loc.m. – elektroničke igre

jeu gratuit, loc.m. – besplatna igra

jeu problématique, loc.m. – problematično kockanje

jeu VLT (Vidéo lottery terminals), loc.m. – lutrijski terminali

jeunes mineurs, loc.m. – mladi maloljetnici

jeux de cartes, loc.m.pl. – kartaške igre

jeux de casino, loc.m.pl. – casino igre

jeux de grattage, loc.m.pl. – igre s unaprijed određenim dobitcima

jeux en ligne, loc.m.pl. – online igre

jeux monétaires, loc.m.pl. – igre s novčanim ulogom

jeux non monétaires, loc.m.pl. – igre bez novčanog uloga

joueur à risque, loc.m. – ozbiljni društveni kockar

joueur non problématique, loc.m. – neproblematični kockar

joueur pathologique, loc.m. – patološki kockar

joueur problématique, loc.m. – problem kockar

joueur récréatif, loc.m. – društveni (socijalni kockar)

M

machine de jeu électronique (Electronic Gaming Machines), loc.f. – automat

machine à sous, loc.f. – slot automat

méta-analyse, n.f. – metaanaliza

mode « démo », loc.f. – probna verzija

N

natif numérique, loc.m. – digitalni urođenik

non-joueur, n.m. – neigrač

P

pair, n.m. - vršnjak

pari sportif, loc.m. – sportsko klađenje

participation, n.f. - sudjelovanje

perte, n.f. - gubitak

prévalence, n.f. – prevalencija

problèmes cognitifs, loc.m.pl. – kognitivni problemi

problèmes émotionnels, loc.m.pl. – emocionalni problemi

publicités de loterie, loc.f.pl. – lutrijske reklame

R

risque, n.m. - rizik

roulette, n.f. – rulet

S

soucis scolaires, loc.m.pl. – problemi s obrazovanjem

T

taux de prévalence, loc.m.pl. – stopa prevalencije

TDAH (trouble de déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité), n.m. – ADHD (poremećaj pažnje s hiperaktivnošću)

3.3. Fiches terminologiques

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	loterie
Catégorie grammaticale	n.f.
Domaine	jeux d'argent et de hasard
Sous-domaine(s)	loterie instantané
Définition (+source)	« Sorte de jeu de hasard où l'on fait des mises, pour lesquelles on reçoit des billets portant des numéros : celui ou ceux de ces numéros qui sortent, lorsque le tirage a lieu, donnent droit à un lot, à la propriété d'un objet » https://www.cnrtl.fr/definition/academie8/loterie (page consulté le 4 octobre)
Synonyme(s)	/

Contexte du terme (+source)	« Le père jésuite Ménestrier et le casuiste Jean Pontas classent la loterie parmi les jeux licites puisque le gain qu'elle procure est destiné au soulagement des pauvres et à l'entretien des églises du royaume. » https://essentiels.bnf.fr/fr/societe/jeux-et-divertissements/ba641a7c-587a-435c-83f6-ed504296bc69-jeux-princes-jeux-vilains/article/c41a1fa6-e2f4-49b1-8f7c-a3aa4d80a1f7-invention-la-loterie-royale (page consulté le 1 ^{er} septembre)
EQUIVALENT CROATE	lutrija
Définition (+source)	« Vrsta igre na sreću, ždrijebanje koje provodi javna ili privatna ustanova na temelju izvlačenja srećki prema unaprijed određenom planu, sastavljenju tako da priređivaču donosi određenu korist. » https://enciklopedija.hr/clanak/lutrija
Catégorie grammaticale	n.f.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Istraživanja provedena na uzorku zagrebačkih studenata potvrđuju određene paradigme. Naime, čak 26% muških studenata u Zagrebu redovito sudjeluje u igrama na sreću na dnevnoj razini, pri čemu preferiraju igre sportskog klađenja i kockanja, dok studentice češće sudjeluju u lutrijskim igrama. » Cvenček M. « Zabrana online igara na sreću kao posljedica poreznog zakonodavstva : (ne)opravdana ograničenja » revue scientifique ZbornikPravnog fakulteta Sveučilišta u Rijeci 2020. p. 654

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	joueur compulsif
Catégorie grammaticale	n.m.
Domaine	psychologie
Sous-domaine(s)	les troubles du comportement

Définition (+source)	« Le joueur compulsif est une personne dominée par un besoin irrésistible de jouer qui s'accompagne de l'idée obsessionnelle qu'elle pourra contrôler le jeu, en tirer profit et éprouver du plaisir. » https://shs.cairn.info/revue-sciences-sociales-et-sante-2022-2-page-71?lang=fr (page consulté le 1 ^{er} septembre)
Synonyme(s)	joueur pathologique
Contexte du terme (+source)	« La plupart des joueurs compulsifs continueront à ressentir le besoin de jouer à nouveau, même s'ils sont fermement déterminés à arrêter. » https://www.gamblingtherapy.org/fr/informations-2/comment-arreter-lenvie-de-jouer/ (page consulté le 1 ^{er} septembre)
EQUIVALENT CROATE	kompulzivni kockar
Définition (+source)	« Patološki kockar, odnosno kompulzivni kockar, ne može kontrolirati impuls za kockanjem, čak i kada to ima negativne posljedice za tu osobu ili osobe iz bliže društvene okoline. Ono je prihvaćeno kao psihički poremećaj u Dijagnostičkom i statističkom priručniku za duševne bolesti (DSM-III) još 1980. godine te se tada klasificira kao poremećaj kontrole nagona. Osoba ima sve snažniji osjećaj napetosti ili uzbuđenja prije tog čina, a dok traje osjeća užitak, zadovoljenje ili olakšanje. Kockanje može biti redovito ili epizodično, a tijekom poremećaja je progresivan. S vremenom se povećava učestalost i uzbuđenje pri kockanju, ali i količina uloženog novca. » https://ovisnosti.hzjz.hr/kockanje/ (page consulté le 1 ^{er} septembre)
Catégorie grammaticale	n.m.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Na temelju podataka sedam terapijskih grupa liječenih ovisnika (KLOK) u Zagrebu, autor zaključuje da su patološki kockari u Hrvatskoj uglavnom zaposleni i oženjeni muškarci u dobi od 25 do 35 godina koji su u pravilu višegodišnji ovisnici o klađenju ili kockanju u automat klubovima. » Kozjak B. « KOCKANJE. Od dokolice do socijalne patologije » revue scientifique Socijalna ekologija 2015. p. 223 https://hrcak.srce.hr/file/248751 (page consulté le 1 ^{er} septembre)

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	pari sportif
Catégorie grammaticale	n.m.
Domaine	jeux d'argent et de hasard
Sous-domaine(s)	les billets de loterie sportive
Définition (+source)	« Ce jeu consiste à parier de l'argent sur l'issue d'une rencontre sportive (ex : préciser le score final, choisir un gagnant). » https://www.entraidaddict.fr/files/Newsletter/NL36_-jeux-argent.pdf (page consulté le 3 octobre)
Synonyme(s)	pronostic sportif, concours pronostics
Contexte du terme (+source)	« La dernière étude réalisée en 2019 fait état d'une prévalence de 5,9% de joueurs excessifs et 10,4% de joueurs à risque modéré parmi les joueurs dont le pari sportif constitue l'activité de jeu principale, respectivement 4% et 9,6% pour le poker, 0,8% et 3% pour la loterie et 6,2% et 12,2% pour le pari hippique. » https://anj.fr/sites/default/files/2024-01/Guide%20accompagnement%20jeu%20en%20ligne.pdf (page consulté le 1 ^{er} septembre)
EQUIVALENT CROATE	sportsko klađenje
Définition (+source)	Igre klađenja su igre u kojima sudionici pogađaju ishode različitih događaja predloženih od priređivača klađenja, a okolnost koja odlučuje o dobitku ili gubitku ne smije biti nikome unaprijed poznata i mora biti takve naravi da na nju ne mogu utjecati ni priređivač, ni igrači (sportsko klađenje, klađenje na utrke konja i pasa i ostalo). N. Delija « Bihevioralne ovisnosti kod adolescenata - socijalnopedagoška perspektiva » završni rad 2024. https://m.supersport.hr/blog/kategorija/super-info/rjecnik-kladenja (page consulté le 1 ^{er} septembre)

Catégorie grammaticale	n.n.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Sportsko klađenje je, uz lutrijske igre, u Hrvatskoj najrašireniji i najdostupniji oblik kockanja. » Ricijaš N. et al. « Sportsko klađenje i druga rizična ponašanja hrvatskih srednjoškolaca » revue scientifique. 2015. p. 47 https://hrcak.srce.hr/file/221023 (page consulté le 1 ^{er} septembre)

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	machine à sous
Catégorie grammaticale	n.f.
Domaine	jeux d'argent et de hasard
Sous-domaine(s)	machine à poker
Définition (+source)	Celles-ci se présentent sous une forme mécanique ou électronique. Le joueur doit insérer de l'argent pour actionner des rouleaux dont la combinaison finale permet de remporter ou non un gain. Les parties sont généralement très rapides. https://www.entraidaddict.fr/files/Newsletter/NL36_-jeux-argent.pdf (page consulté le 3 octobre)
Synonyme(s)	appareil à sous (appareil de jeux)
Contexte du terme (+source)	« Plus épars, les travaux mettent en lumière les évolutions récentes des jeux proposés par les opérateurs, qui les rapprochent des mécanismes de fonctionnement des machines à sous, très critiquées pour leur pouvoir addictif. »

	https://www.ofdt.fr/sites/ofdt/files/2023-08/field_media_document-5736-epfxcd2cb.pdf (page consulté le 3 septembre)
EQUIVALENT CROATE	slot automat
Définition (+source)	« Slot je vrsta igre na sreću koja koristi <u>stroj</u> (elektronički, elektromehanički, ili mehanički) koji se pokreće ako se u njega stavi novčić, žeton, novčanica ili neka vrsta elektroničkog platežnog sredstva. Igrač upravlja strojem pucetima ili s polugom, a cilj je dobiti što više <u>novaca</u> , tako da se slike na kolutovima nađu u nekom određenom redu. » https://hr.wikipedia.org/wiki/Poker_i_slot (page consulté le 3 septembre)
Catégorie grammaticale	n.m.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Slot automati se možda doimaju monotonima, no to je daleko od istine. Nude širok raspon tema i varijacija kako bi igra bila uzbudljiva, privlačna i originalna. » https://www.novilist.hr/ostalo/promo/sve-sto-trebate-znati-o-slot-automatima/ (page consulté le 3 septembre)

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	billet à gratter
Catégorie grammaticale	n.m.
Domaine	jeux d'argent et de hasard
Sous-domaine(s)	millionnaire
Définition (+source)	« Billet de loterie instantanée dont une partie se gratte pour laisser paraître une combinaison susceptible de valoir un lot à son détenteur. » https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8872896/billet-a-gratter (page consulté le 3 octobre)
Synonyme(s)	cartes à gratter, gratteaux

Contexte du terme (+source)	« Le jeu ASTRO de la Loterie Electronique est un jeu de loterie du type billets à gratter, auquel le public participe par l'intermédiaire de distributeurs de Loterie Electronique (DLE) comportant un écran tactile. » https://jeux.loro.ch/media/2u2cf5rb/le-jeux-v6-fr.pdf (page consulté le 3 septembre)
EQUIVALENT CROATE	instant srećka
Définition (+source)	« Instant lutrija donosi srećke na kojima su dostupne isplate do 100 tisuća eura. Neke od srećki možete kupiti po cijeni od 1 eura, dok druge koštaju 5 eura. U pitanju su zabavne srećke grebalice koje traže uklanjanje emulzije kako biste otkrili ishod igre. » https://hrvatska-lutrija.com/srecke (page consulté le 3 septembre)
Catégorie grammaticale	n.f.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Ključna karakteristika instant srećki je brzina. Umjesto da čekate rezultate nekog događaja ili lutrijskog izvlačenja, instant srećke vam omogućuju da odmah saznate jeste li pobijedili ili izgubili. One koriste princip slučajnosti i služe kao trenutni podražaji koji mogu donijeti trenutnu radost ili razočaranje. » https://svijetkladjenja.hr/sto-su-instant-srecke/ (page consulté le 3 octobre)

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	jeu problématique
Catégorie grammaticale	n.m.
Domaine	psychologie
Sous-domaine(s)	les troubles du comportement

Définition (+source)	« Une perte de maîtrise prolongée/ durable de l'usage des jeux de hasard et d'argent ne permettant plus à la personne d'être fonctionnelle face à son projet de vie et à ses relations sociales. » https://www.addictionsuisse.ch/wp-content/uploads/2023/02/Factsheet_eGames_Problematique_20230214_F.pdf (page consulté le 3 septembre)
Synonyme(s)	jeu hasardé
Contexte du terme (+source)	« La littérature sur la prévalence des comportements de jeu problématique investiguant spécifiquement la population des parieurs sportifs est extrêmement lacunaire. » https://www.ofdt.fr/sites/ofdt/files/2023-08/field_media_document-5736-epfxcd2cb.pdf (page consulté le 3 septembre)
EQUIVALENT CROATE	problematično kockanje
Définition (+source)	« Kockanje koje je kod osobe već izazvalo probleme, u većim životnim područjima, uključujući odnose, bračni status, zaposlenje, financije ili zakonske probleme (5-6% ili 5% - 22% populacije ovisno o istraživanjima) https://www.zzjzvpz.hr/hr/sadrzaj/djelatnost/1/publikacije/Elvira_Koic_Problematicno_i_patolosko_kockanje.pdf (page consulté le 3 septembre)
Catégorie grammaticale	n.n.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Osobe visokog rizika za razvoj problematičnog kockanja kockaju ponavljeno i učestalo i imaju 1 ili 2 problema povezana s kockanjem. » Koić E. « Problematično i patološko kockanje » revue scientifique 2009 p.18 https://www.zzjzvpz.hr/hr/sadrzaj/djelatnost/1/publikacije/Elvira_Koic_Problematicno_i_patolosko_kockanje.pdf (page consulté le 3 septembre)

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	cote
Catégorie grammaticale	n.f.
Domaine	jeux d'argent et de hasard
Sous-domaine(s)	statistique
Définition (+source)	« Mode de pari, au turf, où les gains sont annoncés à l'avance. » https://www.cnrtl.fr/definition/cote (page consulté le 4 octobre)
Synonyme(s)	cote de paris, estimation
Contexte du terme (+source)	« Le joueur privilégie les paris sur des cotes élevée ou des paris combinés. » https://anj.fr/sites/default/files/2024-01/Guide%20accompagnement%20jeu%20en%20ligne.pdf (page consulté le 3 septembre)
EQUIVALENT CROATE	koeficijent
Définition (+source)	« Poznati naziv je i tečaj. Broj kojim se određuje vjerojatnost nekog ishoda u ponudi za kladenje. Može biti iskazan kao omjer, postotak, ali najčešće je u obliku decimalnog broja. » https://m.supersport.hr/blog/kategorija/super-info/rjecnik-kladenja (page consulté le 3 octobre)
Catégorie grammaticale	n.m.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Svaka kladionica određuje koeficijente sama za sebe, ali su najčešće približno jednaki u svim kladionicama. Kladionice imaju zaposlene razne eksperte za kladenje koji potom određuju koeficijente na temelju procjene vjerojatnosti rezultata. » Kalkan D. « Matematika u sportskom kladenju » završni rad 2019 p. 3 https://www.mathos.unios.hr/~mdjunic/uploads/diplomski/KAL24.pdf (page consulté le 3 septembre)

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	natif du numérique
Catégorie grammaticale	n.m.
Domaine	sociologie
Sous-domaine(s)	culture numérique
Définition (+source)	<p>« Personne qui appartient à la première génération ayant grandi avec les technologies de l'information et de la communication, et utilisant ordinateurs, jeux vidéo, lecteurs de musique numérique, caméras vidéo, téléphones portables, ainsi que de tous autres jouets et outils de l'ère numérique. »</p> <p>https://www.cedefop.europa.eu/fr/tools/vet-glossary/glossary/natif-du-numerique-enfant-du-numerique (page consulté le 4 septembre)</p>
Synonyme(s)	enfant du numérique
Contexte du terme (+source)	<p>« Bien que largement discuté dans les médias publics, il existe actuellement tout un débat autour des caractéristiques des générations dans la société (C, X, Y, Z) notamment en ce qui concerne leurs habitudes technologiques. La présente étude, menée auprès de 24502 étudiants du collégial, propose d'examiner les natifs du numérique sous l'angle des usages des technologies en éducation. »</p> <p>file:///C:/Users/Petra/Downloads/Les_natifs_du_numerique_aux_etudes_enjeux_et_prati.pdf (page consulté le 4 septembre)</p>
EQUIVALENT CROATE	digitalni urođenik
Définition (+source)	<p>« Za naraštaje rođene u jeku informacijskog doba (društvenih mreža, videoigrica), u žargonu net generacije, generacije Y, kaže se da su digitalni urođenici. »</p> <p>https://hrcak.srce.hr/file/276178 (page consulté le 4 septembre)</p>

Catégorie grammaticale	n.m.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Informatijsko društvo zajedno razvijaju digitalnu uređenicu i digitalni pridošlice. Iako se prvi gotovo prirodno koriste tehnologijama ili ih usvajaju s lakoćom i odmalena, a drugi se prilagođavaju učeći naknadno, kojiput su pridošlice u tome mudriji. » Miloš I. « Digitalni urođenici i digitalni pridošlice » revue scientifique 2017 p.12 https://hrcak.srce.hr/file/276178 (page consulté le 4 septembre)

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	jeux d'argent
Catégorie grammaticale	n.m.
Domaine	jeux d'argent et de hasard
Sous-domaine(s)	loterie
Définition (+source)	« Les jeux d'argent consistent à parier un objet d'une certaine valeur ou une somme d'argent sur l'issue d'une éventualité ou d'un événement, cette issue étant incertaine et pouvant être tributaire du hasard, du talent, d'une combinaison de hasard et de talent, ou d'un concours. » https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/jeu-dargent (page consulté le 4 septembre)
Synonyme(s)	jeux de hasard
Contexte du terme	« En Suisse, les jeux d'argent sont une activité de loisir largement acceptée. L'État délivre les autorisations aux casinos et loteries et contrôle ceux-ci. »

(+source)	https://assets.ctfassets.net/fclxf7o732gj/4zPFqbkO7eMYaokYsowgYi/025859ca913d6dee10e0c4af49847b71/Karten-Set_fr.pdf (page consulté le 5 octobre)
EQUIVALENT CROATE	kockanje
Définition (+source)	« Odnosi se na bilo koju « igru » u kojoj postoji šansa za dobitak ili gubitak novca, a čiji ishod ne možemo predvidjeti. Za većinu ljudi, kockanje je aktivnost u koju se uključuju povremeno i to u vidu zabave. U kockanje spadaju bingo, strugalice, loto, sportsko klađenje, razni automati te igre u kockarnici poput ruleta, ajnca i sl. Čimbenici koji doprinose socijalnom aspektu kockanja su dijeljenje iskustva s drugim igračima, korištenje specifičnih izraza u pojedinim igrama te osjećaj pripadanja grupi. » https://mup.gov.hr/UserDocsImages/Publikacije/Kocka_i_mladi.pdf (page consulté le 5 octobre)
Catégorie grammaticale	n.n.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Kockanje može predstavljati bijeg od problema, depresije ili negativnih osjećaja. Neki ljudi kockaju iz dosade ili usamljenosti. » https://mup.gov.hr/UserDocsImages/Publikacije/Kocka_i_mladi.pdf (page consulté le 5 octobre)

FICHE TERMINOLOGIQUE	
TERME	coffre à butin
Catégorie grammaticale	n.m.
Domaine	jeux d'argent et de hasard

Sous-domaine(s)	paris gratuits
Définition (+source)	« Les boîtes ou coffres à butin permettent aux développeurs de rentabiliser leurs jeux en faisant payer les joueurs pour obtenir des éléments pour améliorer leur expérience de jeu ou leur donner un avantage pour avancer. » https://www.btb.termiumplus.gc.ca/tpv2alpha/alpha-fra.html?lang=fra&srchtxt=COFFRE%20BUTIN&i=&index=frr&sg_kp_wet=10397142&fchrdrnm=1#fichesauve-saverecord1 (page consulté le 5 octobre)
Synonyme(s)	lot aléatoire
Contexte du terme (+source)	« Une récente étude britannique rapporté par le BBC vient donner mauvaise presse aux coffres à butin, ou loot boxes en anglais, ces boîtes virtuelles offrant des récompenses aléatoires de plus en plus populaire chez les adoptes des jeux vidéo, surtout les jeunes. » https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1781994/jeux-video-loot-boxes-coffres-butin-dependance-etudee (page consulté le 5 septembre)
EQUIVALENT CROATE	nagrada kutija
Définition (+source)	« Budući da su nagradne kutije (engl. loot boxes) s naizgled nasumičnim artiklima obično dostupne tijekom igre ili se mogu platiti pravim novcem ; budući da ih se može prodavati preko dizajna igre poznatih kao tamni obrasci (engl. dark patterns), koji zbog neželjene i nekontrolirane kupnje mogu imati negativne psihološke i financijske posljedice, osobito po maloljetnike i mlađu djecu. » https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/PDF/?uri=CELEX:52023IP0008 (page consulté le 5 octobre)
Catégorie grammaticale	n.f.
Contexte de l'équivalent (+source)	« Rezultati istraživanja ukazuju kako igrači koji troše novac na nagradne kutije istovremeno više troše na niz digitalnih kupnji. » Bug.hr URL : https://www.bug.hr/istrazivanja/trosenje-novca-na-loot-ne-utjece-na-mentalno-zdravlje-i-stres-28675 (page consulté le 5 septembre)

3.4. Commentaire sur la traduction et les fiches terminologiques

Au cours de la préparation du mémoire de master, nous avons eu l'occasion d'enrichir notre compréhension du travail terminologique et terminographique par des recherches axées sur un domaine précis sous le titre « Pratique des jeux d'argent et de hasard chez les mineurs ». Dans ce qui suit, nous soulignerons quelques difficultés que nous avons observés lors du travail sur la terminologie.

3.4.1. Jeux d'argent et de hasard

Le terme multi-mots jeu d'argent et de hasard est un terme qui s'étend tout au long de l'œuvre et représente un terme de base. On peut dire que le problème des jeux de hasard est grave et a de multiples conséquences sociales, économiques et psychologiques. Les jeux d'argent et de hasard, comme les paris, les loteries, les machines à sous et les casinos, ne sont pas nécessairement mauvais en soi, mais pour de nombreuses personnes, ils peuvent devenir addictifs et entraîner des problèmes dans la vie quotidienne. Bien que le terme représente le plaisir, le jeu peut facilement entraîner de graves pertes financières. De nombreuses personnes investissent plus d'argent qu'elles ne peuvent se permettre d'en perdre, ce qui les conduit à l'endettement et à des difficultés financières. Les personnes qui deviennent dépendantes tentent souvent de « récupérer » l'argent perdu, ce qui les entraîne dans des problèmes financiers plus graves. Outre les problèmes financiers, le jeu peut également entraîner des conséquences émotionnelles et psychologiques. Les toxicomanes aux jeux d'argent et de hasard ressentent souvent de la honte, de la culpabilité et de l'anxiété. Ces conditions peuvent conduire à la dépression, à l'isolement social et à une perte d'estime de soi. Aussi, les jeux d'argent et de hasard touchent non seulement la personne qui joue, mais aussi sa famille et ses proches. Les pertes financières et les problèmes émotionnels causés par la dépendance au jeu conduisent souvent à des conflits familiaux, à la séparation et à la rupture des relations familiales. Les enfants et les partenaires des joueurs toxicomanes souffrent souvent de stress et d'insécurité à la maison.

Les jeux d'argent et de hasard peuvent être décrits comme « toutes opérations offertes au public, sous quelque dénomination que ce soit, pour faire naître l'espérance d'un gain qui serait dû, même

partiellement, au hasard et pour les séquences un sacrifice financier est exigü de la part des participants » dont la définition se trouve sur la page d'observatoire français des drogues et des tendances addictives ¹ qui décrit et explique les différentes addictions qui peuvent se développer chez les personnes et quels effets elles ont. En français, ce terme est constitué des mots jeux d'argent, qui signifie jeux d'argent, et jeux de hasard, qui signifie jeux de hasard où le résultat est laissé au hasard, c'est-à-dire que le joueur n'a pas ou très peu de contrôle sur le résultat. D'autre part, nous définissons ce terme dans la langue croate comme « igre na sreću » et le décrivons comme « un jeu dans lequel, moyennant le paiement d'un certain montant, les participants ont la possibilité de gagner de l'argent, des choses, des services ou des droits, le gain ou la perte dépendant principalement d'un cas ou d'un autre événement incertain ». La définition du terme est tirée de la « Loi croate sur les jeux d'argent et de hasard », qui est considérée comme la loi fondamentale de la République de Croatie et régleme les droits des jeux d'argent et de hasard, les obligations des organisateurs et protège les intérêts des joueurs.

3.4.2. Les types des joueurs

En ce qui concerne les types de joueurs, ils représentent un groupe diversifié de personnes avec des profils différents, qui participent à différents types de jeux tels que la loterie, les paris sportifs, les jeux de casino, les machines à sous, le poker et autres. Les raisons pour lesquelles les gens participent à ces jeux peuvent varier, tout comme les effets que le jeu peut avoir sur leur vie. De nombreux joueurs ont différentes raisons de participer à des jeux d'argent et de hasard. Les raisons peuvent être : le plaisir et l'excitation, les aspects sociaux, l'évasion du stress, l'illusion de contrôle, la possibilité de gagner, etc. En croate et en français, les joueurs de jeux d'argent et de hasard peuvent être classés en fonction du degré d'addiction et du comportement qu'ils développent à l'égard du jeu. Ces groupes décrivent des niveaux d'implication, depuis le jeu occasionnel jusqu'à la dépendance grave. La meilleure description du type de joueur en français se trouve sur la page dédiée aux joueurs, tandis que les termes en croate se trouvent dans les revues scientifiques. Il existe une catégorisation similaire des joueurs en français et en croate. Il existe des différences de

¹ <https://www.ofdt.fr/>

niveaux d'intensité des problèmes de jeu. Les joueurs ne rencontrant aucun problème sont souvent appelés « joueurs sociaux ou récréatifs ». En croate, nous catégorisons ces joueurs comme des « društveni, socijalni kockari ». Il existe également des « joueurs à risques », que l'on traduit en croate par « ozbiljni društveni kockari » que l'on peut décrire comme des « joueurs qui trouvent dans les jeux de hasard une forme fondamentale de divertissement et de récréation ». Ils passent tout leur temps libre à jouer. Bien qu'ils jouent souvent, ils s'en tiennent à des pertes éventuelles prédéterminées. Gagner ou perdre, ils n'augmentent ni ne diminuent la mise convenue » (Kovačić, 2019). Ensuite, en français, il existe une catégorie « joueurs problématiques », qui se traduit en croate par « problem kockari ». Les joueurs problématiques peuvent être décrits comme « des joueurs qui sont prudents au début, qui font preuve de tact, et lorsque la passion du jeu les envahit, ils abandonnent leurs propres critères et s'abandonnent complètement au jeu ». Lorsqu'ils gagnent, ils augmentent la mise pour gagner encore plus, et lorsqu'ils perdent, ils font de même pour récupérer ce qu'ils ont perdu. Ils se mettent en danger, ainsi que leurs enfants et leur famille, car ils risquent souvent leur salaire ou s'endettent beaucoup. « Les changements dans les pertes et les gains sont constants. Chaque perte réveille l'espoir d'un retour sur investissement, et avec une victoire, surtout une plus importante, ses appétits et ses attentes grandissent. Ce changement de comportement et cette cupidité le transforment progressivement en joueur pathologique » (Kovačić, 2019). La dernière étape des joueurs est constituée des « joueurs pathologiques » ou « joueurs excessifs », qui se traduisent en croate par « patološki kockari » et on peut les définir comme « des personnes ayant un besoin compulsif de jouer. Il ne peut pas contrôler son envie de jouer. Lorsqu'ils perdent, ils sont convaincus de gagner le prochain match, et lorsqu'ils gagnent, ils croient que c'est le début d'une véritable richesse. Dans le premier cas, ils s'endettent, et dans le second cas, ils perdent ce qu'ils « avaient déjà en poche ». Ils ne pensent pas à la famille. Submergés par la passion du jeu, l'excitation du jeu et l'illusion d'un gros gain, les individus investissent et perdent généralement la totalité de leur propriété » (Kovačić, 2019). Aussi, dans la langue croate, il existe une catégorisation de deux autres types de joueurs, à savoir les « profesionalni igrači » et les « kriminalni igrači ». Dans la littérature française précitée, ces deux catégorisations de joueurs ne sont pas mentionnées.

3.4.3. Pari sportif

Les paris sportifs peuvent être décrits en langue croate comme « un jeu dans lequel les participants devinent les résultats de divers événements proposés par l'organisateur du pari, et les circonstances qui décident de la victoire ou de la défaite ne doivent être connues à l'avance de personne et doivent être de telle nature que même l'organisateur ne puisse l'influencer, ni les joueurs (paris sportifs, paris sur les courses de chevaux et de chiens, etc.) » (Delija, 2024 : 6). En outre, de nombreuses définitions du terme paris sportifs ont été trouvées sur les pages croates de bookmakers tels que "Hrsport.hr", "Kladionica biz", etc. Dans la loi croate sur les jeux d'argent et de hasard, les paris sportifs constituent un groupe spécial de jeux d'argent et de hasard qui se répartissent en : résultats des compétitions sportives individuelles ou collectives » et « jeux de paris sur d'autres événements ». Les paris peuvent être placés sur diverses disciplines sportives comme le football, le basket-ball, le tennis, les courses hippiques et bien d'autres. Les parieurs choisissent le résultat ou certains événements d'un match sportif (par exemple qui marquera le premier but, le nombre de buts, le score exact, etc.). Selon le résultat de l'événement, les joueurs peuvent gagner ou perdre de l'argent, en fonction du montant investi et des cotes. Les paris sportifs peuvent être effectués chez des bookmakers physiques ou via des plateformes en ligne, et la popularité de cette forme de jeu est mondiale. La définition du terme « pari sportif » en français se retrouve dans l'article « Les jeux d'argent et de hasard »², qui décrit de nombreux termes liés aux jeux d'argent et de hasard et aux problèmes qui surviennent lors de la pratique fréquente de jeux d'argent et de hasard. Sur d'autres pages de paris sportifs, il n'y a pas de définition, mais plutôt la méthode et ce qui est proposé par les paris sportifs.

² <https://www.ofdt.fr/jeux-d-argent-et-de-hasard-synthese-des-connaissances-1726>

3.4.4. Jeu désordonné

Jeu désordonné est le terme qui a posé le plus de problèmes lors de la recherche d'un équivalent en langue croate. En croate, « jeu désordonné » se traduit par « jeu non structuré ». Cela désigne un jeu sans règles prédéterminées, surtout lorsqu'il s'agit de jeux d'enfants. Dans le contexte des jeux de hasard, ce terme n'a pas été trouvé, mais si nous l'appliquons aux jeux de hasard, cela désignerait une forme de jeu dans laquelle les règles ne sont pas clairement définies et formellement fixées. Cela signifierait que les joueurs pourraient choisir eux-mêmes comment et sur quoi parier, souvent sans restriction définie sur les enjeux, les résultats ou l'organisation du jeu. Cette forme de jeu augmente l'incertitude et le risque car il n'existe pas de lignes directrices clairement définies pour le jeu ou les paris. L'absence de structure encourage souvent des comportements impulsifs, qui peuvent conduire à des paris plus risqués et à des décisions irréflechies. Grâce à un jeu non structuré, les joueurs peuvent ressentir un sentiment de contrôle et de liberté plus intense, mais d'un autre côté, cela signifie également qu'il n'existe aucune protection clairement définie pour les joueurs contre les pertes excessives ou les mauvaises décisions. De plus, le terme n'a pas été trouvé dans les articles et revues scientifiques françaises traitant des jeux de hasard. La définition du mot « désordonné » a été trouvée sur la page « cnrtl.fr ». Ne trouvant pas le terme ni en français ni en croate, cela représentait un certain obstacle et une certaine incertitude lors de la traduction. Bien que dans les jeux d'enfants, le terme « jeu désordonné » ait un ton positif de libre expression, l'utilisation de ce terme aux jeux de hasard a des connotations négatives en raison d'un risque accru et d'un comportement impulsif.

3.4.5. Machine à sous

Le terme « machine à sous » fait référence à un appareil électronique qui permet aux joueurs de parier sur le résultat des rouleaux en rotation. Ils ont une série de symboles sur les rouleaux, et le but est d'aligner ces symboles dans des combinaisons gagnantes. Ils fonctionnent à l'aide d'un générateur de nombres aléatoires, qui garantit des résultats aléatoires. Il en existe différents types, des machines à sous classiques à trois rouleaux aux machines à sous vidéo modernes avec jeux bonus. Les symboles et les combinaisons sont essentiels pour déterminer les gains. Certaines machines à sous ont des symboles classiques (par exemple des fruits). Les machines à sous sont

conçues pour attirer les joueurs grâce à des couleurs vives, des sons et des effets visuels, créant un sentiment d'excitation et d'anticipation. Leur conception intègre des éléments de psychologie pour maintenir l'intérêt des joueurs. Les lois régissant l'utilisation des machines à sous varient selon les pays. En Croatie par exemple, les machines à sous sont réglementées par la loi sur les jeux d'argent et de hasard, qui définit les conditions dans lesquelles elles peuvent être utilisées et où elles peuvent être installées. Les machines à sous représentent une part importante des revenus des casinos, mais elles peuvent également avoir des effets négatifs sur les individus, notamment le développement d'une dépendance. Pour cette raison, de nombreux pays mettent en œuvre des réglementations strictes pour protéger les joueurs. La définition du terme en français est tirée d'un article décrivant les définitions de jeux d'argent et de hasard, alors que seul Wikipédia propose une définition du terme en français. La définition du terme « machine à sous » en langue croate n'a pas été expliquée dans un article professionnel, un glossaire ou un article scientifique. La seule définition expliquant le terme était tirée de Wikipédia, ce qui créait un certain problème quant à la validité. Les autres sites proposés sont des sites Web proposant des offres de jeu en ligne et d'autres services.

3.4.6. Jeux de grattage

Pendant la traduction du texte choisi, nous avons remarqué que le mot « jeux de grattage » a une classification différente dans la langue croate et dans la langue française. Dans la Loi croate sur les jeux d'argent et de hasard, il existe une classification différente dans laquelle ce mot désignerait l'ensemble des jeux de loterie et serait traduit par « igre s unaprijed određenim dobitcima » auxquels appartiennent la loterie express et la loterie instantané. Avec les loteries express et instantanées, le joueur sait immédiatement après l'achat s'il a gagné un prix. Le terme « jeux de grattage » est traduit en croate par « igre s unaprijed određenim dobitcima » puisqu'il s'agit de jeux complets qui contiennent des « billets à gratter » ou des « cartes à gratter » ou en langue croate « instant srećke », qui sont les plus caractéristique des loteries instantanées où les joueurs grattent pour découvrir des symboles ou des numéros qui leur rapportent un prix. La loterie express n'utilise généralement pas de cartes à gratter : il s'agit plutôt d'une version électronique de la loterie dans laquelle les joueurs découvrent immédiatement les résultats via une machine ou un système en ligne sans

attendre le tirage. La définition du terme « jeux de grattage » se trouve dans l'article qui définit le terme comme « jeu de loterie où le joueur achète un ticket qui contient une ou plusieurs cartes à gratter pour découvrir s'il a gagné ». De plus, Wikipédia française propose la définition suivante du terme « jeux de grattage ». « Sur une carte (une carte à gratter), en général de petit format, un vernis opaque masque le résultat et le joueur doit gratter le vernis pour connaître le résultat immédiatement. L'organisateur est à même de connaître la localisation des futurs gagnants par traçabilité de la fabrication et de la distribution des paquets de cartes ».³

3.4.7. Natif du numérique

Le terme « natif du numérique » désigne une génération qui est entourée par les technologies numériques depuis sa naissance et qui utilise naturellement Internet, les téléphones intelligents, les applications et les réseaux sociaux. Ces personnes possèdent souvent un niveau élevé de compétences techniques et de culture numérique, et sont plus enclines à consommer des informations via les canaux numériques. En raison de leur exposition constante à la technologie, ils ont des préférences et des moyens de communication différents : ils aiment la vitesse, l'interactivité et les commentaires instantanés. Cela se reflète également dans leurs habitudes en matière d'éducation, de travail et de vie sociale. À l'opposé du terme « natif du numérique » se trouve le terme « immigrant du numérique », qui désigne les personnes nées avant la généralisation des technologies numériques et qui ont dû s'adapter à l'environnement numérique plus tard dans leur vie. Les immigrants du numérique n'ont généralement pas grandi avec des technologies comme les ordinateurs, Internet et les téléphones intelligents, ils ont donc dû apprendre consciemment à utiliser ces outils. Leur façon de penser la technologie est souvent différente de celle du natif numérique, puisqu'ils ont adopté ces technologies plus tard dans leur vie. La définition du terme « natif du numérique » est tirée de la ressource terminologique « Terminologie de la politique européenne d'enseignement et de formation⁴ » qui propose des explications sur les

³ https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_grattage

⁴ <https://www.cedefop.europa.eu/fr/tools/vet-glossary/glossary/natif-du-numerique-enfant-du-numerique>

termes liés à la politique européenne d'éducation et aux programmes de formation. Elle définit le terme « natif du numérique » comme « personne qui appartient à la première génération ayant grandi avec les technologies de l'information et de la communication, et utilisant des ordinateurs, des jeux vidéo, des lecteurs de musique numérique, des caméras vidéo, des téléphones portables, ainsi que de tous les autres jouets et outils de l'ère numérique ». La définition du terme n'a pas été difficile à trouver puisque divers sites proposent des éclaircissements. La définition en croate était également très facile à trouver. La définition est tirée d'un article trouvé sur le portail « Hrčak », qui offre un accès libre aux ouvrages scientifiques et professionnels publiés en Croatie. La définition « digitalni urođenik » dit qu'il s'agit de « générations nées à l'apogée de l'ère de l'information (réseaux sociaux, jeux vidéo), dans le jargon de la génération internet, la génération Y » (Miloš, 2017.). L'explication et le contexte du terme « digitalni urođenik » sont facilement disponibles et le terme est souvent utilisé.

3.4.8. Coffre à butin

Le terme « coffre à butin » peut désigner une boîte virtuelle dans les jeux vidéo qui offre aux joueurs des prix aléatoires tels que des armes, des vêtements, des personnages ou d'autres objets utilisés dans le jeu. Les joueurs peuvent obtenir des coffres à butin tout au long de la progression du jeu, en guise de récompense, ou ils peuvent les acheter avec de l'argent réel. Le contenu de la boîte est inconnu jusqu'au moment de son ouverture, ce qui crée un élément de surprise. En raison de leur similitude avec les jeux d'argent et de hasard, les coffres à butin sont devenus controversés et font l'objet de débats sur la réglementation, notamment en ce qui concerne les jeunes joueurs. Les coffres à butin sont controversés en raison de leurs mécanismes de jeu, dans la mesure où les joueurs paient pour un contenu inconnu, ce qui augmente le risque de dépenses excessives et de développement de comportements problématiques, en particulier chez les jeunes joueurs. La réglementation du coffre à butin varie d'un pays à l'autre : certains pays (par exemple la Belgique) les ont interdits, tandis que d'autres ont mis en place une réglementation stricte. Les critiques soulignent que cette pratique exploite des mécanismes psychologiques liés à la récompense et à la dépendance. C'est pourquoi il y a des discussions dans l'industrie sur l'éthique et la nécessité d'une plus grande transparence. Ils ne sont pas expressément interdits en Croatie, mais font l'objet de discussions réglementaires. Actuellement, la loi croate ne considère pas le coffre à butin comme

un jeu d'argent et de hasard, même si de nombreux experts mettent en garde contre des similitudes, notamment en raison de l'élément de hasard et du potentiel de perte financière. La Croatie, comme de nombreux autres pays de l'Union européenne, est confrontée à des difficultés pour réglementer ce mécanisme. Des changements de législation sont possibles dans le futur pour assurer la protection des joueurs, notamment des mineurs. La définition du terme en français est tirée de la ressource terminologique multilingue canadienne « Termium Plus » qui explique le terme comme « les boîtes ou coffres à butin permettent » aux développeurs de louer leurs jeux en faisant payer les joueurs pour des éléments pour améliorer leur expérience de jeu ou leur donner un avantage pour avancer ». Des difficultés plus grandes ont été rencontrées lors de la recherche de termes en langue croate. Une explication du terme « nagradna kutija » a été trouvée sur le site Internet de l'Union européenne qui donne accès à la législation de l'Union européenne et la définition du terme se lit comme suit : « budući da su monetizacija videoigara preko mikrotransakcija, valuta igara i nagradnih kutija s nasumičnim sadržajima za igru česta pojava u nekim videoigramama; budući da se nagradne kutije ponekad mogu plaćati stvarnim novcem; budući da bi agresivni dizajn mogao imati štetne financijske posljedice za igrače, posebno za maloljetnike ili najranjivije, i to zbog neželjene ili nekontrolirane potrošnje; budući da se u nekim slučajevima nagradne kutije mogu smatrati mehanizmom plaćanja za prednost („pay-to-win”); budući da je potreban jedinstven pristup EU-a kako bi se zajamčila snažna zaštita potrošača »⁵ Les autres sites proposant une explication du terme ne représentent pas une source fiable et le terme n'existe tout simplement pas en tant que tel.

⁵ https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_HR.pdf

4. Conclusion

Dans ce mémoire de master, nous avons abordé le domaine des jeux d'argent et de hasard. La première partie, outre la théorie de la terminologie, présente un panorama des définitions relatives aux jeux d'argent et de hasard, leurs caractéristiques, leur historique, ainsi que la méthodologie adoptée pour notre étude. Nous avons ensuite exploré spécifiquement la problématique du jeu chez les mineurs, un sujet d'actualité qui soulève de nombreuses préoccupations sociétales.

Bien que la littérature sur le sujet des jeux d'argent chez les jeunes soit encore insuffisamment recherchée, nous avons réussi à constituer un corpus substantiel de textes scientifiques et d'articles pertinents. Ce corpus nous a permis d'effectuer des traductions, d'élaborer un glossaire, et de créer des fiches terminologiques qui synthétisent les concepts clés abordés.

L'analyse des comportements de jeu chez les mineurs révèle la complexité de cette problématique, tant sur le plan psychologique que sociologique. La terminologie associée aux jeux d'argent est riche et variée, incluant des termes spécifiques, des acronymes, et un jargon propre à ce domaine. Cette richesse terminologique nécessite une compréhension approfondie des enjeux et des conséquences liés à ces pratiques.

Ainsi, la recherche sur les jeux d'argent et de hasard chez les mineurs représente un véritable défi pour l'auteure de ce mémoire de master, qui souhaite contribuer à une meilleure sensibilisation aux risques associés à ces activités. Cette étude ouvre également des perspectives pour des travaux futurs, notamment en matière de prévention et d'éducation auprès des jeunes. L'objectif est de promouvoir un environnement de jeu responsable et d'encourager des comportements sains face aux défis que pose cette problématique.

5. Sources

5.1. Corpus

5.1.1. Corpus croate

Cvenček, M. (2020). *Zabrana online igara na sreću kao posljedica poreznoga zakonodavstva: (ne)opravdana ograničenja*. *Zbornik Pravnog fakulteta Sveučilišta u Rijeci*, 41(2), 653-666.

<https://doi.org/10.30925/zpfsr.41.2.11>

Delija, N. (2024). *Bihevioralne ovisnosti kod adolescenata – socijalnopedagoška perspektiva*.

Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.

<https://zir.nsk.hr/islandora/object/ffzg:10077>

Dodig, D., Ricijaš, N., & Rajić-Stojanović, A. (2014). *Sportsko klađenje studenata u Zagrebu – doprinos uvjerenja o kockanju, motivacije i iskustva u igrama na sreću*. *Ljetopis socijalnog rada*, 21(2), 215-242.

<https://doi.org/10.3935/ljsr.v21i2.16>

Kalkan, D. (2019). *Matematika u sportskom klađenju*. Diplomski rad. Sveučilište J.J.

Strossmayera u Osijeku. <https://www.mathos.unios.hr/~mdjumic/uploads/diplomski/KAL24.pdf>

Koić, E. (2009). *Problematično i patološko kockanje*. Zavod za javno zdravstvo “Sveti rok”

Virovitičko-podravske županije.

https://www.zzjzvpz.hr/hr/sadrzaj/djelatnost/1/publikacije/Elvira_Koic_Problematicno_i_patolosko_kockanje.pdf

Kovačić, A. (2019). *Kockanje I klađenje kod mladih*. Diplomski rad. Sveučilište u Zagrebu,

Fakultet hrvatskih studija.

<https://repozitorij.hrstud.unizg.hr/islandora/object/hrstud%3A2049/datastream/PDF/view>

Kraljević, I. (2022). *Patološko kockanje*. Diplomski rad. Sveučilište u Zagrebu, Medicinski

fakultet. <https://repozitorij.mef.unizg.hr/islandora/object/mef:5177>

Kudrić, D. (2019). *Odnos impulzivnosti i kockanja kod adolescenata i muškaraca mlađe odrasle dobi*. Sveučilište u Zadru.

Lakić, N. (2021). *Ovisnost i potrošnja u gacha igrama*. Diplomski rad. Sveučilište Sjever.

<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:297131>

Malinarić, J. (2020). *Analiza motiva za kupovinu sadržaja u besplatnim igrama za mobilne uređaje*. Diplomski rad. Sveučilište Vern. <https://repositorij.vern.hr/islandora/object/vern:1117>

Miloš, I. (2017). *Digitalni urođenici i digitalni pridošlice*. *Hrvatski jezik: znanstveno-popularni časopis za kulturu hrvatskoga jezika*, Vol. 4(No. 2), 11-12. <https://hrcak.srce.hr/187307>

Ricijaš, N., Dodig Hundrić, D., & Kranželić, V. (2015). *Sportsko kladenje i druga rizična ponašanja hrvatskih srednjoškolaca*. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja*, 51(2), 41-56. <https://hrcak.srce.hr/150117>

Stanić, I. (2009). *Ovisnost o internetu, cyber-kockanju – kako ih spriječiti*. Stručni članak, Vol. 151(No. 2), 214-235. <https://hrcak.srce.hr/82849>

5.1.2. Corpus français

Aymeric, B. (2022). *Devenir « joueur compulsif » : analyse sociologique du récit de vie d'un membre des Joueurs Anonymes*. *Science Sociales et Santé*, vol.40(No.2). <https://shs.cairn.info/revue-sciences-sociales-et-sante-2022-2-page-71?lang=fr>

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

Notari, L., Kuendig, H., Vorlet, J., Salvetti, K., & Al Kurdi, C. (2023). *Les jeux de hasard et d'argent en ligne à l'ère du COVID-19 et de l'offre légale*. Lausanne : Addiction Suisse & GREA.

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

Diaz, Gomez, K. (2022). *Rapports état des connaissances sur les paris sportifs en ligne*. https://www.ofdt.fr/sites/ofdt/files/2023-08/field_media_document-5736-epfxcd2cb.pdf

Eroukmanoff, V. (2023). *Les jeux d'argent et de hasard en France en 2022*. https://www.ofdt.fr/sites/ofdt/files/2024-07/note_bilan_jah_2024.pdf

5.2. Bibliographie

Boutin-Quesnel, Rachel, Bélanger, Nicole, Kerpan, Nada, Rousseau, Louis-Jean. 2004. Vocabulaire systématique de la terminologie. Publications du Québec, Québec.

Cabré, Maria Teresa. 1998. La Terminologie - Théorie, méthode et applications, Presses de l'Université d'Ottawa, Ottawa.

CST. 2014. Recommandations relatives à la terminologie. Chancellerie fédérale, Section de soutien à la communication, Berne.

Delavigne, Valérie. 2002. Le domaine aujourd'hui. Une notion à repenser, in Actes du séminaire « Le traitement des marques de domaine en terminologie », Cahiers du LCPE, Paris.

Krečkova, Vlasta (1997). Les tendances de la néologie terminologique en français contemporain. Études romanes de Brno.

L'Homme, Marie-Claude. 2004. La terminologie : principes et techniques. Presses de l'Université de Montréal, Montréal

Le Calvé Ivičević, E. (2005) Terminologie et terminographie : Des alliées indispensables pour toutes les professions langagières, Actes du 3eme Colloque sur les études françaises en Croatie, ARTresor naklada, Zagreb.

Pavel, Silvia et Nolet, Diane. 2001. Précis de terminologie. Travaux publics et services gouvernementaux Canada, Ottawa.

9. Zellal, N. 2005. *Cours de terminologie dans les méthodes de traduction.*

<https://urnop-alger2.com/images/docs/Cours.pdf>

5.3. Sitographie

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. <https://www.cnrtl.fr/> (page consulté le 4 septembre)

Êtes-vous un joueur à risque ? <https://aidejeu.ca/articles/etes-vous-un-joueur-a-risque/> (page consulté le 10 septembre)

Terminologie de la politique européenne d'enseignant et de formation

<https://www.cedefop.europa.eu/fr/tools/vet-glossary/glossary/natif-du-numerique-enfant-du-numerique> (page consulté le 4 septembre)

Jeux d'argent et de hasard – Synthèse des connaissances

<https://www.ofdt.fr/jeux-d-argent-et-de-hasard-synthese-des-connaissances-1726> (page consulté le 15 septembre)

Hrvatski jezični portal. <https://hjp.znanje.hr/> (page consulté le 6 octobre)

Hrvatski zavod za javno zdravstvo Kockanje. <https://ovisnosti.hzjz.hr/kockanje/>

Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje. Kolokacijska baza hrvatskoga jezika. <http://ihjj.hr/kolokacije/> (page consulté le 4 octobre)

Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje. Struna – Hrvatsko strukovno nazivlje. <http://struna.ihjj.hr/> (page consulté le 12 septembre)

Larousse. <https://www.larousse.fr/> (page consulté le 20 septembre)

Le grand dictionnaire terminologique. <https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/> (page consulté le 4 septembre)

Le grand dictionnaire terminologique. <https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/> (page consulté le 4 septembre)

Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Hrvatska enciklopedija. <https://www.enciklopedija.hr/> (page consulté le 5 septembre)

Pratiques des jeux d'argent et de hasard en 2022 chez les adolescents de 17 ans. <https://www.ofdt.fr/publication/2024/pratiques-des-jeux-d-argent-et-de-hasard-en-2022-chez-les-adolescents-de-17-ans> (page consulté le 23 septembre)

Zakon o igrama na sreću. <https://www.zakon.hr/z/315/Zakon-o-igramama-na-sre%C4%87u> (page consulté le 23 septembre)