

GUIDE D'ACTIVITÉS
Bien joué!

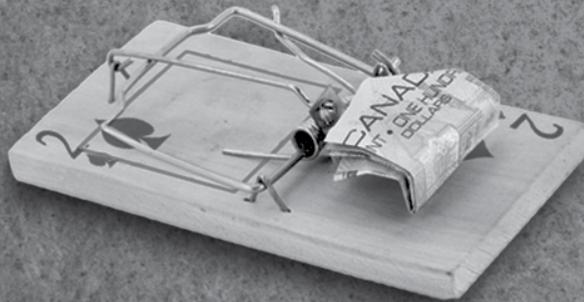


SENSIBILISATION ET PRÉVENTION DES RISQUES
ASSOCIÉS AUX JEUX D'ARGENT AUPRÈS DES ADOLESCENTS

Agence de la santé et des services sociaux de Montréal



GUIDE D'ACTIVITÉS
Bien joué!



**SENSIBILISATION ET PRÉVENTION DES RISQUES
ASSOCIÉS AUX JEUX D'ARGENT AUPRÈS DES ADOLESCENTS**

*Agence de la santé
et des services sociaux
de Montréal*

Québec 

UN MOT SUR LES AUTEURS

Équipe de création

Cette seconde et nouvelle édition du Guide d'activités « Bien joué! » résulte de l'effort collectif de nombreuses personnes rattachées à différents organismes montréalais.

Les consultations et les travaux nécessaires à la refonte du guide ont été menés par Maude St Cyr-Bouchard et Jean-François Biron, de la Direction de santé publique de l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal.

L'effort des créateurs de la première version du guide est toujours bien présent dans la nouvelle édition. Il faut souligner l'initiative et la concertation des personnes ayant élaboré le projet « Bien joué! », porté par trois organismes montréalais œuvrant auprès des jeunes :

- l'Esplanade des jeunes sur Internet;
- Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord;
- le Centre des jeunes l'Escale.

L'équipe de sensibilisation de la Maison Jean Lapointe et les membres du Comité régional de prévention sur les jeux d'argent et les dépendances – Montréal, ont aussi contribué au développement des nouveaux contenus.

On doit enfin mentionner la contribution d'Isabelle Martin, du Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes de l'université McGill, qui a participé au développement de contenu portant sur la prévention.

Le Guide d'activités « Bien joué! » est disponible uniquement en version électronique au www.dsp.santemontreal.qc.ca

Équipe de production

Rédaction : Jean-François Biron, Stéphanie Couture, Sabrina Moffatt, Michel Ouimet et Simon Bourdeau.

Infographie : Claude Lavoie (www.latrane.net)

Remerciements particuliers

Nous tenons à remercier les organismes et les personnes suivantes qui ont, de multiples façons, soutenu la création du guide :

- les jeunes des comités « Bien joué! » de Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord;
- la Maison des jeunes La galerie;
- Daniel Côté;
- Élisabeth Papineau;
- Mireille Lajoie;
- André Gobeil;
- Martine Tremblay;
- Carole Poulin;
- Maryse Beaumier-Robert.

Cette publication s'accompagne d'un CD qui contient l'ensemble du Guide d'activités « Bien joué! », incluant les documents à imprimer pour les participants et l'animateur. Ces derniers sont également disponibles à l'intérieur du Guide d'activités et peuvent être photocopiés.

© Direction de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de Montréal (2012)
Tous droits réservés

ISBN 978-2-89673-172-5 (version imprimée)

ISBN 978-2-89673-173-2 (version PDF)

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2012

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives Canada, 2012

MOT DE LA DIRECTRICE PAR INTÉRIM

Une démarche de santé publique

Plus que jamais, les nouvelles générations évoluent dans un contexte marqué par l'accessibilité des jeux d'argent et la publicité qui leur est faite. Une mise en marché soutenue assure l'omniprésence de ces jeux dans l'environnement médiatique des Montréalais. Nous avons ainsi assisté, plus récemment, à l'ouverture d'un site de jeux d'argent en ligne légal et étatisé. Cette nouvelle offre de jeux accroît encore l'accès des Québécois aux jeux d'argent. On constate également que les jeunes sont particulièrement ciblés par les nouvelles initiatives de l'industrie du jeu. C'est une réalité avec laquelle il faut maintenant composer.

En tant que directrice de santé publique par intérim pour notre région, il m'apparaît important que soient pris en compte les coûts sociaux liés aux jeux d'argent, puisque la littérature scientifique montre les impacts négatifs qu'ont certaines formes de jeu sur la population. Lorsqu'il devient problématique, le jeu affecte la santé et le bien-être des joueurs, de leur entourage et de la communauté. Les pertes et

la détresse psychologique qu'entraîne le jeu n'ont rien de banal; chaque année, le Québec dénombre plusieurs suicides directement liés aux jeux d'argent. La concentration d'appareils de loterie vidéo dans les secteurs défavorisés de l'île est également préoccupante pour les acteurs qui souhaitent voir se développer des environnements favorables à la santé.

Pour prévenir les effets délétères des jeux d'argent, il faut envisager des mesures d'encadrement de l'accessibilité et de la publicité. Offrir de l'information juste et renforcer les facteurs de protection des personnes sont aussi des avenues de prévention à privilégier. C'est dans cette perspective que notre organisation soutient des initiatives qui, avec la concertation de plusieurs partenaires, peuvent agir en amont des problèmes. La publication du Guide d'activités « Bien joué! » s'inscrit dans cette volonté d'outiller davantage les milieux qui désirent prévenir les problèmes de jeu et de dépendances chez nos jeunes.

La directrice de santé publique par intérim,



Terry-Nan Tannenbaum, MD, MPH, MMgmt

TABLE DES MATIÈRES

Présentation du guide	1
Partie A Planifier la démarche	3
A.1 Consignes générales	3
A.1.1 Choix de l'activité	3
A.1.2 Encadrement	3
A.1.3 Retour et discussions avec les jeunes	4
A.1.4 Avoir sous la main des documents et des références	4
A.1.5 Tenir compte des réalités locales	5
A.2 Enrichir les activités et la prévention dans votre milieu	6
A.2.1 Augmenter les connaissances	8
A.2.2 Renforcer les facteurs de protection individuels	10
A.2.3 Agir sur l'environnement	12
Partie B Activités de sensibilisation	13
B.1 L'échelle de la chance	15
B.2 La foire	21
B.3 Le hasard n'a pas de mémoire	27
B.4 Stratégie sans influence	33
B.5 Mythes et mystères!	39
B.6 Au-delà des apparences	45
B.7 L'échelle du risque	65
B.8 Éviter la dépendance	73
B.9 Soyons critiques	81
Partie C Cahier d'accompagnement	89
C.1 Information générale sur les jeux d'argent	91
C.1.1 Nature des jeux	91
C.1.2 Jeux d'argent et motivations	91
C.1.3 Jeux d'argent et légalité	92
C.1.4 Participation des jeunes aux jeux d'argent	92
C.1.4.1 Initiation aux jeux d'argent	92
C.1.4.2 Préférences de jeu	93
C.1.4.3 De l'expérimentation à l'excès	93
C.2 Jeux d'argent et pensée magique	95
C.2.1 Biais cognitifs et fausses croyances	95
C.2.2 Marketing et exploitation des biais cognitifs	96

C.3 Problèmes associés aux jeux d'argent	101
C.3.1 Risques liés à la structure d'un jeu	102
C.3.1.1 Degré d'implication	102
C.3.1.2 Argent, habiletés et hasard	102
C.3.1.3 Jeux continus, récompenses et disponibilité	105
C.3.2 Risques liés à l'individu et à son réseau social	105
C.3.3 Risques liés à l'environnement et à l'accessibilité	106
C.3.4 Typologie des joueurs	106
C.3.5 Lorsque le jeu devient préjudiciable	107
C.3.5.1 Impacts sur le joueur et son entourage	108
C.3.5.2 Problèmes de jeu dans la population québécoise	109
C.3.5.3 Impacts sur la communauté	111
C.3.5.4 Les signes du jeu problématique	111
C.3.5.5 La prudence est de mise	112
C.3.5.6 Précisions sur le poker	113
C.4 Contenus à aborder avec les participants	115
C.5 Réflexion critique	123

Tableaux

A.1 Démarche suggérée d'utilisation du guide « Bien joué! »	7
A.2 Compétences personnelles et sociales sollicitées par les activités du guide « Bien joué! »	11
C.1 Caractéristiques structurelles des jeux d'argent	104
C.2 Principales manifestations des problèmes de jeu	108
C.3 Problèmes de jeu parmi les jeunes du secondaire au Québec	109
C.4 Problèmes de jeu parmi les adultes québécois	110
C.5 Suggestions de questions à poser aux participants et contenus associés	116
C.6 Vrai ou faux	118
C.7 Des pièges à éviter	120

Figures

C.1 Parier en ligne avec Cyberpoly	98
C.2 Version « gambling » de Battleship	98
C.3 Loterie instantanée inspirée du Bingo	99
C.4 Heureux gagnants!	99
C.5 Un modèle des comportements de jeu (santé publique)	101
C.6 Caractéristiques structurelles des jeux d'argent	103
C.7 Continuum d'accentuation des problèmes de jeu	107

PRÉSENTATION DU GUIDE

Une première version du Guide d'activités « Bien joué! » a été produite¹ dans le cadre d'un programme de subventions (2003-2006) accordées par l'Agence de la santé et des services sociaux (ASSS) de Montréal. Dans l'optique où la prévention des problèmes liés aux jeux d'argent chez les jeunes en est encore au stade du développement, cette première version a constitué une avancée qui a donné lieu à des initiatives de prévention sur le terrain s'appuyant notamment sur une approche par les pairs (pairs aidants); elle a également permis d'obtenir des informations tirées de l'expérience concrète d'utilisateurs du guide.

En prévention, une juste compréhension des contextes sociaux et des approches gagnantes est un préalable essentiel au déploiement d'interventions efficaces. Pour parvenir à cet équilibre entre ce qui est souhaitable et ce qui est possible, des mécanismes de rétroaction et des structures souples sont à prévoir. Au début de 2008, l'ASSS de Montréal concrétisait la mise sur pied d'un comité régional de partenaires² ayant pour but de soutenir et de mieux concerter la prévention des problèmes de jeu dans la population. Parmi les initiatives du comité, il fut décidé de revoir et de bonifier le contenu du Guide d'activités « Bien joué! ». Il s'agissait d'en faire un outil plus complet et de tenir compte de l'évolution récente de l'offre de jeux (jeux d'argent sur Internet et popularité

grandissante du poker). Une démarche d'analyse et de refonte a ainsi été initiée. Des groupes de discussion, les commentaires et suggestions d'intervenants, de jeunes participants et d'animateurs ainsi que le regard d'experts en matière de prévention et de jeux d'argent ont ainsi été mis à contribution pour offrir cette seconde version du Guide d'activités « Bien joué! ».

Le guide comporte trois parties complémentaires :

- **Partie A: Planifier la démarche**

Cette partie fournit au responsable ou à l'animateur des contenus essentiels à la planification et à la préparation des activités de prévention destinées aux jeunes.

- **Partie B: Activités de sensibilisation**

Cette section constitue le cœur du guide. Elle décrit dans le détail neuf activités de sensibilisation des adolescents aux risques liés aux jeux d'argent, en prenant soin d'illustrer tout le matériel dont l'animateur aura besoin.

- **Partie C: Cahier d'accompagnement**

Cette partie propose des informations qui seront utiles pour enrichir les échanges avec les jeunes participants. Elle contient également de l'information plus avancée sur la problématique des jeux d'argent, ce qui aidera le responsable de l'activité à acquérir des connaissances de base en la matière.

1. L'Esplanade des jeunes sur Internet, Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord et le Centre des jeunes l'Escale avaient assuré la réalisation du projet menant au développement du guide.

2. Comité régional de prévention sur les jeux d'argent et dépendances.

Le Guide d'activités « Bien joué! » s'adresse donc aux intervenants qui désirent sensibiliser les adolescents aux pièges et aux risques associés aux jeux d'argent. Comme nous le verrons plus loin, la prévention autour de comportements à risque (jeux d'argent, alcool, drogue et tabagisme) est un défi qui a de meilleures chances d'être relevé avec succès lorsque plusieurs conditions de réussite sont réunies. Il est bien connu que les initiatives de prévention isolées ont moins de chance d'être véritablement efficaces. Le Guide d'activités

« Bien joué! », en abordant la problématique sous plusieurs angles, offre la possibilité d'être utilisé de manière complémentaire à d'autres actions. Il aborde les enjeux liés au jeu problématique dans un contexte plus large, favorise le développement de compétences et d'habiletés sociales et, surtout, il suscite une participation active des adolescents. Enfin, il couvre l'ensemble des connaissances spécifiques qui permettront de démystifier et de mieux comprendre les risques associés à la pratique des jeux de hasard et d'argent.





PARTIE A PLANIFIER LA DÉMARCHE

Cette section contient des informations utiles à la planification et à la préparation de l'activité de sensibilisation. Le responsable ou l'animateur y trouveront des consignes générales d'utilisation du guide ainsi que des éléments à considérer dans toute situation de prévention de comportements à risque chez les jeunes.

A.1 Consignes générales

A.1.1 Choix de l'activité

La **partie B : Activités de sensibilisation** du présent guide propose neuf activités, que l'on peut répartir en deux groupes :

- Les **activités d'introduction** (activités B.1 à B.5) visent principalement à transmettre aux participants des connaissances sur la signification et la place du hasard dans les jeux, à les familiariser avec les notions de probabilités ainsi qu'à renforcer leur esprit critique à l'égard des mythes les plus répandus. Il s'agit d'activités d'introduction qui s'attaquent à la « pensée magique » (fausses croyances, superstitions et biais cognitifs) à l'aide de démonstrations participatives et d'exemples concrets.
- Les **activités d'approfondissement** (activités B.6 à B.9) cherchent à susciter des réflexions et des discussions diversifiées à partir de contenus portant sur les jeux d'argent. Elles s'adressent davantage aux jeunes ayant déjà des connaissances sur les risques que posent les jeux d'argent de même qu'à des groupes plus âgés ou plus matures. Ces activités traitent plus en profondeur des conséquences négatives

associées au jeu ou favorisent des réflexions critiques sur des thèmes comme la publicité, l'influence des pairs ou la prise de risque.

Chaque activité bénéficie d'une description détaillée et reproduit le matériel nécessaire tant à l'animateur qu'aux participants. Le ou la responsable de la démarche de sensibilisation est en mesure de choisir l'activité la plus appropriée en fonction du contexte, de l'âge et des connaissances des destinataires. Il peut également animer une activité d'introduction en préalable à une autre, plus avancée, ou en complément d'autres initiatives en cours dans son milieu, telles que la Semaine de prévention de la toxicomanie, une pièce de théâtre, la projection d'un film ou la visite d'un conférencier.

A.1.2 Encadrement

Après avoir choisi l'activité, le responsable doit s'assurer de bien maîtriser le déroulement de celle-ci de même que les contenus qui seront abordés. Nous lui conseillons de passer en revue les sections de la **partie C : Cahier d'accompagnement** qui correspondent aux thèmes de l'activité.

Une attention particulière doit être accordée aux risques d'effets pervers. Cette dimension est d'autant plus sensible que les jeux d'argent font aujourd'hui l'objet de promotion et de campagnes de publicité soutenues. À cela s'ajoute la forte valorisation sociale dont jouissent des jeux comme le poker et les paris sportifs dans certains milieux.

Un **effet pervers**, que l'on appelle aussi « effet iatrogène », est un résultat fâcheux non désiré d'une action qui se retourne contre les intentions de ceux qui l'ont engagée. Il peut être occasionné par une mauvaise compréhension du contenu de l'activité ou par une interprétation erronée de la problématique par les participants. Par exemple, une activité de sensibilisation mal maîtrisée pourrait avoir l'effet pervers de donner le goût du poker à des jeunes qui, jusqu'ici, ne s'y étaient pas initiés. Le choix d'une activité appropriée au niveau des jeunes, un bon encadrement et une bonne préparation éviteront ce type de dérapage.

A.1.3 Retour et discussions avec les jeunes

Les discussions tenues à la fin des activités, où on résume généralement les contenus abordés, revêtent une importance particulière. Il s'agit de moments privilégiés où l'animateur peut communiquer les messages pertinents. Ce dernier devra donc prévoir une période de temps suffisante pour clore adéquatement les échanges. Il peut notamment enrichir les discussions avec les jeunes à partir des éléments d'information regroupés dans la **partie C: Cahier d'accompagnement**. *Nous vous suggérons fortement de prendre connaissance de ces textes et d'y recourir quelle que soit l'activité choisie.*

A.1.4 Avoir sous la main des documents et des références

Comme plusieurs des activités abordent le jeu problématique et la dépendance, le responsable de l'activité de sensibilisation doit être en mesure de diriger les participants qui désirent en savoir plus — ou qui recherchent de l'aide pour eux ou un proche — vers les documents ou les ressources appropriées. Le tout peut être présenté de façon non confrontante, qu'il s'agisse d'un dépliant rappelant les mythes répandus, d'une fiche définissant le hasard dans les jeux d'argent, d'une liste des signes du jeu excessif ou de tout autre contenu pertinent selon l'activité réalisée. L'animateur doit veiller à distribuer les documents à tous les participants, en y incluant les références utiles (sites Web, personnes/ressources, lignes téléphoniques, etc.).

Voici quelques ressources auxquelles peuvent faire appel les adolescents. N'hésitez pas à les compléter et à les tenir à jour pour répondre aux besoins des jeunes de votre territoire.

Information sur les jeux d'argent et sur les problématiques connexes

- www.lesdessousdujeu.com
- www.youthgambling.com
- www.dependances.gouv.qc.ca
- www.tasjuste1vie.com

Services d'aide offerts aux moins de 18 ans de la région de Montréal (jeunes, intervenants ou parents)

- Centre Dollard-Cormier: 514-982-1232
- Tel-Jeunes: 1 800 263-2266 (teljeunes.com)
- Jeu: aide et référence: 1 800 461-0140 (www.jeu-aidereference.qc.ca)

A.1.5 Tenir compte des réalités locales

Dans ses travaux effectués à Montréal, le Comité régional de prévention sur les jeux d'argent et les dépendances constate que la participation et les pratiques touchant les jeux d'argent diffèrent d'un quartier à l'autre, voire d'une école à une autre. Des intervenants rapportent, par exemple, que l'intérêt pour le poker ou les dés est inégalement répandu; ces jeux peuvent être peu ou très populaires selon le secteur en cause. La participation des adolescents aux loteries vidéo est, quant à elle, tributaire de l'accès dont bénéficient les jeunes dans leur quartier.

Les statistiques québécoises présentées dans la **partie C: Cahier d'accompagnement** peuvent aider à comprendre le phénomène du jeu chez les jeunes. Le responsable de l'activité de sensibilisation gagnera toutefois à mieux connaître les pratiques des jeunes avec qui il compte intervenir et à s'informer auprès de quelques acteurs clés de son milieu.



A.2 Enrichir les activités et la prévention dans votre milieu

Une vaste littérature a été développée autour des pratiques exemplaires et des conditions d'efficacité des interventions de prévention s'adressant aux adolescents¹. Dans la présente section, on rappelle les éléments essentiels qui aideront le ou la responsable de l'activité de sensibilisation à enrichir ses actions face aux problèmes liés aux jeux d'argent.

Les activités du guide permettent un transfert de connaissances sur les risques associés aux jeux d'argent (voir la section A.2.1). Elles peuvent également contribuer au renforcement des facteurs de

protection individuels, qui sont reconnus pour freiner l'incidence de plusieurs problématiques de santé, dont les problèmes de jeu (section A.2.2). Le responsable de l'activité peut aussi porter attention aux éléments de contexte et de l'environnement des jeunes qui favoriseraient la prévention dans leur milieu (section A.2.3). Le tableau A.1 résume la démarche globale entourant l'utilisation du guide « Bien joué! ».

1. Le responsable d'activité qui souhaite approfondir le sujet peut consulter les documents suivants:

- V. Ayotte et coll. 2008. Une communauté mobilisée pour ses jeunes. Montréal, Agence de la santé et des services sociaux de Montréal, Direction de santé publique.
- J. Palluy et coll. 2010. Réussite éducative, santé, bien-être : agir efficacement en contexte scolaire. Synthèse de recommandations. Québec: Institut national de santé publique.
- Le Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies a aussi publié des normes afin de maximiser l'efficacité des interventions de prévention (abus de substance psycho-actives et toxicomanie). Voir le document *Consolider nos forces, Normes canadiennes de prévention de l'abus de substances en milieu scolaire, Un guide pour les intervenants en santé et en éducation* à l'adresse suivante : www.ccsa.ca/2010%20CCSA%20Documents/ccsa-011816-2010.pdf

TABLEAU A.1 : DÉMARCHE SUGGÉRÉE D'UTILISATION DU GUIDE « BIEN JOUÉ! »

1. RECUEILLIR L'INFORMATION DE DÉPART

Quelles sont les réalités locales en matière de jeux d'argent et de dépendances ?

- Où se trouvent les points de vente ?
- Quelle est l'intensité de la promotion dans les lieux fréquentés par les adolescents et dans les médias qui les ciblent ?
- Les adolescents ont-ils accès à des lieux où sont exploités des appareils de loterie vidéo ? Peuvent-ils se procurer des « gratteux » et d'autres produits dans les dépanneurs ?
- Quelles sont les pratiques de jeux ou de paris chez les jeunes du quartier (poker, dés, jeux en ligne, etc.) ?
- Quelles sont les caractéristiques particulières sur le plan local (diversité culturelle, décrochage scolaire, présence de groupes criminalisés, etc.) ?

Quelles sont les connaissances et les usages des participants ciblés relativement aux jeux d'argent et aux autres comportements en lien avec les dépendances ?

- Les participants ont-ils eu d'autres activités de sensibilisation ? S'adonnent-ils à certains jeux ?
- Y a-t-il des consommateurs d'alcool ou de drogues dans le groupe ?

Dans quel contexte d'apprentissage se déroulera l'activité ?

- En classe ? Dans le cadre d'une activité parascolaire ? Dans un lieu public ? Le soir ?

Une activité du guide peut-elle compléter d'autres actions en cours ou ayant eu lieu sur le thème des dépendances ?

Quels acteurs et collaborateurs de l'organisme devraient être informés sur l'activité ou pourraient y participer ?

Afin d'aider à l'intégration des connaissances, quelles sont les possibilités d'engager les jeunes dans des démarches de suivi (travail scolaire, expérience ou projet) en lien avec les apprentissages apportés par l'activité ?

Quelles références ou ressources du milieu pourraient aider les participants qui ont besoin de soutien ou qui désirent plus d'information ?

2. EN FONCTION DES INFORMATIONS RECUEILLIES ET EN S'APPUYANT SUR LES CONTENUS DU GUIDE...

Réfléchir aux :

- connaissances appropriées à communiquer aux participants;
- compétences à renforcer chez les participants.

Choisir une ou plusieurs activités du guide.

Se documenter et voir, si nécessaire, à la préparation de coanimateurs.

3. EXAMINER LES POSSIBILITÉS DE SOUTENIR LA PRÉVENTION DANS LE MILIEU DES ADOLESCENTS

Envisager des pistes d'action visant le milieu de vie des jeunes : organisme, famille et communauté.

A.2.1 Augmenter les connaissances

Les activités du guide visent notamment à transmettre des connaissances qui aideront les participants :

- à mieux comprendre les risques liés aux jeux d'argent;
- à réfléchir à l'influence de « pensées magiques » et de biais cognitifs;
- à évaluer leurs propres comportements de jeu;
- à reconnaître les situations où le jeu devient problématique;
- à connaître les ressources d'aide.

Le processus de transfert des connaissances aux participants peut être plus ou moins efficace. Puisqu'il est probable que le responsable de l'activité de sensibilisation possède une expertise dans le domaine de l'éducation ou en animation de groupe, nous présentons ici un bref rappel d'éléments reconnus pour favoriser l'ancrage des connaissances dans le contexte des activités :

- *Faire participer les jeunes*: la participation active des adolescents est une façon efficace de renforcer certaines habiletés, notamment les habiletés sociales et celles qui visent la résolution de problèmes ou de conflits. De même, la démonstration, la pratique et la rétroaction de la part des animateurs, enseignants ou autres adultes contribuent à des acquisitions plus stables et plus facilement généralisables.
- *Faciliter le réinvestissement*: il importe de prévoir des occasions qui permettront aux participants de manier les notions et concepts abordés dans le cadre d'activités menées en classe ou proposées par le milieu. Également, il faut tenter de rattacher les activités aux efforts déployés par d'autres intervenants ou organismes, ou aux actualités diffusées dans les médias.

- *Viser la continuité*: l'efficacité est augmentée si on mène des actions en prévention plus d'une fois au cours d'une même année, et ce, tout au long du développement du jeune. Le fait d'offrir des activités de formes variées, visant un objectif similaire, aurait aussi un impact positif sur les jeunes. Pour obtenir un effet maximal, les activités doivent susciter l'intérêt des participants et être d'une durée adéquate. Plus les jeunes sont à risque, plus les activités doivent être soutenues et répétées.
- *Maintenir une attitude ouverte et inclusive*: les adolescents qui sont joueurs ou qui consomment de l'alcool ou des drogues seront plus susceptibles d'être ouverts aux informations présentées s'ils ne se sentent pas jugés par l'animateur et le groupe. Les propos de l'animateur et l'information reçue doivent leur paraître crédibles sans être moralisateurs.
- *Favoriser la création de groupes homogènes*: l'observation d'interactions entre des adolescents pendant des ateliers de prévention a mis en évidence la présence occasionnelle de processus « d'entraînement à la déviance ». Les participants plus expérimentés ou plus vieux peuvent parfois se sentir encouragés (par des rires ou des approbations verbales) et valorisés par les plus jeunes dans une dynamique qui nuit aux objectifs visés. Par ailleurs, de trop grands écarts entre les participants sont également contreproductifs si on souhaite éviter des situations où on devancerait prématurément les préoccupations des plus jeunes. Le fait de créer des groupes de participants relativement homogènes au regard de leur maturité et de leurs connaissances sur le jeu et les substances psycho-actives (alcool et drogues) favorisera la réussite de l'activité.

- *Former des pairs aidants*: faire animer les groupes par des adolescents du milieu comporte plusieurs avantages, dont celui de mieux faire passer les messages auprès des autres participants. Le message livré par un pair augmente le processus d'identification, rejoint davantage le langage des adolescents et diminue certaines résistances (aspect

d'autorité ou moralisateur des messages livrés par des adultes). Soutenue par un bon encadrement (voir l'encadré), cette approche par pairs aidants est bénéfique pour les jeunes qui s'engagent dans ce type d'initiative, en plus de favoriser l'ancrage des informations dans les réseaux sociaux et interpersonnels des adolescents ciblés.

L'APPROCHE « PAIRS AIDANTS »

L'expérience de Coup de pouce jeunesse de Montréal-Nord

La sensibilisation aux jeux d'argent peut être effectuée de plusieurs manières. Depuis quelques années, à Montréal-Nord, elle met à contribution les pairs aidants. Chaque semaine, dans les écoles secondaires Henri-Bourassa et Calixa-Lavallée, un groupe d'élèves, accompagné d'un éducateur de Coup de pouce jeunesse, se réunit après les cours afin de recevoir une formation sur la problématique du jeu. Au moyen d'activités du guide « Bien joué! », de discussions de groupe, d'articles de journaux et de toute autre documentation pertinente, les pairs aidants abordent la réalité du jeu sous tous ses angles.

Le projet, appelé « Comité Bien joué! », s'échelonne sur une année scolaire complète. Chaque rencontre dure environ une heure et demie, ce qui donne amplement le temps d'effectuer des retours sur les ateliers et de développer le sentiment d'appartenance des pairs aidants. Les élèves choisissent librement de s'engager au sein du comité. Leur motivation est variée: certains se rattachent au volet bénévolat du Programme d'études internationales, tandis que d'autres désirent bonifier leur curriculum vitae ou participent simplement par plaisir. Chaque jeune bénévole y développe certaines compétences.

Afin de transmettre leurs connaissances aux autres élèves de leur école, les pairs aidants reçoivent aussi une formation en animation. Ainsi, ils sont bien outillés pour relever le défi que représente l'animation d'une activité en classe! En effet, les participants coaniment, avec l'éducateur de l'organisme, une activité du guide « Bien joué! » dans certaines classes de leur école. Outre ces animations, les membres du comité « Bien joué! » réalisent d'autres activités au sein de leur école. Par exemple, durant la Semaine de prévention de la toxicomanie, ils animent un kiosque de sensibilisation sur la place publique.

La problématique du jeu permet d'aborder d'autres types de dépendances, ce qui rend les contenus des rencontres très diversifiés et pertinents. Ces réunions hebdomadaires sont également des lieux d'échanges privilégiés afin de discuter avec les élèves de leurs préoccupations, de leurs ambitions et des défis auxquels ils font face quotidiennement.

A.2.2 Renforcer les facteurs de protection individuels

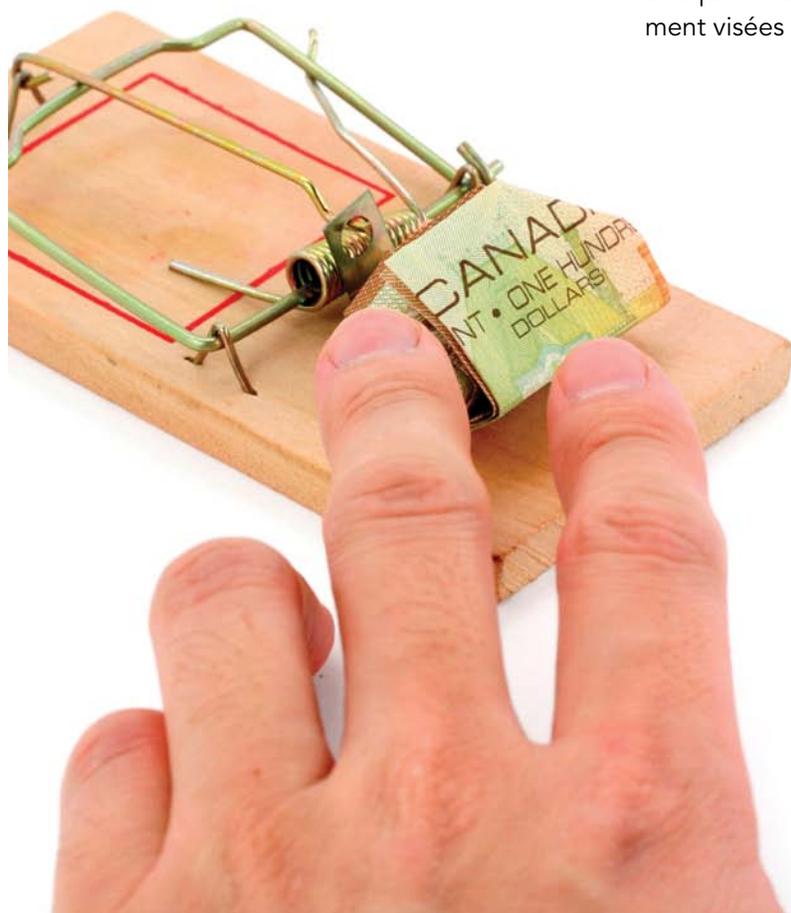
Les facteurs de protection qui aident à prévenir l'incidence des problèmes de jeu revêtent deux formes: les facteurs de protection individuels, traités ici, et les facteurs liés à l'environnement, abordés à la section A.2.3. Les facteurs de protection individuels peuvent être vus comme des caractéristiques qui, une fois actualisées chez une personne, agissent tel un «pare-chocs» face aux risques et obstacles rencontrés. Les facteurs de protection environnementaux renvoient davantage à la notion d'environnement favorable à la santé.

Les facteurs de protection individuels reconnus pour prévenir les problèmes de jeu et l'abus d'alcool ou de drogues sont essentiellement liés aux aspects suivants:

- le développement et le maintien d'une bonne **estime de soi**;
- le développement de **compétences personnelles et sociales**.

Le tableau A.2 présente les compétences personnelles et sociales qui peuvent être renforcées par les activités du guide «Bien joué!» et donne quelques exemples illustrant chacune d'elles. Il est possible d'obtenir des informations plus complètes sur le sujet en consultant les documents de référence mentionnés à la section A.1.

Il est à noter que les trois premières compétences du tableau A.2 — l'affirmation de soi, le jugement critique et la demande d'aide — sont particulièrement visées par les activités du guide.



TABEAU A.2 : COMPÉTENCES PERSONNELLES ET SOCIALES SOLLICITÉES PAR LES ACTIVITÉS DU GUIDE « BIEN JOUÉ ! »

DÉVELOPPER SON AFFIRMATION DE SOI
<ul style="list-style-type: none"> • Développer ses opinions et expliquer ses choix • Comprendre et assumer la responsabilité de ses actions • Résister aux pressions des pairs et des médias
EXERCER SON JUGEMENT CRITIQUE
<ul style="list-style-type: none"> • Analyser les facteurs qui influent sur la consommation d'alcool ou de drogues et sur la pratique de jeux d'argent • Explorer les croyances, les opinions et les représentations • Analyser les effets et les risques à court et à long terme • Comprendre les conséquences des problèmes liés aux dépendances • Distinguer les signes de comportements problématiques • Analyser et discuter l'offre de jeu et sa promotion • Développer une éthique personnelle en matière de consommation d'alcool et de drogues, et de pratique de jeux d'argent
DEMANDER DE L'AIDE
<ul style="list-style-type: none"> • Déterminer les situations où on doit demander de l'aide pour soi ou les autres • Faire la différence entre demander de l'aide et envoyer des signaux d'aide aux autres • Établir des ressources d'aide disponibles pour soi ou les autres • Considérer positivement la demande d'aide
RÉSOUTRE DES PROBLÈMES
<ul style="list-style-type: none"> • Discerner les enjeux liés aux situations qui exigent des choix difficiles • Évaluer les conséquences de ses choix • Faire des choix entre différents besoins au moment d'une décision difficile
COMMUNIQUER EFFICACEMENT
<ul style="list-style-type: none"> • Émettre et recevoir les messages de façon constructive • Clarifier ses propos, être précis • Éviter une mauvaise compréhension et les malentendus
S'ADAPTER AUX CHANGEMENTS ET AUX ÉLÉMENTS DE STRESS
<ul style="list-style-type: none"> • S'imprégner des éléments d'une situation, en cerner les enjeux • Laisser émerger ses intuitions • Être ouvert aux diverses façons d'envisager une situation • Exprimer ses idées sous de nouvelles formes

Source : Adapté de J. Palluy et coll., 2010, Réussite éducative, santé, bien-être : agir efficacement en contexte scolaire, Synthèse de recommandations, Québec, Institut national de santé publique.

A.2.3 Agir sur l'environnement

Des facteurs de protection à l'égard des problèmes de jeu ou des substances psycho-actives sont aussi liés à l'environnement dans lequel évolue une personne. Une part importante de ces facteurs environnementaux échappe au contrôle des animateurs et des organismes qui interviennent auprès des adolescents. Les politiques publiques (lois et réglementation), la promotion dans les médias, la présence de points de vente et tout ce qui touche la commercialisation des produits en sont des exemples. Par ailleurs, une réflexion sur certains éléments environnementaux plus proches du milieu des jeunes peut contribuer à améliorer l'efficacité des actions entreprises.

Les milieux de vie des adolescents

L'école (ou l'organisme d'attache), la famille et la communauté sont des lieux qui offrent des possibilités de mise en place de mesures préventives.

L'école ou l'organisme d'attache

Au moment de définir les mesures à prendre, il faut tenir compte de l'attitude des adultes, de leur degré de sensibilisation et de connaissances à l'égard de la problématique ainsi que de la présence et de la disponibilité de ressources et de références pour soutenir les jeunes qui ont besoin d'aide ou d'information. L'implication d'un plus grand nombre d'acteurs autour d'une action de prévention sera également bénéfique pour tout le milieu et lui assurera une meilleure pérennité. Par contre, interdire la pratique du jeu dans un milieu alors qu'on organise un bingo ou un tournoi de poker pour se financer envoie un message incohérent. Il serait donc souhaitable que le responsable de l'activité de sensibilisation vérifie s'il est pertinent d'offrir une formation de base sur les jeux d'argent aux intervenants clés et au personnel adulte entourant les jeunes.

Des règles claires (code de vie ou protocole d'intervention) et des politiques scolaires qui incluent les comportements de consommation de substances psycho-actives et de pratique du jeu amélioreront la cohérence des messages qui

circulent dans l'environnement des jeunes. Ce code de vie ou protocole gagnerait à être validé auprès des autres organismes qui interagissent avec les jeunes. Le fait d'être en mesure d'offrir des solutions de rechange, tels des activités ou loisirs, susceptibles d'intéresser les jeunes ayant des comportements à risque, est une autre mesure liée à l'environnement qui est prometteuse.

La famille

La culture et la qualité des relations au sein de la famille ont un effet sur la santé globale d'un adolescent. Le comportement et l'attitude des parents à l'égard du jeu et de la consommation d'alcool ou de drogues contribuent à appuyer, ou non, les messages de prévention. Le responsable de l'activité de sensibilisation peut explorer diverses avenues pour mieux informer et rejoindre les parents. Les liens que tissent un organisme avec les parents contribueront à influencer favorablement sur l'environnement des jeunes.

La communauté

Plusieurs pistes peuvent être envisagées au niveau de la communauté. Le responsable de l'activité peut, par exemple, chercher à sensibiliser les commerçants locaux à la présence d'une problématique existante dans le milieu (achat de loteries instantanées ou d'alcool par des mineurs, abus de boissons énergisantes, etc.). Il peut aussi intéresser les médias locaux à une initiative menée par les jeunes afin d'augmenter la mobilisation autour d'une activité et d'en élargir les retombées. Par ailleurs, la participation à des concertations locales qui touchent les dépendances pourrait améliorer la cohérence des actions au sein de la communauté et permettre d'en développer de nouvelles qui tiennent compte de l'évolution de problématiques émergentes. Enfin, il importe d'établir des liens avec les organismes du milieu offrant des services ou du soutien aux familles pour valider les mécanismes d'accès et arrimer les messages et l'information véhiculés.



PARTIE B ACTIVITÉS DE SENSIBILISATION

Cette partie du guide regroupe neuf activités de sensibilisation, qui se répartissent en **activités d'introduction** à la problématique des jeux d'argent (activités B.1 à B.5) et en **activités d'approfondissement (activités B.6 à B.9)**.

La description de chaque activité commence par un encadré résumant la nature de l'activité, les objectifs, le niveau scolaire visé, la durée, les compétences pouvant être renforcées ainsi que d'éventuelles particularités. Elle se poursuit avec le déroulement pas à pas des étapes de l'activité et se termine par des textes d'appui destinés à l'animateur (**Compléments d'information pour l'animateur**) et des illustrations du matériel à fournir aux participants (**Matériel d'animation**).



B.1 L'ÉCHELLE DE LA CHANCE

Résumé

Après avoir évalué leur perception de leur «chance» en général, les participants tentent de prédire les résultats d'un tirage au sort.

Objectifs

- Démystifier les fausses croyances associées au hasard et mieux comprendre la loi des probabilités.
- Faire comprendre que le fait de se considérer chanceux dans la vie ne joue aucun rôle dans les contextes dominés par le hasard.
- Susciter une réflexion sur le rôle des rituels superstitieux dans le sport et les jeux.

Niveau d'enseignement suggéré

2^e et 3^e secondaire.

Durée

45-60 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Exercer son jugement critique;
- Demander de l'aide;
- Développer son affirmation de soi.

Particularités

- S'insère bien dans un contexte d'apprentissage des mathématiques.
- Prévoir un groupe d'au moins 5 participants et la présence d'un jeune animateur par groupe.
- Peut être enrichie avec les suggestions de contenus proposés dans le cahier d'accompagnement. ➔ **Section C.2.1**

Préparation et matériel

- Cartons grand format sur lesquels est tracée «l'Échelle de la chance» (un carton par groupe). ➔ **Échelle de la chance**
- Nombre suffisant de cartons de deux couleurs différentes, par exemple bleus et rouges (un carton bleu et un carton rouge par participant).
- Nombre suffisant de sacs contenant 15 billes ou 15 bouts de papier de même taille, numérotés de 1 à 15 (un sac par groupe).
- Photocopies de la feuille Mes prévisions (une par participant). ➔ **Mes prévisions**
- Gomme bleue ou autre adhésif décollable.

Déroulement de l'activité

A. Entrée en matière

Vous est-il déjà arrivé d'être vraiment « chanceux » ou vraiment « malchanceux » lors d'un événement passé, par exemple pendant vos vacances, lors d'une activité difficile à l'école, dans vos relations avec vos proches ou en lien avec un accident malheureux ou évité de justesse ?

Dans les contextes de concours, vous considérez-vous comme chanceux ou malchanceux ?

Nous allons vérifier l'influence de cette tendance à la chance ou tendance à la malchance dans un jeu de hasard de type tirage au sort.

B. Placer son prénom sur l'échelle de la chance

- Former des groupes de six à huit participants chacun. Prévoir la présence d'un animateur par groupe.
- Distribuer à chaque groupe un carton grand format représentant l'échelle de la chance. L'animateur installe ce carton bien en vue devant son groupe. ➤ **Échelle de la chance**
- Distribuer à chaque participant un carton bleu et un carton rouge, et leur demander d'inscrire leur prénom sur chacun des cartons.
- Chaque participant colle son prénom (carton bleu) sur l'échelle de la chance près des chiffres 0, 1 ou 2, s'il se considère comme malchanceux en général, ou près des chiffres 4, 5 ou 6, s'il se considère comme chanceux. Préciser que le 0 correspond à la plus grande malchance et le 6, à la plus grande chance. Ceux qui ne se considèrent comme ni chanceux ni malchanceux collent leur prénom près du chiffre 3.
- Au moment de coller son carton, chaque participant explique au groupe pourquoi il s'accorde ce degré de chance ou de malchance.

C. Piger un numéro à six reprises

- Remettre à chaque participant une photocopie de la feuille Mes prévisions. ➤ **Mes prévisions**
- Expliquer aux participants qu'il y aura six tirages. Avant chaque pige, ils devront prédire le numéro qui sera tiré.
- Chaque participant encercle d'abord un numéro (de 1 à 15) sur la feuille Mes prévisions.
- À tour de rôle, chaque participant tire un numéro.
 - Les participants qui obtiennent le numéro encerclé font un crochet à l'endroit prévu sur leur feuille.
 - Ils remettent la bille (ou le bout de papier) dans le sac après chaque pige afin que les probabilités demeurent constantes d'une pige à l'autre.L'animateur observe attentivement le comportement des jeunes pendant leurs piges. Au fil des tirages, les jeunes pourraient augmenter leurs efforts pour obtenir le numéro voulu, par exemple en croisant les doigts ou en choisissant un numéro chanceux. L'animateur pourra faire part de ses observations à l'étape E (fausses croyances souvent rencontrées).
- Lorsque les six piges sont terminées, les participants inscrivent leur résultat global sur leur feuille (ex. : le résultat est de 1 sur 6 si le participant a obtenu 1 fois le numéro encerclé en 6 piges).
Attention : pour éviter tout effet pervers de l'activité, n'offrir aucun gain en guise de récompense.
- À nouveau, chaque participant colle son prénom (carton rouge) sur l'échelle de la chance, mais en le plaçant cette fois près du chiffre correspondant au résultat obtenu (ex. : près du chiffre 1 dans le cas de 1 sur 6).

D. Échanger sur les résultats

- En grand groupe, comparer les résultats obtenus par les participants avec leur perception initiale de leur chance. Qui a obtenu trois prédictions ou plus? Qui en a obtenu deux? une? aucune?
- Souligner le fait que la majorité des participants ont obtenu peu de succès et que c'est tout à fait normal.

Le fait que l'on se perçoive comme chanceux ne permet aucunement de prédire les résultats d'un tirage. Nous sommes **tous égaux devant le hasard**. Dans cette activité, chacun a 1 chance sur 15 d'obtenir le numéro choisi.

- Dans le cas où un ou plusieurs participants auraient obtenu des résultats supérieurs, refaire l'exercice avec eux jusqu'à ce qu'ils obtiennent des résultats conformes à la moyenne du groupe.

E. Discussion

- Est-ce que ceux et celles qui se sont attribué un degré de chance élevé au début de l'activité auraient dû obtenir de meilleurs résultats que les autres?

Réponse: non. La perception personnelle que chacun a de sa chance ou de sa malchance n'influe pas sur les résultats.

- Faire résoudre les problèmes suivants par les jeunes:

– Dans le cadre de notre activité, quelle était la probabilité d'obtenir 3 prédictions sur 6?
6 prédictions sur 6?

Réponse: 3 prédictions sur 6: 1 sur $15 \times 15 \times 15 = 1$ sur 3 375;

6 prédictions sur 6: 1 sur $15 \times 15 \times 15 \times 15 \times 15 \times 15 = 1$ sur 11 390 625.

– Dans le cas du Lotto 6/49, quelles sont les probabilités d'obtenir le gros lot?

Réponse: 1 sur $\frac{49 \times 48 \times 47 \times 46 \times 45 \times 44}{1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6} = 1$ sur 13 983 816.

Les boules tirées ne sont pas réintroduites dans le boulier. Quatorze millions représente le nombre de combinaisons de 6 chiffres possibles que l'on peut faire avec des boules numérotées de 1 à 49.

Fausse croyances souvent rencontrées...

L'animateur peut prolonger la discussion sur les pensées erronées et les fausses croyances:

- Avez-vous tenté quelque chose pour maximiser votre succès lors des piges (ex.: penser très fort au chiffre souhaité, souffler sur sa main avant de l'ouvrir, brasser le contenu du sac d'une manière particulière avant de tirer un numéro)? ➔ **Exemples de fausses croyances**
Au besoin, l'animateur donne comme exemples les gestes rituels subtils, sans doute spontanés ou inconscients, qu'il a observés chez certains jeunes pendant les piges.
- Ces astuces ont-elles donné des résultats concrets? Si oui, par quel moyen peut-on

vérifier si cet « effet de chance » est réel ou s'il est le fruit du hasard?

Réponse: recommencer la pige en utilisant systématiquement un des trucs évoqués et vérifier si ce truc influence les résultats.

- Ces croyances vous paraissent-elles ridicules ou exagérées? Qui d'entre vous n'a jamais cru aux « pouvoirs spéciaux » d'un porte-bonheur au moment de passer un examen ou de traverser une épreuve difficile? Qui d'entre vous n'a jamais respecté un rituel dans la pratique de son sport préféré (ex.: toucher un coin du marbre avec son bâton de baseball ou faire tourner deux fois sa raquette de tennis dans sa main avant un service)?

- Comment expliquer que tant de personnes aient besoin de pratiquer un rituel lorsqu'elles jouent ?

Réponse: même s'ils sont inefficaces face au hasard, pour plusieurs joueurs, les rituels superstitieux font partie intégrante de leur comportement de jeu. ➔ Les rituels ne sont pas inutiles

- Est-ce que les croyances peuvent jouer un rôle dans la dépendance des joueurs excessifs ou superstitieux ?

Réponse: oui. L'illusion de contrôler le hasard est souvent ancrée chez les joueurs excessifs. Ils croient, à tort, que leur comportement peut influencer le résultat du jeu, ce qui nourrit leur espoir de récupérer l'argent perdu.

COMPLÉMENT D'INFORMATION POUR L'ANIMATEUR

EXEMPLES DE FAUSSES CROYANCES

Les joueurs superstitieux pensent qu'ils augmentent leurs chances de gagner si...

- ...ils choisissent toujours le même numéro de loterie
- ...ils changent souvent de machine à sous
- ...ils choisissent leur date d'anniversaire comme numéro
- ...ils grattent leur billet ou ils brassent leurs dés d'une manière particulière
- ...ils varient les lieux d'achat de leurs billets
- ...ils choisissent eux-mêmes leurs « gratteurs » dans le présentoir
- ...ils tiennent des statistiques des numéros gagnants des tirages précédents
- ...ils font gratter leur billet par une personne « chanceuse » de leur entourage
- ...ils s'installent à une machine à sous « pleine » (qui n'a pas payé depuis un bon moment)
- ...ils suivent les consignes données par une « voyante »

Les rituels ne sont pas inutiles

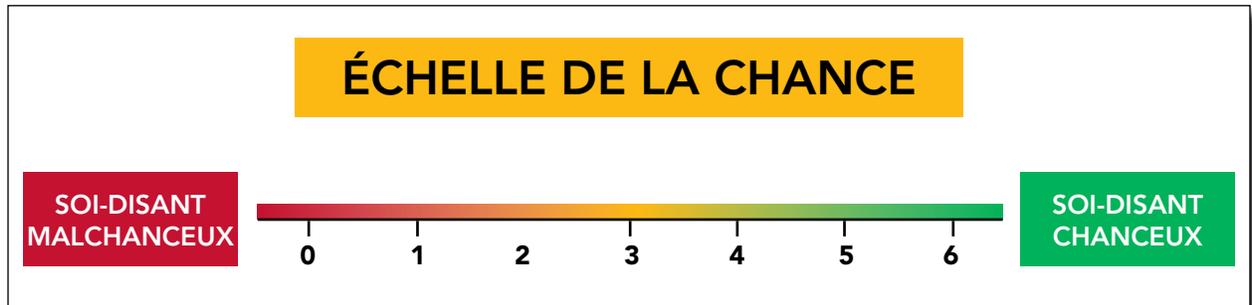
Dans le cadre d'activités sportives, de jeux d'habiletés, d'examens scolaires ou autres, les rituels superstitieux jouent un rôle symbolique pouvant motiver, aider à la concentration ou contribuer à mettre les participants dans de bonnes dispositions psychologiques. Par ailleurs, les jeux reposant sur le hasard ne sont nullement influencés par la bonne disposition psychologique ou la motivation des participants; les rituels superstitieux n'y ont donc qu'une fonction ludique.

On dira des joueurs qui croient réellement pouvoir influencer le hasard qu'ils ont de « fausses croyances ». De telles croyances sont répandues chez les acheteurs de billets de loterie, les utilisateurs d'appareils de loterie vidéo ou les joueurs d'autres jeux d'argent. Plusieurs s'imaginent que certains objets ou rituels peuvent les aider à gagner. Cette fausse illusion de contrôle joue un rôle déterminant dans le développement de problèmes de dépendance aux jeux d'argent.

MATÉRIEL D'ANIMATION

ÉCHELLE DE LA CHANCE

(à reproduire en grand format pour chaque équipe)



MES PRÉVISIONS

(à photocopier ou imprimer pour les participants)



ENCERCLE LE CHIFFRE QUE TU PRÉVOIS PIGER	FAIS UN CROCHET CHAQUE FOIS QUE TON CHIFFRE CHOISI EST PIGÉ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	PIGE 1: _____
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	PIGE 2: _____
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	PIGE 3: _____
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	PIGE 4: _____
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	PIGE 5: _____
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	PIGE 6: _____
RÉSULTAT :	_____ SUR 6

Résumé

En recréant l'environnement et l'atmosphère d'une foire, les participants font l'essai de différents jeux.

Objectif

- Distinguer les différentes catégories de jeux en vue de démystifier le hasard.
- Sensibiliser les participants aux risques associés à la pratique des jeux d'argent.

Niveau d'enseignement suggéré

1^{re} secondaire et plus.

Durée

45-60 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Exercer son jugement critique;
- Communiquer efficacement;
- Demander de l'aide.

Particularités

- L'activité étant assez dynamique, elle exige un bon encadrement des participants. Prévoir un retour qui permettra d'appuyer le contenu de sensibilisation.
- Convient bien à un grand groupe; peut être réalisée dans un vaste espace tel qu'une cafétéria, un parc ou le local principal d'une maison de jeunes.
- Faire appel à de jeunes animateurs pour optimiser la participation.

Préparation et matériel

- Tables décorées représentant les stands de jeux retenus pour la foire, avec les noms des jeux inscrits sur des cartons. Prévoir un minimum de trois stands. ➤ **Exemples de jeux à retenir pour la foire**
Veiller à rendre attrayants les stands et les jeux proposés.
Éviter de présenter de vrais jeux d'argent populaires (ex. : « gratteux » et autres loteries, poker ou bingo).
- Matériel de jeux (selon les jeux choisis).
- Feuille grand format (apposée au mur) sur laquelle sont tracés trois cercles représentant les principales catégories de jeux: Habilitéés: mouvement/adresse, Habletés: raisonnement/stratégie et Hasard. ➤ **Les trois grandes catégories de jeux**

Déroulement de l'activité

A. Entrée en matière

À quels jeux jouez-vous ?

Qu'est-ce qui vous attire le plus dans vos jeux préférés ?

Quelles seraient les qualités du jeu idéal ?

Réponse : un jeu qui favorise le rire, la détente, la résolution de problème, l'imaginaire, les émotions fortes, l'acquisition du jugement, la créativité, le plaisir...

À partir de quel moment un jeu cesse-t-il d'être amusant ?

Est-ce que certains jeux peuvent conduire à un état de dépendance psychologique ?

Réponse : les jeux d'argent peuvent entraîner des conséquences malheureuses, voire la dépendance : les joueurs perdent parfois la maîtrise d'eux-mêmes, consacrent trop d'argent et de temps au jeu et ne peuvent s'empêcher de retourner jouer. Le jeu prend ainsi trop de place dans la vie des joueurs, au point qu'ils accumulent des dettes et mettent en péril leurs études, leur travail et leurs relations familiales.

B. Distinguer les différentes catégories de jeux

- Donner verbalement les définitions des différentes catégories de jeux. ➤ **Définitions des catégories de jeux**
- Demander aux participants de classer leurs jeux préférés dans une des catégories indiquées sur la feuille apposée au mur.
➤ **Les trois grandes catégories de jeux**
L'animateur peut se référer, au besoin, au ta-bleau Classement des jeux. ➤ **Classement des jeux**
- Préciser qu'un jeu peut se trouver à l'intersection de deux catégories (ex. : le soccer exige à la fois de l'adresse et de la stratégie).

C. Essais de différentes catégories de jeux

- Inviter les participants à passer d'un stand à l'autre afin de jouer aux jeux proposés. Il leur faut déterminer à quelle catégorie appartiennent ces jeux. ➤ **Exemples de jeux à retenir pour la foire**
S'il est seul, l'animateur passe de stand en stand en amenant le groupe avec lui. S'il est aidé par de jeunes animateurs (qui peuvent avoir été recrutés avant le début de l'activité), les participants sont libres de se présenter à l'un ou l'autre des stands.
- À chaque stand, l'animateur (ou le jeune animateur) explique le jeu aux participants, qui y jouent à tour de rôle. Limiter le temps de jeu de façon à ce que les participants s'exécutent rapidement.
- Pendant qu'ils jouent, les participants tentent de deviner à quelle catégorie appartient le jeu : mouvement/adresse, raisonnement/stratégie ou hasard. Ils expliquent à l'animateur pourquoi ils optent pour telle ou telle catégorie.

D. Classement des jeux de la foire

- En grand groupe, inscrire le nom des jeux de la foire dans la bonne catégorie sur la feuille apposée au mur. Si le jeu appartient à plus d'une catégorie, inscrire son nom dans la zone de chevauchement des cercles correspondants. ➤ **Les trois grandes catégories de jeux**

E. Discussion

- Qu'est-ce qui distingue les jeux de hasard des autres jeux ?
Réponse : les jeux de hasard ne laissent aucune place ou très peu de place à l'habileté et au raisonnement. Les joueurs n'ont aucun contrôle sur les résultats, car ceux-ci dépendent presque exclusivement du hasard.

COMPLÉMENT D'INFORMATION POUR L'ANIMATEUR

EXEMPLES DE JEUX À RETENIR POUR LA FOIRE

NOM	DESCRIPTION	CATÉGORIE
À l'aveuglette	Les yeux bandés, apposer des pièces autocollantes aux endroits appropriés sur un dessin grand format (ex. : pieds, mains et tête sur une silhouette; vêtements d'Halloween sur un squelette; fromage dans la bouche d'une souris; queue sur le postérieur d'un âne).	Dominante : Hasard* Secondaire : Raisonnement/stratégie
Visez juste	Lancer des boules de papier dans un seau. Faire éclater des ballons à l'aide d'avions-punaises.	Mouvement/adresse
Pile ou face	À 4 reprises, l'animateur lance en l'air une pièce plate qui retombe du côté pile ou face, puis les participants devinent le résultat des 4 lancers suivants.	Hasard
La carte magique	Faire un tour de magie avec des cartes à jouer**.	Mouvement/adresse pour le magicien Raisonnement/stratégie pour le participant
La bataille	S'affronter par paires à la bataille (jeu de cartes).	Hasard
La lutte des cerveaux	Répondre à quelques devinettes ou résoudre des énigmes***. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Trouvez le chiffre manquant ☛ Comptez les triangles 	Raisonnement/stratégie

* Pour limiter la part de raisonnement dans le jeu « À l'aveuglette », faire tourner le participant sur lui-même avant de le placer devant la silhouette et lui demander de ne pas toucher la silhouette avec ses mains.

** Exemple de tour de cartes : discrètement, mémorisez la dernière carte se trouvant sous le paquet (ex : 10 de pique). Demandez au participant de choisir une carte au hasard dans le paquet, de la mémoriser, puis de la placer sur le dessus du paquet. Coupez le paquet en deux et placez la moitié inférieure sur le dessus. Le 10 de pique se trouve maintenant juste au-dessus de la carte choisie par le participant. Vous n'avez plus qu'à retrouver le 10 de pique dans le paquet : la carte suivante est celle du participant.

*** Puissez dans les recueils de devinettes et d'énigmes disponibles à la bibliothèque (ex. : Méga Activités, Encyclopédie vivante Nathan, 1997; Grand livre du casse-tête optique, The Main Street Press, 2006) ou sur le Web (ex. : www.bric-a-brac.org; www.pedagogonet.com).

Solution de la devinette « Trouvez le chiffre manquant » : Chiffre manquant = 21 (somme des deux chiffres précédents).

Solution de la devinette « Comptez les triangles » : Nombre de triangles = 27 (16 triangles de 1 cellule + 7 triangles de 4 cellules + 3 triangles de 9 cellules + 1 triangle de 16 cellules).

DÉFINITIONS DES CATÉGORIES DE JEUX

JEUX DE HASARD

Les jeux de hasard comprennent tous les jeux dont le déroulement est principalement déterminé par le hasard et dont les résultats sont imprévisibles (ex. : dés, serpents et échelles, Battleship et bingo). Le hasard est produit par divers procédés, tels que des dés, un boulier, un microprocesseur ou des piges. Les actions du joueur n'ont pas ou n'ont que peu d'influence sur les résultats.

JEUX D'HABILITÉS

Les jeux d'habiletés incluent les jeux de mouvement et adresse ainsi que les jeux de raisonnement et stratégie :

- Jeux de **mouvement et adresse** : jeux d'action où il faut avant tout faire preuve d'adresse, d'habileté physique et de réflexes. Tous les sports en font partie, de même que d'autres types de jeux comme les fléchettes, le soccer sur table (*baby-foot*) et les quilles. Dans ces formes de jeu, le joueur peut améliorer ses performances par la pratique, la concentration et l'effort.
- Jeux de **raisonnement et stratégie** : jeux reposant principalement sur la réflexion intellectuelle et la stratégie (ex. : échecs, mots croisés et Scrabble). Ils font appel aux connaissances, à la mémoire, au calcul ou aux choix stratégiques. Le joueur peut améliorer ses performances par la pratique, la concentration et l'effort.

CLASSEMENT DES JEUX

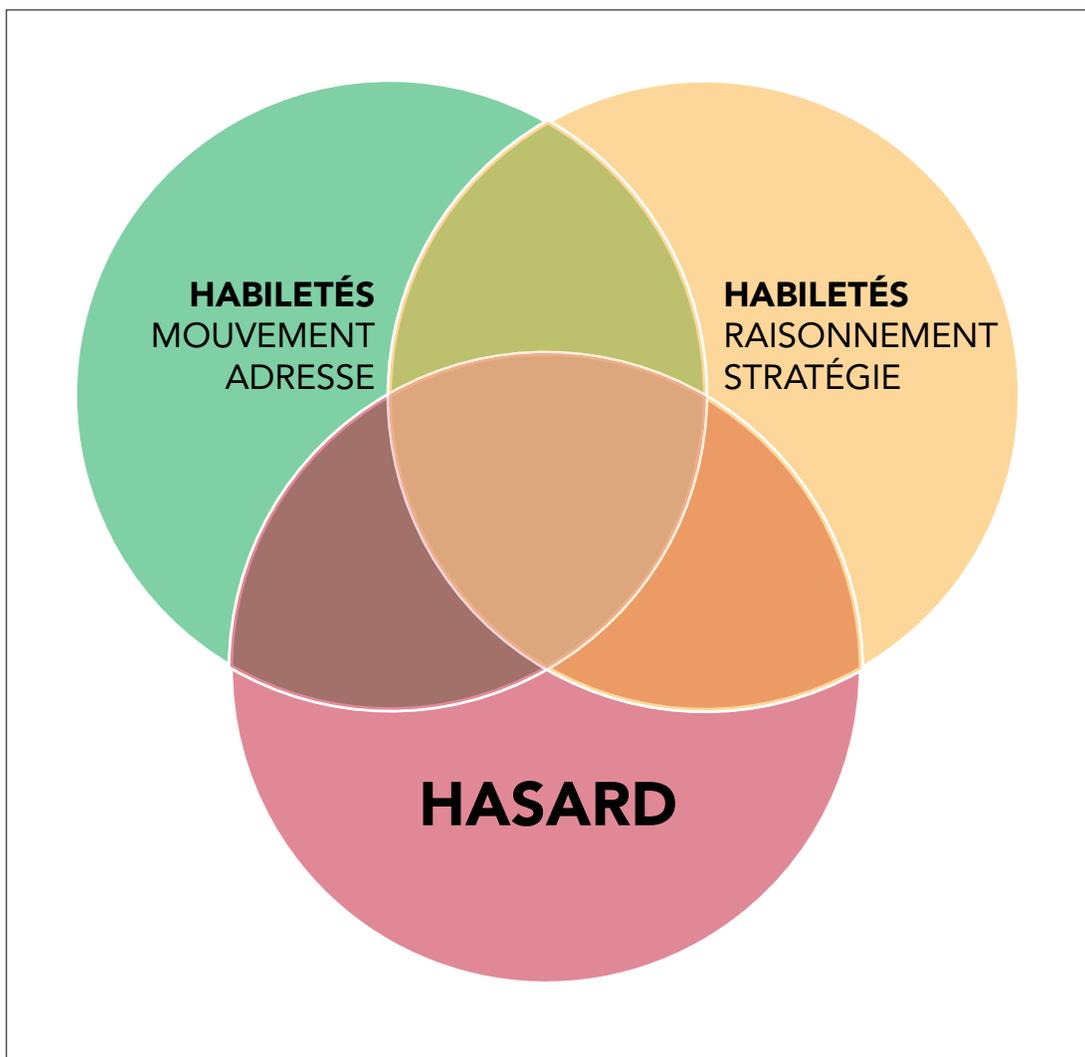
DOMINANTE MOUVEMENT/ADRESSE	DOMINANTE RAISONNEMENT/STRATÉGIE	DOMINANTE HASARD
<p>Jeu vidéo d'arcade*</p> <p>Fléchettes</p> <p>Badminton*</p> <p>Hockey*</p> <p>Billard*</p> <p>Dance Dance Revolution (WI)</p> <p>Marelle</p>	<p>Jeu vidéo de stratégie en temps réel</p> <p>Échecs</p> <p>Dames</p> <p>Mots croisés</p> <p>Sudoku</p> <p>Cube Rubik</p> <p>Dominos</p> <p>Devinettes</p>	<p>Serpents et échelles</p> <p>Loteries</p> <p>Blackjack (21)</p> <p>Paris sportifs</p> <p>Dés</p> <p>Trouble</p> <p>Monopoly</p> <p>Backgammon*</p> <p>Poker*</p>

* Ces jeux comprennent une composante de raisonnement/stratégie.

MATÉRIEL D'ANIMATION

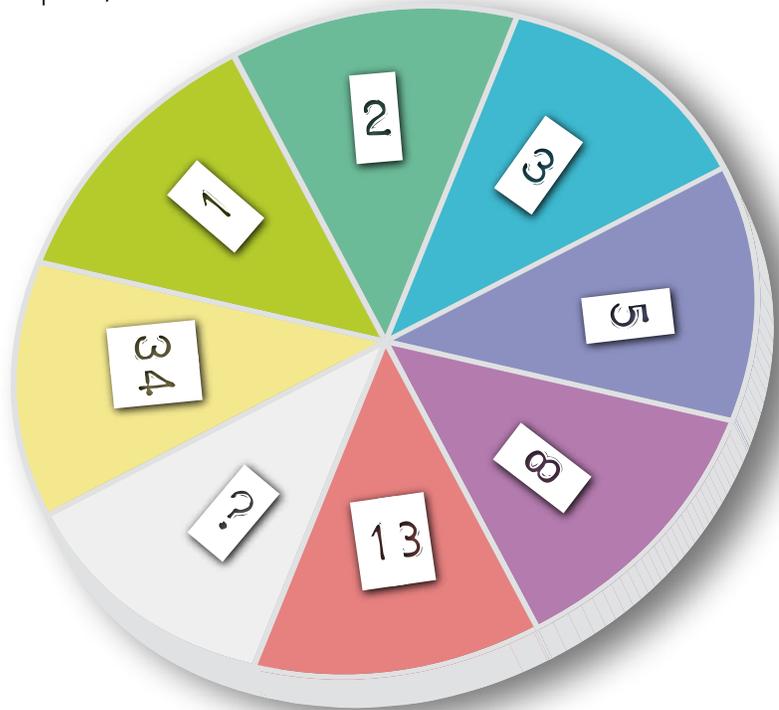
LES TROIS GRANDES CATÉGORIES DE JEUX

(à reproduire en grand format et à apposer au mur)



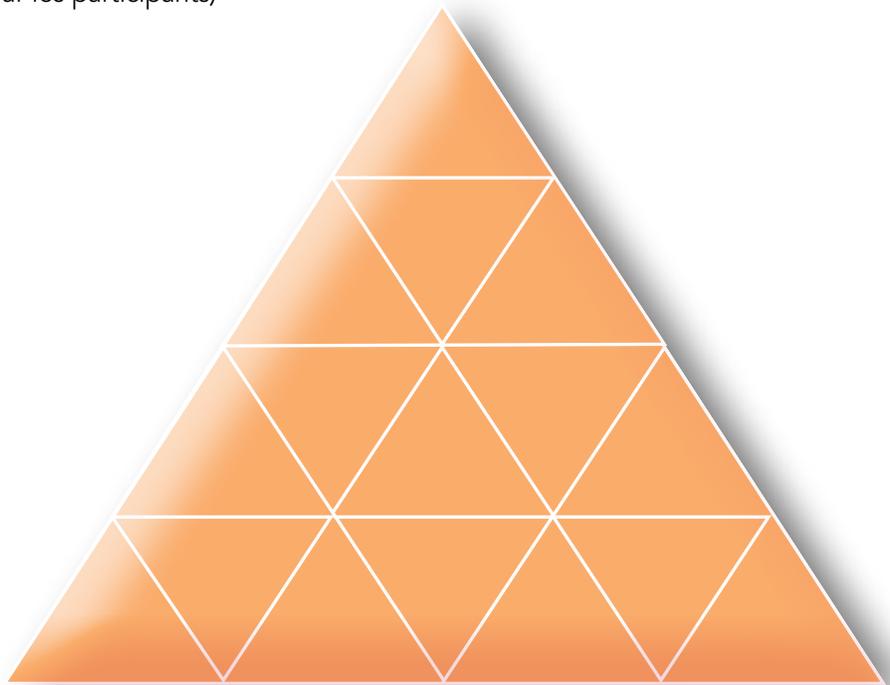
TROUVEZ LE CHIFFRE MANQUANT

(à photocopier ou imprimer pour les participants)



COMPTEZ LES TRIANGLES

(à photocopier ou imprimer pour les participants)



LE HASARD N'A PAS DE MÉMOIRE

Résumé

Les participants évaluent la probabilité d'obtenir pile ou face lors du lancer d'une pièce.

Objectifs

- Familiariser les participants aux concepts de probabilité et de hasard dans les jeux d'argent.
- Démystifier les fausses croyances associées au hasard.

Niveau d'enseignement suggéré

1^{re} secondaire et plus.

Durée

15 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Exercer son jugement critique.

Particularités

- Cette activité simple et courte se greffe facilement à d'autres initiatives ou activités, notamment l'échelle de la chance.
- Peut être enrichie avec les suggestions de contenus proposés dans le cahier d'accompagnement. ➔ **Section C.4**

Préparation et matériel

- Pièce plate de petit format sur laquelle est inscrite d'un côté la lettre P (pour pile) et de l'autre la lettre F (pour face).
- Reproduction en grand format (apposée au mur) de la feuille Le hasard n'a pas de mémoire. ➔ **Le hasard n'a pas de mémoire**
- Photocopies de la feuille Hasard contre Prévission (une par participant). ➔ **Hasard contre Prévission**

Déroulement de l'activité

A. Entrée en matière

Voici une pièce plate qui ne peut faire qu'une chose: tomber soit du côté pile, soit du côté face.

Quelle est la probabilité que ce soit pile? Quelle est la probabilité que ce soit face?

Réponse: 1 chance sur 2 dans les deux cas.

Si la probabilité est égale, qu'est-ce qui détermine si ce sera pile ou face?

Réponse: lorsqu'on lance une pièce dans les airs et qu'on la laisse retomber au sol, une multitude de facteurs incontrôlables agissent sur le mouvement de la pièce pour la faire tomber d'un côté ou de l'autre. Le hasard est le nom qu'on donne à ces facteurs incontrôlables; c'est lui qui détermine le résultat du lancer.

B. Probabilités dans le cas du lancer d'une cinquième pièce

- À quatre reprises, l'animateur lance la pièce dans les airs et la laisse retomber au sol. Il note les résultats (pile ou face) sur la feuille apposée au mur. ➔ **Le hasard n'a pas de mémoire**
- Demander aux participants d'évaluer la probabilité (une chance sur X) que le 5^e résultat soit pile, puis leur demander la probabilité que ce soit face. Noter les deux probabilités sur la feuille apposée au mur.

Réponse: 1 chance sur 2 d'obtenir pile et 1 chance sur 2 d'obtenir face.

Attention: ne pas lancer la pièce une 5^e fois pour voir le résultat, afin de centrer l'attention des participants sur les notions de probabilité et non sur leur capacité de prévision.

- Demander aux participants de bien examiner les résultats de la série 2 sur la feuille apposée au mur. Quelle est la probabilité que le résultat du 5^e lancer soit pile ou soit face? Noter sur la feuille les deux probabilités.

Réponse: 1 chance sur 2 d'obtenir pile et 1 chance sur 2 d'obtenir face. Malgré le fait que le dernier lancer succède à une série de quatre lancers, la probabilité demeure toujours de une sur deux à chaque nouveau lancer.

- Si les participants penchent pour une probabilité différente de 1 chance sur 2, leur demander d'expliquer leur raisonnement. Insister sur le fait qu'à chaque lancer la situation est rigoureusement identique: le hasard détermine si ce sera pile ou face, car ce sont les deux seules possibilités qui existent et qu'elles ont des chances égales de survenir.

C. Probabilité d'obtenir une série complète

- Demander aux participants quelle est la probabilité d'obtenir la série 3 complète (PPFFP).
Réponse: la probabilité double à chaque lancer: 1 chance sur $2 \times 2 \times 2 = 8$ chances sur 32.
- Demander aux participants laquelle de la série 4 (PPPPF) ou de la série 5 (PPPPP) est la plus difficile à obtenir.

Réponse: dans les deux cas, la probabilité est de 1 chance sur 32 (donc chance égale). Chaque nouveau lancer multiplie les probabilités par 2 et est indépendant des résultats précédents.

Ce qu'il faut retenir, c'est que le passé n'existe pas pour le hasard. Le hasard n'a pas de mémoire: chaque nouveau lancer est indépendant du lancer précédent.

D. Discussion

- Remettre aux participants la feuille Hasard contre Prévision pour faciliter la compréhension des propos sur les probabilités.
↳ **Hasard contre Prévision**
Le hasard détermine le résultat sans aucune préférence particulière et sans tenir compte des résultats précédents. Les probabilités ne changent jamais.
- Au besoin, sélectionner des exercices ou des contenus du cahier d'accompagnement à partager avec les participants. ↳ **Section C.4**



MATÉRIEL D'ANIMATION

LE HASARD N'A PAS DE MÉMOIRE

(à reproduire en grand format et à apposer au mur)

	LANCER 1	LANCER 2	LANCER 3	LANCER 4	LANCER 5	PROBABILITÉ
SÉRIE 1					?	PILE: _____ FACE: _____
SÉRIE 2	F	P	F	P	?	PILE: _____ FACE: _____
SÉRIE 3	P	P	F	F	P	PPFFP: _____
SÉRIE 4	P	P	P	P	F	PPPPF: _____
SÉRIE 5	P	P	P	P	P	PPPPP: _____



HASARD CONTRE PRÉVISION

(à photocopier ou imprimer pour les participants)



HASARD = AUCUNE RÉFLEXION

LANCER 1				
1 CHANCE SUR 2				

PRÉVOIR 5 LANCERS = ACCUMULATION DU HASARD

5 LANCERS CONSÉCUTIFS				
1 CHANCE SUR 2	1 CHANCE SUR 2	1 CHANCE SUR 2	1 CHANCE SUR 2	= 1 CHANCE SUR $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$ = 1 SUR 32

B.4

STRATÉGIE SANS INFLUENCE

Résumé

Deux équipes s'affrontent dans un tournoi de « bataille » (jeu de cartes) dont les résultats servent à alimenter une discussion sur le jeu, le hasard et les probabilités.

Objectifs

- Démontrer que l'emploi de stratégies et de rituels (porte-bonheur, gestes, etc.) n'influence pas le hasard.
- Distinguer les différentes catégories de jeux en vue de démystifier le hasard.

Niveau d'enseignement suggéré

2^e secondaire et plus.

Durée

30-45 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Exercer son jugement critique;
- Communiquer efficacement;
- Demander de l'aide.

Particularités

- L'activité étant assez dynamique, elle exige un bon encadrement des participants.
- Éviter les trop grands groupes (maximum de 20 participants).

Préparation et matériel

- Feuille grand format (apposée au mur) divisée en trois colonnes: Dominante mouvement/adresse, Dominante raisonnement/stratégie et Dominante hasard. ➔ **Place du hasard dans les jeux**
- Jeu de 50 cartons numérotés de 1 à 50.
Attention: ne pas utiliser de vrai jeu de cartes.
- Écharpe ou foulard foncé pour bander les yeux.
- Feuille grand format (apposée au mur) servant à inscrire les résultats des « Mystiques » et des « Rationnels ». ➔ **Mystiques contre Rationnels**

Déroulement de l'activité

A. Entrée en matière

- Demander aux participants quels sont leurs jeux préférés.
Lesquels de ces jeux exigent un effort physique ou de bons réflexes? Lesquels font appel à de la stratégie? Lesquels font surtout intervenir le hasard?
- Pour faciliter le classement, donner verbalement les définitions des différentes catégories de jeux. ➤ **Définitions des catégories de jeux**
- Inscrire le nom de leur jeu préféré dans la colonne appropriée sur la feuille apposée au mur. ➤ **Place du hasard dans les jeux**
Certains jeux combinent des éléments de plus d'une catégorie (ex.: le Monopoly repose surtout sur le hasard des résultats des dés, mais il exige en même temps que le joueur suive une stratégie d'achat de terrains). ➤ **Classement des jeux**
Croyez-vous pouvoir influencer les résultats d'un jeu de hasard, comme une partie de cartes, grâce à des trucs ou des stratégies?

B. Former les équipes

- De façon aléatoire, diviser le groupe en deux équipes: les Rationnels et les Mystiques.
 - Expliquer le déroulement du jeu:
 - Les deux équipes s'affrontent dans un tournoi de bataille.
 - Les Rationnels jouent à l'aveugle sans regarder les cartons, comme dans le jeu de cartes traditionnel.
 - Les Mystiques regardent les cartons et choisissent l'ordre dans lequel ils vont les jouer. Ils peuvent utiliser les stratégies (trucs) ou les rituels qu'ils jugent nécessaires pour gagner. De plus, chaque Mystique, à son tour de jouer, peut consulter son équipe.
- D'après vous, quelle équipe a les meilleures chances de l'emporter?

C. Jouer une première partie (cinq cartons)

- Chaque équipe désigne un représentant: un Mystique et un Rationnel. Ces deux participants s'assoient face à face à une table centrale.
- Bander les yeux du Rationnel pour s'assurer qu'il ne voit pas les cartons.
- Après avoir brassé les cartons, distribuer cinq cartons au Mystique et cinq cartons au Rationnel.
- À chaque tour, le Mystique et le Rationnel déposent un carton en même temps sur la table. Au besoin, laisser suffisamment de temps au Mystique pour qu'il puisse élaborer sa stratégie avec l'aide de son équipe.
- La personne qui a joué le carton le plus fort remporte la levée. L'animateur inscrit alors un crochet dans la colonne du gagnant sur la feuille de résultats apposée au mur. ➤ **Mystiques contre Rationnels**
- Après que les cinq cartons ont été joués, l'animateur encercle le groupe de levées gagnantes sur la feuille de résultats. L'équipe qui obtient le plus de levées remporte la partie. ➤ **Exemple de notation des résultats**
- À la fin de la partie, les 10 cartons joués sont réintroduits dans le paquet.

D. Jouer plusieurs parties successives

- Choisir de nouveaux représentants des Mystiques et des Rationnels et leur faire jouer une autre partie en suivant exactement le même déroulement.
Il est suggéré de jouer un minimum de 8 parties (plus il y a de parties, plus les résultats s'équilibrent).
- Après que toutes les parties ont été jouées, faire le total global des levées remportées et des parties gagnées par les deux équipes. ➤ **Exemple de notation des résultats**

E. Échanger sur les résultats

- Discuter en grand groupe des succès obtenus en fonction de l'usage ou non de stratégies ou de trucs.
Normalement, après 8 parties, les résultats sont trop serrés pour que les stratégies puissent avoir joué un rôle.

Êtes-vous surpris des résultats ?

Quelle est l'influence des cartons distribués sur l'issue de la partie ? Est-il possible de gagner avec des cartons de faible valeur ?

Réponse: oui (par exemple le 3 bat le 2). Toutefois, les probabilités de gain sont plus élevées avec des cartons plus forts.

F. Discussion

- Selon la maturité des jeunes, utiliser des éléments du cahier d'accompagnement pour sensibiliser les jeunes aux risques et aux problèmes associés aux jeux d'argent.
← Sections C.3.4 à C.4

COMPLÉMENT D'INFORMATION POUR L'ANIMATEUR

DÉFINITIONS DES CATÉGORIES DE JEUX

JEUX DE HASARD

Les jeux de hasard comprennent tous les jeux dont le déroulement est principalement déterminé par le hasard et dont les résultats sont imprévisibles (ex. : dés, serpents et échelles, Battleship et bingo). Le hasard est produit par divers procédés, tels que des dés, un boulier, un microprocesseur ou des piges. Les actions du joueur n'ont pas ou n'ont que peu d'influence sur les résultats.

JEUX D'HABILITÉS

Les jeux d'habiletés incluent les jeux de mouvement et adresse ainsi que les jeux de raisonnement et stratégie :

- Jeux de **mouvement et adresse** : jeux d'action où il faut avant tout faire preuve d'adresse, d'habileté physique et de réflexes. Tous les sports en font partie, de même que d'autres types de jeux comme les fléchettes, le soccer sur table (baby-foot) et les quilles. Dans ces formes de jeu, le joueur peut améliorer ses performances par la pratique, la concentration et l'effort.
- Jeux de **raisonnement et stratégie** : jeux reposant principalement sur la réflexion intellectuelle et la stratégie (ex. : échecs, mots croisés et Scrabble). Ils font appel aux connaissances, à la mémoire, au calcul ou aux choix stratégiques. Le joueur peut aussi améliorer ses performances par la pratique, la concentration et l'effort.

CLASSEMENT DES JEUX

DOMINANTE MOUVEMENT/ADRESSE	DOMINANTE RAISONNEMENT/STRATÉGIE	DOMINANTE HASARD
Jeu vidéo d'arcade* Fléchettes Badminton* Hockey* Billard* Dance Dance Revolution (WI) Marelle	Jeu vidéo de stratégie en temps réel Échecs Dames Mots croisés Sudoku Cube Rubik Dominos Devinettes	Serpents et échelles Loteries Blackjack (21) Paris sportifs Dés Trouble Monopoly Backgammon* Poker*

* Ces jeux comprennent une composante de raisonnement/stratégie.

EXEMPLE DE NOTATION DES RÉSULTATS

	MYSTIQUES	RATIONNELS
Partie 1	✓	✓ ✓ ✓ ✓
Partie 2	✓ ✓ ✓	✓ ✓
Partie 3	✓ ✓	✓ ✓ ✓
Partie 4	✓ ✓	✓ ✓ ✓
Partie 5	✓ ✓ ✓ ✓	✓
Partie 6	✓ ✓ ✓	✓ ✓
Levées remportées*	15	15
Parties gagnées*	3	3

* Comme le veut la loi des probabilités, plus le nombre de parties jouées est élevé, meilleures sont les chances que les résultats soient égaux.

MATÉRIEL D'ANIMATION

PLACE DU HASARD DANS LES JEUX

(à reproduire en grand format et à apposer au mur)

DOMINANTE MOUVEMENT • ADRESSE	DOMINANTE RAISONNEMENT • STRATÉGIE	DOMINANTE HASARD

MYSTIQUES CONTRE RATIONNELS

(à reproduire en grand format et à apposer au mur)

	MYSTIQUES	RATIONNELS
Partie 1		
Partie 2		
Partie 3		
Partie 4		
Partie 5		
Partie 6		
Etc.		
Total de levées remportées		
Total de parties gagnées		

B.5 MYTHES ET MYSTÈRES!

Résumé

Dans une ambiance de « chasse » au trésor, les participants cherchent des indices permettant de répondre à des questions portant sur les jeux d'argent.

Objectifs

- Démystifier les fausses croyances et les mythes entourant le hasard et les jeux d'argent.
- Sensibiliser les participants aux risques des jeux d'argent et aux problèmes associés.

Niveau d'enseignement suggéré

2^e secondaire et plus.

Durée

Environ 60 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Exercer son jugement critique;
- Demander de l'aide.

Particularités

- La forme ludique de cette activité convient bien à des environnements de type maison de jeunes ou à des espaces ouverts.

Préparation et matériel

- Établir une liste de questions mystères inspirées des exemples offerts. ➔ **Exemples de questions mystères et leurs réponses**
 - Photocopies de la liste des questions mystères retenues (une par équipe).
➔ **Questions mystères**
 - Rassembler ou fabriquer des objets/indices permettant de trouver les réponses aux questions mystères. Inspirez-vous des exemples d'objets ou d'indices proposés plus loin.
➔ **Exemples de questions mystères et leurs réponses**
- Une photo ou une illustration peut facilement remplacer un objet. L'atmosphère de l'activité doit se rapprocher d'une chasse au trésor.
- Avant l'arrivée des participants, cacher ou camoufler les objets à des endroits variés dans le lieu d'activité.

Déroulement de l'activité

A. Entrée en matière

J'aimerais faire appel à votre sens de l'observation et à votre perspicacité. Cette pièce cache des objets/indices qui vous aideront à répondre à différentes questions mystères sur les jeux d'argent.

B. Trouver les objets/indices permettant de répondre aux questions

- Demander aux participants de former des équipes de deux à trois participants.
- Préciser qu'il s'agit d'une chasse au trésor comportant un certain nombre de questions (nous en proposons 9 dans le tableau d'exemples). ➤ **Exemples de questions mystères et leurs réponses**
- Distribuer une feuille de questions mystères à chaque équipe et inviter tous les participants à en prendre connaissance. ➤ **Questions mystères**
- Demander aux équipes de rechercher dans la pièce les objets/indices qui aideront à répondre aux questions.
 - Les questions peuvent être répondues dans le désordre (selon la découverte des indices).
 - Expliquer aux participants qu'ils doivent agir discrètement lorsqu'ils découvrent des objets ou des réponses, pour ne pas mettre les autres équipes sur de bonnes pistes.
- Après le temps alloué (environ 25 minutes), demander aux participants de donner leurs réponses et corriger les erreurs, le cas échéant.

C. Discussion

L'animateur dispose de plusieurs leviers de discussion dans le tableau d'exemples. Il peut choisir d'approfondir certains sujets plus que d'autres en fonction des connaissances des participants.

➤ **Exemples de questions mystères et leurs réponses**

Variante: transposer l'activité dans un journal étudiant

Les questions et les indices peuvent se retrouver dans un journal étudiant sous forme de rébus, de charades, de jeu questionnaire ou de devinettes.

EXEMPLES DE QUESTIONS MYSTÈRES ET LEURS RÉPONSES

QUESTION	EXEMPLES D'OBJETS OU D'INDICES	RÉPONSE	THÈMES DE DISCUSSION SUGGÉRÉS										
<p>1. Plusieurs personnes croient que nous portons bonheur. Qui sommes-nous (trois réponses possibles) ?</p>	<p>Différents objets (porte-clés, bibelot, etc.) représentant un fer à cheval, un trèfle à quatre feuilles et le chiffre 7.</p>	<p>Fer à cheval. Trèfle à quatre feuilles. Chiffre 7.</p>	<p>Objets porte-bonheur. Ils peuvent être amusants ou rassurants, mais n'influencent pas le hasard. ☛ Encadré Les rituels ne sont pas inutiles de l'activité B.1 (L'échelle de la chance)</p>										
<p>2. Dans mon pays, on m'appelle « Az-zahr ». Qui suis-je ?</p>	<p>Photocopie du texte « Qui a inventé les jeux de hasard ? ». ☛ Qui a inventé les jeux de hasard ?</p>	<p>Le mot « hasard » vient du nom d'un château appelé « El-Azar ». Le mot arabe « Az-zahr » signifie encore aujourd'hui « le dé ».</p>	<p>Évolution de la place des jeux d'argent dans la société. Illégaux au Québec avant 1969, interdits dans certaines religions, les jeux d'argent suivent le rythme de développement des technologies (imprimerie, informatique, etc.). ☛ Section C.1.3</p>										
<p>3. Nous sommes des jeux où seul le hasard intervient (plusieurs réponses possibles).</p>	<p>Une boîte contenant des jeux de hasard pur (Yum, serpents et échelles, dés, Trouble...). Ajouter un ou deux jeux d'habileté (échecs, sudoku...) pour augmenter la difficulté.</p>	<p>Les jeux de hasard contenus dans la boîte.</p>	<p>Nature des jeux (hasard, mouvement et adresse, raisonnement et stratégie). ☛ Section C.1.1</p>										
<p>4. Le jeu est un véritable problème pour moi, telle une drogue dont je ne pourrais me passer. Est-ce possible ?</p>	<p>Tableau Similitudes des dépendances roulé et accroché ou inséré dans le goulot d'une bouteille vide. ☛ Similitudes des dépendances</p>	<p>Oui. Chez certaines personnes, les jeux d'argent créent une dépendance comparable à celles qui sont causées par la consommation de drogues ou d'alcool.</p>	<p>Principales manifestations des problèmes de jeu. ☛ Tableau C.2 à la section C.3.5</p>										
<p>5. Combien ai-je de chances d'obtenir 12 en lançant deux dés à 6 faces ?</p>	<p>Bout de papier sur lequel est reproduite l'équation suivante :</p> <table border="1" data-bbox="1226 934 1372 1480"> <tr> <td></td> <td>+</td> <td></td> <td>=</td> <td></td> </tr> <tr> <td>(1 chance sur 6)</td> <td></td> <td>(1 chance sur 6)</td> <td>=</td> <td>(1 chance sur 36)</td> </tr> </table>		+		=		(1 chance sur 6)		(1 chance sur 6)	=	(1 chance sur 36)	<p>1 chance sur 36.</p>	<p>Pièges associés aux jeux d'argent (jouer pour se refaire, espérance de gains négative, etc.). ☛ Tableau C.7 à la section C.4 ☛ Feuille Hasard contre prévision de l'activité B.3 (Le hasard n'a pas de mémoire)</p>
	+		=										
(1 chance sur 6)		(1 chance sur 6)	=	(1 chance sur 36)									

<p>6. Pourquoi ne puis-je pas connaître à l'avance le résultat d'un lancer de dé ?</p>	<p>Bande de papier cartonné pliée en accordéon, avec les mentions suivantes inscrites sur les différents plis :</p> <table border="1" data-bbox="310 1125 708 1482"> <tr> <td>Devine le résultat du lancer de 2 dés à 6 faces</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Résultat du 1^{er} lancer :</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Résultat du 2^e lancer :</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>Résultat du 3^e lancer :</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Devine le résultat du prochain lancer :</td> <td>_____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Les résultats qui précèdent n'aident pas à prévoir les résultats suivants, car chaque lancer est indépendant des autres : le hasard n'a pas de mémoire.</td> </tr> </table>	Devine le résultat du lancer de 2 dés à 6 faces		Résultat du 1 ^{er} lancer :	5	Résultat du 2 ^e lancer :	11	Résultat du 3 ^e lancer :	6	Devine le résultat du prochain lancer :	_____	Les résultats qui précèdent n'aident pas à prévoir les résultats suivants, car chaque lancer est indépendant des autres : le hasard n'a pas de mémoire.		<p>On ne peut pas prévoir le prochain résultat, car chaque lancer de dé est indépendant des lancers précédents. Chaque résultat ne dépend que du hasard. Le hasard n'a pas de mémoire.</p>	<p>Fausse croyance à l'égard du hasard. ☛ Section C.2.1</p>
Devine le résultat du lancer de 2 dés à 6 faces															
Résultat du 1 ^{er} lancer :	5														
Résultat du 2 ^e lancer :	11														
Résultat du 3 ^e lancer :	6														
Devine le résultat du prochain lancer :	_____														
Les résultats qui précèdent n'aident pas à prévoir les résultats suivants, car chaque lancer est indépendant des autres : le hasard n'a pas de mémoire.															
<p>7. Bien que nous soyons largement plus nombreux, les exploitants de jeux d'argent ne nous montrent jamais dans les médias. Qui sommes-nous ?</p>	<p>Morceaux de cartons portant chacun une lettre du mot PERDANTS placés dans une enveloppe.</p>	<p>Les perdants.</p>	<p>Marketing et exploitation des biais cognitifs. ☛ Section C.2.2</p>												
<p>8. Je pense qu'un petit geste (comme souffler sur les dés) peut secrètement influencer les résultats d'un jeu. Quel genre de personne suis-je ?</p>	<p>Minuscule définition de la superstition collée sur un objet bizarre ou extravagant. <i>Superstition : fait de croire, à tort, que certains gestes influencent la chance et que certaines situations portent malchance.</i></p>	<p>Personne superstitieuse.</p>	<p>Illusion de contrôle. ☛ Section C.2.1</p>												
<p>9. Quelle proportion des jeunes souffrent de problèmes de dépendance aux jeux d'argent ?</p>	<p>Coller une note sur l'écran de l'ordinateur ou l'épingler sur le babillard, sur laquelle est inscrite la phrase suivante : <i>Au Québec, 6 % des élèves du secondaire éprouvent des problèmes liés aux jeux d'argent</i></p>	<p>6 %, soit environ 1 élève sur 16.</p>	<p>Incidence des problèmes de jeu chez les adolescents et jeux reconnus comme les plus à risques. ☛ Tableaux C.3 et C.4 à la section C.3.5 ☛ Tableau C.3 à la section C.3.5.2</p>												

MATÉRIEL D'ANIMATION

QUESTIONS MYSTÈRES

(à photocopier ou imprimer pour les participants)



QUESTION	RÉPONSE
1. Plusieurs personnes croient que nous portons bonheur. Qui sommes-nous (trois réponses possibles) ?	
2. Dans mon pays, on m'appelle « Az-zahr ». Qui suis-je ?	
3. Nous sommes des jeux où seul le hasard intervient (plusieurs réponses possibles).	
4. Le jeu est un véritable problème pour moi, telle une drogue dont je ne pourrais me passer. Est-ce possible ?	
5. Combien ai-je de chances d'obtenir 12 en lançant deux dés à 6 faces ?	
6. Pourquoi ne puis-je pas connaître à l'avance le résultat d'un lancer de dé ?	
7. Bien que nous soyons largement plus nombreux, les exploitants de jeux d'argent ne nous montrent jamais dans les médias. Qui sommes-nous ?	
8. Je pense qu'un petit geste (comme souffler sur les dés) peut secrètement influencer les résultats d'un jeu. Quel genre de personne suis-je ?	
9. Quelle proportion des jeunes souffrent de problèmes de dépendance aux jeux d'argent ?	

QUI A INVENTÉ LES JEUX DE HASARD ?

Nous sommes à la fin du XI^e siècle. Les principautés musulmanes sont assaillies par les Chrétiens, mais en Syrie un château résiste à l'envahisseur.

Comme le siège s'éternise, les soldats chrétiens inventent, pour tuer le temps, un jeu de dés qu'ils baptisent du nom du château: El Azar.

Ainsi naît le mot «hasard», qui signifie, encore aujourd'hui, «le dé» en arabe.

Source: École supérieure de journalisme de Lille



Les Croisés partent conquérir la Terre Sainte en 1096

«Az-zahr» écrit en arabe.

الزَّهْر

SIMILITUDES DES DÉPENDANCES

UNE PERSONNE DÉPENDANTE AUX DROGUES OU À L'ALCOOL...	UNE PERSONNE DÉPENDANTE AUX JEUX D'ARGENT...
...ne peut penser à autre chose que de consommer des drogues ou de l'alcool	...ne peut penser à autre chose que de s'adonner aux jeux d'argent
...a besoin de consommer de plus en plus pour maintenir le même état stimulant	...a besoin de parier de plus en plus d'argent pour maintenir le même état stimulant
...consommara des drogues ou de l'alcool à n'importe quel prix	... s'adonnera à des jeux d'argent à n'importe quel prix
...est incapable d'arrêter même si elle le veut	...est incapable d'arrêter même si elle le veut
...ment et vole afin de continuer à consommer des drogues	...ment et vole afin de continuer à jouer
...se sert des drogues ou de l'alcool pour fuir et oublier ses difficultés de vie	...se sert des jeux d'argent pour fuir et oublier ses difficultés de vie
CONSÉQUENCES : baisse des résultats scolaires, problèmes avec les amis et la famille, risque d'avoir des ennuis avec la justice et même d'être incarcéré.	CONSÉQUENCES : baisse des résultats scolaires, problèmes avec les amis et la famille, risque d'avoir des ennuis avec la justice et même d'être incarcéré.

B.6

AU-DELÀ DES APPARENCES

Résumé

Les participants questionnent quatre personnages afin de découvrir leur profil de joueur (non joueur, joueur récréatif, joueur à risque, et joueur pathologique).

Objectifs

- Reconnaître les signes et attitudes qui sont présents lorsqu'une personne est aux prises avec des problèmes de jeu.
- Mieux comprendre les risques associés aux jeux d'argent.
- Démystifier le hasard et les fausses croyances.

Niveau d'enseignement suggéré

4^e et 5^e secondaire. Bonne maturité.

Durée

45-60 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Développer son affirmation de soi;
- Exercer son jugement critique;
- Résoudre des problèmes;
- Communiquer efficacement;
- Demander de l'aide.

Particularités

- Met en contexte plusieurs aspects touchant la pratique des jeux d'argent.
- Prévoir un groupe d'au moins 8 participants.

Préparation et matériel

- Reproduction en grand format (apposée au mur) de la feuille Profil des personnages.
➤ **Profil des personnages**
- Photocopies de la liste des questions (une par participant). ➤ **Liste des questions**
- Photocopies de la feuille de prise de notes (une par participant). ➤ **Prise de notes**
- Reproduction en grand format (apposée au mur) de la feuille Qui est qui? ➤ **Qui est qui?**
- Cinq séries de cartons destinés aux personnages et à l'animateur:
 - une série de 16 cartons de questions/réponses destinés au personnage du non joueur;
➤ **Questions réponses du non joueur**
 - une série de 16 cartons de questions/réponses destinés au personnage du joueur récréatif;
➤ **Questions réponses du joueur récréatif**
 - une série de 16 cartons de questions/réponses destinés au personnage du joueur à risque;
➤ **Questions réponses du joueur à risque**
 - une série de 16 cartons de questions/réponses destinés au personnage du joueur pathologique;
➤ **Questions réponses du joueur pathologique**
 - une série de 16 cartons de questions/réponses destinés à l'animateur, sur lesquels on trouve les questions/réponses de tous les personnages. ➤ **Questions/réponses pour l'animateur**

Chaque série est d'une couleur différente afin d'éviter de mélanger les cartons de séries différentes.

Déroulement de l'activité

A. Entrée en matière

- Expliquer au groupe la nature de l'activité. Nous allons faire un jeu questionnaire. Le but est d'identifier quatre personnages qui se distinguent par leur rapport aux jeux d'argent:
 - un personnage ne joue jamais (non joueur);
 - un personnage joue de temps à autre dans ses loisirs (joueur récréatif);
 - un autre a des comportements problématiques par rapport au jeu (joueur à risque);
 - le dernier vit de graves problèmes en raison de sa dépendance au jeu (joueur pathologique).

Par équipe, vous devez questionner les quatre personnages afin de découvrir leur identité. Mais pour être acceptée, votre hypothèse doit être soutenue par des arguments logiques, basés sur les réponses données par les personnages.

On verra bien quelle équipe sera la plus rapide à trouver la vérité.

- Afficher au mur une feuille résumant les caractéristiques des personnages pour permettre aux participants d'avoir une idée précise de ce qu'on entend par joueur récréatif, à risque et pathologique. ➤ **Profil des personnages**
S'inspirer au besoin de la typologie des joueurs donnée dans le cahier d'accompagnement.
➤ **Section C.3.4**

B. Attribution des rôles et formation des équipes

- Désigner les quatre jeunes qui joueront les personnages.
S'assurer de choisir des jeunes qui ont de la facilité à lire.
- Diviser le reste du groupe en 3 ou 4 équipes.
- Remettre à chaque équipe la liste des questions, numérotées de 1 à 16. ➤ **Liste des questions**

- Pendant que les participants prennent connaissance des questions, l'animateur réunit les quatre personnages dans un endroit retiré afin de leur attribuer leur rôle: non joueur, joueur récréatif, joueur à risque et joueur pathologique. Il remet à chaque personnage la série de questions/réponses qui correspond à son identité. ➤ **Questions/réponses du non joueur, joueur récréatif, joueur à risque, joueur pathologique**
- L'animateur profite de ce moment pour préciser aux quatre personnages l'esprit dans lequel ils doivent jouer leur rôle.
 - Les réponses ont été conçues pour entretenir une certaine confusion chez les jeunes qui doivent deviner votre identité. C'est pourquoi il est important qu'elles soient lues telles qu'elles sont écrites sur les cartons.
 - Tous les personnages sont des jeunes de votre âge qui vont à l'école secondaire.
 - Le non joueur est un grand sportif. Étant donné que ce grand passionné vit des émotions extrêmes, ses réponses sont parfois semblables à celles du joueur pathologique.
 - Le joueur récréatif correspond à la majorité des joueurs de l'école. Plutôt heureux, raisonnablement prudent, ses habitudes de jeu ne comportent pas de risques.
 - Les joueurs à risque et pathologique sont les plus difficiles à distinguer, car ils ont tous deux des habitudes de jeu problématiques, mais à un degré différent.
- L'animateur conserve la série de cartons qui lui est destinée. ➤ **Questions/réponses pour l'animateur**
Ces cartons comprennent les réponses des quatre personnages; l'animateur pourra ainsi s'assurer que chacun des personnages donne la bonne réponse à chaque question.

C. Questions aux personnages

- Les personnages s'assoient en face du groupe. Le personnage le plus à gauche est le personnage n° 1 et le personnage le plus à droite est le personnage n° 4.

Veiller à ce que les personnages soient placés dans un ordre différent de celui de la gravité du comportement de jeu (autre que: 1. non joueur / 2. joueur récréatif / 3. joueur à risque / 4. joueur pathologique).

- Distribuer aux participants la feuille de prise de notes sur laquelle chacun pourra noter les indices qu'il aura relevés, ses premières hypothèses ainsi que les arguments associés.

☛ **Prise de notes**

- Expliquer aux participants le déroulement de la période de questions:
 - Les questions seront posées en deux rafales: d'abord les questions 1 à 8, puis les questions 9 à 16.
 - Durant chacune des deux rafales, les équipes posent les questions dans l'ordre pour éviter la confusion chez les personnages et faciliter la prise de notes.
 - Pendant une rafale, il n'est pas permis de faire d'hypothèses ou de poser un jugement à voix haute. Tout ce que vous pouvez faire, c'est noter des indices sur la feuille que vous avez en main.
 - Après avoir obtenu l'ensemble des réponses aux questions 1 à 8, vous aurez **2 minutes** pour discuter entre vous. Les notes que vous aurez prises pendant la rafale vous seront alors très utiles.
 - Après le délai de 2 minutes, votre équipe devra émettre officiellement une hypothèse sur l'identité des personnages. Cette hypothèse devra être justifiée par les réponses qui auront été données aux questions.
 - Nous suivrons le même processus durant la seconde rafale des questions 9 à 16.

– Vous aurez à nouveau **2 minutes** de discussion à la fin de cette seconde rafale. Vous pourrez ainsi modifier votre hypothèse. Il est tout à fait normal que vous changiez d'idée au fil de l'activité, car les réponses aux questions seront de plus en plus révélatrices.

– Il n'est pas nécessaire de retranscrire toutes les réponses sur votre feuille de notes; concentrez-vous sur quelques mots clés. Puisque les réponses ne seront dites qu'une seule fois, il est conseillé de vous diviser le travail; par exemple, chaque membre de l'équipe peut se charger des réponses d'un des quatre personnages.

- Désigner l'ordre dans lequel les équipes poseront, à tour de rôle, les questions et donner le signal à la première équipe.
- Pendant le déroulement du jeu questionnaire:
 - S'assurer que les questions sont posées par différents membres des équipes.
 - S'assurer que les personnages lisent les bonnes réponses, sans les modifier.
 - Veiller à ce qu'il y ait un temps raisonnable pour la prise de notes entre les réponses des personnages.
 - Sur la feuille apposée au mur, noter les hypothèses émises par les équipes après la première et la seconde rafale. ☛ **Qui est qui ?**
 - Chaque équipe doit énoncer les raisons pour lesquelles elle est parvenue à cette conclusion.
 - Pendant les discussions sur la validité des hypothèses, donner les explications nécessaires pour aider les participants à interpréter les réponses et à ne pas se décourager devant la difficulté. ☛ **Interprétation de certaines réponses des personnages**

Les premières questions de la liste sont conçues pour entretenir la confusion, alors que les dernières sont plus révélatrices.

D. Échanges sur les résultats

- Une fois que l'identité des quatre personnages a été établie, l'animateur demande les réactions de l'ensemble des participants. Il utilise la feuille Interprétation de certaines réponses des personnages pour expliquer les réponses des personnages qui ont entraîné de la confusion ou qui suscitent des réactions.

☛ **Interprétation de certaines réponses des personnages**

Est-ce que certaines réponses vous ont mené sur de fausses pistes? Lesquelles et pourquoi?



COMPLÉMENT D'INFORMATION POUR L'ANIMATEUR

INTERPRÉTATION DE CERTAINES RÉPONSES DES PERSONNAGES

QUESTION	RÉPONSE D'UN DES PERSONNAGES	ÉLÉMENT DE DISCUSSION
2. Comment sont tes relations avec tes frères et sœurs ?	Joueur pathologique : « J'évite de croiser mon frère ces temps-ci parce que je lui dois de l'argent. »	On peut devoir de l'argent pour d'autres raisons que pour des dettes de jeu.
3. Que fais-tu le plus souvent avec tes amis ?	Joueur récréatif : « On joue aux cartes. »	Une personne peut jouer aux cartes avec des amis sans pour autant avoir des problèmes de jeu ou parier de l'argent.
4. De quoi s'est plaint(e) ton chum/ta blonde la dernière fois ?	Non-joueur : « Je prends trop de risques. »	Le joueur pathologique prend lui aussi trop souvent de risques et cela l'amène à perdre de l'argent.
	Joueur pathologique : « Je ne passe pas assez de temps avec lui/elle. »	C'est souvent ce qui arrive lorsqu'une personne a un problème de jeu : elle consacre une grande partie de son temps au jeu.
5. Quelle est ta situation financière ?	Joueur récréatif : « Je recevrai bientôt ma paye et pourrai rembourser mes dettes. »	On peut devoir de l'argent pour d'autres raisons que pour des dettes de jeu.
	Joueur pathologique : « Je traverse une période difficile, mais ça achève. »	Il a toujours espoir de regagner l'argent perdu, que la chance va bientôt lui sourire. Il croit vivre une période difficile temporaire.
6. Dans quelle situation seras-tu dans cinq ans ?	Joueur pathologique : « Je serai considéré(e) comme un(e) expert(e) dans mon domaine. »	Peut être confondu avec le non joueur, car ce dernier, en tant que sportif, peut aussi souhaiter devenir un expert. Le joueur pathologique croit pouvoir influencer le hasard et ainsi sa destinée.
7. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ?	Joueur à risque : « Oui, parfois je regrette, mais parfois ça rapporte. »	Paraît impulsif (trait de personnalité souvent lié au jeu pathologique).
	Joueur pathologique : « On dit que oui, mais on exagère. »	Déni face aux reproches de ses proches.
8. Comment réagis-tu à la défaite ?	Non joueur : « Je cherche à m'améliorer. »	Peut être confondu avec les joueurs pathologiques et à risque, car eux aussi pensent pouvoir s'améliorer.

10. Tes parents jouent-ils à des jeux d'argent ?	Non joueur : « Mon père a la même série de chiffres au Lotto 6/49 depuis 10 ans. »	La loterie par tirage est peu dangereuse parce que le joueur y est plus passif qu'aux autres jeux et que les tirages sont distancés. Pour les jeunes, c'est toutefois une voie d'entrée vers d'autres jeux. La publicité sur les loteries incite aux fausses croyances, ce qui peut devenir un problème lorsqu'on passe à d'autres types de jeux.
	Joueur pathologique : « Ils jouent régulièrement, mais ça ne leur cause pas de problèmes. »	Il nie la possibilité que ses parents puissent avoir un problème de jeu (il est sur la défensive et adopte une attitude de déni). Un contexte familial valorisant beaucoup le jeu a une influence sur l'attitude et le comportement des enfants.
12. En général, te considères-tu comme un gagnant ? *	Non joueur : « J'ai du succès, mais je travaille fort pour gagner. »	Voilà la différence avec le joueur pathologique : le non joueur, dans ses activités sportives, peut vraiment s'améliorer s'il travaille fort.
16. Que signifie « snake eyes » ? *	Joueur pathologique : « Ça veut dire obtenir un « double 1 » aux dés. »	Le fait de savoir ce que veut dire « snake eyes » ne signifie pas pour autant qu'on est dépendant envers les jeux d'argent. À l'inverse, un joueur pathologique pourrait ne pas connaître les jeux de dés, mais être dépendant au poker par exemple.

* Les questions 12 à 16 sont les plus révélatrices.

MATÉRIEL D'ANIMATION

PROFIL DES PERSONNAGES

(à reproduire en grand format et à apposer au mur)

NON JOUEUR	JOUEUR RÉCRÉATIF	JOUEUR À RISQUE	JOUEUR PATHOLOGIQUE
Je ne joue jamais.	Je joue rarement. Jouer est pour moi une activité parmi tant d'autres. Je joue pour m'amuser. Je me fixe un montant d'argent (respect du budget) et une limite de temps.	Je joue assez régulièrement. J'ai parfois de la difficulté à m'arrêter. Il m'arrive parfois de perdre plus d'argent que ce que je peux perdre. De temps à autre, j'utilise l'argent de mon dîner pour jouer. Plusieurs de mes amis passent leur temps libre à jouer.	Je joue souvent et je pense beaucoup à mes prochaines parties. Je joue des sommes de plus en plus importantes. J'essaie parfois de jouer moins souvent, mais j'en suis incapable. Si je perds de l'argent, je ressens le besoin de jouer encore pour regagner l'argent perdu. J'ai des dettes de jeu. Je crois pouvoir influencer les résultats. Jouer me permet d'oublier mes problèmes.

LISTE DES QUESTIONS

(à photocopier ou imprimer pour les participants)

PREMIÈRE RAFALE

1. À quel endroit rencontres-tu le plus souvent ton meilleur ami ?
2. Comment sont tes relations avec tes frères et sœurs ?
3. Que fais-tu le plus souvent avec tes amis ?
4. De quoi s'est plaint(e) ton chum/ta blonde la dernière fois ?
5. Quelle est ta situation financière ?
6. Dans quelle situation seras-tu dans cinq ans ?
7. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ?
8. Comment réagis-tu à la défaite ?

DEUXIÈME RAFALE

9. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ?
10. Tes parents jouent-ils à des jeux d'argent ?
11. Est-ce que tu recherches l'attention des autres ?
12. En général, te considères-tu comme un gagnant ?
13. As-tu un porte-bonheur ?
14. Pour quelle raison as-tu menti la dernière fois ?
15. Quelle a été ta plus grosse folie ?
16. Que signifie « snake eyes » ?

PRISE DE NOTES

(à photocopier ou imprimer pour les participants)

QUESTION	PERSONNAGE N° 1	PERSONNAGE N° 2	PERSONNAGE N° 3	PERSONNAGE N° 4
PREMIÈRE RAFALE				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
DEUXIÈME RAFALE				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

QUI EST QUI ?

(à reproduire en grand format et à apposer au mur)

	PERSONNAGE N° 1	PERSONNAGE N° 2	PERSONNAGE N° 3	PERSONNAGE N° 4
ÉQUIPE A				
ÉQUIPE B				
ÉQUIPE C				
ÉQUIPE D				

QUESTIONS RÉPONSES DU NON JOUEUR

(à photocopier ou imprimer, coller sur du carton, découper et distribuer aux personnages)

QUESTION 1

À quel endroit rencontres-tu le plus souvent ton meilleur ami ?

ON SE RENCONTRE AU PARC.

QUESTION 2

Comment sont tes relations avec tes frères et sœurs ?

ÇA FAIT UN MOMENT QU'É JE NE LES AI PAS VUS.

QUESTION 3

Que fais-tu le plus souvent avec tes amis ?

ON CHERCHE À SAVOIR QUI EST LE MEILLEUR.

QUESTION 4

De quoi s'est plaint(e) ton chum/ta blonde la dernière fois ?

JE PRENDS TROP DE RISQUES.

QUESTION 5

Quelle est ta situation financière ?

J'AI EU DE TRÈS GROSSES DÉPENSES RÉCEMMENT.

QUESTION 6

Dans quelle situation seras-tu dans cinq ans ?

J'AURAI ATTEINT LES SOMMETS.

QUESTION 7

Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ?

NON, JE CALCULE TOUT.

QUESTION 8

Comment réagis-tu à la défaite ?

JE CHERCHE À M'AMÉLIORER.

QUESTION 9

Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ?

MON PORTEFEUILLE.

QUESTION 10

Tes parents jouent-ils à des jeux d'argent ?

MON PÈRE A LA MÊME COMBINAISON DE CHIFFRES AU LOTTO 6/49 DEPUIS 10 ANS.

QUESTION 11

Est-ce que tu recherches l'attention des autres ?

J'ADORE LES ENCOURAGEMENTS.

QUESTION 12

En général, te considères-tu comme un gagnant ?

J'AI DU SUCCÈS, MAIS JE TRAVAILLE FORT POUR GAGNER.

QUESTION 13

As-tu un porte-bonheur ?

MA PREMIÈRE MÉDAILLE.

QUESTION 14

Pour quelle raison as-tu menti la dernière fois ?

POUR ÉVITER DE FAIRE DE LA PEINE À MA MEILLEURE AMIE, PARCE QUE J'AI VU SON CHUM AVEC UNE AUTRE FILLE.

QUESTION 15

Quelle a été ta plus grosse folie ?

J'AI INVITÉ À SORTIR UNE FILLE/UN GARS QUE JE CROISAI PARFOIS À L'ENTRAÎNEMENT.

QUESTION 16

Que signifie « snake eyes » ?

AUCUNE IDÉE.

QUESTIONS RÉPONSES DU JOUEUR RÉCRÉATIF

(à photocopier ou imprimer, coller sur du carton, découper et distribuer aux personnages)

QUESTION 1

À quel endroit rencontres-tu le plus souvent ton meilleur ami ?

**ON SE RENCONTRE AU PARC
OU CHEZ MOI.**

QUESTION 2

Comment sont tes relations avec tes frères et sœurs ?

**ILS SONT BIEN OCCUPÉS,
MAIS C'EST COOL.**

QUESTION 3

Que fais-tu le plus souvent avec tes amis ?

ON JOUE AUX CARTES.

QUESTION 4

De quoi s'est plaint(e) ton chum/ta blonde la dernière fois ?

**JE NE MÈNE PAS MES PROJETS
À TERME.**

QUESTION 5

Quelle est ta situation financière ?

**JE RECEVRAI BIENTÔT MA PAYE
ET POURRAI REMBOURSER
MES DETTES.**

QUESTION 6

Dans quelle situation seras-tu dans cinq ans ?

**JE M'ATTENDS À CE QUE
MA SITUATION S'AMÉLIORE.**

QUESTION 7

Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ?

OUI, DANS LE FEU DE L'ACTION.

QUESTION 8

Comment réagis-tu à la défaite ?

**JE ME DIS QUE C'EST UN MAUVAIS
MOMENT À PASSER.**

QUESTION 9

Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ?

20\$ ET MES CLÉS.

QUESTION 10

Tes parents jouent-ils à des jeux d'argent ?

IL ME SEMBLE QUE NON, JE N'AI PAS VRAIMENT REMARQUÉ.

QUESTION 11

Est-ce que tu recherches l'attention des autres ?

NON, MAIS C'EST PALPITANT QUAND ÇA ARRIVE.

QUESTION 12

En général, te considères-tu comme un gagnant ?

JE M'AMUSE SURTOUT, JE GAGNE PARFOIS.

QUESTION 13

As-tu un porte-bonheur ?

JE NE CROIS PAS À ÇA.

QUESTION 14

Pour quelle raison as-tu menti la dernière fois ?

POUR ENTRER DANS UN BAR MÊME SI JE N'AI PAS L'ÂGE LÉGAL.

QUESTION 15

Quelle a été ta plus grosse folie ?

J'AI UTILISÉ LA CARTE DE MON FRÈRE POUR ENTRER DANS UN BAR DU CENTRE-VILLE.

QUESTION 16

Que signifie « snake eyes » ?

C'EST UN JEU VIDÉO.

QUESTIONS RÉPONSES DU JOUEUR À RISQUE

(à photocopier ou imprimer, coller sur du carton, découper et distribuer aux personnages)

QUESTION 1

À quel endroit rencontres-tu le plus souvent ton meilleur ami ?

**ON SE RENCONTRE
À LA MAISON DES JEUNES.**

QUESTION 2

Comment sont tes relations avec tes frères et sœurs ?

**JE ME CHICANE SOUVENT AVEC MA
SŒUR PARCE QU'ELLE N'APPRÉCIE
PAS MON GROUPE D'AMIS.**

QUESTION 3

Que fais-tu le plus souvent avec tes amis ?

ON TRAÎNE EN VILLE.

QUESTION 4

De quoi s'est plaint(e) ton chum/ta blonde la dernière fois ?

JE SUIS TROP DANS LA LUNE.

QUESTION 5

Quelle est ta situation financière ?

JE SUIS SERRÉ(E) CES TEMPS-CI.

QUESTION 6

Dans quelle situation seras-tu dans cinq ans ?

**IL Y A TROP DE POSSIBILITÉS,
ÇA PEUT ÊTRE TRÈS BON COMME
ÇA PEUT ÊTRE TRÈS MAUVAIS.**

QUESTION 7

Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ?

**OUI, PARFOIS JE REGRETTE, MAIS
PARFOIS ÇA RAPPORTE.**

QUESTION 8

Comment réagis-tu à la défaite ?

**J'ESSAIE DE L'ACCEPTER,
MAIS C'EST TRÈS DIFFICILE.**

QUESTION 9

Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ?

UN PAQUET DE CARTES.

QUESTION 10

Tes parents jouent-ils à des jeux d'argent ?

**À LA LOTERIE,
COMME BIEN DES GENS.**

QUESTION 11

Est-ce que tu recherches l'attention des autres ?

**J'AIME FAIRE MON «BIG SHOT»
ET «FLASHER»!**

QUESTION 12

En général, te considères-tu comme un gagnant ?

**J'ESSAIE, J'AURAI UN JOUR
MA SOIRÉE CHANCEUSE.**

QUESTION 13

As-tu un porte-bonheur ?

MES DÉS CHANCEUX.

QUESTION 14

Pour quelle raison as-tu menti la dernière fois ?

**POUR ME FAIRE UN PEU D'ARGENT
EN FAISANT CROIRE À MA MÈRE
QUE J'AVAIS PERDU MA PASSE
DE MÉTRO.**

QUESTION 15

Quelle a été ta plus grosse folie ?

**JE SUIS SORTI DE LA MAISON
« EN DOUCE » POUR REJOINDRE
LA GANG QUI JOUE AU POKER
LE SAMEDI.**

QUESTION 16

Que signifie « snake eyes » ?

ÇA A RAPPORT AUX DÉS.

QUESTIONS RÉPONSES DU JOUEUR PATHOLOGIQUE

(à photocopier ou imprimer, coller sur du carton, découper et distribuer aux personnages)

QUESTION 1

À quel endroit rencontres-tu le plus souvent ton meilleur ami ?

ON SE RENCONTRE CHEZ D'AUTRES AMIS.

QUESTION 2

Comment sont tes relations avec tes frères et sœurs ?

J'ÉVITE DE CROISER MON FRÈRE CES TEMPS-CI PARCE QUE JE LUI DOIS DE L'ARGENT.

QUESTION 3

Que fais-tu le plus souvent avec tes amis ?

ON SE LANCE DES DÉFIS.

QUESTION 4

De quoi s'est plaint(e) ton chum/ta blonde la dernière fois ?

JE NE PASSE PAS ASSEZ DE TEMPS AVEC LUI/ELLE.

QUESTION 5

Quelle est ta situation financière ?

JE TRAVERSE UNE PÉRIODE DIFFICILE, MAIS ÇA ACHÈVE.

QUESTION 6

Dans quelle situation seras-tu dans cinq ans ?

JE SERAI CONSIDÉRÉ(E) COMME UN(E) EXPERT(E) DANS MON DOMAINE.

QUESTION 7

Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ?

ON DIT QUE OUI, MAIS ON EXAGÈRE.

QUESTION 8

Comment réagis-tu à la défaite ?

JE SUIS CERTAIN QUE TOUT VA S'ARRANGER TRÈS VITE.

QUESTION 9

Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ?

**TOUT CE QU'IL FAUT POUR RÉUSSIR,
NOMME-LE, JE L'AI !**

QUESTION 10

Tes parents jouent-ils à des jeux d'argent ?

**ILS JOUENT RÉGULIÈREMENT,
MAIS ÇA NE LEUR CAUSE PAS
DE PROBLÈMES.**

QUESTION 11

Est-ce que tu recherches l'attention des autres ?

JE PRÉFÈRE ÊTRE DISCRET.

QUESTION 12

En général, te considères-tu comme un gagnant ?

**POUR ÊTRE GAGNANT,
IL FAUT ÊTRE LE PLUS RUSÉ
ET NE PAS AVOIR PEUR DE PERDRE.**

QUESTION 13

As-tu un porte-bonheur ?

C'EST UN SECRET.

QUESTION 14

Pour quelle raison as-tu menti la dernière fois ?

**POUR ME FAIRE UN PEU D'ARGENT
EN FAISANT CROIRE
À MA BLONDE/MON CHUM
QUE J'AVAIS PERDU SON IPOD.**

QUESTION 15

Quelle a été ta plus grosse folie ?

**J'AI MIS MON VÉLO AU
« PAWNSHOP » POUR POUVOIR
ESSAYER MES NOUVEAUX TRUCS
AU BLACKJACK.**

QUESTION 16

Que signifie « snake eyes » ?

**ÇA VEUT DIRE OBTENIR
UN « DOUBLE 1 » AUX DÉS.**

QUESTIONS/RÉPONSES POUR L'ANIMATEUR

(à photocopier ou imprimer, coller sur du carton, découper et conserver pour l'animation)

QUESTION 1

À quel endroit rencontres-tu le plus souvent ton meilleur ami ?

Non-joueur : On se rencontre au parc.
Récréatif : On se rencontre au parc ou chez moi.
À risque : On se rencontre à la maison des jeunes.
Pathologique : On se rencontre chez d'autres amis.

QUESTION 2

Comment sont tes relations avec tes frères et sœurs ?

Non-joueur : Ça fait un moment que je ne les ai pas vus.
Récréatif : Ils sont bien occupés, mais c'est cool.
À risque : Je me chicane souvent avec ma sœur parce qu'elle n'apprécie pas mon groupe d'amis.
Pathologique : J'évite de croiser mon frère ces temps-ci parce que je lui dois de l'argent.

QUESTION 3

Que fais-tu le plus souvent avec tes amis ?

Non-joueur : On cherche à savoir qui est le meilleur.
Récréatif : On joue aux cartes.
À risque : On traîne en ville.
Pathologique : On se lance des défis.

QUESTION 4

De quoi s'est plaint(e) ton chum/ta blonde la dernière fois ?

Non-joueur : Je prends trop de risques.
Récréatif : Je ne mène pas mes projets à terme.
À risque : Je suis trop dans la lune.
Pathologique : Je ne passe pas assez de temps avec lui/elle.

QUESTION 5

Quelle est ta situation financière ?

Non-joueur : J'ai eu de très grosses dépenses récemment.
Récréatif : Je recevrai bientôt ma paye et pourrai rembourser mes dettes.
À risque : Je suis serré(e) ces temps-ci.
Pathologique : Je traverse une période difficile, mais ça achève.

QUESTION 6

Dans quelle situation seras-tu dans cinq ans ?

Non-joueur : J'aurai atteint les sommets.
Récréatif : Je m'attends à ce que ma situation s'améliore.
À risque : Il y a trop de possibilités, ça peut être très bon comme ça peut être très mauvais.
Pathologique : Je serai considéré(e) comme un(e) expert(e) dans mon domaine.

QUESTION 7

Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ?

Non-joueur : Non, je calcule tout.
Récréatif : Oui, dans le feu de l'action.
À risque : Oui, parfois je regrette, mais parfois ça rapporte.
Pathologique : On dit que oui, mais on exagère.

QUESTION 8

Comment réagis-tu à la défaite ?

Non-joueur : Je cherche à m'améliorer.
Récréatif : Je me dis que c'est un mauvais moment à passer.
À risque : J'essaie de l'accepter, mais c'est très difficile.
Pathologique : Je suis certain que tout va s'arranger très vite.

QUESTION 9

Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ?

Non-joueur : Mon portefeuille.
Récréatif : 20 \$ et mes clés.
À risque : Un paquet de cartes.
Pathologique : Tout ce qu'il faut pour réussir, comme le, je l'ai !

QUESTION 10

Tes parents jouent-ils à des jeux d'argent ?

Non-joueur : Mon père a la même combinaison de chiffres au Lotto 6/49 depuis 10 ans.
Récréatif : Il me semble que non, je n'ai pas vraiment remarqué.
À risque : À la loterie, comme bien des gens.
Pathologique : Ils jouent régulièrement, mais ça ne leur cause pas de problèmes.

QUESTION 11

Est-ce que tu recherches l'attention des autres ?

Non-joueur : J'adore les encouragements.
Récréatif : Non, mais c'est palpitant quand ça arrive.
À risque : J'aime faire mon « big shot » et « flasher » !
Pathologique : Je préfère être discret.

QUESTION 12

En général, te considères-tu comme un gagnant ?

Non-joueur : J'ai du succès, mais je travaille fort pour gagner.
Récréatif : Je m'amuse surtout, je gagne parfois.
À risque : J'essaie, j'aurai un jour ma soirée chanceuse.
Pathologique : Pour être gagnant, il faut être le plus rusé et ne pas avoir peur de perdre.

QUESTION 13

As-tu un porte-bonheur ?

Non-joueur : Ma première médaille.
Récréatif : Je ne crois pas à ça.
À risque : Mes dés chanceux.
Pathologique : C'est un secret.

QUESTION 14

Pour quelle raison as-tu menti la dernière fois ?

Non-joueur : Pour éviter de faire de la peine à ma meilleure amie, parce que j'ai vu son chum avec une autre fille.
Récréatif : Pour entrer dans un bar même si je n'ai pas l'âge légal.
À risque : Pour me faire un peu d'argent en faisant croire à ma mère que j'avais perdu ma passe de métro.
Pathologique : Pour me faire un peu d'argent en faisant croire à ma blonde/mon chum que j'avais perdu son iPod.

QUESTION 15

Quelle a été ta plus grosse folie ?

Non-joueur : J'ai invité à sortir une fille/un gars que je croisais parfois à l'entraînement.
Récréatif : J'ai utilisé la carte de mon frère pour entrer dans un bar du centre-ville.
À risque : Je suis sorti de la maison « en douce » pour rejoindre la gang qui joue au poker le samedi.
Pathologique : J'ai mis mon vélo au « pawnshop » pour pouvoir essayer mes nouveaux trucs au Blackjack.

QUESTION 16

Que signifie « snake eyes » ?

Non-joueur : Aucune idée.
Récréatif : C'est un jeu vidéo.
À risque : Ça a rapport aux dés.
Pathologique : Ça veut dire obtenir un « double 1 » aux dés.

B.7

L'ÉCHELLE DU RISQUE

Résumé

À partir d'énoncés et de mises en situation, les participants se positionnent et réfléchissent aux enjeux entourant la prise de risque et les comportements dangereux.

Objectifs

- Mieux comprendre les différentes facettes de la prise de risque.
- Favoriser une réflexion individuelle sur ses propres comportements et attitudes en lien avec la prise de risque.

Niveau d'enseignement suggéré

4^e et 5^e secondaire. Bonne maturité.

Durée

60-90 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Développer son affirmation de soi;
- Exercer son jugement critique;
- Communiquer efficacement;
- Résoudre des problèmes;
- Demander de l'aide.

Particularités

- Permet de mettre en contexte les risques associés aux jeux d'argent en abordant plusieurs autres types de comportements risqués.
- Exige une bonne préparation de la part de l'animateur quant au contenu.

Préparation et matériel

- Sur une feuille grand format (apposée au mur), une liste d'une dizaine de comportements ou attitudes présentant un degré variable de risque.
N.B. L'animateur doit confectionner cette liste en fonction de l'âge des participants et des thèmes qu'il veut aborder. Il peut s'inspirer des exemples proposés plus loin. ➤ **Exemples de comportements plus ou moins prudents**
- Reproduction de la liste de comportements ou attitudes sur des cartons individuels.
- Reproduction en grand format (apposée au mur) de « l'Échelle du risque ». ➤ **Échelle du risque**
- Photocopies de la feuille Risque évident et risque caché (une par participant). ➤ **Risque évident et risque caché**

A. Entrée en matière

Plusieurs activités que nous faisons comportent des risques et dangers: rouler en voiture (accident), manger (empoisonnement alimentaire), rencontrer une personne agressive (violence), voyager (vols et arnaques), etc.

Quelles précautions prenez-vous à l'encontre de ces dangers?

Réponse: présence d'esprit, regard attentif, adaptation aux émotions d'autrui, évitement, écoute de son instinct ou de sa peur, recherche d'informations (ex.: sur la qualité des aliments), entraînement physique, objet utilisable en défense, etc.

Vous arrive-t-il de refuser de vous exposer à un danger? Comment faites-vous la différence entre un danger acceptable et un danger inacceptable?

Réponse: me fier à mon bon sens, me rappeler mes expériences passées, éviter de nuire à ma santé, tenir compte de la réputation des personnes, etc.

B. Évaluer le risque en général

- Afficher au mur la liste des comportements ou attitudes qui présentent un degré variable de risque.
- Afficher au mur un schéma montrant les différents degrés de prise de risque, allant du comportement craintif au comportement dangereux. ➤ **Échelle du risque**

Pour faciliter les échanges entre les participants, le schéma est accompagné d'une définition sommaire de chaque type de comportement:

- Comportement **craintif**: lorsqu'on se cantonne à ses habitudes, qu'on est méfiant et qu'on craint l'imprévu.
- Comportement **prudent**: lorsqu'on prend la peine d'évaluer les risques avant de poser un geste, lorsqu'on s'abstient de ce qui pourrait être la source de problème ou de dommage.
- Comportement **téméraire**: lorsqu'on s'engage dans une activité difficile ou dangereuse qu'on ne maîtrise pas pleinement.
- Comportement **dangereux**: lorsqu'on prend un risque en se foutant des conséquences.

- Si le groupe est assez nombreux, l'animateur peut regrouper les participants en équipes.

C. Évaluer différents comportements

- Demander aux participants de situer chaque comportement sur l'échelle du risque, en se fondant sur les définitions données au bas du schéma. L'animateur colle les cartons individuels qu'il a confectionnés à l'endroit approprié sur le schéma.
 - Comme les échanges risquent de se prolonger, il vaut mieux limiter le temps de discussion à **15 minutes** au total.
 - Il n'est pas nécessaire d'obtenir à tout prix un consensus, puisque les comportements peuvent être vus sous différents angles (ex.: la boxe est un sport qui peut occasionner des blessures et qui en même temps permet de se protéger contre une éventuelle agression). Le choix s'arrête alors sur l'opinion la plus partagée.
 - Pour certains comportements, comme «sauter d'un toit à un autre» ou «s'engager en canot dans des rapides bouillonnants», les participants doivent se mettre dans la peau de quelqu'un qui est peu expérimenté, qui pose ce geste pour la première fois ou qui ne pratique pas cette activité depuis très longtemps.

D. Partager les points de vue sur la prise de risque en général

- Quelle partie de l'échelle correspond à la prise de risque de la majorité des jeunes de votre âge?
Selon la réponse donnée par les participants, l'animateur trace un large rectangle sur le schéma pour indiquer la zone de prise de risque de la majorité des jeunes. ➤ **Échelle du risque**

- (Question facultative, à adapter selon l'âge des participants et les objectifs de l'animateur). Est-ce que cette zone reste la même :
 - si on ne considère que les 12-15 ans? que les 16-18 ans?
 - si on ne considère que les garçons? que les filles?
 - si les personnes sont sous l'influence de l'alcool ou de la drogue?

E. Distinguer les risques évidents et les risques cachés

- Remettre à chaque participant une liste de comportements qui peuvent présenter des risques évidents et des risques cachés.

☛ Risque évident et risque caché

Au besoin, l'animateur peut se constituer sa propre liste en fonction de la problématique particulière qu'il désire aborder avec les jeunes.

Il peut subdiviser le groupe en équipes.

- Demander aux participants d'évaluer, pour chaque comportement, le risque **évident** ainsi que le risque **caché** qui se pose souvent à plus long terme.

Sur leur feuille individuelle, les jeunes doivent inscrire « nul », « faible », « modéré » ou « élevé » vis-à-vis de chaque comportement.

Ils ont **15 minutes** pour accomplir cette tâche.

- Après avoir rempli leur feuille, les participants partagent leur évaluation en grand groupe. L'animateur se prononce sur les réponses des participants et engage la discussion sur la prise de risque, en mettant l'accent sur les comportements pouvant devenir problématiques.

L'animateur s'inspire des réponses fournies dans le tableau des risques évidents et cachés.

☛ Risques évidents et cachés associés à certains comportements

F. Échanges sur les résultats

- Certains comportements peuvent-ils être le signe d'un problème?

L'animateur peut souligner les dangers associés à certains jeux d'argent (jeux en ligne, poker, Blackjack, paris sportifs, etc.), en s'appuyant sur les données statistiques appropriées, ainsi que l'importance de reconnaître les signes de problèmes.

Pour nourrir la discussion, voir les textes traitant des problèmes de jeu dans le cahier d'accompagnement. ☛ **Section C.3.5**

- Comment expliquer les écarts constatés entre le risque évident (qui peut être faible) et le risque caché (qui peut être élevé) associés à certains comportements?

L'animateur peut s'inspirer au besoin du texte Les sens cachés du risque. ☛ **Les sens cachés du risque**

- Que doit-on surveiller dans notre vie pour s'assurer que nous ne sommes pas en train de développer une dépendance qui pourrait s'avérer néfaste à long terme?

Réponse : voir à varier ses centres d'intérêt et être bien conscient des risques ou des impacts négatifs des activités dans lesquelles on s'engage.

COMPLÉMENT D'INFORMATION POUR L'ANIMATEUR

EXEMPLES DE COMPORTEMENTS PLUS OU MOINS PRUDENTS

- Sauter d'un toit à un autre.
- S'engager en canot dans des rapides bouillonnants.
- Ne pas* confier le mot de passe d'un compte courriel à un ami.
- Comparer les prix de plusieurs magasins avant de faire une grosse dépense.
- Grimper à un arbre.
- Faire un long trajet à bicyclette sur un boulevard très passant.
- Avoir une relation sexuelle non protégée.
- Éviter les voyages en avion.
- Boucler sa ceinture de sécurité en voiture.
- Ne pas* laver un fruit avant de le manger.
- Faire du ski de vitesse.
- Ne pas* regarder des deux côtés de la rue avant de traverser.
- Voyager seul(e) en Amérique du Sud.
- Offrir ses services au voisinage pour la tonte des pelouses.
- Ne pas* traverser à pied un quartier de Montréal à 3 heures du matin.
- Explorer une grotte profonde sans équipement.
- Faire de la boxe amateur.
- Faire un parcours d'arbre en arbre.

* Dans certains cas de prudence, qui consistent à « ne pas » poser tel geste, il est intéressant de considérer les deux comportements contraires.

COMPORTEMENT	RISQUE ÉVIDENT	RISQUE CACHÉ (DÉPENDANCE)
Acheter pour 4 \$ de gratteux et gagner une somme importante (personne mineure).	Faible à modéré Constitue un acte illégal pour les moins de 18 ans.	Modéré à élevé Le fait de gagner une somme importante à ses premières expériences de jeu est un facteur de risque connu. La personne recherche parfois à revivre cette expérience gratifiante, ce qui engendre des comportements excessifs.
Effectuer un faux dépôt au guichet pour pouvoir jouer au poker.	Élevé Constitue un acte illégal grave.	Élevé Le geste criminel motivé par l'envie de jouer est un indicateur fort de la dépendance au jeu.
Utiliser tout l'argent prévu pour son repas du dîner pour jouer aux dés (chaque semaine).	Faible Sensation de faim. Difficulté de concentration l'après-midi. Reproche éventuel des parents.	Modéré à élevé L'envie de jouer surpasse un besoin primaire.
Caler d'un trait un flacon de 20 onces de rhum (une seule fois)	Élevé Danger pour la santé. Possibilité de gestes regrettables.	Nul à faible Si la personne ne perd pas conscience, son geste se résumera à une expérience isolée plutôt désagréable.
Jouer au Blackjack à l'argent sur le Web (régulièrement).	Faible à modéré Possibilité d'escroquerie et de perte financière.	Modéré à élevé Le jeu régulier en ligne est fortement associé aux problèmes de jeu. Dans une étude québécoise, 30 % des jeunes joueurs du secondaire éprouvaient des problèmes de jeu.
Jouer au poker sur des sites Web de perfectionnement, sans miser de l'argent (régulièrement).	Nul à faible Le danger est de « tomber dans le piège » de penser qu'on est bon...	Modéré à élevé Les sites utilisent des stratégies pour amener les joueurs vers des sites de jeu payant. Les joueurs gagnent davantage en situation de pratique; ils développent une habitude et peuvent surestimer les possibilités de gains.
Piquer 20 \$ à un proche pour acheter de l'alcool en vue d'une fête (à l'occasion).	Élevé Détérioration des relations avec les proches. Constitue un acte illégal.	Modéré à élevé Cela peut indiquer un problème d'alcool et briser le sentiment de confiance avec la victime du vol.
Accompagner pour la première fois sa grand-mère au bingo avec une fausse carte d'identité et gagner une petite somme.	Faible à modéré Constitue un acte illégal pour les moins de 18 ans.	Faible à modéré Le jeu se trouve valorisé à un âge où le joueur est plus vulnérable. Le fait de gagner lors des premières expériences de jeu est un facteur de risque connu.
Mentir à un proche sur ses habitudes de jeu.	Nul à faible Reproches de l'entourage.	Modéré à élevé Le mensonge sur les habitudes de jeu est un assez bon indicateur de problèmes de jeu.
Fumer du crack (régulièrement).	Élevé Danger immédiat pour la santé.	Élevé L'usage répété d'une drogue forte entraîne de graves conséquences sur la santé, sur la situation financière et sur la situation personnelle et sociale.
Jouer une dizaine de dollars au poker avec des amis (deux ou trois fois par année).	Nul	Faible Les résultats des parties et la fréquentation d'adeptes du poker pourraient amener le jeune à s'engager plus à fond dans ce jeu.

Le mot risque recouvre différentes notions qu'il convient de clarifier si on veut que les animateurs et les jeunes se comprennent durant leurs échanges. Les risques varient notamment en fonction de la fréquence de l'activité considérée, du délai après lequel ses effets se font sentir ainsi que de la place (négligeable ou centrale) que le risque occupe dans l'activité ou dans l'esprit de la personne qui fait l'activité.

Comportement à risque

On désigne généralement par «comportement à risque» un comportement qui présente des risques pour la santé, tel que le tabagisme, une relation sexuelle non protégée ou la consommation de malbouffe. Souvent, le risque augmente avec la fréquence du comportement et les conséquences négatives ne sont pas immédiates. De façon générale, le comportement n'est pas construit autour de la prise de risque volontaire.

Prise de risque

Les activités de prise de risque sont motivées en partie ou en totalité par les sensations entourant le risque en soi. Elles incluent les différents types de défis que sont les paris, les jeux et les sports. Les enjeux liés au risque peuvent prendre différentes formes: sensations fortes (danger ou autre), performance, honneur, compétition, gains et pertes (argent, classement ou points), etc. Le risque est conscient et assumé, et il est présent pendant toute l'activité.

Risque et sensations fortes

Dans bien des cas, la prise de risque est associée aux «sensations fortes». Toutefois, la recherche de sensations fortes n'implique pas nécessairement une prise de risque directe. Par exemple, la lecture d'un roman policier, le visionnement d'un film d'horreur et l'usage de certains manèges de parcs d'attractions sont la source de sensations fortes sans pour autant comporter de risque.

Risque et jeux d'argent

La prise de risque est une motivation importante de la participation aux jeux d'argent et elle exerce un rôle déterminant dans le développement de problèmes de jeu. Cependant, d'autres facteurs motivent les joueurs: recherche de compétition ou de sociabilité, appât du gain, besoin de détente, évitement des problèmes, etc.

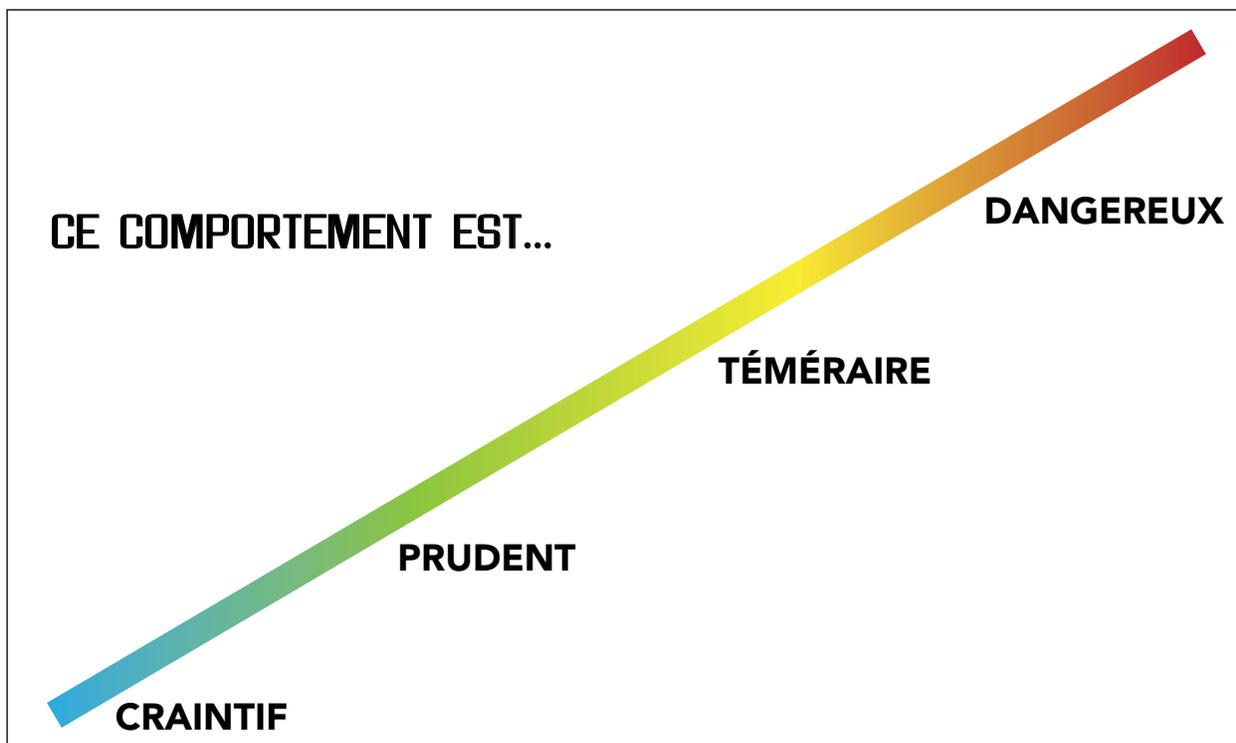
Les jeux d'argent varient largement en regard de la recherche de sensations fortes, de la prise de risque et du danger qu'ils présentent pour la santé. Le poker implique, par exemple, une réelle prise de risque perçue par les joueurs. On y mise son argent et souvent aussi une partie de son image. La roulette du casino peut également être vue comme un jeu où le risque et sa mise en scène suscitent des sensations fortes. En revanche, la loterie de type Lotto 6/49 repose largement sur un volet de participation sociale, souvent inscrite dans l'habitude et la familiarité: on y «court une chance» davantage qu'on y prend un risque. On observe par ailleurs des adeptes de machine à sous qui désirent «battre la machine» à tout prix et perdent de vue l'ensemble des investissements consentis.

Il y a donc plusieurs autres raisons que le goût du risque pour expliquer la participation aux jeux d'argent et les problèmes qu'ils suscitent parfois.

MATÉRIEL D'ANIMATION

ÉCHELLE DU RISQUE

(à reproduire en grand format et à apposer au mur)



- Comportement craintif:** Lorsqu'on se cantonne à ses habitudes, qu'on est méfiant et qu'on craint l'imprévu.
- Comportement prudent:** Lorsqu'on prend la peine d'évaluer les risques avant de poser un geste, lorsqu'on s'abstient de ce qui pourrait être la source de problème ou de dommage.
- Comportement téméraire:** Lorsqu'on s'engage dans une activité difficile ou dangereuse qu'on ne maîtrise pas pleinement.
- Comportement dangereux:** Lorsqu'on prend un risque en se foutant des conséquences.

RISQUE ÉVIDENT ET RISQUE CACHÉ

(à photocopier ou imprimer pour les participants)

ÉVALUEZ LE RISQUE ÉVIDENT ET LE RISQUE CACHÉ ASSOCIÉS À CHACUN DES COMPORTEMENTS SUIVANTS. INSCRIVEZ, SELON LE CAS, « NUL », « FAIBLE », « MODÉRÉ » OU « ÉLEVÉ » VIS-À-VIS DE CHAQUE COMPORTEMENT.

Comportement	Risque évident (nul / faible / modéré / élevé)	Risque caché (dépendance) (nul / faible / modéré / élevé)
Acheter pour 4 \$ de gratteux et gagner une somme importante (personne mineure).		
Effectuer un faux dépôt au guichet pour pouvoir jouer au poker.		
Utiliser tout l'argent prévu pour son repas du dîner pour jouer aux dés (chaque semaine).		
Caler d'un trait un flacon de 20 onces de rhum (une seule fois).		
Jouer au Blackjack à l'argent sur le Web (régulièrement).		
Jouer au poker sur des sites Web de perfectionnement, sans miser de l'argent (régulièrement).		
Piquer 20 \$ à un proche pour acheter de l'alcool en vue d'une fête (à l'occasion).		
Accompagner pour la première fois sa grand-mère au bingo avec une fausse carte d'identité et gagner une petite somme.		
Mentir à un proche sur ses habitudes de jeu.		
Fumer du « crac » (régulièrement).		
Jouer une dizaine de dollars au poker avec des amis (deux ou trois fois par année).		

Résumé

Les participants créent deux personnages opposés: l'un en situation de plaisir et l'autre en situation de souffrance liée à la dépendance.

Objectifs

Mieux comprendre et savoir reconnaître les signes de la dépendance à l'égard d'une activité ou d'un loisir (jeu d'argent ou autre).

Niveau d'enseignement suggéré

4^e et 5^e secondaire. Bonne maturité.

Durée

Environ 120 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Exercer son jugement critique;
- Développer son affirmation de soi;
- Résoudre des problèmes;
- Demander de l'aide.

Particularités

- Activité davantage artistique faisant appel à la créativité et à l'imagination.
- Exige une bonne préparation de la part de l'animateur et un bon encadrement des participants.
- Permet d'aborder plus largement le thème de la dépendance.
- En classe, l'activité nécessitera généralement plus d'une période de cours.

Préparation et matériel

- Photocopies de la feuille Je m'amuse intensément (une par équipe). ➔ **Je m'amuse intensément**
- Photocopies de la feuille Je suis complètement dépendant (une par équipe). ➔ **Je suis complètement dépendant**
- Crayons de couleur, cartons et papiers de couleur, gouache, magazines, tissus, vêtements et accessoires divers.
- Prévoir un tableau ou une feuille vierge (apposée au mur).

Déroulement de l'activité

A. Entrée en matière

Quelle est l'activité la plus intense ou la plus satisfaisante que vous ayez faite, celle qui vous a procuré les sensations les plus fortes ou le plus grand bien-être ?

Réponse: voyage à l'étranger, compétition sportive, spectacle, escalade d'une montagne, manège de la Ronde, jeu vidéo, « skateboard », danse, etc.

Pourquoi préférez-vous cette activité à une autre plus ordinaire ?

Êtes-vous capables de vous passer de cette activité, par exemple pour faire vos devoirs scolaires ou pour garder un de vos frères ou sœurs ?

Cette activité pourrait-elle vous faire perdre vos amis ? Vous faire mentir ? Vous faire perdre tout votre argent ?

C'est pourtant ce qui arrive aux joueurs excessifs : ils accèdent à un état d'excitation intense lorsqu'ils jouent, au point de perdre le sens des réalités et d'oublier leurs obligations.

B. Consignes

- Diviser le groupe en deux équipes (équipe A et équipe B) de 3 à 5 participants chacune.
S'il y a plus de 10 participants, créer d'autres équipes (C, D...) qui pourront travailler sur d'autres dépendances (nourriture, alcool, drogues, tabac, etc.). Une autre possibilité est de créer deux équipes A et deux équipes B.
- Remettre à l'équipe A la feuille Je m'amuse intensément. ➤ **Je m'amuse intensément**
- Remettre à l'équipe B la feuille Je suis complètement dépendant. ➤ **Je suis complètement dépendant**
- Expliquer au groupe la nature de l'activité :
 - L'équipe A (Je m'amuse intensément) doit dessiner un personnage qui pratique une activité excitante et épanouissante.
 - L'équipe B (Je suis complètement dépendant) doit dessiner un personnage qui est

accaparé d'une manière excessive par les jeux d'argent.

L'objectif est de faire ressortir les différences entre vivre intensément une activité et être dépendant d'une activité :

- L'intensité est source de vitalité et de plaisir, normalement associés à des postures éclatées et amusées.
- La dépendance s'exprime au travers de l'inquiétude et de l'obsession, normalement associées à des postures tendues et refermées.

C. Imaginer la situation dans laquelle se trouveront les personnages

- L'équipe A imagine une situation où le personnage s'amuse intensément, tandis que l'équipe B imagine une situation de complète dépendance.

Au besoin, donner des exemples :

- Je m'amuse intensément : Je suis en train de faire gagner le tournoi de basketball à mon équipe. Je n'ai jamais aussi bien joué !
- Je suis complètement dépendant : Je dois absolument trouver de l'argent pour pouvoir la miser et récupérer tout ce que j'ai perdu hier !

L'animateur peut expliquer les conséquences de la dépendance en reprenant des informations tirées du cahier d'accompagnement.

➤ Section C.3.5

- Chaque équipe s'inspire de la situation choisie pour remplir les cases de la feuille qu'elle a en main. Elle imagine quel aspect aurait la tête du personnage, ses bras, son cœur, ses jambes et sa posture.

➤ **Je m'amuse intensément**

➤ **Je suis complètement dépendant**

Au besoin, stimuler la réflexion en donnant des exemples. ➤ **Exemples d'illustrations d'un sportif et d'un joueur excessif**

- En utilisant tout le matériel disponible, chaque équipe dessine son personnage sur une feuille cartonnée. Elle « l'habille » et ajoute des accessoires.
Prévoir au moins 45 minutes pour la réalisation de cette étape.

D. Mise en commun

- Chaque équipe présente son personnage au grand groupe.
- En grand groupe :
 - Faire ressortir les qualités et la pertinence de chacun des personnages par rapport au thème traité.
 - Faire ressortir les traits communs et les différences entre les deux personnages.

Pour nourrir la discussion qui suivra, l'animateur note les commentaires des jeunes sur un tableau ou sur une feuille vierge apposée au mur.

E. Discussion

- En reprenant une à une les caractéristiques inscrites sur le tableau ou la feuille, demander aux participants dans quelles situations ils ont déjà vécu quelque chose de semblable. Reprendre au besoin les activités mentionnées par les jeunes au début de l'activité.
- Poser les questions suivantes :
 - À partir de quel moment il ne s'agit plus de plaisir mais de dépendance ?
 - À quel signe peut-on reconnaître qu'une activité commence à être trop accaparante et qu'il est temps de se modérer ou d'y renoncer ? ➔ **Section C.3.5**

Réponse: les jeunes qui vivent avec passion une activité (musique, sport, jeu vidéo ou autre) maintiennent leur capacité de répondre aux autres exigences de leur vie, telles que les obligations familiales, les relations avec les amis et les travaux scolaires. Les jeunes qui développent une dépendance à une activité ont de plus en plus de difficultés à remplir leurs obligations; une part croissante de leur attitude et de leur conduite est dictée par l'activité.

- Quel plaisir un joueur dépendant retire-t-il de son activité ?

*Réponse: le joueur tire de l'excitation en jouant ou réussit à oublier temporairement ses problèmes par le jeu. Les jeux d'argent sont conçus pour maintenir l'excitation du joueur en offrant, de façon intermittente, des gains ou l'impression de « presque gagner ». ➔ **Section C.2.1***

Les personnes qui souffrent intérieurement recherchent une solution rapide à leurs problèmes (ex.: excès de travail, de sport, de nourriture ou de jeu), qui les apaise momentanément. Tant qu'ils ne s'attaquent pas directement à la source de leur souffrance, ils restent dépendants de ces solutions inadéquates. ➔ **Le cycle de l'assuétude**

Variante: habiller des mannequins

- Un volontaire provenant de chaque équipe joue le rôle de mannequin vivant.
- À partir des idées exprimées aux étapes précédentes, chaque équipe habille son mannequin à l'aide de matériaux divers (vêtements, bandeau, couronne, plastron, masque, morceaux de papier, dessins, inscriptions, etc.).
- Le volontaire adopte les mimiques ou les postures les plus appropriées à son personnage et à son habillement.
Comment se sentent les deux mannequins dans leur position respective ? À quoi font-ils penser pour ceux qui les observent ?
Qu'est-ce que l'habillement et la posture des personnages nous apprennent sur leur état ?

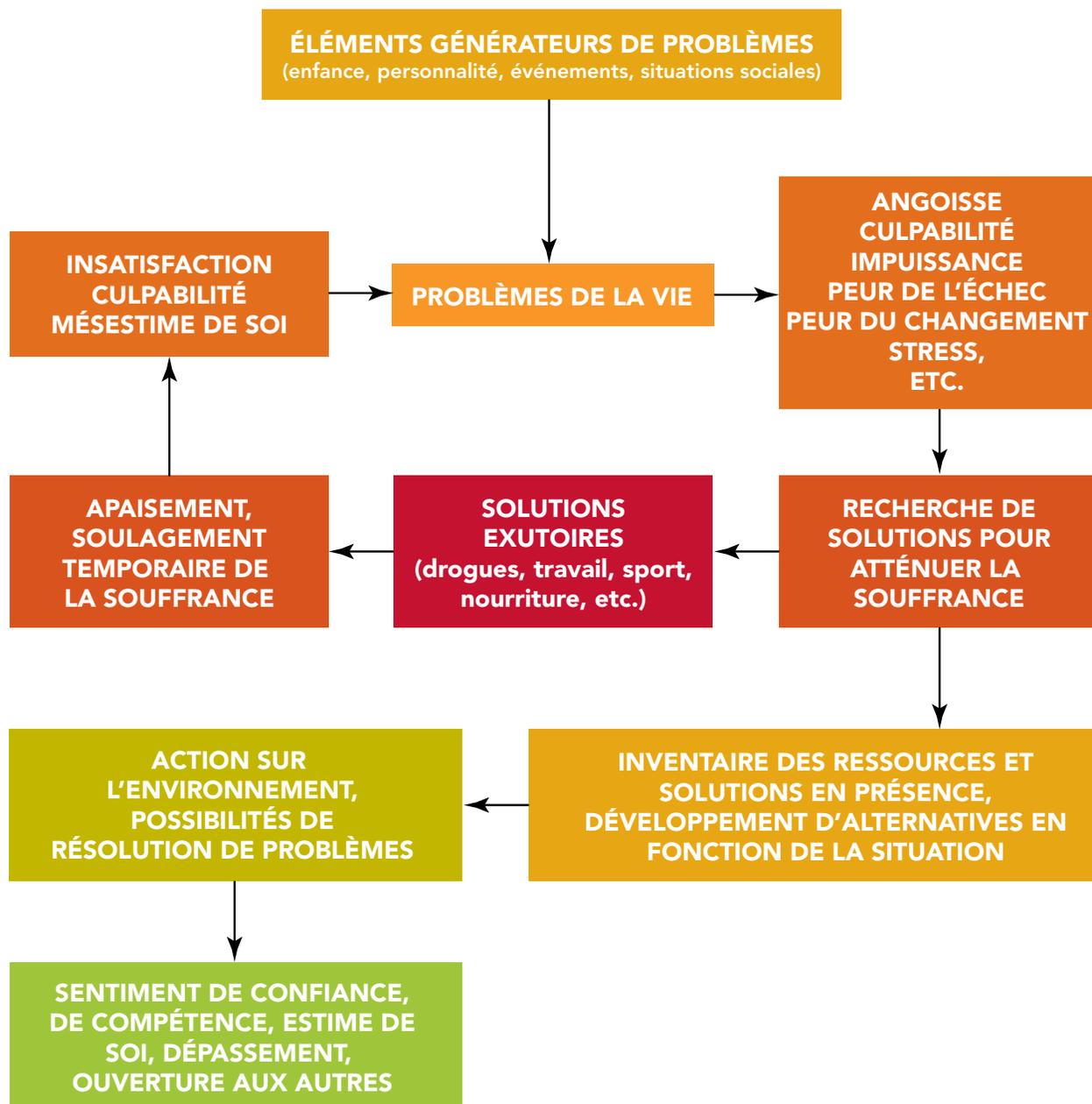
COMPLÉMENT D'INFORMATION POUR L'ANIMATEUR

EXEMPLES D'ILLUSTRATIONS D'UN SPORTIF ET D'UN JOUEUR EXCESSIF

PARTIE DU CORPS	ILLUSTRATION
TÊTE	Le joueur excessif a des \$\$\$ à la place des yeux.
BRAS	Le sportif s'approprie le trophée de la victoire.
CŒUR	Le joueur excessif a un cadenas qui pleure à la place du cœur.
JAMBES	Le sportif est tellement solide sur ses pieds qu'il fend le sol avec ses patins.
POSTURE	Le joueur excessif est comprimé dans un tuyau étroit qui l'isole de l'extérieur.



LE CYCLE DE L'ASSUÉTUDE



Source: D'après Stanton Peele, inspiré d'une synthèse effectuée par Thérèse Robitaille, Bureau des ressources en développement pédagogique et en consultation personnelle de la Commission des écoles catholiques de Montréal (CECM).

MATÉRIEL D'ANIMATION

JE M'AMUSE INTENSÉMENT

(à photocopier ou imprimer pour les participants)

TÊTE	Représente les pensées du personnage
BRAS	
CŒUR	Représente les sentiments, les émotions du personnage
JAMBES	
POSTURE	Représente l'attitude physique, ce que dégage le personnage

JE SUIS COMPLÈTEMENT DÉPENDANT

(à photocopier ou imprimer pour les participants)

TÊTE	Représente les pensées du personnage
BRAS	
CŒUR	Représente les sentiments, les émotions du personnage
JAMBES	
POSTURE	Représente l'attitude physique, ce que dégage le personnage

B.9

SOYONS CRITIQUES

Résumé

Les participants analysent des publicités et discutent de leur influence sur les comportements de jeu.

Objectifs

- Sensibiliser les participants aux différentes stratégies publicitaires.
- Affiner leur regard critique sur la publicité.

Niveau d'enseignement suggéré

4^e et 5^e secondaire. Bonne maturité.

Durée

Environ 60 minutes.

Compétences pouvant être renforcées

- Exercer son jugement critique;
- Développer son affirmation de soi;
- Communiquer efficacement;
- Demander de l'aide.

Particularités

- Prévoir au moins deux équipes de 2 à 5 participants.
- Possibilité de traiter plusieurs problématiques (alcool, alimentation, boissons énergisantes, etc.).
- L'animateur peut enrichir l'activité ou prolonger la discussion en s'appuyant sur les contenus proposés dans le cahier d'accompagnement.

☛ **Sections C.2 et C.5**

Préparation et matériel

- De 10 à 20 images publicitaires (selon le nombre d'équipes) tirées de journaux, de magazines ou du Web.
- Enveloppes (une par équipe) de format lettre contenant chacune de 2 à 3 images.
- Photocopies de la feuille Analyse de la publicité (une par équipe). ☛ **Analyse de la publicité**
- Reproduction en grand format (apposée au mur) de la feuille Impact de la publicité. ☛ **Impact de la publicité**
- Des cartons sur lesquels est inscrite une lettre: trois cartons représentant l'équipe A, trois cartons représentant l'équipe B, trois cartons représentant l'équipe C, etc.

Recherche de matériel

- L'animateur rassemble différentes images publicitaires qu'il a trouvées dans des journaux et magazines ou sur le Web .
 - Il est préférable de privilégier les publicités dont l'argumentaire et le public cible sont faciles à identifier. L'animateur peut s'inspirer de la liste des thèmes les plus fréquents. ☛ **Thèmes publicitaires récurrents**
 - L'animateur peut faire participer les jeunes à la recherche d'images. Dans ce cas toutefois, les jeunes n'auront pas la surprise de découvrir les images pendant l'activité; les échanges risquent alors d'être moins vifs.
 - L'animateur peut inclure des images publicitaires portant sur d'autres produits que les jeux d'argent (ex. : alcool, alimentation, boissons énergisantes, etc.) s'il désire aborder différentes problématiques durant l'activité.

Déroulement de l'activité

A. Entrée en matière

- L'animateur introduit le thème de l'activité en s'appuyant sur le texte traitant du caractère influençable des jeunes. ➤ **La publicité et le caractère influençable des jeunes**

B. Analyse des publicités

- Diviser le groupe en équipes de 2 à 5 jeunes et répartir les images publicitaires dans autant d'enveloppes qu'il y a d'équipes. L'idéal est qu'il y ait au moins trois images par enveloppe.
- Remettre à chaque équipe une enveloppe ainsi qu'une feuille d'analyse. ➤ **Analyse de la publicité**
- Au signal de l'animateur, chaque équipe ouvre son enveloppe et choisit l'image sur laquelle elle aimerait réagir.
- Chaque équipe tente de répondre aux questions inscrites sur la feuille d'analyse :
 - Pourquoi avez-vous choisi cette image ?
 - À qui la publicité s'adresse-t-elle (public cible) : jeunes, adultes ou personnes âgées ? hommes ou femmes ? personnes aisées ou infortunées ? etc.
 - Quel message veut-elle faire passer ? Que veut-elle que le consommateur retienne ?
 - Cette publicité est-elle efficace ? Est-ce que le public cible sera tenté de consommer le produit ?
 - Comment réagissez-vous à cette publicité ? Quels aspects vous rejoignent le plus ? le moins ?Ces questions peuvent être remaniées par l'animateur, selon les objectifs particuliers qu'il poursuit.
- Si le temps le permet, les équipes peuvent analyser plus d'une image.

C. Mise en commun

- Lorsque toutes les équipes ont terminé leur analyse, demander à un représentant de chaque équipe de présenter ses conclusions au grand groupe.
- Ce représentant explique d'abord pourquoi son équipe a choisi cette image (pour les couleurs, la pose des personnages, le slogan, le côté extravagant, etc.). Puis il résume les réponses développées par son équipe.
- Les autres jeunes réagissent au fur et à mesure. L'animateur intervient au besoin pour assurer que les jeunes conservent un regard critique sur les stéréotypes contenus dans les publicités.
Il est intéressant d'amener le groupe à distinguer les publicités efficaces et les publicités excessives. ➤ **Caractéristiques d'une publicité**

D. Impact des publicités sur le public cible et sur les jeunes

- Fixer au mur, une en dessous de l'autre, les publicités qui ont été analysées par les équipes en prenant soin de les identifier d'une lettre (A, B, C, etc.) selon l'ordre de leur présentation au grand groupe.
- Apposer ensuite au mur les échelles Impact sur le public cible et Impact sur les adolescents, numérotées de 1 à 5. ➤ **Impact de la publicité**
Le 1 signifie que la publicité a très peu d'impact et le 5, qu'elle a beaucoup d'impact.
- L'animateur a aussi en main des cartons identifiés d'une lettre correspondant aux publicités à évaluer, soit deux cartons A pour la publicité A, deux cartons B pour la publicité B, etc.
- Demander au groupe d'évaluer l'impact de la publicité A sur le public cible en lui attribuant une note de 1 à 5 sur l'échelle Impact sur le public cible.

L'équipe ayant analysé la publicité A se prononce en premier, puis c'est au tour des autres jeunes. La discussion se poursuit jusqu'à ce qu'un consensus soit établi.

L'animateur colle alors un premier carton A au bon endroit sur l'échelle Impact sur le public cible.

- Demander aux jeunes d'évaluer l'impact de la publicité A sur eux-mêmes, en lui attribuant une note de 1 à 5 sur l'échelle Impact sur les adolescents.

L'animateur colle l'autre carton A à l'endroit correspondant sur l'échelle Impact sur les adolescents.

- Procéder de la même façon avec les autres publicités.
- Pour soutenir la discussion, rappeler ce qui fait l'efficacité d'une publicité. ➤ **Caractéristiques d'une publicité**

E. Discussion

- Attirer l'attention des jeunes sur les différences entre les deux classements. Y a-t-il un risque que les publicités destinées aux adultes aient aussi un effet sur les moins de 18 ans ?
- Demander aux participants de porter un jugement général sur les procédés publicitaires employés par l'industrie du jeu :
 - Certaines stratégies publicitaires peuvent-elles être qualifiées de douteuses ? Si oui, quel public est-il visé (jeunes, personnes âgées, amateurs de sports, personnes superstitieuses, hommes ou femmes...)?
 - Certaines publicités s'appuient-elles sur des stéréotypes et des réflexes bien ancrés dans notre société pour influencer leur public cible ?
 - Les jeunes constituent-ils un public particulièrement influençable face à la publicité ?



COMPLÉMENT D'INFORMATION POUR L'ANIMATEUR

THÈMES PUBLICITAIRES RÉCURRENTS

- **La femme :** les publicités sur les jeux d'argent qui visent les hommes mettent de l'avant le corps féminin. Exprimé par des mots, le message est « si tu joues ou si tu gagnes, tu pourras rencontrer ou fréquenter ce genre de femmes ».
- **La réussite et la notoriété :** associé aussi à l'image de la femme, le glamour est présent dans les publicités. On trouve souvent des acteurs de cinéma ou des gens riches autour de tables de poker ou s'adonnant à d'autres jeux d'argent.
- **Les groupes d'âge :** certaines campagnes de promotion ciblent des tranches d'âge précises, comme les retraités ou les baby-boomers, avec des slogans associés à l'idée de dorer sa retraite, par exemple.
- **Les enfants et les ados :** bien que les jeux d'argent soient interdits aux moins de 18 ans, les publicités peuvent parfois attirer les enfants et les adolescents. C'était par exemple le cas avec un gratteur en forme d'iPod rose, manifestement destiné aux adolescentes.
- **Les croyances :** on ne compte pas les publicités qui s'appuient sur les superstitions des gens. Elles leur suggèrent, par exemple, de faire confiance à leur bonne étoile ou de suivre les prédictions astrologiques.
- **Les connaissances :** les publicités sur les paris sportifs prétendent souvent qu'une bonne connaissance des statistiques et des joueurs augmente les probabilités de gagner.
- **Les bénéfices de la pratique :** selon certaines publicités, plus on s'exerce à jouer, plus on améliore les résultats. Par exemple, la lecture d'ouvrages spécialisés et la pratique régulière peuvent faire de nous d'excellents joueurs de poker.
- **Les gains :** de nombreuses publicités font miroiter la possibilité de gagner beaucoup d'argent en jouant, même si en réalité cette possibilité est extrêmement mince. On voit des gagnants exploser de joie, on les fait témoigner, etc. L'argent apparaît comme le véhicule privilégié pour accéder au bonheur et s'épanouir pleinement.

LA PUBLICITÉ ET LE CARACTÈRE INFLUENÇABLE DES JEUNES

La communication promotionnelle est un outil puissant visant à modifier nos comportements et à augmenter notre consommation de produits. Chaque jour, nous sommes submergés par ces publicités. Plus encore, les techniques de marketing cherchent à influencer notre façon de penser, à susciter des désirs, voire à créer de nouveaux besoins.

Les jeunes, en pleine construction de leur identité, sont particulièrement sensibles aux messages

auxquels ils sont quotidiennement exposés. Les entreprises en sont conscientes et savent en tirer profit.

Il est donc important d'améliorer le sens critique des jeunes à l'égard des méthodes promotionnelles, en particulier dans les domaines où ces messages peuvent orienter les jeunes vers des comportements potentiellement néfastes, qu'il s'agisse d'alcool, de malbouffe ou de jeux d'argent.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE PUBLICITÉ

...EFFICACE	...EXCESSIVE
<ul style="list-style-type: none">• Elle attire mon attention.• Je retiens le nom et l'apparence du produit.• Le produit me paraît attrayant, <i>cool</i>.• La publicité met bien de l'avant les avantages du produit (répond à un de mes besoins ou solutionne un de mes problèmes).• L'auteur ou le personnage de la publicité semble compétent et maîtriser le sujet.• Etc.	<ul style="list-style-type: none">• Elle suscite dès le premier regard une réaction négative, parce que grossière, exagérée ou ridicule.• Elle exploite l'ignorance des gens.• Elle fait des associations farfelues.• Elle mise sur le spectaculaire et la provocation.• Elle excite les instincts primaires.• Elle colporte des pensées erronées et de fausses croyances.• Etc.

Attention : les publicités qui nous incitent à adopter des comportements néfastes pour notre santé (publicités négatives mais qui ont beaucoup d'impact) attirent souvent notre attention et les promoteurs savent comment faire pour qu'on retienne le nom de leur produit. Les messages, souvent subtils, sont présentés dans une forme attrayante pour le consommateur. Il importe donc de demeurer vigilant.

MATÉRIEL D'ANIMATION

ANALYSE DE LA PUBLICITÉ

(à photocopier ou imprimer pour les participants)

1. Pourquoi avez-vous choisi cette image ?

2. À qui la publicité s'adresse-t-elle (public cible) : jeunes, adultes ou personnes âgées ?
hommes ou femmes ? personnes aisées ou infortunées ? etc.

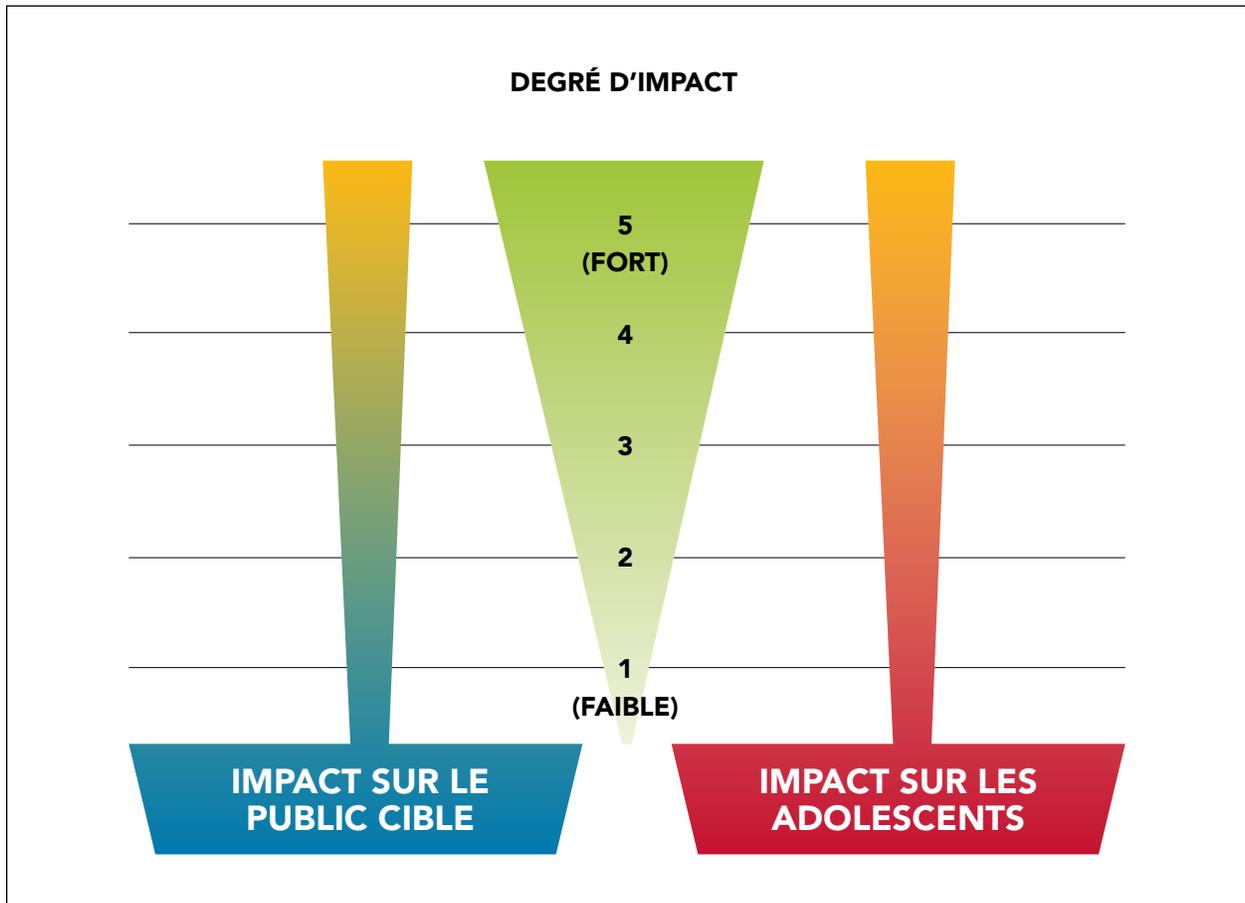
3. Quel message veut-elle faire passer ? Que veut-elle que le consommateur retienne ?

4. Cette publicité est-elle efficace ? Est-ce que le public cible sera tenté de consommer le produit ?

5. Comment réagissez-vous à cette publicité ? Quels aspects vous rejoignent le plus ? le moins ?

IMPACT DE LA PUBLICITÉ

(à reproduire en grand format et à apposer au mur)





PARTIE C CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT

Cette partie du guide regroupe des connaissances utiles sur la problématique des jeux d'argent qui aideront le ou la responsable de l'activité de sensibilisation à préparer l'animation et à enrichir les échanges avec les jeunes participants. L'animateur peut notamment s'en inspirer pour mener les discussions de retour sur l'activité.

Les sections C.1 à C.3 sont davantage informatives, tandis que la section C.4 propose des éléments pratiques (questions à poser, exercices de type «vrai ou faux» et pièges à éviter) à reprendre avec les jeunes.

Enfin, la section C.5 reprend un texte de réflexion plus approfondi qui reflète la position des responsables de la santé publique québécoise sur le sujet des jeux d'argent. Ce texte met en lumière plusieurs dimensions soulevées ailleurs dans le guide et peut faire l'objet de discussions avec des jeunes dans le cadre d'une réflexion critique.



INFORMATION GÉNÉRALE SUR LES JEUX D'ARGENT

Les jeux d'argent recouvrent l'ensemble des activités où il est possible de parier ou de miser des sommes d'argent ou des objets de valeur dans le but d'obtenir un gain en retour. L'argent est mis en jeu sur la base d'un ou plusieurs résultats incertains qu'un participant tente de prévoir. Dans la grande majorité des jeux d'argent, l'issue du jeu repose en grande partie ou complètement sur le hasard. C'est pour cette raison qu'on les considère souvent comme des «jeux de hasard et d'argent».

C.1.1 Nature des jeux

Jeux de hasard

Les jeux de hasard comprennent tous les jeux dont le déroulement est principalement déterminé par le hasard et dont les résultats sont imprévisibles (ex. : dés, serpents et échelles, Battleship et bingo). Le hasard est produit par divers procédés, tels que des dés, un boulier, un microprocesseur ou des piges. Les actions du joueur n'ont pas ou n'ont que peu d'influence sur les résultats.

Jeux d'habiletés

Les jeux d'habiletés incluent les jeux de mouvement et adresse ainsi que les jeux de raisonnement et stratégie :

- Jeux de **mouvement et adresse** : jeux d'action où il faut avant tout faire preuve d'adresse, d'habileté physique et de réflexes. Tous les sports en font partie, de même que d'autres types de jeux comme les fléchettes, le soccer sur table (baby-foot) et les quilles. Dans ces formes de jeu, le joueur peut améliorer ses performances par la pratique, la concentration et l'effort.

- Jeux de **raisonnement et stratégie** : jeux reposant principalement sur la réflexion intellectuelle et la stratégie (ex. : échecs, mots croisés et Scrabble). On y fait appel aux connaissances, à la mémoire, au calcul ou aux choix stratégiques. Le joueur peut aussi améliorer ses performances par la pratique, la concentration et l'effort.

C.1.2 Jeux d'argent et motivations

Plusieurs aspects des jeux d'argent peuvent motiver ceux qui s'y adonnent :

- l'excitation que procure le couplage du risque et du hasard (suspense);
- l'espoir et les rêveries liés aux gains importants;
- la compétition ou la socialisation avec d'autres joueurs;
- le déroulement du jeu comme tel (lancer les dés, faire des choix, « bluffer », etc.);
- la forme et l'environnement du jeu (casino, salle de poker, salle de bingo, Internet).

Il faut comprendre ici que l'appât du gain n'est pas la seule raison qui stimule les joueurs et détermine leur comportement.

C.1.3 Jeux d'argent et légalité

Au Québec, les jeux d'argent commerciaux sont régis par le gouvernement provincial et mis en marché par la société d'État Loto-Québec, qui en détient le monopole. En dehors des produits et activités commercialisés par Loto-Québec, toute activité de jeu qui profite à quelqu'un d'autre que les joueurs (promoteurs, organisateurs, entreprises ou organismes) est interdite, à moins qu'un permis n'ait été délivré par la Régie des alcools, des courses et des jeux. Il est possible d'obtenir un tel permis pour une activité de levée de fonds, par exemple.

Les produits et activités de jeux d'argent commerciaux (loteries, casinos, bingos, jeux en ligne, etc.) sont réservés aux adultes. Il est interdit aux tenanciers et distributeurs de vendre des produits ou de donner accès à des activités de jeu aux mineurs. Ainsi, un peu comme dans le cas des cigarettes, il n'est pas illégal pour un mineur de posséder un produit de loterie, mais il est interdit aux commerçants de lui en vendre. L'interdiction est toutefois plus poussée dans le cas des appareils de loterie vidéo, dont l'usage est interdit aux mineurs.

Les activités de jeux d'argent en privé (à la maison ou entre amis) ne sont pas illégales ni régies par la loi tant que l'argent demeure redistribué entre les participants et qu'aucun tiers n'en tire profit. Aucune distinction ne porte, à ce jour, sur la pratique du jeu privé par des personnes mineures. Cependant, certaines municipalités peuvent interdire les jeux d'argent privés dans leurs espaces publics.

C.1.4 Participation des jeunes aux jeux d'argent

C.1.4.1 Initiation aux jeux d'argent

L'âge moyen d'initiation des jeunes joueurs québécois est d'environ 11-12 ans, soit à la fin du troisième cycle du primaire. À cet âge toutefois, le nombre de non joueurs est largement prédominant, et il peut être inapproprié d'aborder directement le thème des jeux d'argent avec eux. On évite d'ailleurs, pour les mêmes raisons, la sensibilisation à d'autres comportements à risque, tels que la consommation d'alcool et de drogues.

La plupart du temps, les jeunes commencent à jouer avec des membres de leur famille et des proches. Il est malheureusement encore assez fréquent que des billets de loterie soient offerts en guise de cadeau à des mineurs; en 2008, environ un jeune sur cinq en recevait. Les contextes familial et social dans lesquels un mineur évolue influent bien sûr sur son attitude et sur son comportement à l'égard des jeux d'argent. Comme on le précise plus loin (voir la section C.3.2), un lien statistique existe entre une initiation précoce aux jeux d'argent et le développement de problèmes de jeu; il s'agit d'un facteur de risque commun à plusieurs comportements à risque (alcool, drogues et tabagisme).

Les études menées jusqu'ici au Québec font ressortir d'autres informations d'intérêt sur le sujet:

- 37 % des jeunes du secondaire s'adonnent aux jeux d'argent.
- Plus on s'approche de l'âge adulte, plus la participation augmente: si 25 % des jeunes de première secondaire s'adonnent aux jeux d'argent, la proportion grimpe à 47 % à la cinquième année du secondaire.
- Les garçons sont sensiblement plus nombreux à participer à des jeux d'argent (41 % contre 33 % chez les filles).
- Les jeunes qui bénéficient d'une allocation plus élevée ou qui ont des revenus d'emploi pratiquent davantage les jeux d'argent.

C.1.4.2 Préférences de jeu

Les jeunes s'adonnent aux jeux d'argent privés, c'est-à-dire à des activités de jeu entre eux, ainsi qu'à des jeux commerciaux. Les plus populaires sont :

- les jeux de cartes;
- les loteries à gratter;
- les paris sur les jeux d'habileté;
- les paris sportifs;
- le bingo;
- les jeux de dés.

Le **poker** serait la forme de jeu de cartes qui est maintenant privilégiée par les jeunes; environ un jeune du secondaire sur cinq s'y adonnerait. La notoriété du poker et le fait qu'il rassemble des éléments d'habiletés et de hasard demandent de bien en clarifier les enjeux. Les sections C.1.1, C.2, C.3.5 et C.4 fournissent différentes pistes de réponse aux questions que pourraient avoir les participants.

Certaines formes de jeux d'argent comportent davantage de risques pour les joueurs (voir la section C.3). Il faut aussi souligner l'émergence des **jeux d'argent sur Internet (JAI)**, qui sont déjà attrayants pour les jeunes générations. La pratique de ce type de jeux par les élèves québécois du secondaire atteignait 5% en 2008 et est probablement en augmentation depuis. Un pourcentage semblable (5%) de jeunes du secondaire s'adonnent aux **appareils de loterie vidéo (ALV)**, soit environ la même proportion retrouvée chez les adultes québécois. Les JAI et les ALV préoccupent particulièrement les autorités de santé publique.

C.1.4.3 De l'expérimentation à l'excès

L'expérimentation et la prise de risques sont des composantes communes et normales du développement des jeunes. Les adolescents découvrent et expérimentent nombre de choses, adoptent ou mettent fin rapidement à des comportements, sans nécessairement vivre de problèmes importants. Les jeux d'argent, l'alcool et les drogues s'inscrivent dans cette dynamique d'expérimentation. Les

personnes qui développent des problèmes avec les jeux d'argent sont celles qui s'y adonnent fréquemment et qui leur accordent une place importante dans leur vie. Par ailleurs, le cerveau des adolescents étant en phase de développement tant psychique que physiologique, les problèmes de jeu qu'ils éprouvent peuvent être transitoires, c'est-à-dire qu'ils seraient moins ancrés que ce qu'on observe chez les adultes. Le travail de prévention de comportements à risque et le renforcement des facteurs de protection (voir les sections A.2.1 et A.2.2) sont donc hautement indiqués à cette période.

La pratique des jeux d'argent, tout comme la consommation d'alcool ou de drogues, peut être située sur un continuum de participation allant de la non utilisation à l'excès :

- Non utilisation.
- Expérimentation : par curiosité ou par conformité, la personne consomme de l'alcool ou des drogues, ou joue à un jeu d'argent.
- Participation – utilisation occasionnelle : la personne consomme ou joue sur une base irrégulière et peu fréquente, pour le plaisir ou à l'occasion d'activités précises.
- Participation – utilisation régulière : la personne consomme ou joue sur une base régulière (chaque semaine). Ce type de consommation ou de pratique peut être lié à un problème de comportement.
- Participation – utilisation problématique : la personne consomme ou joue, ou planifie le faire, sur une base quotidienne, en y investissant beaucoup de temps et d'argent. Ce type de consommation ou de pratique révèle un usage problématique et possiblement une prédisposition à la dépendance.
- Participation – utilisation excessive : la personne consomme ou joue de manière excessive et incontrôlée (plus qu'elle le souhaite ou qu'elle l'a planifié). Le comportement de consommation ou de jeu entraîne des conséquences graves sur les plans physique, psychologique, professionnel et social.

JEUX D'ARGENT ET PENSÉE MAGIQUE

C.2.1 Biais cognitifs et fausses croyances

Les représentations sociales liées aux jeux d'argent sont nombreuses et renvoient à des mythes, à des superstitions, à des compétitions sportives et à des « gros lots pouvant changer une vie ». Certains thèmes des publicités de loterie sont même devenus des expressions populaires chez les Québécois; on a qu'à penser à des expressions comme « bye bye boss! » ou « ça change pas l'monde sauf que... ».

Les récits de parcours glorieux de vedettes du poker et de gens ordinaires transformés en multimillionnaires alimentent aussi ces représentations, qui s'ancrent profondément dans la culture et la psychologie des joueurs. S'il peut être amusant de défier le destin et de « s'acheter un rêve » (billet de loterie), les « pensées magiques » posent des risques réels lorsqu'elles s'appliquent aux jeux d'argent.

Le cerveau humain est naturellement à la recherche de repères et d'associations entre les événements qu'il rencontre. Cette fonction permet à toute personne d'évoluer adéquatement dans son environnement. L'humain est ainsi habitué à décoder les informations qu'il reçoit de l'environnement et à donner du sens à ses diverses expériences. Si naturels qu'ils soient, ces mécanismes d'adaptation offrent malheureusement une emprise à plusieurs pièges dans un contexte dominé par le hasard. Le joueur aura ainsi tendance à donner un sens et à trouver des associations qui n'existent pas. En psychologie des jeux d'argent, ces pièges sont considérés comme des biais cognitifs et des pensées erronées (ou fausses croyances).

Une première série de **biais cognitifs** relève d'une mauvaise compréhension ou d'une négation du hasard par le joueur. Les probabilités et les chances de gains réelles d'un jeu sont ignorées. Cet abandon, volontaire ou non, des connaissances objectives entourant le hasard est aussi une source de plaisir pour le joueur. En effet, jouer à un jeu quel qu'il soit (jeu de hasard ou d'habileté, ou même pratiquer un sport) implique qu'on entre dans son cadre particulier. Le joueur adopte le décorum du jeu et se plie à ses règles. Autrement dit, le joueur joue le jeu! Les problèmes arrivent quand les mécanismes psychologiques contribuent à un acharnement qui devient destructeur.

Ainsi, l'acharnement d'un joueur, malgré les pertes encourues, est attribuable en partie à la persistance des « pensées magiques ». Ces pensées magiques sont par ailleurs amplement renforcées par la culture et le marketing des produits de jeu. Pour certains, une logique fallacieuse en vient à dominer leur pratique des jeux d'argent.

L'illusion de contrôle est présente lorsqu'un joueur pense vraiment pouvoir influencer le résultat d'un jeu de hasard en posant un geste ou en interprétant les événements, par exemple :

- en soufflant sur des dés;
- en utilisant un porte-bonheur;
- en grattant un billet avec une pièce de monnaie plutôt qu'une autre;
- en s'habillant d'une certaine façon;

- en appuyant au « bon moment » sur le mécanisme d'un jeu;
- en optant pour une combinaison de numéros qu'il croit chanceux;
- en décelant des tendances et des signes qui annoncent un gain futur.

On parlera par ailleurs de **fausses croyances** et de **pensées erronées** lorsqu'un joueur croit en l'existence de liens de causalité entre différents événements relevant uniquement du hasard, alors que ces liens sont inexistantes. En voici des exemples :

- « Les rouges sont sortis, il y aura donc une série de noirs. »
- « Le jeu n'a pas payé depuis un certain temps, un lot important s'en vient. »
- « La machine est pleine, elle va cracher. »
- « J'ai presque gagné, il ne manquait qu'une cerise, les cloches vont sortir ! »
- « Choisir mon billet, ça implique mon karma et augmente mes chances de gain. »
- « J'étais en avance avant de perdre, je vais donc me refaire, revenir où j'étais. »

Avec le hasard, chaque résultat est complètement imprévisible et indépendant du précédent. En raison de cette indépendance des tours de jeu, les résultats passés n'influent aucunement sur les résultats à venir. Les joueurs tendent malgré tout à croire que les séquences sorties au hasard seront équilibrées par des séquences inverses et sont donc prévisibles. Cette illusion est appelée le « sophisme du joueur » (*gambler's fallacy*).

Le sentiment d'avoir « presque gagné » est une autre fausse croyance persistante. D'un point de vue objectif, toutes les combinaisons perdantes s'équivalent et aucune n'est plus proche d'un gain. De même, dans le cadre d'un tirage, le chiffre 7 n'est pas plus rapproché du 6 que ne l'est le chiffre 15; il s'agit d'un autre numéro à part entière. Maintenir l'idée qu'on va « se refaire » est aussi erroné puisque le joueur croit à tort que les événements vont se rééquilibrer, ce qui entraîne davantage de pertes.

D'autres biais cognitifs peuvent se manifester après coup pour expliquer un phénomène. On rencontre ainsi le **biais rétrospectif**, soit le fait de juger et d'expliquer a posteriori qu'un événement était prévisible (« je le savais ! ») alors que c'est en fait le fruit du hasard. Des **biais de confirmation et d'attribution** se manifestent aussi dans les jeux d'argent exigeant une part d'habileté comme le poker. Ces biais consistent, d'une part, à ne retenir que les informations qui confirment les hypothèses du joueur et, d'autre part, à attribuer les gains à ses habiletés et les pertes à des facteurs externes. Ces mécanismes psychologiques s'activent pour protéger l'image et l'estime du joueur. Ils l'empêchent toutefois de bien évaluer son comportement de jeu. Les valeurs de compétition et d'image, qui encouragent notamment la ténacité et l'acharnement, peuvent jouer de vilains tours en situation de jeux d'argent, où les perdants sont largement plus nombreux que les gagnants.

Afin de sensibiliser les jeunes aux différents pièges psychologiques et aux fausses croyances entourant le jeu, le responsable de l'activité peut avoir recours aux activités du guide Bien joué! qui visent à démystifier le hasard (voir les activités B.1 à B.6). Il s'agit d'un bon moyen de capter l'intérêt des participants et de pousser ensuite, au besoin, les discussions. C'est aussi une bonne façon de préparer une intervention plus avancée.

C.2.2 Marketing et exploitation des biais cognitifs

Les biais cognitifs sont utilisés par les promoteurs de jeux commerciaux pour convaincre la population de s'adonner aux jeux d'argent. Les modes de mise en marché des jeux d'argent s'appuient sur ces mécanismes psychologiques pour maintenir ou mousser les ventes :

- **Biais d'optimisme et surreprésentation des chances de gains**: le biais d'optimisme est un mécanisme psychologique présent, à différents degrés, chez presque tout le monde. Il consiste à surestimer ses chances et ses performances par rapport à celles

des autres. Il agit souvent de pair avec l'illusion de contrôle. On commet aussi un biais d'optimisme lorsqu'on croit que les conséquences négatives d'un comportement ne toucheront que les autres. Les gens pensent, par exemple, que les possibilités d'avoir un accident d'automobile sont moins grandes lorsque ce sont eux qui conduisent.

En étant massivement exposés aux gros lots de loterie et aux images de gagnants, les individus en viennent à surestimer leurs chances de gain, surtout si les gagnants sont des gens auxquels ils peuvent s'identifier. On cherche ainsi à stimuler l'optimisme des clients envers le jeu. Les ventes de loterie augmentent d'ailleurs sensiblement lorsque les lots sont plus élevés. L'industrie du jeu exploite amplement ce biais, comme en témoignent les nombreuses publicités visibles partout.

- *Biais de familiarité*: les gens se sentent plus confortables avec les choses qu'ils connaissent. En exploitant des thèmes qui rappellent des émissions de télévision connues, des films ou des jeux répandus (mots croisés, Monopoly et autres), on abaisse la résistance des clients face à la promotion d'un nouveau jeu d'argent. La commandite d'événements par un promoteur de jeux d'argent est aussi utilisée pour familiariser le client avec une image de marque. Cette présence «bienveillante» dans la communauté fait indirectement augmenter la confiance du consommateur envers les produits du commanditaire.

Voici quelques exemples de pratiques promotionnelles ciblant des biais cognitifs :

- L'illusion de contrôle est utilisée pour renforcer l'achat de paris sportifs, avec des slogans de type «Dans chaque amateur de sport, il y a un expert» (annonce télévisée de paris sportifs Mise-o-jeu de Loto-Québec).
- Le slogan «Un jour ce sera ton tour!» (annonce télévisée de loterie par tirage de Loto-Québec) renforce indirectement la croyance, qu'à force de participer, que le hasard va nécessairement devenir favorable.

- Certains sites de jeux d'argent en ligne utilisent le biais de familiarité avec des adaptations de jeux très connus tels que le Monopoly et Battleship (voir les figures C.1 et C.2). La figure C.3 présente un exemple de loterie instantanée destinée à attirer les adeptes du bingo, qui se joue normalement en salle.
- La publication de photos «d'heureux gagnants» (voir la figure C.4) en de nombreux endroits de l'espace public contribue à renforcer le biais d'optimisme, qui se manifeste ici par la surreprésentation des chances de gains.

Enfin, le responsable de l'activité de sensibilisation doit être conscient du sentiment d'invulnérabilité qui est davantage présent à la période de l'adolescence. Avec le biais d'optimisme, le sentiment d'invulnérabilité fait partie des obstacles à surmonter durant les animations. Certains participants auront tendance à croire que les risques touchent uniquement les autres. Si la présence d'un léger biais d'optimisme est considérée comme normale et souhaitable dans la vie courante, il faut éviter que l'optimisme s'étende aux jeux d'argent.



FIGURE C.1: PARIER EN LIGNE AVEC CYBERPOLY



FIGURE C.2: VERSION « GAMBLING » DE BATTLESHIP

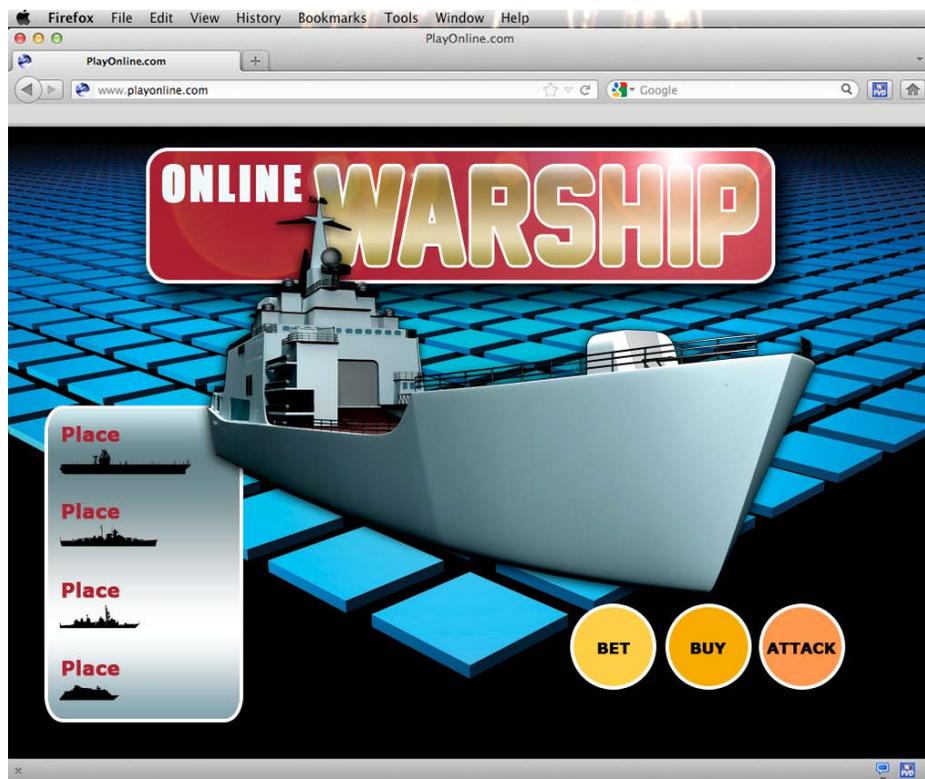


FIGURE C.3: LOTERIE INSTANTANÉE
INSPIRÉE DU BINGO



FIGURE C.4: HEUREUX GAGNANTS!



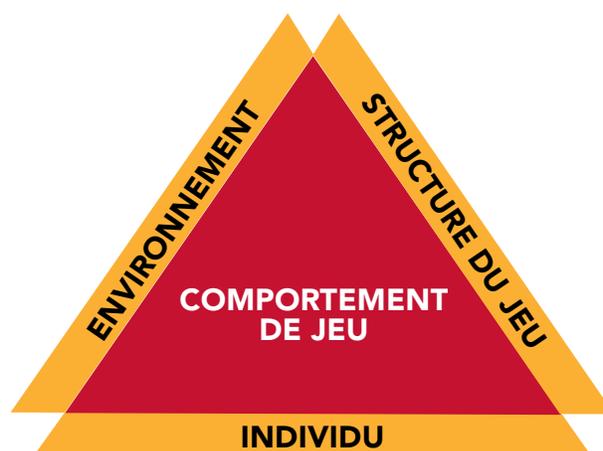
PROBLÈMES ASSOCIÉS AUX JEUX D'ARGENT

Le contenu de cette section peut servir à la formation de jeunes animateurs inscrits à une initiative de type « pairs aidants », dans la mesure où un adulte maîtrisant les contenus abordés encadre la démarche.

Le comportement d'un joueur se développe à partir de trois déterminants (voir la figure C.5). Pour comprendre comment se construit un comportement de jeu, notamment celui qui devient préjudiciable pour le joueur et son entourage, il faut tenir compte de l'interaction de ces trois déterminants :

- **Structure du jeu :** elle contribue à rendre un jeu plus ou moins propice à l'excès.
- **Caractéristiques de l'individu :** certains facteurs et traits de personnalité rendent une personne plus ou moins vulnérable aux problèmes de jeu.
- **Dimensions liées à l'environnement :** ces dimensions recouvrent notamment l'accessibilité des jeux, les normes sociales et l'ampleur des pressions commerciales (marketing et publicité) incitant les gens à jouer.

FIGURE C.5 : UN MODÈLE DES COMPORTEMENTS DE JEU (SANTÉ PUBLIQUE)



Sources : Jean-François Biron et Élisabeth Papineau.

C.3.1 Risques liés à la structure d'un jeu

Comme on le constate aussi avec les substances psychoactives, il existe des différences parfois importantes entre les types de jeux disponibles et les risques qu'ils comportent pour le joueur. La connaissance de ces caractéristiques permet de mieux comprendre ce qui rend un jeu plus ou moins propice à l'excès.

C.3.1.1 Degré d'implication

Les jeux ne demandent pas tous le même degré d'implication de la part des joueurs. Le joueur peut y être **actif**, jusqu'à être totalement absorbé, ou rester complètement **passif**.

La loterie par tirage (Lotto 6/49, Lotto Max et autres) est l'exemple parfait d'un jeu où le joueur est passif, puisque ce dernier attend le résultat sans participer et souvent sans assister au déroulement du tirage. Sa présence en un lieu physique précis n'est pas requise, aucune concentration ou attention particulière n'est sollicitée et les tours de jeu sont peu fréquents puisque les tirages sont très espacés dans le temps. La seule implication du joueur est liée au choix, s'il le désire, de la combinaison de numéros. Les loteries instantanées (gratteux) demandent déjà une participation plus grande de la part du joueur, qui découvre à son rythme les zones d'un billet. Le déroulement est conçu de façon à procurer une certaine excitation. Les tours de jeu sont aussi beaucoup moins espacés, puisque le joueur peut avoir accès aux résultats immédiatement.

La plupart des jeux autres que la loterie demandent une implication assez grande. Le bingo et son dérivé, le kinzo, engagent le joueur par l'attention constante qu'il doit porter lors du tirage des numéros, en continu, et par la nécessité de raturer des chiffres sur une carte pour découvrir s'il gagne ou non. De même, les machines à sous sollicitent une attention constante durant les tours de jeu, tout comme les jeux de cartes.

Il faut préciser enfin que l'implication peut être d'ordre psychologique et émotif. Les paris sportifs ou les courses de chevaux, s'ils reposent essentiellement sur le hasard, lient certainement les adeptes plus étroitement, sur le plan émotif, aux compétitions qui en détermineront les résultats.

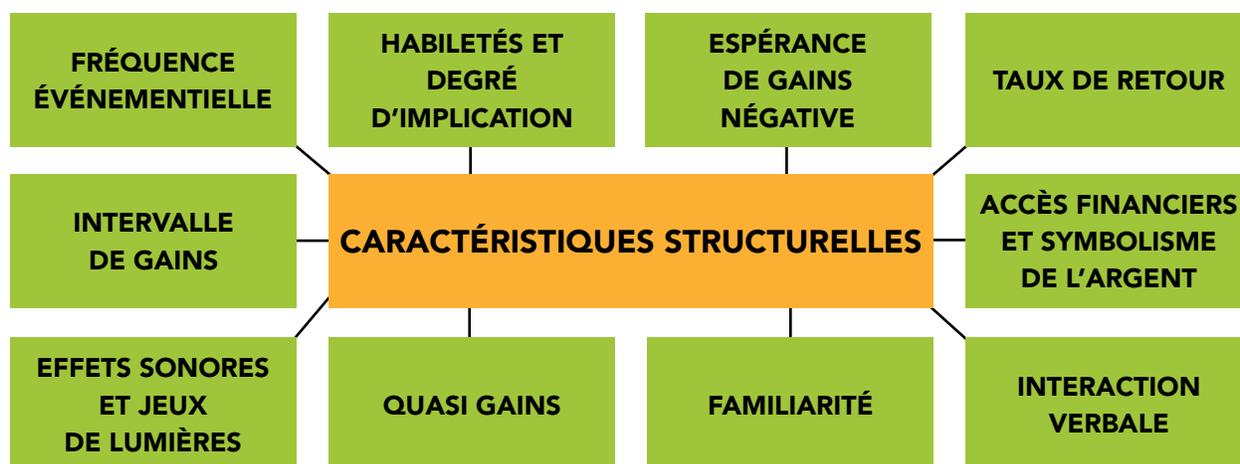
L'immersion dans le jeu semble constituer un facteur de risque décisif dans le développement de problèmes de jeux d'argent, puisque la dépendance est accompagnée de pensées obsessionnelles envers le jeu, preuve de la forte implication du joueur.

C.3.1.2 Argent, habiletés et hasard

Si la plupart des jeux d'argent reposent essentiellement sur le hasard, certains nécessitent des connaissances et une part d'habiletés pour s'y adonner. En plus d'en connaître les règles, le poker, le backgammon et le Blackjack, par exemple, exigent de prendre les meilleures décisions en tenant compte des probabilités offertes aux différents stades de la partie. Cette part de contrôle variable entre les mains du joueur influence grandement sa relation au jeu. Un joueur pourrait ainsi investir beaucoup de temps et d'argent pour tenter de «s'améliorer». Il pourrait tomber dans le piège du biais d'attribution (voir la section C.2.1), qui consiste à s'attribuer les «bons coups» et à imputer ses pertes à la malchance... Malheureusement, il arrive fréquemment que des joueurs surestiment le rôle de leurs habiletés au sein de jeux d'argent où le hasard prédomine largement. L'exercice réel ou fictif d'habiletés incitera parfois les joueurs à vouloir «se refaire», un piège qui contribue au développement de problèmes de jeu.

La figure C.6 et le tableau C.1 regroupent l'ensemble des caractéristiques structurelles des jeux d'argent qui peuvent influencer sur le comportement du joueur.

FIGURE C.6: CARACTÉRISTIQUES STRUCTURELLES DES JEUX D'ARGENT



Sources :

- Adapté de J.-F. Biron, 2006, Une approche communicationnelle de la problématique des appareils électroniques de jeu dans la région montréalaise, Montréal, Université du Québec à Montréal.
- M. Griffiths, 2004, « Slot machines, structural characteristics and addiction », Communication présentée au 72^e congrès de l'Association canadienne française pour l'avancement des sciences (ACFAS) tenu à Montréal en mai 2004.



TABLEAU C.1 : CARACTÉRISTIQUES STRUCTURELLES DES JEUX D'ARGENT

CARACTÉRISTIQUES	DESCRIPTION
Habiletés et degré d'implication	Apport dû au hasard dans la détermination du résultat et implication du joueur dans le déroulement du jeu. Par exemple, le joueur de poker est davantage actif et impliqué que le joueur de loterie.
Espérance de gains négative	Impossibilité statistique, sur une longue période, que les joueurs tirent plus de gains que de pertes du jeu. Toutefois, dans certains cas, cet aspect du jeu peut être calibré. Par exemple, le fait de distribuer de nombreux petits gains et de maintenir un taux de retour assez élevé rend moins perceptible, pour le joueur, l'assurance de perdre à long terme. De plus, l'exploitant d'un casino peut accepter des pertes sur certaines machines à sous à des fins de promotion stratégique.
Taux de retour	Variable statistique qui indique le montant moyen retournant aux joueurs en proportion des mises investies. Plus le taux de retour est élevé, plus il est possible de récompenser le joueur.
Accès financiers et symbolisme de l'argent	Dimensions liées à la disponibilité de l'argent et à sa représentation symbolique (jetons, crédits, etc.).
Interaction verbale	Caractère des interactions verbales pendant le jeu, comme crier le mot « bingo », échanger des propos entre joueurs et demander des cartes au croupier, ou encore leur absence, comme dans le cas des appareils de loterie vidéo.
Familiarité	Référence et recours à une symbolique familière pour le joueur, telle qu'un personnage de film, une équipe de sport ou un jeu de société connu.
Quasi-gains	Exploitation de la psychologie du joueur, à qui l'on fait croire qu'il a « presque gagné ». Des études démontrent qu'il y a un effet de stimulation chez les joueurs lorsqu'il y a une perception de proximité entre un résultat perdant et un résultat gagnant. Bien que le résultat soit perdant, le joueur a l'impression qu'il a presque gagné. Ces quasi-gains sont volontairement incorporés dans certains jeux.
Effets sonores et jeux de lumière	Ensemble des stimuli du jeu liés au son et à la lumière (bruit annonçant les gains, monnaie tombant bruyamment, lumière clignotante, etc.).
Intervalle de gains	Fréquence de la distribution des gains durant les séances de jeu.
Fréquence événementielle	Rapidité des tours de jeu, des mises et des différents événements nécessaires au déroulement du jeu.

C.3.1.3 Jeux continus, récompenses et disponibilité

Il est peu probable que le responsable de l'activité aborde toutes les informations contenues dans le tableau C.1, à moins qu'il réalise une animation avec un groupe très avancé. Nous lui suggérons tout de même de retenir trois aspects prédominants et reconnus pour accentuer les risques d'un jeu d'argent. Ces aspects permettent en effet de garder le joueur en haleine :

- Le jeu peut être pratiqué « en continu ».
- Le jeu récompense régulièrement le joueur : bien qu'il perde davantage, le joueur reçoit fréquemment de petits gains, bénéficie de tours gratuits et croit — du moins le jeu tend à le lui faire croire — qu'il rate de justesse des gains.
- Le jeu est facilement disponible.

Sur la base des connaissances actuelles, l'Institut national de santé publique du Québec (INSPQ) résume ainsi les risques des jeux d'argent sur Internet :

- accessibilité 24 h sur 24 h;
- possibilité de jouer en continu à des jeux;
- faibles frais de participation (à court terme);
- facilité de paiement;
- renforcement positif intermittent :
 - courts intervalles de jeu et de récompenses;
 - distribution fréquente de petits gains;
 - programmation de « quasi-gains »;
- présence d'éléments renforçant l'impression de contrôle des résultats du jeu;
- cohabitation du hasard et des habiletés;
- regroupement de plusieurs jeux dans un « guichet unique »;
- absence ou caractère particulier des interactions sociales.

Il est à noter que les appareils de loterie vidéo partagent sensiblement les mêmes caractéristiques. Ils sont une source importante de préoccupations pour les acteurs de la santé publique et les organismes préoccupés par le bien-être de la population.

C.3.2 Risques liés à l'individu et à son réseau social

Tel que l'illustre la figure C.5, des caractéristiques liées à l'individu interviennent également dans le développement ou non d'un comportement problématique à l'égard des jeux d'argent. Malgré les stratégies publicitaires de l'industrie du jeu et la pression éventuelle des pairs, certaines personnes ne sont tout simplement pas attirées par des jeux qui impliquent des mises d'argent. Pour d'autres, des facteurs de protection (présentés à la section A.2.2) peuvent contrebalancer les facteurs de risque qui pourraient être présents.

Les études sur le sujet permettent d'établir un inventaire des caractéristiques et des facteurs de risque individuels qui contribuent à accroître la vulnérabilité des personnes au regard des problèmes de jeu :

- **Initiation précoce aux jeux d'argent :** le fait d'avoir commencé jeune à s'adonner aux jeux d'argent est considéré comme assez déterminant.
- **Faible estime de soi.**
- **Propension à l'impulsivité.**
- **Recherche de sensations fortes.**
- **Anxiété et symptômes dépressifs :** la présence préexistante de troubles anxieux ou dépressifs rendraient les personnes davantage vulnérables au développement de problèmes de jeu.
- **Disponibilité d'argent :** chez les jeunes d'âge scolaire, le fait de disposer de revenus d'emploi ou d'allocations plus substantiels augmente les risques de problèmes de jeu.
- **Consommation d'alcool et de drogues :** le fait de jouer avec des facultés affaiblies altère le jugement et augmente les risques d'excès en situation de jeu. Aussi, plus généralement, les personnes qui consomment des drogues et de l'alcool de façon abusive connaissent davantage de problèmes de jeu.

On doit également prendre en compte le **réseau social** d'un jeune, que l'on définit comme son « monde social » immédiat, incluant les parents et les amis. Le fait d'évoluer dans une famille où les membres jouent beaucoup ou éprouvent des problèmes de jeu augmente les risques pour l'enfant. Les problèmes de jeu sont aussi favorisés par une faible supervision parentale ou un environnement familial empreint de conflits. Enfin, comme on le constate pour la consommation d'alcool et de drogues, la fréquentation de pairs qui s'adonnent aux jeux d'argent contribue à augmenter le risque de s'y adonner de manière excessive.

C.3.3 Risques liés à l'environnement et à l'accessibilité

La façon dont les jeux d'argent prennent place dans l'environnement social et physique influence aussi le développement des comportements de jeu (voir la figure C.5). Des risques y sont donc associés.

L'environnement communique en effet de nombreuses informations que captent consciemment et inconsciemment les personnes; la présence d'écrans et d'affichages soutenant la vente de produits de loteries dans les dépanneurs, les articles de journaux et les établissements de jeux (casino, salle de bingo, bar « Le Monaco », etc.) en sont de bons exemples. Le fait de voir des personnalités connues s'adonner au poker est une autre source d'influence de l'environnement. Les normes et l'acceptabilité sociales entourant les jeux d'argent ainsi que leur statut légal, qui ont changé aux fils des ans, se transforment et produisent des messages qui circulent dans l'environnement et l'espace public. On assimile l'ensemble de ces dimensions à l'**accessibilité symbolique**. Les autres formes d'accessibilité se déclinent comme suit :

- **L'accessibilité géographique** se rapporte à la possibilité concrète d'accéder au jeu.
- **L'accessibilité temporelle** correspond au temps pendant lequel il est possible de pratiquer l'activité de jeu.
- **L'accessibilité économique** est liée à la possibilité de déboursier les frais de participation à l'activité de jeu.

- **L'accessibilité légale** renvoie aux règles législatives entourant la pratique des jeux d'argent. Des mesures coercitives peuvent être déployées pour décourager la pratique d'une activité de jeu illégale. Sur le plan symbolique, il est possible qu'un jeu illégal soit jugé moins acceptable socialement.

Comme pour tout produit qu'il faut rentabiliser, les promoteurs de jeux commerciaux mettent de l'avant des stratégies de mise en marché des jeux d'argent, qui incluent la conception, la promotion, le placement commercial, la publicité et les commandites d'événement. Il faut tenir compte de ces pressions de consommation présentes dans l'environnement lorsqu'on tente d'inciter les gens à jouer prudemment, à l'intérieur de leurs limites financières. Le responsable de l'activité de sensibilisation dispose ici d'un levier intéressant pour faire appel au jugement critique des participants.

C.3.4 Typologie des joueurs

Voici trois types de joueurs, un peu stéréotypés, qui aident à mieux comprendre les comportements qui se développent lorsqu'une personne s'adonne aux jeux d'argent :

- Le **joueur récréatif** est celui qui participe surtout à un jeu passif, comme la loterie ou un tirage « moitié-moitié » associé à une levée de fonds, ou occasionnellement à d'autres jeux. Il ne vit aucune conséquence négative de ses pratiques de jeu. Il est considéré à juste titre comme un joueur sans problème. Il s'agit du comportement de joueur le plus répandu dans la population.
- Le **joueur à risque** s'adonne à des jeux plus actifs et plus risqués (ex. : poker en ligne, loteries vidéo et jeux de casino), joue de façon régulière ou par épisode, mais dépasse souvent son budget et le temps dont il dispose. Il vit parfois de la culpabilité et des tensions avec ses proches en raison du jeu. Sa situation financière en subit parfois les contrecoups. Il est considéré comme un joueur problématique mais n'a pas atteint un stade de dépendance ou de dysfonction sociale.

- Le **joueur pathologique** vit des répercussions physiques et de graves conséquences psychologiques, dont souvent des idées suicidaires, en raison de ses comportements de jeu. Il se sent incapable de cesser de jouer malgré des efforts répétés, son existence est souvent empreinte de mensonges et son entourage souffre également beaucoup. Il s'adonne par exemple aux jeux d'argent en ligne et aux loteries vidéo ou fréquente régulièrement le casino. C'est un joueur problématique qui a atteint un stade de dépendance et de dysfonction sociale.

C.3.5 Lorsque le jeu devient préjudiciable

Le jeu pathologique est la notion qui vient spontanément à l'esprit lorsqu'il est question de conséquences négatives touchant les jeux d'argent. Ce cliché de la personne dépendante des jeux d'argent doit être nuancé. Comme c'est le cas avec d'autres comportements à risque, les impacts négatifs du jeu excessif sont plus larges et sont présents bien avant d'avoir franchi le seuil du jeu pathologique. De pair avec l'intensité et la

fréquence de participation aux jeux d'argent, les problèmes émergeront progressivement et seront sensibles aussi au contexte de vie du joueur (voir la figure C.7). Un joueur peut ainsi éprouver des problèmes de jeu et vivre des conséquences négatives, sans jamais atteindre le stade pathologique. La progression est réversible et une expérience négative peut fort bien convaincre un joueur de faire preuve de plus de vigilance et d'éviter ensuite certaines activités de jeu.

Le **jeu problématique** est présent lorsque les comportements de jeu entraînent des conséquences négatives pour le joueur ou son entourage. En santé publique, ce concept regroupe les joueurs à risque et les cas plus graves de jeu pathologique, de façon à procurer une vue d'ensemble des problèmes associés aux jeux d'argent dans la population.

Le **jeu pathologique**, tel que le définit l'American Psychiatric Association, est « une pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu ». On considère que le joueur parvenu à ce stade a besoin d'une aide clinique. En santé publique, il s'agit des cas les plus graves.

FIGURE C.7: CONTINUUM D'ACCENTUATION DES PROBLÈMES DE JEU



Source : Jean-François Biron.

Le tableau C.2 dresse une liste des manifestations les plus courantes des problèmes de jeu. Plus le nombre de manifestations est élevé chez une personne, plus elle est susceptible d'avoir un problème de jeu important¹.

TABLEAU C.2: PRINCIPALES MANIFESTATIONS DES PROBLÈMES DE JEU

- Je parie plus que ce que je peux me permettre de perdre.
- J'ai déjà eu besoin de jouer des sommes d'argent de plus en plus grosses pour atteindre le même état d'excitation.
- Je retourne jouer pour essayer de regagner l'argent perdu lors de ma dernière activité de jeu.
- J'emprunte de l'argent ou je vends un bien dans le but d'obtenir de l'argent pour jouer.
- J'ai le sentiment d'avoir peut-être un problème de jeu.
- Le jeu m'a déjà causé des problèmes de santé (stress, anxiété ou autres).
- Des personnes ont déjà critiqué mes habitudes de jeu ou m'ont dit que j'avais un problème de jeu (que ce soit vrai ou non).
- Mes activités de jeu ont déjà causé des problèmes financiers à moi ou à ma famille.
- Je me suis déjà senti coupable à cause de mes habitudes de jeu ou de leurs conséquences.
- J'ai déjà menti aux membres de ma famille ou à d'autres personnes pour cacher mes activités de jeu.
- J'ai déjà parié ou dépensé plus d'argent au jeu que j'en avais l'intention.
- J'ai déjà voulu arrêter de jouer mais j'ai pensé que j'en étais incapable.

Source : Adapté des critères de l'indice canadien du jeu excessif (ICJE).

C.3.5.1 Impacts sur le joueur et son entourage

Avant d'atteindre un seuil jugé pathologique, la pratique du jeu peut entraîner des problèmes occasionnels ou épisodiques. Ces problèmes sont généralement liés aux pertes financières et aux pertes de temps. Ils se traduisent par un sentiment de culpabilité, par des coupures dans le budget (sacrifice d'autres types de dépenses) ou par des tensions avec les proches. Si les problèmes de jeu s'aggravent, des troubles de l'humeur et de l'anxiété peuvent également surgir.

Lorsqu'une personne est aux prises avec un réel problème de jeu, la détresse psychologique s'intensifie et une forme de dépendance apparaît. Malgré des efforts répétés, le joueur devient incapable de s'abstenir de jouer; il y pense constamment, subit des pertes financières importantes ou consacre beaucoup trop de son temps au jeu, ce qui entraîne de graves négligences sur les plans professionnel, interpersonnel ou parental.

1. Nous déconseillons fortement aux animateurs d'utiliser la grille du tableau C.2 pour détecter d'éventuels problèmes de jeu chez les participants à une activité de sensibilisation. Dans le cas où l'animateur soupçonne de tels problèmes au sein d'un groupe ou chez un jeune, il doit diriger ces jeunes vers une ressource professionnelle compétente. Les comportements de jeu problématiques dont est témoin l'animateur ne peuvent être discutés avec les personnes concernées que si le contexte s'y prête, que la discussion est bien encadrée et que des ressources peuvent être facilement accessibles aux participants.

Ces difficultés ont de multiples conséquences négatives sur le joueur et sur son entourage; les répercussions touchent en moyenne au moins une dizaine de personnes de l'entourage immédiat du joueur (famille, collègues, amis, employeurs...). Les recherches révèlent une forte prévalence de problèmes physiques liés au stress, qui vont des troubles de digestion et de sommeil à l'hypertension, aux ulcères et aux colites. La détresse psychologique entraîne parfois des actes extrêmes; entre 1999 et 2005, on dénombrait au Québec 211 suicides liés directement à l'utilisation des appareils de loterie vidéo. D'autres impacts sociaux s'ajoutent, comme l'absentéisme au travail, les vols et les fraudes. Chez les jeunes joueurs pathologiques, les échecs scolaires et l'isolement du réseau de pairs sont fréquents et s'accompagnent de vols, de mensonges ou de l'incapacité à rembourser ses dettes. Paradoxalement, le jeu en vient parfois à être perçu comme une façon d'échapper aux problèmes qu'il engendre, lorsque le joueur espère des gains miraculeux ou fuit la réalité.

C.3.5.2 Problèmes de jeu dans la population québécoise

Si on tient compte des mineurs et des adultes, le jeu serait une source de problèmes pour au moins 150 000 Québécois.

Jeunes du secondaire

Chez les jeunes Québécois du secondaire, les données de 2008 témoignent d'un taux de joueurs problématiques de 6,1%, soit 4,1% d'adolescents à risque de dépendance et 2% de joueurs pathologiques probables (voir le tableau C.3).

Puisque la majorité des jeunes du secondaire ne jouent pas, il est intéressant de considérer les statistiques en s'attardant seulement à ceux qui jouent, pour mieux apprécier le risque qu'ils courent. Les comportements problématiques atteignent ainsi 16% des jeunes joueurs, soit 11% de joueurs à risque de dépendance et 5% de joueurs pathologiques probables.

TABLEAU C.3: PROBLÈMES DE JEU PARMIS LES JEUNES DU SECONDAIRE AU QUÉBEC

En nombre : jeunes éprouvant des problèmes de jeu	27 819
En proportion : joueurs problématiques parmi tous les jeunes du secondaire	6,1% soit 1 jeune sur 16
En proportion : joueurs problématiques parmi les jeunes qui jouent	16% soit 1 jeune sur 6

Source : Institut de la statistique du Québec, 2009, Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ETADJES).

Adultes québécois

Des données recueillies auprès des adultes québécois permettent d'observer l'ampleur des problèmes dans la population adulte et font ressortir les problèmes particuliers associés à certains types de jeux (voir le tableau C.4).

Tout d'abord, dans une enquête réalisée en 2011, 7 % d'adultes québécois affirmaient «avoir déjà vécu des expériences négatives» en raison de leurs habitudes de jeu (problèmes financiers, professionnels ou de santé, conflits interpersonnels ou culpabilité).

Une autre étude effectuée en 2009 montre que la population adulte québécoise comprend 2 % de joueurs problématiques, soit 1,3 % de joueurs à risque de dépendance et 0,7 % de joueurs pathologiques probables.

Pour différentes raisons exposées plus haut, certains types de jeux sont plus fortement associés au développement de problèmes. On retrouve ainsi 11 % de joueurs éprouvant des problèmes de jeu parmi ceux qui jouent en ligne et 18,6 % parmi ceux qui s'adonnent aux loteries vidéo.

TABLEAU C.4 : PROBLÈMES DE JEU PARMIS LES ADULTES QUÉBÉCOIS

<i>En nombre : adultes éprouvant des problèmes de jeu</i>	122 195*
<i>En proportion : joueurs problématiques dans l'ensemble de la population</i>	2 % soit 1 adulte sur 50
<i>En proportion : joueurs problématiques parmi les adultes qui jouent en ligne</i>	11 % soit 1 joueur sur 9
<i>En proportion : joueurs problématiques parmi les adultes qui jouent aux appareils de loterie vidéo</i>	18,6 % soit 1 joueur sur 5
<i>En proportion : adultes québécois affirmant avoir déjà vécu des problèmes liés aux jeux d'argent</i>	7 %** soit 1 adulte sur 14

Sources :

*S. Kairouz, L. Nadeau, et C. Paradis, 2010, Enquête ENHJEU, Portrait du jeu au Québec : prévalence, incidence, trajectoires sur quatre ans, Montréal, Université Concordia, données fondées sur les résultats d'une enquête téléphonique.

**Élisabeth Papineau et Jean-François Biron, 2011, données non publiées fondées sur les résultats d'une enquête effectuée auprès d'internautes québécois (Léger & Léger).



C.3.5.3 Impacts sur la communauté

En plus des répercussions directes qu'entraîne le jeu problématique sur les joueurs et leurs proches, la pratique de certaines activités de jeu, plus risquées, peut avoir des impacts délétères sur la communauté. Donnée peu connue du grand public, les appareils de loterie vidéo (ALV) et les machines à sous fournissent environ 60% du bénéfice net provenant des activités commerciales de jeu au Québec (gérées par la société d'État Loto-Québec). Les Québécois sont pourtant relativement peu nombreux à y jouer, soit environ 5% (ALV) et 10% (machines à sous) chez les adultes.

De plus, à Montréal, on retrouve une concentration plus élevée d'ALV dans les secteurs défavorisés. La présence de ces jeux dans les milieux défavorisés est d'ailleurs une grande préoccupation des autorités de santé publique. Les données d'enquêtes montrent que les adeptes des loteries vidéo sont dans l'ensemble moins scolarisés, moins fortunés et consacrent des sommes largement plus importantes que ce qu'on observe avec d'autres types de jeux. D'autres informations émergent d'études scientifiques. Ces études constatent que les personnes qui s'adonnent fréquemment aux loteries vidéo ont un réseau social restreint et peu de soutien social; elles seraient en outre davantage susceptibles de vivre de l'ennui et de l'isolement. Sur le plan de l'éducation et de la réussite scolaire, les enfants qui se développent dans des familles où les parents s'adonnent aux loteries vidéo et aux machines à sous seraient désavantagés. On souligne que la culture familiale, dans ces familles, valoriserait davantage la chance que l'effort.

Devant ces informations qui contrastent avec les images véhiculées pour faire la promotion du jeu, le responsable de l'activité de sensibilisation dispose d'une belle occasion de faire appel au jugement critique des participants.

C.3.5.4 Les signes du jeu problématique

Les problèmes de jeu sont difficiles à dépister. Ils ne s'accompagnent pas de signes physiques tels qu'on en observe chez les consommateurs d'alcool ou de drogues. Des spécialistes qualifient souvent la dépendance au jeu de dépendance invisible. De plus, le joueur qui éprouve des problèmes a tendance à mentir et se faire discret sur ses habitudes de jeu. Puisque les conséquences directes du jeu excessif découlent surtout du temps et de l'argent qui y sont consacrés, c'est lorsque des problèmes financiers et des absences fréquentes résultent des activités de jeu (casino, ALV, jeux en ligne ou autres) qu'un proche prendra conscience du problème.

L'Association canadienne de santé publique retient les signes suivants de jeu problématique chez l'adulte :

- passe beaucoup de temps à jouer;
- mise des sommes de plus en plus élevées et de plus en plus souvent;
- accumule les dettes;
- promet de jouer moins, mais ne parvient pas à respecter cette promesse;
- refuse d'expliquer son comportement et ment à ce sujet;
- connaît régulièrement des hauts et des bas;
- se vante d'avoir gagné au jeu;
- préfère le jeu à une fête de famille;
- cherche des endroits pour jouer près de la maison et ailleurs (en voyage, par exemple).

En plus des indices mentionnés ci-dessus, on sera sensible aux signes suivants lorsqu'on sait qu'un adolescent montre un fort intérêt pour les jeux d'argent :

- disparition d'objets ou d'argent dans la maison;
- tendance à s'isoler;
- baisse significative du rendement scolaire ou d'intérêt pour l'école;
- baisse d'intérêt pour les activités qui l'intéressaient avant;
- plus distant et secret en général;
- changements d'amis;
- paraît plus anxieux et irritable.

C.3.5.5 La prudence est de mise

Grâce à la lecture de cette partie du guide, le responsable de l'activité de sensibilisation possède maintenant de nombreuses informations sur la problématique des jeux d'argent. Comme il existe trois déterminants des problèmes de jeu, il est théoriquement possible d'intervenir sur trois dimensions du jeu problématique pour en réduire l'incidence dans la population :

- la **structure des jeux d'argent**: en rendant les jeux moins propices aux excès;
- l'**environnement**: en faisant évoluer les normes sociales, en encadrant mieux l'accessibilité des jeux et la publicité, en améliorant les politiques publiques et les règlements institutionnels (à l'école, par exemple), etc.;
- les **individus**: en renforçant les facteurs de protection individuels et en diffusant l'information sur les risques, les pièges et les conséquences liés aux jeux d'argent.

S'il est souhaitable que les activités du guide « Bien joué! » s'intègrent à un plan d'action plus large au sein d'une école ou d'un organisme, en vue d'agir sur l'environnement, l'intervention vise surtout les participants aux activités. En stimulant notamment le jugement critique des jeunes et leur propension à s'affirmer, l'animateur renforcera des facteurs de protection (voir la section A.2.2) utiles pour contrer les risques associés aux jeux d'argent et éviter d'autres problématiques connexes.

L'information visant à déconstruire les biais cognitifs (voir la section C.2.1) pourrait aider les participants à éviter certains pièges et, à nouveau, amener les adolescents à être plus critiques à l'égard des jeux d'argent. Les activités « Bien joué! » devraient enfin renforcer la vigilance des personnes qui choisissent de s'adonner à des jeux d'argent et susciter leur méfiance envers les activités de jeu les plus risquées. La prudence est de mise!

Pour réduire les risques de développement d'un problème de jeu

- Toujours parier selon son budget; ne jamais emprunter de l'argent pour jouer.
- Éviter d'initier des mineurs aux jeux d'argent, surtout les plus jeunes.
- Éviter de consommer de l'alcool et des drogues lorsqu'on joue.
- Éviter la participation aux jeux plus risqués (jeux en ligne et loteries vidéo).
- Se fixer une limite de temps et d'argent, et s'y tenir.
- Ne pas jouer pour regagner l'argent perdu (se refaire).
- Marquer un temps d'arrêt pour reprendre ses esprits et prendre du recul par rapport à son comportement.
- Être franc, avec soi et les autres, sur le temps et l'argent consacrés au jeu.
- Ne pas réinvestir l'argent gagné dans l'espoir d'en faire plus.

C.3.5.6 Précisions sur le poker¹

L'issue d'une partie de poker est déterminée, dans une certaine mesure, par les habiletés des joueurs. Dans le cas de variantes où le joueur est opposé à la maison² (casino), comme le poker des Caraïbes ou le poker à trois cartes³, le jeu est biaisé en défaveur des joueurs et les habiletés ne jouent qu'un rôle négligeable dans le résultat des parties. À la longue, la maison est assurée de faire un profit et le joueur, d'essuyer une perte quelles que soient les stratégies employées.

Dans le cas où les participants jouent les uns contre les autres, les habiletés jouent un plus grand rôle : les joueurs expérimentés sont davantage susceptibles de gagner que les autres. Il est donc important de bien évaluer son niveau de jeu et de participer à des parties où les joueurs sont essentiellement de même niveau. Ici encore, les joueurs ont intérêt à fixer une limite de temps et d'argent à consacrer au jeu. La formule de poker par tournoi permet plus facilement de contrôler les dépenses en temps et en argent.

En résumé le joueur de poker devrait

- Bien évaluer ses habiletés de jeu (ne pas les surestimer).
- Éviter de jouer à des variantes où il est opposé à la maison.
- Se limiter à des variantes où les mises sont limitées et éviter les variantes de poker sans limite (en particulier si le joueur est inexpérimenté).
- Préférer la formule du tournoi aux autres formes du jeu.
- Préférer le jeu en face à face, car le poker en ligne est nettement plus risqué.



1. Le responsable de l'activité de sensibilisation ne doit traiter du poker que si les jeunes abordent le sujet ou pratiquent déjà ce type de jeu. Il faut éviter de donner le goût de jouer au poker à des jeunes qui ne le pratiquent pas.

2. Dans le jargon des joueurs de poker, la « maison » représente le tenancier, souvent représenté par un croupier.

3. Variantes présentes dans les casinos du Québec.

CONTENUS À ABORDER AVEC LES PARTICIPANTS

Cette partie du guide reprend les informations présentées dans les sections C.1 à C.3 qui sont d'intérêt pour la clientèle visée par les activités de sensibilisation. Ces informations sont soit reformulées, soit simplement évoquées par un renvoi aux sections pertinentes. Le responsable de l'activité peut puiser dans ces contenus, lorsqu'il le juge utile, pour compléter, bonifier et adapter son animation. Il peut par exemple regrouper les éléments qu'il souhaite aborder à l'étape du retour sur l'activité avec les participants.

La mention « avancé » marque les sujets qui peuvent ne pas convenir à tous les groupes. Le responsable de l'activité doit s'assurer de communiquer les informations qui conviennent aux participants et d'éviter de surcharger inutilement les activités.

Les contenus proposés sont regroupés de la manière suivante :

- des suggestions de questions à poser aux participants (tableau C.5);
- des exercices de type « vrai ou faux » (tableau C.6);
- les pièges à éviter (tableau C.7).

1. SELON VOUS, ÇA RESSEMBLE À QUOI AVOIR DES PROBLÈMES AVEC LES JEUX D'ARGENT ?

On peut avoir des problèmes de jeu bien avant d'être un joueur pathologique !

C'est comme une échelle qu'il faut éviter de monter quand on sent des signes de danger.

Les problèmes commencent :

- lorsqu'on consacre au jeu plus de temps et d'argent qu'on peut se le permettre;
- lorsque le jeu provoque des conflits avec l'entourage;
- lorsqu'on manque à nos responsabilités et à nos engagements;
- ultimement, lorsqu'il devient difficile de s'abstenir de jouer.

2. EST-CE QU'IL Y A DES JEUX D'ARGENT PLUS RISQUÉS QUE D'AUTRES POUR DÉVELOPPER UNE DÉPENDANCE ? SI OUI, POURQUOI ? * (VOIR C.3.1.)

Oui ! Certains jeux sont davantage associés au jeu problématique et entraînent des dépenses plus grandes. Les jeux d'argent comme le poker et le Blackjack présentent beaucoup plus de risques en ligne (Internet) qu'en face à face. Les appareils de loterie vidéo sont aussi très risqués; les gens y perdent beaucoup d'argent. Les tirages de loterie présentent moins de risques car on y est beaucoup moins actif. Pour les jeunes, les « gratteurs » sont à surveiller puisque c'est un jeu populaire où les petits gains sont nombreux.

Certains éléments rendent des jeux plus risqués. Les jeux où les joueurs sont actifs et plus impliqués sont plus susceptibles d'entraîner des pertes de maîtrise de soi. Les jeux facilement disponibles, où on peut miser rapidement et où on joue en continu favorisent l'excès, car on peut perdre le fil des dépenses et du temps qui passe. Les jeux qui offrent souvent de petits gains gardent davantage les joueurs en haleine et les maintiennent au jeu plus longtemps. Des jeux sont programmés par les concepteurs pour faire oublier aux joueurs les limites de temps et d'argent qu'ils se sont fixées.

3. POURQUOI LES JEUX D'ARGENT EN LIGNE (INTERNET) SONT-ILS PLUS DANGEREUX ? *(VOIR C.3.1.3.)

Accessibilité 24 h sur 24 h.

Facile de perdre le fil de l'argent dépensé (argent virtuel).

Possibilité de jeu à crédit.

Accès à plusieurs types de jeux (initiation à de nouveaux jeux).

Sites Web de pratique gratuits (démos) et accessibles à tous (même aux mineurs).

Certains jeux rappellent des jeux familiers (ex. : Monopoly) convertis en jeux d'argent.

Difficulté d'identifier les personnes mineures qui jouent en ligne.

4. QUELLE INFORMATION DONNER AUX GENS QUI S'ADONNENT AUX JEUX D'ARGENT POUR QU'ILS SOIENT DAVANTAGE VIGILANTS ET INFORMÉS DES RISQUES ?

La publicité cible nos faiblesses. (Voir C.2.2.)

Une grande part des profits des jeux commerciaux viennent des jeux plus risqués. (Voir C.3.5.3.)

La prudence est de mise. (C.3.5.5.)

5. EST-CE LÉGAL POUR UN MINEUR DE JOUER ? (VOIR C.1.3.)

Pour les jeux commerciaux (qui excluent les jeux pratiqués entre amis à la maison, par exemple) :

Le mineur n'a pas le droit de se trouver dans un lieu destiné aux adultes.

On ne peut vendre de produits de loteries à des mineurs sous peine de se voir suspendre son permis de vente.

Un jeune est en infraction s'il joue à une loterie vidéo.

Un mineur ne peut réclamer un lot important qui exige la vérification de l'identité du gagnant.

6. DISCUSSION SUR LES TYPES DE JOUEURS * (VOIR C.3.4..)

Présenter au besoin les tableaux C.3 et C.4 sur les problèmes de jeu chez les jeunes et dans la population.

7. CLASSEZ LES JEUX SUIVANTS DANS LA BONNE CATÉGORIE :

HABILETÉS (MOUVEMENT/ADRESSE OU RAISONNEMENT/STRATÉGIE) OU HASARD (VOIR C.1.1.)

Donner d'abord les définitions portant sur la nature de jeux. Un jeu peut appartenir à plus d'une catégorie.

Bingo : Hasard

Échecs : Habiletés (raisonnement/stratégie)

Jeux vidéo : Habiletés (adresse, raisonnement/stratégie) et parfois hasard

Serpents et échelles : Hasard

Paris sportifs : Hasard

Lors de paris entre amis, il est possible de miser sur une compétition pour laquelle on possède certaines connaissances, mais le hasard demeure toujours important. Par ailleurs, avec les paris sportifs commerciaux, le système de cote et la nécessité de parier sur plusieurs événements à la fois renforcent le rôle du hasard.

Soccer : Habiletés (mouvement/adresse, stratégie)

Poker : Hasard et habiletés (raisonnement/stratégie)

Les plus expérimentés au poker connaissent davantage les probabilités de pertes et de gains qu'offrent les cartes qu'ils ont en main. Ils sont aussi mieux en mesure de deviner quand les adversaires « bluffent » et bénéficient donc d'un certain avantage statistique par rapport à des joueurs moins expérimentés. Comme le hasard détermine la distribution des cartes, l'issue du jeu est toujours incertaine. À expérience égale, le hasard constitue l'élément le plus déterminant dans le déroulement du jeu.

Monopoly : Hasard et habiletés (raisonnement/stratégie)

Dés : Hasard

Bataille navale

de type « Battleship » : Hasard

Nommez d'autres jeux d'argent que vous connaissez

Loterie instantanée (gratteux)

Loterie

Paris sur les jeux d'habiletés (ex. : partie de billard ou de dard)

Jeux de casinos (ex. : Blackjack et roulette)

Appareils de loterie vidéo et machines à sous

Courses de chevaux

Jeux d'argent en ligne (jeux de type arcade et autres)

Note : Toutes les formes de jeux d'argent ne présentent pas le même niveau de risque (voir la réponse à la question 2)

* Les éléments en vert sont de niveau avancé.

TABLEAU C.6: VRAI OU FAUX

SE DÉFAIRE DE FAUSSES PERCEPTIONS CONCERNANT LES JEUX D'ARGENT	
A. Les problèmes de jeu, le fait de trop y consacrer de temps et d'argent, concerne surtout les adultes.*	Faux
Bien au contraire, les statistiques révèlent qu'il y a plus d'adolescents québécois (6 %) que d'adultes (2 %) qui éprouvent des problèmes avec les jeux d'argent. Les jeunes adultes sont également plus touchés par les problèmes de jeu.	
B. Les jeux d'argent permettent de gagner de l'argent sans effort et peuvent me sortir de difficultés financières.	Faux
À force d'entendre les histoires de gagnants dans les médias ou de « l'ami d'un ami », on peut en venir à penser qu'il est facile de gagner de l'argent juste en tirant sur le levier d'une machine à sous ou en grattant un billet. Dans la réalité, les jeux d'argent sont programmés pour que les exploitants qui offrent le jeu empochent des profits. Dans les faits, c'est plutôt une façon facile de perdre de l'argent lorsqu'on persiste trop longtemps.	
C. Dans un jeu de hasard où le 7 est le chiffre gagnant, celui qui avait choisi 6 est passé plus près d'un gain que celui qui avait choisi 3 ?	Faux
Dans un jeu de hasard, il y a des gagnants et des perdants et non pas des « presque gagnants ». Les numéros, une fois mélangés, n'ont plus d'ordre particulier. Plusieurs jeux d'argent, comme les « gratteux » et les machines à sous, sont programmés pour laisser croire à tort que le joueur est passé très près d'un gain et que la prochaine fois sera la bonne. Cette pensée qui s'installe dans l'esprit du joueur le convainc qu'il finira bien par gagner. L'acharnement peut conduire vers des pertes plus grandes.	
D. Si je mise de l'argent virtuel sur des sites de jeu en ligne, je risque quand même d'avoir des problèmes de jeu.*	Vrai
Il faut toujours demeurer vigilant. L'intérêt pour le jeu chez une personne peut s'accroître avec la familiarité. Les mises virtuelles peuvent se transformer par de vraies mises. Il ne faut pas oublier la tendance qu'auront certains à parier des sommes d'argent de plus en plus grosses pour obtenir des sensations fortes. Les techniques des promoteurs, comme celle d'offrir fréquemment de petits gains et des bonis aux joueurs, peuvent l'inciter à jouer avec du vrai argent.	
E. Les exploitants de jeux d'argent tirent beaucoup d'avantages à montrer les gagnants dans la publicité et les médias ?	Vrai
Les gagnants sont surreprésentés dans les médias et à la télévision de façon à ce qu'on oublie la masse imposante de perdants. Cette tactique de vente s'appuie sur des tendances psychologiques connues, comme celle de surestimer ses chances de gains ou sa performance de jeu par rapport aux autres. Les récits de gagnants renforcent également de fausses croyances, comme le fait de penser qu'il existe des signes et des stratégies pour obtenir un gain.	
F. C'est avec les tirages et les loteries (Lotto 6/49, Lotto Max et autres) que les exploitants de jeux d'argent comme Loto-Québec tirent le gros de leurs profits ?	Faux
Environ 60 % du bénéfice net de Loto-Québec provient des appareils de loterie vidéo présents dans les bars, les restaurants et les brasseries ainsi que des machines à sous qu'on trouve dans les casinos du Québec. Les amateurs de ces jeux y consacrent des sommes importantes, ce qui entraîne plus fréquemment des problèmes de jeu. Les loteries représentent un peu plus du tiers du bénéfice net de Loto-Québec.	

G. Lorsque deux joueurs de poker expérimentés s'affrontent (ceux qui maîtrisent certaines stratégies et connaissent les probabilités mathématiques), le hasard devient le principal déterminant du gain.*	Vrai
<p>Dans le déroulement d'une partie de poker, c'est le hasard qui détermine le gagnant entre deux joueurs de calibre comparable, car les joueurs n'ont aucun pouvoir sur la distribution des cartes. Le hasard est donc plus important que les habiletés des joueurs. Connaître les règles du jeu, maîtriser des stratégies et percer le bluff des adversaires n'offrent un avantage qu'avec des joueurs moins expérimentés.</p>	
H. Comme pour tous les jeux d'argent, le poker fonctionne selon une structure pyramidale.*	Vrai
<p>Dans le sport professionnel, les perdants reçoivent aussi un salaire; les gagnants ne remportent pas l'argent des perdants. Sans nier le plaisir que peut procurer une partie de poker pour les adeptes, il faut retenir que les gagnants remportent toujours l'argent de ceux qui le perdent. Tous les jeux d'argent partagent cette structure en pyramide. Pour que quelqu'un remporte 1 000 \$, il faut par exemple que 20 autres personnes aient perdu 50 \$. Il faut aussi ajouter le pourcentage que prélève le tenancier ou l'exploitant qui offre le jeu aux pertes de l'ensemble des joueurs.</p>	
I. Le fait d'être optimiste dans la vie de tous les jours est considéré comme une qualité. Cette qualité peut s'avérer un piège avec les jeux d'argent.	Vrai
<p>Le fait d'être légèrement optimiste et de voir le beau côté des choses rend plus agréable la vie de bien des gens. Un peu d'optimisme aide à la motivation pour atteindre certains buts. Cependant, le fait d'être trop optimiste avec les jeux d'argent peut entraîner des dépenses inutiles, puisque les jeux sont conçus au profit des exploitants. Les exploitants tentent de stimuler l'optimisme des joueurs pour augmenter leurs ventes. On doit donc mettre de côté son surplus d'optimisme lorsqu'on joue à des jeux d'argent et la garder pour d'autres aspects de notre vie.</p>	
<p>* Les éléments en vert relèvent du niveau avancé.</p>	



Danger 1 : Oublier que plus on joue, plus on perd

Bien que les médias et la publicité nous bombardent d'images de gagnants, les probabilités de perdre sont toujours plus grandes que celles de gagner. À long terme, on est assuré de perdre. On nomme ce phénomène l'espérance de gains négative. Par exemple, les joueurs de casino ou les amateurs de loteries vidéo finissent par perdre des sommes importantes (même s'ils gagnent parfois) en raison de cet avantage de l'exploitant. Cet avantage assure la rentabilité continue de la maison. Il ne sert à rien de se fâcher ou de s'obstiner quand on perd, ça ne peut qu'empirer la situation.

Danger 2 : Entretenir des pensées magiques (fausses croyances)

Toutes les pensées préconçues sur les jeux de hasard qui vont à l'encontre des principes logiques du hasard sont des pensées erronées. Celles-ci jouent un rôle important dans l'acquisition et le maintien des habitudes de jeu. Les joueurs problématiques croient souvent qu'ils connaissent les trucs pour battre le hasard et que ces trucs finiront bien par fonctionner. Ils ne sont pas prêts à admettre que ces croyances sont fausses ou n'en sont simplement pas conscients.

Voici quelques exemples de fausses croyances :

- penser qu'on peut choisir son billet gagnant;
- gratter un billet avec LA pièce de monnaie chanceuse;
- miser à une machine à sous qui n'a pas payé depuis longtemps ou changer de machine sous prétexte qu'elle n'est pas payante*;
- tenir un registre des tirages passés d'une loterie;
- choisir toujours le même numéro (ex. : date d'anniversaire);
- souffler sur le dé avant de le lancer;
- apporter un éléphant porte-bonheur au bingo;
- croire que cette fois-ci c'est la bonne parce que ça fait plusieurs fois de suite qu'on perd (« je finirai bien par gagner un jour... »).

Danger 3 : Je contrôle le hasard

En faisant participer le joueur au déroulement d'un jeu et en insérant des étapes de découverte du résultat (choix multiples à effectuer, rondes bonis, départ ou arrêt d'un jeu, etc.), on augmente la possibilité de développement d'une illusion de contrôle. Dans les jeux d'argent, la réalité est que chaque événement est unique et indépendant. Les résultats obtenus précédemment n'ont rien à voir avec les résultats qui seront obtenus plus tard. Comme le cerveau humain excelle à trouver des trucs rapides pour solutionner les problèmes de la vie courante, il a tendance à imaginer des liens entre des événements même lorsque ces derniers sont entièrement gouvernés par le hasard. Dans les jeux d'argent, la force du cerveau humain est utilisée pour piéger le joueur. Plusieurs jeux sont conçus en fonction des mécanismes naturels du cerveau afin de garder les joueurs en haleine, ce qui encourage l'excès.

Danger 4 : Vouloir « se refaire »

Ce piège est particulièrement dangereux! Le cerveau humain est peu adapté aux situations dominées par le hasard ; il s'obstine à créer des liens inexistantes entre les événements d'un jeu. Par exemple, après avoir déjà vécu une courte séquence gagnante, les joueurs peuvent imaginer que leurs pertes actuelles sont temporaires et seront récupérées par un juste retour des choses. Cet espoir est vain, car le hasard est sans compassion et ne cherche pas à réparer les « injustices ». Le fait de s'entêter à jouer pour récupérer ses pertes constitue ainsi un véritable piège. Si une personne persiste à jouer après une perte d'argent, elle risque de perdre encore plus. Le problème est encore plus grave si cette personne emprunte de l'argent, qu'elle le joue et le perd. Elle se retrouve alors avec deux problèmes : elle n'a plus un sou en poche, en plus d'accumuler des dettes.

Danger 5 : Se soumettre à l'influence des pairs

Pas facile de dire non quand on subit la pression de nos amis pour jouer ou que notre entourage s'adonne aux jeux d'argent. Quand on prend conscience de l'ampleur des profits pris par les exploitants de jeux d'argent et des moyens qu'ils déploient pour convaincre la population de jouer, on comprend qu'il est essentiel de s'affirmer et d'établir ses propres limites. Le fait d'avoir des amis qui jouent beaucoup exige d'être particulièrement vigilant, car les pressions pour jouer et les occasions de jeu seront plus grandes.

Danger 6 : Le marketing des jeux d'argent

Les exploitants de jeux d'argent tentent de développer une clientèle de jeunes adultes et d'habituer les jeunes à dépenser leur argent dans les jeux. Ils offrent à cette fin de l'argent gratuit pour essayer leurs jeux, organisent des événements gratuits avec des prix en argent ou font la promotion d'événements mettant en vedette des artistes ou athlètes connus pour attirer des joueurs. Les personnes qui succombent à la tentation recevront ensuite de multiples sollicitations pour les maintenir parmi la clientèle active. Les spécialistes du marketing appellent cette tactique la fidélisation de la clientèle. Les casinos et les sites de jeux en ligne sont très actifs dans ce domaine. Il peut être tentant d'essayer et ensuite de continuer. Il faut être conscient de ces risques.

* La machine à sous n'est qu'un terminal relié à un réseau. Les chances de gagner un gros lot demeurent exactement les mêmes à chaque mise, peu importe la machine.



C.5 RÉFLEXION CRITIQUE

Le thème des jeux d'argent suscite des débats sociaux qui se reflètent dans les médias et sur le Web. Les participants qui souhaitent se documenter se heurteront rapidement à des discours et des points de vue divergents.

Pour conclure le Cahier d'accompagnement, nous vous proposons un texte qui intègre une bonne part des informations déjà exposées sur les jeux d'argent. *Le jeu pose-t-il problème ?* met de l'avant la position des autorités de santé publique québécoise et vise à susciter la réflexion sur la place du jeu au Québec. S'il le souhaite, le responsable de l'activité de sensibilisation peut présenter ce texte à des groupes qu'il juge assez matures dans le cadre d'une réflexion critique qui traiterait de plusieurs sujets, dont celui des jeux d'argent.

Différents communiqués de presse présentant l'argumentaire des exploitants commerciaux de jeux d'argent peuvent être consultés sur le site Web de Loto-Québec : www.lotoquebec.com.



LE JEU POSE-T-IL PROBLÈME ?¹

Les gagnants et les perdants au jeu

Les tribunes sont nombreuses à présenter les heureux gagnants dont le sort a été changé par une combinaison chanceuse. Pourtant, à près de 4 milliards de dollars par année, le chiffre d'affaires de Loto-Québec rappelle que les perdants abondent. N'importe quel conseiller financier pourrait confirmer qu'investir dans les jeux d'argent constitue un placement à rendement négatif. Toutefois, du point de vue des joueurs, on mise surtout pour se permettre de rêver, socialiser ou se divertir, par esprit de compétition ou pour vivre l'excitation que procure le mariage du risque et du hasard. Les stratèges de cette industrie s'assurent de mettre bien en vue les gagnants. Ils encouragent ainsi un réflexe dont on soupçonne le joueur : celui de surestimer ses capacités et ses chances de gains. « Tout d'un coup ce serait mon tour ! »

Déjouer les joueurs

La participation aux loteries, comme le Lotto 6/49, est de très loin l'activité la plus répandue chez les Québécois. Deux Québécois sur trois achètent des billets de loterie. Heureusement, cette pratique est relativement inoffensive. La situation est moins réjouissante avec d'autres jeux d'argent.

Vous êtes dans un casino et il vous manque une seule cloche pour remporter le lot boni ? On vous offre gracieusement à boire ? Un guichet automatique se trouve à proximité ? Sachez que rien n'est laissé au hasard. Les gestionnaires souhaitent d'abord garder les clients au jeu le plus longtemps possible. La règle mathématique est sans appel : plus on joue, plus on perd, et plus l'exploitant perçoit les bénéfices. Sans pour autant devenir un joueur pathologique, personne n'est à l'abri de se laisser entraîner au-delà de ses limites une fois dans le feu de l'action. Plusieurs jeux sont d'ailleurs conçus pour déjouer les mécanismes de prudence du cerveau. C'est que la rapidité d'action, la présence de nombreux « petits gains » et les modes de jeu en continu gardent les joueurs en haleine et encouragent l'excès. D'autres facteurs ajoutent au risque. Il est ainsi déconseillé de consommer de l'alcool lorsqu'on joue. L'accès facile à de l'argent (crédit ou guichet automatique) augmente parfois inutilement les pertes encourues.

Il est fréquent que les joueurs dépassent leurs limites aux machines de vidéopoker et aux jeux d'argent en ligne. Respectivement, un client sur cinq et un client sur neuf en viennent à développer des problèmes avec ces jeux. La vigilance est donc de mise.

Lorsque vous jouez à d'autres jeux qu'aux loteries traditionnelles, vous éviterez les pièges en limitant de façon stricte le temps et l'argent que vous y consacrez. Marquer un temps d'arrêt durant les séances de jeu permet également de réfléchir à tête reposée et de faire le point. Enfin, il faut absolument éviter de chercher à « se refaire » et de s'obstiner à récupérer l'argent perdu.

1. Une version légèrement différente de ce texte a été publiée dans le Bulletin de liaison de la FADOQ (vol. 14, no 3, printemps 2011).

Une réflexion à faire ?

La mise en marché de jeux en ligne par Loto-Québec, en décembre 2010, a suscité la controverse. Une étude montre que quatre internautes québécois sur cinq désapprouvaient cette initiative et un avis scientifique de l'Institut national de santé publique du Québec souligne les risques importants des jeux d'argent par Internet pour ceux qui s'y adonnent. Le renouvellement continu de jeux d'argent dont on connaît mal les risques et la promotion envahissante du jeu soulèvent des questions. L'encadrement du jeu au Québec serait-il à revoir? C'est en tout cas l'opinion émise par les responsables de la santé publique québécoise dans un mémoire déposé en 2010 à l'Assemblée nationale. Ces derniers jugent que l'évolution de l'offre de jeu ainsi que sa promotion devraient faire l'objet d'une réflexion approfondie. Ils estiment que les problèmes et les coûts sociaux du jeu pour la société québécoise ne sont pas suffisamment pris en compte.

Source : Jean-François Biron, coordonnateur du Comité régional de prévention sur les jeux d'argent et les dépendances – Montréal, agent de planification, de programmation et recherche, Direction de santé publique, Agence de la santé et des services sociaux de Montréal.



*Agence de la santé
et des services sociaux
de Montréal*

Québec 