

PROGRAMME
BIEN JOUER

GUIDE DE RECHERCHE

L'expérimentation en milieu scolaire d'une action de prévention éducationnelle sur les risques associés aux jeux d'argent et de hasard (JAH)

> www.bien-jouer.com



GU- IDE DE RE- CH- ER- CHE



GUIDE DE RECHERCHE

L'expérimentation en milieu scolaire d'une action de
prévention éducationnelle sur les risques associés
aux jeux d'argent et de hasard (JAH)



[CONTRIBUTIONS]

AUTEURS

L. Romo, E. Benoit, B. Lignier, J.M. Costes, M.L. Tovar, A. Dentz, M. Gaimard, F. Chabernaud, L. Delay, T. Segard,

CONSORTIUM

C. Bonnet, A. Ferre, P. Henriot, M. Huteau, J.F. Mazeran, J. Perrin, S. Ressuche, C. Tetu, T. Ventre

CONCEPTION GRAPHIQUE

Frédéric Bay

REMERCIEMENTS

Aux CSAPA partenaires du projet : AVASTOFA (Seyne-sur-Mer), APS Contact (Provins), CSAPA AMT Arc-en-Ciel (Montpellier), Université de Bourgogne (Dijon), Université Paris Nanterre, CSAPA SEDAP (Dijon)

Aux chefs d'établissements scolaires et aux enseignants des Lycées : Gustave Eiffel (Dijon), Saint-Joseph la Cordeille (Ollioules), Lafayette (Champagne-sur-Seine), Frederick Bazille - Agropolis (Montpellier).

Aux élèves qui ont accepté de participer et à leurs parents qui les y ont autorisés.

À l'Association CRÉSUS

GUIDE DE LECTURE

Après une introduction générale sur les problèmes associés aux jeux d'argent et de hasard chez les jeunes, ce guide présente une revue de la littérature des programmes de prévention existants puis les résultats du programme « Bien Jouer » expérimenté par la SEDAP. Pour finir, seront évoquées les perspectives issues de cette recherche.

Sont présentés en annexe, les instruments d'évaluation : les questionnaires quantitatifs et le guide d'entretien qualitatif.

[PRÉFACE]

Créée en 1977, la SEDAP (Société d'Entraide et d'Action Psychologique) est une association régie par la loi 1901 et reconnue d'intérêt général. Implantée à Dijon, elle accueille toute personne ou organisme concerné par des problèmes d'addiction. Depuis de nombreuses années, elle est référente Addictions sans Substance (ASS) de la Fédération Addiction, et dans le champ des jeux d'argent et de hasard (JAH), elle a créé en 2014, le Pôle d'Expérimentation et d'Innovation sur le Jeu Excessif (P.I.E.J.E.).

Ce pôle développe des projets de recherche fondamentale et appliquée, expérimente des dispositifs d'action et élabore des outils en faveur de la Réduction des Risques et des Dommages (RdRD), de la prévention, du soin, dans le domaine des jeux d'argent et de hasard (JAH) : son objet, agir contre le jeu excessif et faire obstacle au jeu des mineurs.

La loi du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne pourrait avoir comme conséquence une augmentation de la proportion de joueurs potentiels et pose la question de la vulnérabilité des jeunes.

En France, depuis 2010, plusieurs enquêtes ont interrogé les pratiques de JAH chez les adolescents. Malgré l'interdiction de l'offre de jeux d'argent, un jeune sur trois déclare avoir joué à un JAH au cours de l'année écoulée (Enquête ODJ- Baromètre santé 2014). Cependant, ils utilisent plus le support physique que le support virtuel.

Le constat des mineurs davantage concernés par les évolutions technologiques, et qui sont plus connectés que les adultes, pourrait augmenter leur fragilité face aux jeux d'argent et de hasard. En outre, les pratiques des jeunes semblent être plus problématiques lorsqu'elles sont débutées à un âge précoce et peuvent s'accompagner de comportements liés à leur environnement (conflits familiaux majeurs, isolement, dépression...), d'où la nécessité de proposer une forme d'intervention préventive auprès des mineurs.

Le choix des actions de prévention sur les risques associés aux JAH de la SEDAP provient du guide canadien d'activité réalisé par l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal. Le guide « Bien joué ! » mis au point par Jean-François BIRON et son équipe en 2012 est un outil visant à sensibiliser et prévenir les adolescents des risques associés aux jeux d'argent.

Un contact entre les équipes de la SEDAP (Emmanuel BENOIT - Directeur général de la SEDAP) et les réalisateurs de ce guide (Maud SAINT-CYR-BOUCHARD et Jean-François BIRON) a eu lieu afin de mieux comprendre ses objectifs et ses enjeux.

Durant quatre ans (de 2015 à 2019), des expérimentations ont été menées auprès de jeunes dans différents établissements scolaires en vue de valider, tester, évaluer les activités du programme français BIEN JOUER.

Ce guide de recherche relate les résultats de ce travail d'équipe et est, espérons-le, un programme qui sera la référence en termes de prévention des jeunes dans le champ des jeux d'argent et de hasard.

Emmanuel Benoit | Directeur Général de la SEDAP

[SOMMAIRE]

[Introduction]	5
[Revue de la littérature]	6
Habitudes de jeu chez les adolescents et données épidémiologiques	6
Caractéristiques générales des joueurs et facteurs de risques	7
Autres facteurs de risque	8
Actions et programmes de prévention	9
En résumé	19
[Le programme BIEN JOUER]	20
Objectif du programme BIEN JOUER	20
Interventions	21
Méthodes et outils d'évaluation	22
[Description des expérimentations]	23
Les différentes phases d'expérimentation	23
Description du déroulement des expérimentations	24
Description des échantillons	25
Description de l'étude évaluative	25
[Résultats et tendances observées]	26
Les pratiques de jeux d'argent et de hasard	26
Evaluation des effets de l'intervention dans le domaine des jeux d'argent	27
Évaluation des effets de l'intervention dans le domaine de la gestion budgétaire	28
Évaluation de la qualité perçue de l'action	29
Résultats de la comparaison avec les "classes contrôles"	29
En résumé	30
[Discussion et conclusion]	31
[Bibliographie]	32

[INTRODUCTION]

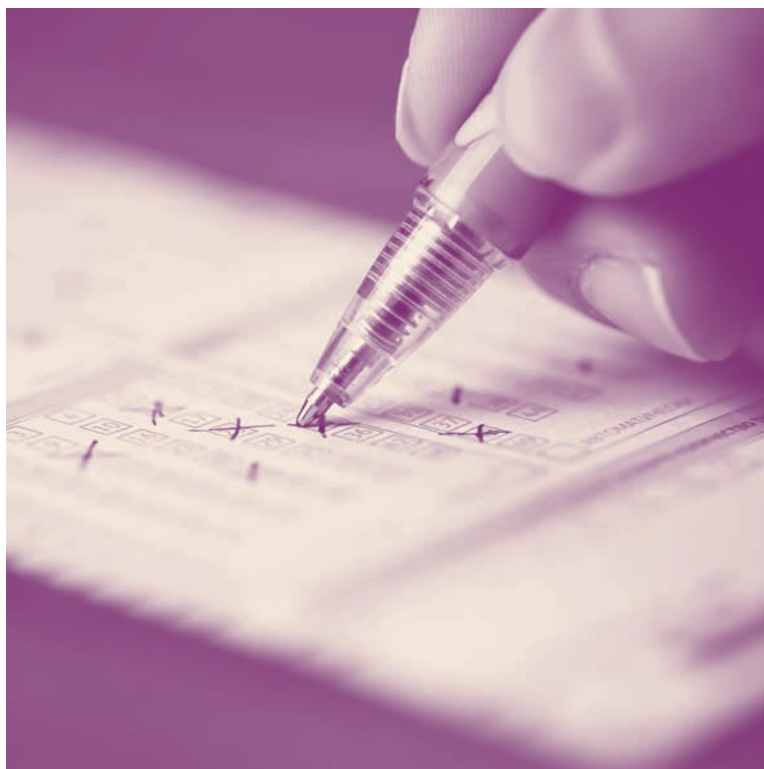
En France, comme dans la plupart des pays occidentaux, la loi protège les jeunes en interdisant la vente de jeux d'argent et de hasard (JAH) à des personnes mineures.

Pourtant, la pratique de jeux d'argent est avérée parmi les adolescents. Les dernières études (notamment ESCAPAD de 2011 et Baromètre santé de 2014), réalisées en France, estiment respectivement que plus d'un tiers des jeunes âgés de 15 à 17 ans aurait pratiqué de tels jeux au cours de l'année. Chez les adolescents de 17 ans, l'enquête ESCAPAD permet d'appréhender ces comportements de jeux sur Internet. Comme en 2011, la grande majorité des adolescents jouant à des jeux d'argent et de hasard en 2017 déclare ne pas jouer sur Internet (82,8 %) ou alors ne le pratiquer que rarement (10,8 % des adolescents déclarant n'avoir joué sur Internet que « parfois »). Pour autant, la part des jeunes jouant sur Internet a progressé entre 2011 et 2017, passant de 14,4 % à 17,2 %. Cette augmentation est essentiellement portée par les garçons : la part de ceux qui pratique généralement sur Internet est passée de moins d'un sur cinq (18,0 %) en 2011 à près d'un sur quatre (23,5 %) en 2017. Parallèlement, la proportion des joueuses en ligne a baissé de 9,9 % à 7,4 % (Brissot, Philippon, & Spilka, 2018).

En France, dans ce domaine, la prévention est lacunaire en raison notamment de l'absence d'outils et de méthodes validés qui soient adaptés aux jeunes. L'idée de départ du projet « BIEN JOUER » de la SEDAP a donc été de rechercher et d'analyser les travaux internationaux, suisses et canadiens entre autres, afin de trouver une méthode de prévention des risques liés aux JAH qui soit transposable au contexte français, en prenant en compte sa culture et ses spécificités, et qui puisse faire l'objet d'une expérimentation et d'une évaluation.

Cette revue de l'existant a amené à examiner l'outil canadien « Bien Joué ! : sensibilisation et prévention des risques associés aux jeux d'argent auprès des adolescents » mis au point par Jean-François BIRON et son équipe en 2012 pour le Québec. Dans ce guide, neuf activités ludiques et interactives sont répertoriées, des conseils et consignes d'animation ainsi qu'une méthode pour planifier une démarche de prévention.

En 2019, la SEDAP a finalisé un projet de prévention en direction des jeunes, appelé BIEN JOUER, composé de cinq activités (dont deux optionnelles) et complété par Dilemme®, un outil d'éducation budgétaire de la société CRÉSUS.



Plus d'un tiers des jeunes âgés de 15 à 17 ans a pratiqué des JAH dans une année. La prévention est lacunaire en raison de l'absence d'outils ou de méthodes validés



[REVUE DE LA LITTÉRATURE]

Avant de commencer à étudier le public jeune confronté aux risques associés aux Jeux d'Argent et de Hasard (JAH), il est nécessaire de s'informer sur les données épidémiologiques existantes, les habitudes et les caractéristiques des joueurs, les facteurs de risques et les actions ou programmes de prévention déjà expérimentés ou réalisés par des professionnels qualifiés.

HABITUDES DE JEU CHEZ LES ADOLESCENTS ET DONNÉES ÉPIDÉMIOLOGIQUES

└ En France

Au début des années 2010, plusieurs études ont mesurées et analysées les prévalences de jeux d'argent et de hasard chez les jeunes français. Dans le cadre de l'étude ESCAPAD 2011 et 2017, qui interroge les jeunes âgés de 17 ans, près de quatre jeunes sur dix (38,9 %) ont des pratiques de JAH. Parmi eux, en 2017, la prévalence de jeux à risque élevé serait de 0.6 %.

En 2014, l'étude nationale ENJEU a analysé la pratique des jeunes mineurs français, âgés de 15 à 17 ans. Cette étude indique qu'un jeune mineur sur trois (32,9 %) déclare avoir joué au moins une fois au cours de l'année écoulée. Parmi eux, 11,0 % auraient des pratiques « problématiques », proportion deux fois plus élevée que chez les adultes.

└ À l'international

En 1987, dans le New Jersey (USA), une étude estime à 32 % la proportion de jeunes ayant déclaré jouer au moins une fois par semaine à des JAH et à 5,7 % le pourcentage de ceux qui ont des comportements pathologiques de jeu (Lesieur et Klein, 1987). En 1988, la première étude canadienne sur les habitudes de jeu réalisée auprès de 1 600 jeunes (Ladouceur et Mireault, 1988) évalue à 76 %, ceux qui ont déjà parié au moins une fois au cours de leur vie et à 65 % au cours de l'année précédant l'étude. Une seconde étude rapporte que 5 % des adolescents

présentaient les critères du DSM-III¹ (APA, 1987) pour le diagnostic de jeu excessif et que 8 % jouaient au moins une fois par semaine (Jacobs, 1989).

Dix ans après la première étude canadienne, Ladouceur, Boudreault, Jacques et Vitaro (1999) notent une augmentation importante de la prévalence. Parmi les 3 000 adolescents qui ont participé à l'étude, 87 % d'entre eux avaient déjà participé à une activité de jeu au cours de leur vie et 77 % au cours de l'année. Entre ces deux études, la prévalence de jeu excessif a augmenté de 0,9 point, passant de 1,7 % à 2,6 % en dix ans.

En définitive, dès la fin des années quatre-vingt, des premières études indiquent que certains jeunes présentaient des comportements problématiques de jeu d'argent et de hasard.

Le plus alarmant est la comparaison de la prévalence entre les jeunes et les adultes. Dès 1988, Volberg et Steadman, soulignent que 5 % des adolescents participant à leur recherche présentent des comportements de jeu pathologique, et moitié moins chez les adultes (2,6 %) (Jacobs, 1989 ; Volberg et Steadman, 1988). Par la suite, d'autres études ont continué à affirmer que les adolescents sont deux à quatre fois plus touchés que les adultes (Gupta et Derevensky, 1998a ; Jacobs, 2000 ; Shaffer et Hall, 1996 ; Forrest et McHale, 2012 ; Petit, Karila et Lejoyeux, 2015). Néanmoins, les études évoquent également une instabilité dans ces taux de prévalence de jeu et des changements (suppression ou réduction des jeux) spontanés.

Concernant la fréquence de jeu, les résultats des études les plus récentes indiquent que les JAH semblent être pratiqués de manière plus occasionnelle par la majorité des adolescents, comme peut en témoigner le faible taux de participation aux jeux durant le dernier mois (i.e. 26,2 % ; Hanss et al., 2015) ou encore le faible nombre de joueurs qui jouent plusieurs fois par semaine (i.e. 11 % ; Welte, Barnes, Tidwell, & Hoffman, 2008).

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DES JOUEURS ET FACTEURS DE RISQUES

Certaines études mettent en évidence que le jeu pathologique apparaît de façon lente et évolutive à partir d'un premier contact significativement précoce avec les JAH (Ladouceur, Dubé, Bujold, 1994 ; Stinchfield et Winters, 1998 ; Wynne, Smith et Jacobs, 1996 ; Gupta et Derevensky, 1996 ; Ladouceur, 1991). Les auteurs suggèrent de procéder au plus tôt à des actions de prévention à l'adolescence afin de diminuer les risques. Les jeunes qui présentent des comportements de jeux excessifs laissent paraître des signes de plus faible estime de soi (Gupta et Derevensky, 1998a), des scores plus élevés de dépression (Gupta et Derevensky, 1998 b ; Marget, Gupta et Derevensky, 1999), des mécanismes de coping moins adaptés (Marget, Gupta et Derevensky, 1999), une anxiété plus élevée (Gupta et Derevensky, 1998 a et b) et présentent un risque suicidaire (idées et comportements) plus important (Gupta et Derevensky, 1998 a et b ; Derevensky et Gupta, 2004 ; Petit et al, 2015. Smith et Jacobs, 1996). Dans des études très récentes, l'importance du travail sur la régulation des émotions dans les programmes de prévention de jeu excessif est prouvée (Martínez-Loredo, Grande-Gosende, Fernández-Artamendi, Secades-Villa, & Fernández-Hermida, 2019) ou dans le travail de l'équipe de Orlowski sur presque 5 000 adolescents. (Orlowski, Bischof, Besser, Bischof, & Rumpf, 2019).

En définitive, dès la fin des années quatre-vingt, des premières études indiquent que certains jeunes présentaient des comportements problématiques de jeu d'argent et de hasard.

1 - *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, troisième révision. (Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux), est un outil de classification des troubles mentaux publié aux États-Unis en 1980 par une équipe dirigée par Robert Spitzer au service de l'Association américaine de psychiatrie (APA).*

Une caractéristique qui revient fréquemment dans la littérature est l'approche cognitive. En effet, les joueurs semblent ne pas prendre en compte la notion d'indépendance dans chaque tour de jeu, ce qui les amène à croire qu'ils pourraient contrôler le résultat en développant des stratégies ou en fonction du résultat des tours précédents (Ladouceur et Walker, 1996, 1998). Les auteurs ont nommé cette distorsion cognitive, « illusion du contrôle », qui pourrait expliquer le développement des jeux problématiques. Il s'agit là de la croyance que le résultat d'un événement puisse être influencé ou contrôlé par ses propres compétences ou aptitudes personnelles (Ladouceur, Sylvain, Boutin et Doucet, 2002).

AUTRES FACTEURS DE RISQUE

Parmi les autres facteurs de risque, on retrouve le fait que les jeunes joueurs soient plus enclins à développer des addictions ou poly-addictions (Gupta et Derevensky, 1998a; Lesieur et Klein, 1987; Winters et Anderson, 2000; Petit et al., 2015) ou que l'addiction aux JAH présente quelques points communs avec d'autres addictions connues (Ladouceur, Dubé, Bujold, 1994; Orford, Morison, Somers, 1996; Volberg, 1998; Dickson, Derevensky, Gupta, 2002).

Le rôle des pairs serait primordial dans les actions de préventions : en effet, le groupe de pairs qui tient une place importante dans les habitudes de consommation des jeunes, serait aussi vecteur d'informations dans les actions de prévention (Oetting et Beauvais, 1986; Donaldson, 1995; Johnson, Farquhar, Sussman, 1996). Les groupes de pairs « en ligne » peuvent représenter un facteur de risque (par un renforcement à continuer à jouer), mais dans le cas de la prévention et des interventions thérapeutiques, il est nécessaire de tenir compte des ressources que les pairs « offline » peuvent représenter et du soutien social en général (Savolainen, Sirola, Kaakinen, & Oksanen, 2019).

Chez un groupe d'enfants de 8 à 16 ans (Pitt, Thomas, Bestman, Daube, & Derevensky, 2017), la popularité de certains produits peut être un facteur important de maintien, en fonction également de publicités et des aspects de socialisation liés aux jeux. Cela doit être pris en considération dans les politiques de protection et de prévention des problèmes des jeux d'argent et de hasard en direction des jeunes (Pitt, Thomas, & Bestman, 2016).

Ces études rapportent aussi que les campagnes de dissuasion directe centrées sur les effets négatifs ou dangereux sont beaucoup moins efficaces (Donaldson, Graham, Piccinin, et al., 1997; Tremblay, Boulerice, Harden, et al., 1996; Vander Pligt, 1998), des travaux plus récents mettent en avant que parfois ces campagnes peuvent inciter les jeunes à jouer plus (Ferrara, Franceschini, & Corsello, 2018; Nyemcsok et al., 2018) CNR (National Research Council). Il est nécessaire de tenir compte des liens avec internet (González-Bueso et al., 2018), par les jeux vidéo, et plus concrètement les Loots boxes, car des études indiquent que cela peut représenter une porte d'entrée aux problèmes de jeu d'argent (Zendle & Cairns, 2018; Zendle, Meyer, & Over, 2019).

ACTIONS ET PROGRAMMES DE PRÉVENTION

Il existe plusieurs types de prévention qui peuvent se recouper : anciennement primaire, secondaire et tertiaire, aujourd'hui universelle, sélective, indiquée ou ciblée, ces concepts méritent un petit détour théorique :

- ▮ **La prévention universelle** s'adresse à l'ensemble de la population sans aucune distinction : les campagnes médiatiques, la prévention en milieu scolaire intègrent cette notion.
- ▮ **La prévention sélective** vise des groupes à risques susceptibles de développer des conduites addictives à plus ou moins court terme. Souvent déjà expérimentateurs, la bascule dans la dépendance n'est pas avérée, mais la probabilité reste forte. Les facteurs de risques environnementaux, sociaux et économiques renforcent la vulnérabilité déjà importante et bien présente. Le public cible peut être choisi en fonction du territoire et du lieu, mais aussi d'un regroupement social particulier.

» **La prévention indiquée ou ciblée** se centre sur des publics consommateurs ou ayant une conduite à risque. Elle vise à réduire les risques inhérents à la consommation ou de la conduite.

À ces trois notions peut être ajoutée **la prévention environnementale**, qui peut prendre en compte l'aspect des infrastructures.

Il est important de réaliser une identification précoce afin d'améliorer la prise en charge des jeunes et l'apprentissage de stratégies de résolution de problèmes (Messerlian, Derevensky et Gupta, 2005).

En 2015, Pascal Minotte précise que les jeux les plus joués en ligne sont les paris sportifs et le poker. Pour cet auteur, il existe encore des différences entre les jeux les plus joués hors ligne, dont le grattage et les jeux en ligne. Ces derniers seraient plus problématiques à cause entre autres de l'anonymat, l'accessibilité, la séquence rapide de jeu et la rapidité des récompenses. Dans ce type de jeux en ligne, les joueurs ont tendance à ressentir un sentiment de contrôle plus important (qui ne correspond pas à la réalité) et à avoir moins conscience des sommes jouées. Pascal Minotte évoque déjà le risque des jeux de simulation gratuits et l'évaluation possible à l'âge adulte dans laquelle d'autres facteurs de risque devront être considérés. Ce rapport qui reflète l'analyse de 25 experts francophones, précise que les personnes vulnérables et les adolescentes seraient les plus à risque de développer des problèmes grâce à l'accessibilité de plus en plus importante, tout comme la dématérialisation des paiements qui ne facilite pas la prise de conscience des conséquences matérielles, le sentiment de confort et sécurité chez soi et les effets audiovisuels incitatifs, les effets de mode, les facteurs motivationnels, etc. (Minotte & Bivort, 2015)

Parmi les modèles théoriques utilisés dans le programme de prévention, est présent celui du comportement planifié qui explique comment les attitudes, les normes subjectives et les perceptions de contrôle vont déterminer l'intention d'un comportement et par la suite la réalisation de ce comportement (St-Pierre, Temcheff, Derevensky, & Gupta, 2015).



Les interventions peuvent être réalisées sur chacune des dimensions évoquées dans cette approche. Elle tient compte de la motivation, de l'intention, des normes subjectives et de la perception de la pression sociale.

La revue de la littérature de Dickson, Derevensky et Gupta (2002) a permis de recenser les programmes de prévention existants; peu ont été systématiquement évalués. Pourtant la démarche qui consiste à tester un programme et de le faire suivre d'une évaluation avant diffusion est reconnue au niveau international. Cela permet de mieux connaître et comprendre les facteurs de risque et de protection et ainsi de préciser les objectifs de la prévention.

Cette revue a permis de mettre en correspondance les problèmes liés aux JAH chez les adolescents avec des actions de prévention associées. Ainsi, il est mis en évidence que, pour pallier les stratégies de coping inefficaces des jeunes, les actions de prévention précoces doivent mettre l'accent sur le développement de ces stratégies de coping (Margret et al., 1999). Ces programmes préventifs doivent également proposer des activités sur les perceptions erronées des gains durant le jeu pour agir sur les facteurs cognitifs associés aux JAH (Fisher, 1993; Tversky et Kahneman, 1973; Wagenaar, 1970, 1988; Gaboury et Ladouceur, 1993).

Certains travaux mettent également en avant le rôle de l'exposition précoce dans la famille ou chez les pairs (Gupta et Derevensky, 1997). Ils notent également l'importance des antécédents familiaux d'addiction ou de délinquance chez les joueurs pathologiques (Fisher, 1993; Gupta et Derevensky, 1998; Ide-Smith et Lea, 1998; Wood et Griffiths, 1998; Wynne et al., 1996).

Enfin, les recherches présentent le problème du manque d'information des parents à propos du jeu chez les jeunes (Ladouceur et al., 1998). Les programmes en direction des jeunes devraient donc inclure des modules pédagogiques à destination des parents.

LA PREMIÈRE ÉTUDE (GABOURY ET LADOUCEUR, 1993) a avoir proposé un programme de prévention sur les JAH chez les jeunes indique que les programmes de prévention dans d'autres pathologies ou comportements sont plus efficaces lorsqu'ils ont lieu à l'école (Bond et Compas, 1989; Reinherz, 1982) et que les interventions de prévention auprès des adolescents doivent être centrées sur l'apport d'informations pertinentes, mais aussi sur le développement d'attitudes pour faire face aux situations de risque (Wodarski, 1989). Cette étude a adapté un programme de Rhodes et Jason (1988) sur la consommation de substances.

Les trois sessions du programme étaient divisées en 6 unités. La première (*Overview of the gambling scene and discussions of its legal aspects*) consistait à expliquer les objectifs, spécifier les caractéristiques légales du jeu et les conséquences possibles d'un comportement excessif à l'aide de discussions et d'interactions avec les jeux afin de corriger d'éventuelles fausses croyances ou connaissances. La deuxième étape (*The business of gambling*) proposait de préciser que les fabricants de jeux gagnaient de l'argent au détriment des joueurs grâce à une activité interactive de création de jeux. La troisième unité (*Automatic behaviors*) portait l'attention sur l'augmentation de la mise de jeu en parallèle à l'augmentation de la fréquence de jeu (Ladouceur et Gaboury, 1988) ainsi que sur les croyances et stratégies irrationnelles (superstition, battre la chance; Gaboury et Ladouceur, 1989). Une vidéo était diffusée, montrant un joueur verbalisant ses pensées, pour stimuler une discussion à propos des comportements automatiques et de leurs conséquences. Lors de la quatrième étape (*Pathological gambling*), une nouvelle vidéo était présentée pour donner la parole à des joueurs décrivant leur situation personnelle pour ensuite présenter les caractéristiques communes des joueurs pathologiques, les critères diagnostics et les conséquences de ce trouble. Le cinquième module (*Control strategies*) proposait un travail autour des possibilités d'adaptation, motivationnelles ou d'identification pour éviter de jouer. Enfin, la dernière étape (Quiz) était l'occasion de synthétiser toutes les informations et les conséquences négatives du jeu excessif et un quizz était proposé aux participants réunis en petits groupes.

Pour évaluer cette intervention, un questionnaire a été utilisé pour mesurer la fréquence de jeu, le type de jeu, les sommes dépensées, les connaissances et les attitudes à propos du jeu. Les résultats ont indiqué que 63,5 % des participants avaient déjà joué au moins une fois lors des six mois précédents et 21 % au moins une fois par semaine. Le jeu le plus sollicité était la loterie (48 %), les jeux de cartes (41 %) et les paris sportifs (23 %).

Les participants dépensaient en moyenne 8,50 \$ par mois pour leur jeu. Les garçons dépensaient plus que les filles (12,94 \$ contre 3,33 \$). Concernant les critères diagnostiques, 6,7 % de l'échantillon présentaient un jeu excessif. Les participants du groupe expérimental amélioraient beaucoup plus leurs connaissances que ceux du groupe contrôle. Cette amélioration se maintenait six mois après la participation au programme. Le groupe expérimental présentait également de meilleures stratégies dans leurs jeux par rapport au groupe contrôle, cependant, 6 mois après la fin du programme, ce résultat n'est plus significatif. Les auteurs suggèrent alors d'accentuer un peu plus encore les futurs programmes sur une pratique et un *feed-back* autour des attitudes ou des comportements à adopter face au jeu, l'apport seul de connaissances n'étant pas suffisant pour modifier des comportements. Enfin, 77 % des élèves ont trouvé le programme intéressant ou très intéressant et pour 52 % d'entre eux, l'élément le plus intéressant du programme était que le jeu pouvait devenir une véritable maladie ou addiction et avoir des conséquences sérieuses.

Cette première étude de prévention à propos des comportements liés au jeu a mis en évidence que les actions de prévention permettent d'améliorer significativement les attitudes et les connaissances des jeunes à ce sujet mais ne modifient pas leurs habitudes de jeu. Les auteurs ont alors suggéré que l'action était arrivée trop tardivement auprès de jeunes qui présentaient déjà des habitudes de jeu bien ancrées dans leur quotidien (Gaboury et Ladouceur, 1993). En effet, les joueurs pathologiques adultes expliquent n'avoir jamais imaginé les problèmes potentiels avant de les vivre.

▼
Cette première étude de prévention a mis en évidence que les actions de prévention permettent d'améliorer significativement les attitudes et les connaissances des jeunes à ce sujet mais ne modifient pas leurs habitudes de jeu
▲

EN 2004, LADOUCEUR, FERLAND ET VITARO ont évalué l'efficacité d'une vidéo de 20 minutes présentée avec humour auprès de jeunes étudiants anglophones (Ladouceur, Ferland, Vitaro, 2004) et francophones (Ferland, Ladouceur et Vitaro, 2002). Les deux personnages sont Lucky (Chance), un clown qui a perdu tout son argent au jeu, accompagné de son assistant. Pour la version anglaise, ils sont invités dans une école pour présenter un spectacle à propos du jeu. Lucky explique alors la différence entre le jeu d'argent et le jeu d'adresse. Il évoque également la question de la chance du vainqueur, l'illusion du contrôle, la notion du hasard, les porte-bonheurs et l'inutilité des stratégies. Les étudiants étaient réunis deux fois, une première fois pour des informations générales sur l'étude, la passation anonyme de questionnaires, la diffusion de la vidéo (pour le groupe expérimental) ou un travail scolaire (pour le groupe contrôle) et une deuxième fois, c'est-à-dire une semaine après, pour remplir le questionnaire.

Pour cette étude, ils ont recruté 506 étudiants anglophones dans quatre écoles randomisées en groupe expérimental (204 élèves) et groupe contrôle (167 élèves). Les deux groupes étaient comparables en sexe et en âge. Ils ont utilisé un questionnaire évaluant les connaissances (9 items) et les fausses idées (7 items) sur le jeu. Ce questionnaire est une nouvelle version de l'outil utilisé dans l'étude précédente (Gaboury et Ladouceur, 1993). Les propriétés psychométriques sont satisfaisantes, car les résultats de l'analyse factorielle présentent deux facteurs : connaissances et croyances erronées. Les résultats indiquent un effet sur les connaissances et les fausses idées. Le groupe expérimental présente moins de cognitions erronées par rapport au groupe contrôle sur les deux facteurs du questionnaire. Cela prouve que le support vidéo est tout à fait adapté à cette problématique et à la population. Cette vidéo est particulièrement efficace pour changer les croyances erronées suggérées par l'étude de Ladouceur, Sylvain, Boutin et Doucet (2002).



LE PROGRAMME « COUNT ME OUT (MOI, JE PASSE) » DU GROUPE JEUNESSE (2000) a également été évalué grâce à deux études. La première consistait en une seule session de prévention faite par des psychologues dans 345 lycées : ce programme diminuait lui aussi les croyances erronées avec un effet de taille modérée (d de Cohen = - 0,67). Par ailleurs, plus les élèves présentaient des croyances erronées, plus la taille de l'effet était grande. Cependant, l'étude n'a pas évalué les effets à long terme (*follow-up*) et n'incluait pas d'évaluation comportementale.

La seconde étude comparait ce programme avec d'autres activités. Le plan expérimental proposait trois conditions : le programme « *Count me out* » proposé par un psychologue, le même programme proposé par un enseignant et une série d'activités de prévention proposées par un psychologue spécialiste des JAH. Les auteurs ont démontré que les trois conditions étaient efficaces pour réduire les idées fausses des élèves à propos du jeu. Les conditions proposées par le psychologue semblent un peu plus efficaces que la condition proposée par un enseignant. Cependant, dans cette seconde étude, aucun groupe contrôle n'a été évalué.

LE PROGRAMME « IT'S YOUR LUCKY DAY (C'EST VOTRE JOUR DE CHANCE) » a été développé par l'Addiction Foundation of Manitoba (Fondation Manitoibaine de Lutte contre les Dépendances). Il est basé sur l'idée que si les jeunes reçoivent une information correcte à propos des jeux alors ils prendront de meilleures décisions (Lemaire, de Lima, Patton, 2004). Il a été évalué auprès de 316 élèves, mais sans publication scientifique. De même, les qualités psychométriques de leurs outils n'ont pas été publiées. Les auteurs évaluaient les connaissances à propos de la définition du jeu d'argent et de hasard, les mythes autour des jeux, la façon dont les jeux fonctionnent, les signes du jeu pathologique, et les services et ressources à propos des jeux. Les résultats rapportent que les participants du groupe expérimental n'amélioraient pas leurs connaissances sur les symptômes et les services à propos du jeu pathologique par rapport au groupe contrôle (écoles mises sur liste d'attente).

MESSERLIAN, DEREVENSKY ET GUPTA (2005) PROPOSENT UN MODÈLE DE PRÉVENTION DU RISQUE DE JEU D'ARGENT CHEZ LES JEUNES (YOUTH GAMBLING RISK PREVENTION MODEL). Ce modèle illustre le continuum du jeu d'argent entre deux extrêmes, de « Aucun risque » à « Comportements de jeux pathologiques », sur lequel les actions de prévention primaires interviennent avant le développement de comportements à risques alors que la prévention secondaire a lieu entre le développement de comportements à risques et l'arrivée de véritables comportements pathologiques ; la prévention tertiaire intervient, elle, après l'apparition de comportements pathologiques. Il en découle donc la nécessité d'intervenir à différentes temporalités en fonction de la population ciblée.

FERLAND, LADOUCEUR ET VITARO (2005) ont alors proposé un programme de prévention auprès d'un public plus jeune, âgé de 12 à 14 ans dans le cadre d'une prévention primaire (public de non-joueurs ou joueurs très occasionnels) pour reprendre l'étude de Gaboury et Ladouceur, (1993) qui proposait d'intervenir auprès d'un public plus jeune. Les auteurs précisent également l'importance d'un programme basé sur des interactions et sur la reconnaissance de signaux d'alarme dans les comportements, tout en évoquant l'influence des pairs. Pour cette étude, 44 classes de 8 écoles de langue française ont été choisies au hasard dans la région urbaine de Québec. Les écoles ont été randomisées en deux groupes équivalents en âge, sexe et statut d'emploi des parents. Il existait un groupe contrôle (622 jeunes d'un âge moyen de 13,8 ans et 56 % de garçons) et un groupe expérimental (571 élèves d'âge moyen 13,3 ans et 44 % de garçons). Le protocole expérimental a duré toute l'année scolaire et était composé d'un prétest, d'un post-test et de tests de rappel (3 et 6 mois après la dernière intervention). Les élèves du groupe expérimental participaient à 3 interventions de 60 minutes chacune alors que les élèves du groupe « contrôle » ne recevaient aucune prévention particulière. Le programme de prévention présenté est un programme universel composé d'activités de sensibilisation et de jeux de rôle.

La première rencontre visait à améliorer les connaissances à propos des JAH afin de leur permettre de développer un regard critique sur les habitudes de jeu actuelles ou futures à l'aide de quatre activités : type de jeux (reconnaître les différentes caractéristiques des différents types de jeu d'argent et de hasard), loterie/pile ou face (apprendre qu'on ne peut prévoir le résultat d'un jeu), illusion de contrôle (on ne peut pas influencer le résultat du jeu), superstitions (reconnaître les croyances autour des pratiques de jeu).

La deuxième rencontre consistait en une démarche structurée de résolution de problèmes avec un support fait de bandes dessinées à propos de l'influence des pairs en situation de jeu. La troisième rencontre avait pour objectif d'aborder les conséquences associées à une pratique excessive du jeu. Il s'agissait de reconnaître les indices d'une perte de contrôle des habitudes à partir de trois activités : un travail sur les indices comportementaux pour détecter cette perte de contrôle ; un travail de reconnaissance de ces indices ; une dernière activité présentée sous forme de vidéo pour reprendre les connaissances sur le hasard et terminer le programme.

Ce programme se déroulait pendant les horaires scolaires et était présenté par des psychologues spécialisés dans les addictions comportementales et dans les actions de prévention. Ils suivaient un guide reprenant le déroulement des différentes activités et devaient les cocher une fois qu'elles étaient réalisées. Cette liste a permis par la suite de vérifier la standardisation de ce programme, respectée entre 92 % et 99 % dans les groupes.

Les auteurs ont utilisé un questionnaire spécifique pour évaluer les effets d'un tel programme préventif. Il s'agit du questionnaire en 15 items « Connaissances et attitudes envers les jeux d'argent et de hasard ». Ce questionnaire ayant été créé pour cette recherche, il n'a pas bénéficié d'une étude empirique de validation au préalable. Les auteurs ont tout de même vérifié la compréhension des items auprès des jeunes ainsi que la structure factorielle. Celle-ci a révélé une structure en deux facteurs : un premier correspondant aux connaissances des jeunes à propos des jeux d'argent et de hasard (9 items) et un second à propos des attitudes des jeunes vis-à-vis des jeux (6 items).

Les résultats annoncent des effets significatifs du programme, car celui-ci permet d'améliorer les connaissances des jeunes à propos des jeux ainsi que leurs attitudes (diminution du nombre d'erreurs de logique, de probabilité). Ce programme a aussi eu un effet de discussion car les participants au groupe expérimental avaient beaucoup plus évoqué le problème des jeux avec leurs parents.

Les résultats de cette étude importante ont prouvé l'efficacité d'un tel programme. En effet, les connaissances des jeunes s'améliorent et ils affichent des attitudes plus réalistes à propos des JAH. Les connaissances s'améliorent pendant toute la durée du programme (neuf mois) et celles acquises grâce à l'intervention restent significativement plus élevées lors du *follow-up*. Ce programme utilisé dans cette étude semble avoir des résultats supérieurs à celui de Gaboury et Ladouceur (1993) puisque ses effets semblent durer plus de six mois après la prévention. Cette deuxième étude justifie donc bien l'intérêt de proposer des actions préventives plus précocement auprès des adolescents. En revanche, à propos de l'influence des pairs et la démarche de résolution de problèmes (bandes dessinées où les jeunes subissent une situation de pression sociale de la part de leurs camarades pour jouer), les auteurs considèrent que cette activité a eu très peu d'impact, bien qu'ils insistent sur l'importance de travailler sur la pression sociale tout comme l'ont appuyé un certain nombre d'études. (Donaldson, Graham, Piccinin et al., 1997; Donaldson, 1995; Durlak, Wells, 1997; Johnson, Farquhar, Sussman, 1996).

Les auteurs précisent tout de même une limite importante. En effet, comme la majorité des participants n'avaient jamais participé à un jeu ou bien moins d'une fois par mois (23 % et 39 %), ils ne pouvaient donc pas modifier leurs comportements ou habitudes. Ils notent également que seule une étude longitudinale pourrait vérifier la diminution des comportements et habitudes de jeux. Pour les comportements de jeu vers 16 et 17 ans (Ladouceur, Boudreault, Jacques et al., 1999), il faudrait également vérifier la durée des effets d'une telle prévention. Enfin, ils soulignent des modifications à apporter pour adapter l'intervention au cadre scolaire. En effet, plutôt que de petits groupes, il s'agissait surtout d'un intervenant avec des groupes de 25 à 30 participants pendant une heure.

PLUS RÉCEMMENT, LADOUCEUR, GOULET ET VITARO (2013) ONT PUBLIÉ UNE REVUE DE LA LITTÉRATURE À PROPOS DES PROGRAMMES DE PRÉVENTION à partir des cinq critères proposés par la Société de Recherche sur la Prévention (Society for Prevention Research, SPR, Flay et al., 2005) pour évaluer l'efficacité des programmes. Ces critères sont : la présence d'un modèle théorique, un modèle de recherche, des évaluations valides et précises, la présence d'une évaluation *follow-up* et la répliquabilité. Ils établissent une liste détaillée de tous les programmes évalués jusqu'en 2013.

- └ **Le programme « Youth Gambling : An awareness and prevention workshop – Level II »** n'a pas été publié dans une revue, mais dans un rapport de recherche. Cette étude contenait deux conditions expérimentales : présentation d'un programme par des enseignants, formés par des experts du JAH ou bien une condition contrôle avec la liste d'attente. Les résultats mettent en évidence une amélioration des connaissances pour les deux groupes expérimentaux avec un effet moyen ($0,30 < d < 0,49$) et une amélioration des « attitudes responsables » pour les deux mêmes conditions ($0,14 < d < 0,18$). Cependant, aucune différence ne fut observée sur les comportements de jeu et l'étude n'évaluait pas l'impact à long terme.
- └ **Un programme intitulé « Kids don't gamble ... Wanna bet »** a été présenté par la « North American Training Institute », mais aucune information n'a suffisamment été publiée pour prendre en compte une éventuelle évaluation ou des résultats (outils non évalués, échantillon non décrit, etc.) (North American Training Institute).

┃ Le programme « **A one-hour school-based preventive programme (programme préventif d'une heure à l'école)** » est réalisé en une session et est évalué auprès de 374 étudiants au Canada (Turner et al., 2008). L'objectif de ce programme était de promouvoir des actions centrées sur le lien entre les cognitions erronées et l'excitation émotionnelle provoquée par le jeu. L'évaluation correspondait à un pré-test d'une semaine précédant le programme et un post-test deux mois après. Les questionnaires évaluaient les connaissances à propos des événements aléatoires, les attitudes envers le jeu, les stratégies de coping envers le jeu, et enfin, les capacités à distinguer la chance et les habiletés de jeu. Les résultats indiquent une petite différence significative (2 % de la variance) entre le groupe expérimental et le groupe contrôle. Malgré ce petit résultat, les étudiants évaluèrent positivement ce programme à 93 %.

┃ Le programme « **Don't Gamble Away Our Future (Ne misez pas sur notre futur)** » est également organisé en une seule séance (Taylor et Hillyard, 2009). L'objectif était d'informer les jeunes de 8 à 18 ans à propos du jeu et de ses conséquences négatives. Quatre profils de jeunes étaient inclus : des jeunes d'école primaire, des jeunes collégiens et lycéens et des jeunes de centres éducatifs. Une recherche pré-expérimentale sans groupe contrôle a été réalisée à l'aide d'un questionnaire développé et qui semble répondre aux exigences psychométriques avec notamment, une version modifiée du SOGS² pour adolescents (MSOGST ; Taylor, 2008), mais seulement en pré-test. Les résultats ont validé que les garçons répondaient mieux que les filles, tout comme les élèves les plus jeunes par rapport aux lycéens. Les auteurs ont conclu que le programme était efficace, mais l'absence de groupe contrôle et d'évaluation comportementale en post-test limite les conclusions.

En comparant ces études et ces programmes après les avoir présentés, Ladouceur, Goulet et Vitaro (2013) notent que la majorité d'entre eux ont utilisé un modèle expérimental (7 études sur 10) avec des comparaisons de plus d'un groupe ainsi qu'une procédure de randomisation. Toutes les études présentaient une évaluation avant le début du programme, mais une seule n'a pas fourni de résultats pour un véritable follow-up (Gaboury et Ladouceur, 1993). La plupart des études montraient une amélioration des connaissances des participants, une diminution des croyances erronées ou une augmentation des attitudes responsables envers le jeu, mais seules trois études évaluaient véritablement le comportement (Ladouceur, Goulet et Vitaro, 2013).

Les auteurs de cette revue de la littérature ajoutent également un travail d'évaluation des programmes d'ateliers sur les compétences connexes associées aux JAH. Ils évoquent ainsi cinq études à ce sujet.

┃ La première concerne l'atelier « **McGill adolescent gambling prevention CD-ROM** » évalué par « the Alberta Gaming Research Institute » (Williams, 2002). Il s'agit d'un atelier en cinq sessions qui comprend des informations à propos du jeu, des sections de prise de décision, de résolution de problèmes sociaux et des stratégies de coping associées suivant la littérature empirique (Shead et al., 2010). L'échantillon était composé de jeunes de 14 à 19 ans. Au cours du follow-up de trois mois, les auteurs ont également évalué les comportements de jeu (fréquence, temps et montant consacrés aux jeux). Les résultats indiquent des changements positifs maintenus trois mois après sur les attitudes, les connaissances et les cognitions. Cependant, aucune différence significative ne fut trouvée en termes de comportement.

2 - Le SOGS (South Oaks Gambling Screen) (American Journal of Psychiatry, 1987) Développé par le psychologue Henri Lesieur et le Dr Sheila Blume, ce questionnaire est le plus souvent utilisé dans des études épidémiologiques et cliniques. Il permet de détailler les habitudes et le comportement du joueur à travers les jeux les plus joués, les moyens utilisés pour financer cette activité et ses relations sociales.

La plupart des études montraient une amélioration des connaissances des participants, une diminution des croyances erronées ou une augmentation des attitudes responsables envers le jeu

- └ **Le second programme d'ateliers « Gambling: A Stacked Deck »** proposait de fournir des informations sur les problèmes liés au jeu, la prise de décision, les compétences en résolution de problèmes sociaux et les habiletés d'adaptation. L'échantillon comprenait 578 élèves (âge moyen : 16,2 ans). Des évaluations comportementales ont été incluses, telles que l'implication dans les comportements à risque, le temps et l'argent investis dans les activités de jeu, et le nombre de participants ayant des problèmes de jeu avant et trois mois après la fin du programme. Williams et al. (2004) ont constaté que ce programme était efficace pour améliorer les connaissances des élèves en matière de jeu, ainsi que leurs connaissances et leurs résistances aux erreurs de jeu. Cependant, cet atelier n'a pas permis d'améliorer les capacités de prise de décision ou d'adaptation. De plus, malgré la diminution du nombre de jeunes qui ont joué, du temps et de l'argent que les jeunes ont consacré au jeu, aucun changement n'a été constaté dans la probabilité de problèmes liés au jeu. En 2010, Williams et al. ont publié une seconde évaluation de ce programme avec un échantillon de 1 240 participants (âge moyen : 16 ans). Les résultats indiquent que le programme a engendré des changements positifs durables dans les attitudes et les connaissances, les compétences personnelles et interpersonnelles ainsi que la diminution de la fréquence des jeux et du pourcentage d'élèves ayant des problèmes de jeu (Williams et al., 2010). Les auteurs ont également souligné l'importance de la séance de rappel par rapport au programme initial (Williams et al., 2010). En revanche, il n'y a eu aucune incidence sur le montant de l'argent perdu par le jeu ou sur les niveaux de participation à d'autres comportements à risque.
- └ Les auteurs citent également le programme en trois sessions présenté précédemment (Ferland et al., 2005) et un dernier programme intitulé **« A curriculum of problem gambling »** qui n'est autre qu'une nouvelle version du programme de prévention de Turner, Macdonald, Bartoshuk et al. (2008) avec un atelier de sensibilisation de six ou sept séances pour éviter les comportements problématiques selon une approche cognitivo-comportementale du sentiment d'auto-efficacité. Les objectifs de l'atelier étaient d'augmenter : la connaissance des événements aléatoires, les compétences d'autocontrôle et les capacités d'adaptation. Les résultats ont indiqué qu'au post-test, le groupe expérimental améliorait significativement ses connaissances sur les événements aléatoires par rapport à la condition témoin. La taille de l'effet pour cette variable était grande (d de Cohen = 1,03). Les résultats ont également rapporté que les compétences d'auto-surveillance et les capacités d'adaptation des élèves du groupe expérimental s'amélioraient après l'intervention, contrairement à celles du groupe contrôle. Bien que cet atelier n'ait pas réduit les problèmes liés au jeu chez les jeunes, il a néanmoins amélioré les habiletés d'adaptation et d'auto-surveillance. Cependant aucun suivi n'a été mis en place.

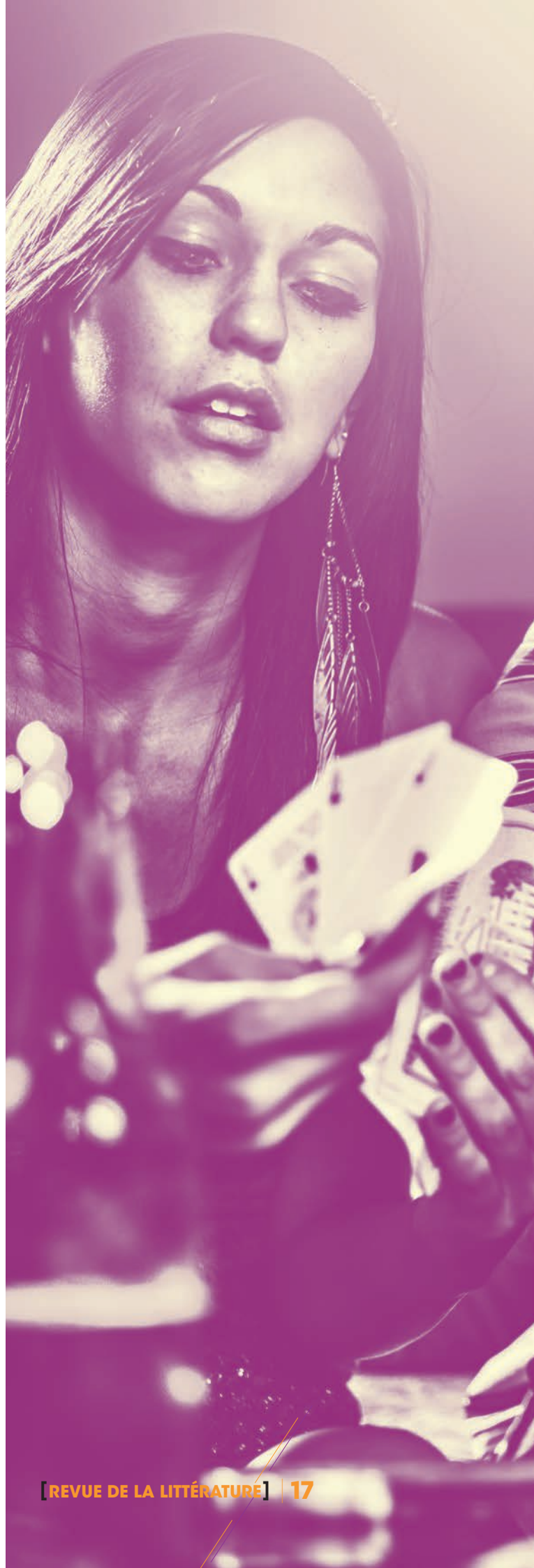
Ladouceur, Goulet et Vitaro (2013) concluent leur revue de la littérature en affirmant que les ateliers ne produisaient pas d'effets iatrogènes tels que l'augmentation des comportements de jeu et que toutes les études reposaient sur une seule source d'auto-évaluation. Dans l'ensemble, les résultats indiquent que les ateliers de prévention peuvent améliorer les connaissances sur le jeu et modifier certains comportements. Des recherches supplémentaires avec des instruments validés devraient permettre d'identifier les avantages de l'intégration de l'apprentissage de compétences dans les programmes de prévention des problèmes liés au jeu. De plus, en raison du manque général de suivi, il reste à savoir si les ateliers sur les jeux d'argent et de hasard et les compétences connexes ont un impact à long terme. Ils proposent également des recommandations pour la diffusion et l'évaluation de programmes de prévention.

D'après ces auteurs, il faudrait : spécifier la population cible; indiquer les objectifs proximaux et distaux; inclure des objectifs comportementaux (fréquence, coût); sélectionner des outils d'évaluation validés et pertinents; opérationnaliser les interventions du programme; établir sa durée; identifier les intervenants et les contrôler; planifier un budget réaliste; préparer une évaluation approfondie; identifier les stratégies d'évaluation à long terme; évaluer l'influence du programme sur les objectifs; déterminer les variables parasites; calculer le rapport coût-efficacité; reproduire le programme et diffuser les résultats positifs et négatifs pour une validation externe.

D'AUTRES PROGRAMMES PLUS RÉCENTS À ÉVOQUER SERAIENT LE PROGRAMME DE PRÉVENTION UTILISANT L'ÉDUCATION RATIONNELLE-ÉMOTIVE ET/OU UN LOGICIEL ÉDUCATIF D'INFORMATION SUR LE JEU (LUPU & LUPU, 2013; TODIRITA & LUPU, 2013).

Au sein de ce programme, un groupe d'information et un groupe d'éducation thérapeutique sont comparés à un groupe contrôle. Le groupe d'information consistait en un logiciel adapté aux élèves, dont l'objectif est de leur délivrer des connaissances à propos des JAH en leur permettant de jouer à des jeux de hasard et des jeux basés sur des compétences. L'éducation rationnelle-émotive, dérivée de la thérapie rationnelle-émotive de Albert Ellis, consiste à apprendre que les émotions et les comportements sont déclenchés par les cognitions et qu'il est possible de les réguler en remplaçant les pensées dites « irrationnelles » par d'autres, plus adaptées. Le programme se compose de 10 sessions pour les deux conditions expérimentales. Les objectifs du programme étaient de diminuer (1) les croyances erronées relatives aux JAH chez les sujets (2) l'illusion de contrôle et (3) les attitudes et les erreurs cognitives problématiques en situation de jeu. Les résultats soulignent une amélioration concernant les croyances erronées, l'illusion de contrôle, les attitudes de jeu problématiques et les erreurs cognitives chez les sujets des groupes expérimentaux comparativement au groupe contrôle.

■ **Le groupe d'information avec logiciel est toutefois plus efficace que l'éducation rationnelle-émotive. Ce programme a été répliqué par Lupu et Lupu (2013).** Les auteurs ont comparé cette fois-ci trois groupes expérimentaux : (1) un groupe contrôle; (2) un groupe participant à 10 sessions d'éducation rationnelle émotive; (3) un groupe participant à 10 sessions d'informations sur les JAH au moyen d'un logiciel éducatif (« *Amazing Chateau* ») couplé à de l'éducation rationnelle-émotive. Les résultats présentent une diminution significative de l'illusion de contrôle, des erreurs cognitives et des croyances erronées concernant le jeu. On constate que l'efficacité de l'éducation rationnelle-émotive couplée à l'utilisation d'un logiciel éducatif sur les JAH se révèle plus probante que l'éducation rationnelle-émotive seule. Le design de cette étude est intéressant, car il comprend une phase de suivi sur une durée relativement longue (i.e. 12 mois). Les résultats mettent en relief un maintien de l'efficacité un an après la fin du programme. La limite principale de ces programme est le fait de ne pas disposer dans leurs protocoles expérimentaux d'outils empiriquement validés. En outre, l'intervention évaluée par Todirita et Lupu (2013) n'inclut pas de phase de suivi.



- ┘ Il existe également le programme « **Networked www.worlds** » (Walther, Hanewinkel, & Morgenstern, 2013). Il est destiné au contexte scolaire et se présente sous la forme de 4 sessions de 90 minutes chacune dont une seule est centrée sur les JAH. Les objectifs sont d'améliorer les connaissances des sujets à propos des JAH, de diminuer les attitudes et croyances problématiques relatives au jeu et de diminuer les comportements de jeu actuels parmi la population ciblée. Un essai contrôlé randomisé de Walther et al. (2013) a permis d'évaluer son efficacité. Les sujets ayant bénéficié du programme rapportaient une augmentation de leurs connaissances sur les JAH et une baisse des attitudes et croyances problématiques envers le jeu. L'intervention a permis également une diminution des comportements de jeu actuel, mais pas sur les jeux au cours de la vie (« lifetime gambling »). Toutefois, ce programme n'inclut pas de phase de suivi, il manque ainsi des preuves empiriques de son efficacité à long terme.
- ┘ Enfin, plus récemment encore, **Donati, Primi et Chiesi (2014) ont étudié l'efficacité d'un programme composite** visant à accroître (1) les connaissances des sujets sur les JAH et à réduire (2) les idées fausses concernant le jeu (3) les croyances superstitieuses et (4) la croyance optimiste que les JAH sont économiquement profitables pour le joueur. Les auteurs ont utilisé un design expérimental avec randomisation des sujets et ont mesuré les résultats pré-test, post-test et 6 mois après la fin de l'intervention. Sur le court terme, l'intervention a permis une augmentation des connaissances des sujets concernant les JAH, ainsi qu'une diminution des croyances erronées et des croyances superstitieuses. Cependant, la baisse des croyances erronées n'est observée que chez les joueurs sans problèmes de jeu, et non chez les joueurs à risques/problématiques. En outre, les sujets perçoivent moins les JAH comme étant économiquement profitables pour le joueur lors du post-test, comparativement au pré-test. En revanche, il n'y a pas d'augmentation de la capacité à utiliser un raisonnement basé sur les probabilités (permettant d'éviter les erreurs du joueur). Six mois après l'intervention, les résultats observés se maintiennent, même chez les joueurs à risques/problématiques. Une baisse du nombre de joueurs problématiques entre pré-test et post-test est aussi observée.
- ┘ **Le programme de Huic et al. (2017)** qui décrit le programme de prévention de 6 modules de 90 minutes sur le jeu des jeunes croates, n'a pas laissé apparaître d'effets iatrogènes. Des résultats très prometteurs ont été trouvés dans le cadre du travail sur les cognitions erronées, sur les liens entre comportements et conséquences, dans la résolution de problèmes dont ceux liés aux jeux et sur les résultats des perceptions et stratégies apprises pour les 190 participants des deux groupes (dont un groupe contrôle) (Huic, Kranzelic, Dodig Hundric, & Ricijas, 2017).

Une revue de littérature récente sur les programmes d'éducation dans les problèmes de jeu explique que sur 19 études, les programmes intègrent un travail sur les cognitions erronées, avec des changements soit sur les cognitions et les comportements, soit essentiellement sur les cognitions. Il est aussi important de travailler sur les attitudes envers le jeu, et évaluer de façon précise les problèmes de jeu et leurs organisations. Il faut aussi réaliser des suivis par le biais d'études longitudinales et tenir compte de la diminution des effets avec le temps. Par ailleurs, les interventions par internet représentent des pistes intéressantes (Keen, Blaszczyński, & Anjoul, 2017)

Dans une autre étude de revue de la littérature récente sur 44 travaux sur des pays européens, mais en l'absence de données en France (Calado, Alexandre, & Griffiths, 2017), les taux de prévalence en Europe varient de 0,2 % à 5,6 %. La plupart des adolescents disent jouer pour échapper à des émotions désagréables et évoquent le problème de ne pas se sentir capable de gérer les envies fortes. Les types de jeux sont variables et les caractéristiques structurelles des jeux sont très importantes.

Il existe aussi des programmes de prévention générale sur des problèmes liés à la dépression et qui peuvent être appliqués également à des problèmes comme celui du jeu. Par exemple, le programme de Gladstone et *al.* 2018 est un programme de prévention sous forme de « vaccin d'intervention » pour des jeunes de 13 à 24 ans qui aborde la gestion des émotions, la motivation, le travail sur les pensées négatives, la résolution des conflits, la recherche de traitement et le soutien des pairs entre autres. Il peut s'adapter également à toutes les situations d'addiction et d'autres problèmes psychopathologiques chez des jeunes.

EN RÉSUMÉ

La revue de la littérature a fait émerger un consensus sur la prévention précoce auprès des jeunes dans le domaine des JAH et des stratégies validées d'intervention auprès d'adolescents. Elle a permis aussi de dégager des pistes pour les programmes de prévention à venir :

- ─ Tenir compte des attitudes, des normes subjectives et de la perception de contrôle chez les joueurs.
- ─ L'importance de travailler sur les stratégies de coping et sur les compétences psychosociales.
- ─ Le rôle des croyances erronées, de la perception du hasard et du contrôle du hasard ainsi que la perception du risque qui doivent être abordés dans ces programmes.
- ─ La psychoéducation sur les conséquences négatives liées au jeu excessif essentielles dans la prévention des problèmes de jeux d'argent et de hasard.
- ─ Les interventions de prévention doivent être réalisées de façon précoce auprès des jeunes, car une fois les comportements problématiques installés, les changements peuvent être plus difficiles et les conséquences plus négatives.

Tous ces éléments ont été pris en compte dans la démarche du groupe de recherche sur l'adaptation d'un programme canadien vers un public de jeunes français et dans la mise en place de la recherche que nous allons vous présenter par la suite.





PROGRAMME BIEN JOUER

Les enseignements tirés de cette revue de littérature ont permis de faire les choix méthodologiques pour conduire une expérimentation en milieu scolaire d'une action de prévention éducative sur les risques associés aux jeux d'argent et de hasard (JAH). Il a été décidé de s'inspirer du guide « Bien joué ! », réalisé par l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal, mis au point par Jean-François BIRON et son équipe en 2012, outil visant à sensibiliser et prévenir les adolescents des risques associés aux jeux d'argent, en l'adaptant au contexte français.

OBJECTIF DU PROGRAMME BIEN JOUER

Après cette revue de la littérature et la prise de contact avec l'équipe québécoise, la SEDAP a adapté et évalué le programme BIEN JOUER auprès de jeunes Français entre 2015 et 2019.

Pour la réalisation de ce programme, la SEDAP s'était fixée plusieurs types d'objectifs généraux et d'objectifs opérationnels ainsi que des sessions d'évaluation tout le long du projet.



Objectifs généraux :

- ─ Mettre en place une action de prévention visant à sensibiliser les élèves sur les risques associés aux JAH (endettement, isolement, absentéisme scolaire, perte d'emploi...) en leur permettant de comprendre le fonctionnement et en leur apportant des informations afin de prévenir les comportements problématiques ;
- ─ Préparer et éduquer les jeunes avant leur entrée dans la majorité où la possibilité de jouer aux JAH est légale.



Objectifs opérationnels :

Pour le public jeune :

- ─ Augmenter les connaissances sur le hasard et les différents types de jeu ;
- ─ Mieux comprendre les risques de ces activités (développer les capacités à résoudre un problème, les capacités à équilibrer la recherche du plaisir et la prise de risque) ;
- ─ Identifier l'origine des influences (médias, publicités, parents...) ;
- ─ Développer ou améliorer les compétences psychosociales des jeunes.

Pour l'équipe « BIEN JOUER » :

- ─ Démontrer l'intérêt de ce programme basé sur les JAH auprès des politiques et des professionnels du secteur ;
- ─ Créer une mallette d'activités ainsi qu'un guide qui seront diffusés nationalement.

INTERVENTIONS

Le choix des interventions provient du guide d'activités « **Bien joué !** ». Sur les neuf activités proposées dans ce guide (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, 2012 cf. Annexe 3), cinq ont été retenues dans l'action de prévention expérimentée par la SEDAP, dont deux optionnelles. Parallèlement, aux actions de prévention sur les risques associés aux JAH, a été rajoutée une intervention sur la gestion budgétaire à travers l'outil Dilemme® créée par la fondation Crésus, association spécialisée dans l'accompagnement des ménages surendettés. L'intérêt du programme d'éducation budgétaire Dilemme® est d'intégrer dans notre intervention d'éducation préventive, des connaissances sur la gestion du budget, sur une consommation éclairée et responsable, sur les aspects des droits et des devoirs des consommateurs et sur le dialogue autour de l'argent. C'est aussi un outil sur l'importance d'éviter le surendettement et sur la prévention des risques des jeux d'argent et de hasard.

L'action se découpe alors en quatre interventions planifiées sur 4 séances, mais qui peut se regrouper en trois séances selon les contraintes :

➤ INTERVENTION N° 1 : SOYONS CRITIQUES (D'UNE DURÉE DE 1 HEURE)

La première activité, intitulée « Soyons critiques », a pour objectif principal d'apporter aux participants des connaissances de base sur les jeux d'argent et de hasard et de les informer sur les risques tout en faisant un lien avec d'autres addictions. Elle permettra aussi d'évaluer leurs connaissances sur les principales lois et les différents jeux et de les informer. C'est aussi l'occasion de les sensibiliser aux différentes stratégies publicitaires et d'affiner leur esprit critique sur ce sujet.

➤ INTERVENTION N° 2 : MODULE DILEMME® (D'UNE DURÉE DE 2 HEURES)

Dilemme® est un outil d'éducation budgétaire qui vise à apprendre à mieux gérer son budget. Il se présente sous forme de jeu de société avec un plateau. Les élèves ont alors pour objectif de régler leurs charges (loyer, factures...) tout en se faisant plaisir (exemple : aller au cinéma, sortir...) et en prenant en compte les aléas de la vie courante (exemple : facture chez le garagiste...).

L'intérêt de cet outil est qu'il comprend un kit spécifique de prévention sur le jeu problématique avec des questions théoriques sur la mémoire du hasard ou encore sur les numéros ressources à appeler en cas de difficultés.

➤ INTERVENTION N° 3 : STRATÉGIE SANS INFLUENCE (D'UNE DURÉE DE 1 HEURE)

Pour cette troisième intervention, c'est autour d'un jeu de cartes que l'intervenant anime la discussion sur le jeu, le hasard et les probabilités. L'objectif ici est de comprendre la structure des jeux et les différentes catégories (hasard, stratégie, adresse) tout en abordant différentes cognitions directement en lien avec le jeu problématique : fausses croyances, pensées erronées, rituels superstitieux...

L'intervention se compose d'une activité : « Stratégie sans influence », laquelle peut être complétée par « Pile ou face » afin d'approfondir la notion d'indépendance des tours et/ou « L'échelle de la chance » afin d'aborder les rituels superstitieux et les pensées erronées.

➤ INTERVENTION N° 4 : AU-DELÀ DES APPARENCES (D'UNE DURÉE DE 1 HEURE)

Au cours de cette dernière activité, les participants questionnent quatre personnages afin de découvrir leur profil de joueur (non-joueur, joueur récréatif, joueur à risque ou joueur excessif). L'animateur donne ici des clés afin de repérer et distinguer le comportement du joueur responsable de celui considéré comme problématique.

Sur les neuf activités
proposées dans le
guide Bien joué !
canadien, cinq ont été
retenues dans l'action
prévention expérimentée
par la SEDAP, dont
deux optionnelles

Cette action est prévue auprès des jeunes de 15 à 17 ans en milieu scolaire sans exclure les élèves majeurs, avec une préférence pour les classes de Première afin de faciliter l'intégration de l'action dans le programme scolaire. Les interventions doivent se dérouler sur les temps d'accompagnement personnalisé pour mieux favoriser l'implication des professeurs et des élèves.

Idéalement, les groupes doivent être composés de 9 à 12 élèves car un effectif réduit permet de favoriser les échanges avec et entre les jeunes.

Au regard du déroulement du programme, au moins deux intervenants spécialisés en addictologie, plus précisément les binômes « addiction sans substance » doivent être mobilisés.

L'information auprès des professeurs principaux, des élèves et de leurs parents doit se dérouler 2 à 3 semaines avant le début des interventions.

MÉTHODES ET OUTILS D'ÉVALUATION

En prenant en compte les résultats de la revue de littérature, l'action s'est accompagnée d'un dispositif d'étude qui visait à évaluer :

- L'intérêt, la qualité et la pertinence de l'action telle qu'elle est perçue par les jeunes
- Les effets sur les opinions et les représentations des JAH auprès des jeunes ayant bénéficié de l'action.

Pour ce faire, deux outils d'évaluation complémentaires ont été choisis :

Une **analyse quantitative**, qui s'est déroulée sous la forme d'une enquête par questionnaires distribués auprès des jeunes ayant bénéficié de l'action. L'enquête a été menée en deux temps : avant et après le déroulement des activités. Les questionnaires (d'une durée d'environ 20 minutes) ont porté sur les croyances et les connaissances sur les JAH et la gestion budgétaire.

Une **analyse qualitative**, qui s'est déroulée sous la forme d'entretiens semi-directifs (d'une durée moyenne de 20 minutes) menés par des professionnels de la sociologie auprès de jeunes tirés au hasard. Cette forme d'entretien semble plus opportune pour aborder ce sujet auprès des jeunes, car l'entretien non directif aurait donné une parole trop libre à l'enquête à partir du thème imposé et l'entretien directif n'aurait pas donné le choix à l'enquêté, ce qui aurait été préjudiciable dans l'analyse de facteurs identifiés.

Dans ce protocole, la protection de l'anonymat et la confidentialité ont été assurées par l'introduction d'un code (pseudo) créé par chaque participant et connu de lui seul. Il a ensuite permis de relier les deux questionnaires d'un même participant lors de l'analyse comparative.

Les méthodes d'évaluation ont pu être affinées grâce à une phase test. Réalisée par des professionnels de la SEDAP, cette première expérience sur le terrain a permis d'ajuster voire de corriger certaines parties du programme notamment sur les activités, l'évaluation, l'organisation et la coordination du projet. La **phase-test** s'est déroulée au lycée Gustave Eiffel à Dijon en Côte d'Or du 9 mars au 24 avril 2015.



[DESCRIPTION DES EXPÉRIMENTATIONS]

LES DIFFÉRENTES PHASES D'EXPÉRIMENTATION

La 1^{ère} phase d'expérimentation a eu lieu de nouveau dans le lycée Gustave Eiffel entre le 18 novembre 2015 et le 20 janvier 2016 avec un programme plus élaboré, plus « travaillé » grâce à la phase-test. Cela a été l'occasion d'ajouter une nouvelle dimension au programme, celle de la gestion budgétaire, avec l'intervention de professionnels qualifiés de l'association CRÉSUS³ spécialisée dans le surendettement.

Après cette 1^{ère} phase d'expérimentation, une réflexion a été engagée autour des méthodes d'évaluation, de la portée de ce programme au niveau national, de la nécessité d'un guide à destination d'autres professionnels.

Les résultats relativement probants des analyses quantitatives et qualitatives réalisées lors de la phase test au lycée à Dijon, ont incité d'autres partenaires à s'intéresser à ce projet et à le dupliquer dans leur territoire.

La 2^{ème} phase d'expérimentation a donc eu lieu entre le 8 novembre 2016 et le 14 avril 2017 à Ollioules (département du Var) et a fait intervenir cette fois-ci des professionnels de l'AVASTOFA (CSAPA également spécialisé dans les addictions avec et sans substance situé à la Seyne-sur-Mer). La SEDAP a accompagné et guidé au mieux les professionnels de ce CSAPA afin d'avoir la meilleure expérience possible sur le terrain.

Cette deuxième phase d'expérimentation a donné lieu à une validation définitive des outils d'évaluation, a permis de consolider le partenariat des membres du Comité de pilotage mobilisés dans ce programme, a peaufiné les détails concernant le déroulement du projet ainsi que sa coordination et a validé l'idée d'un guide destiné aux professionnels désirant réaliser ce programme dans leur territoire.

La 3^{ème} phase d'expérimentation a eu lieu entre le 9 novembre 2018 et le 05 février 2019 sur un volume plus important de classes à Dijon au lycée Saint-Joseph, à Montpellier au Lycée Frédéric Bazille-Agropolis et en Champagne-sur-Seine au Lycée La Fayette. Afin d'améliorer le protocole de recherche et au vu des programmes nationaux et internationaux, le comité d'expert a décidé d'intégrer un **groupe de « classes contrôle » de 1^{ère} dans cette phase d'expérimentation, sur la base d'environ ¼ de l'effectif total soit 1 classe sur 4.**

L'intervention dans le groupe contrôle a duré 2 heures et consistait à passer un **diaporama généraliste sur les jeux d'argent et de hasard** (diaporama élaboré à l'avance par les professionnels du projet) et la passation du questionnaire E1 et quatre semaines après, la passation du questionnaire E2.

3 - CRÉSUS (Chambre Régionale du Surendettement Social) est un réseau d'associations fédérées à but non lucratif dont la mission est reconnue d'utilité publique. Sa vocation est d'aider et d'accompagner les personnes en situation de fragilité économique en les préservant de l'isolement. Afin de prévenir l'exclusion financière, économique et sociale, des interventions, des formations et des actions pédagogiques sont réalisées dans toute la France.

DESCRIPTION DU DÉROULEMENT DES EXPÉRIMENTATIONS

Des données et informations ont été recueillies lors des trois phases d'expérimentation (cf. tableau 1). Dans un premier temps, les comparaisons ont été réalisées entre les établissements de la 1^{ère} et la 2^{ème} phase, ce qui a permis de valider les outils et les résultats, de corriger les biais **de passation**. Ensuite les résultats de la 3^{ème} phase ont été compilés aux deux premières phases afin d'avoir des résultats globaux de toute l'expérimentation.

Tableau 1 : Descriptif des expérimentations

1 ^{RE} PHASE D'EXPÉRIMENTATION : <i>Lycée Gustave Eiffel - Dijon</i>	2 ^E PHASE D'EXPÉRIMENTATION : <i>Lycée Saint Joseph - La Cordeille - Ollioules</i>	3 ^E PHASE D'EXPÉRIMENTATION : <i>Lycées Saint-Joseph, Dijon - Lycée Frédéric Bazille-Agropolis à Montpellier et Lycée La Fayette à Champagne-sur-Seine</i>
SEDAP	AVASTOFA	ARC-EN-CIEL, ASP CONTACT et SEDAP
93,0 % de garçons / 7,0 % de filles	50,4 % de garçons / 49,6 % de filles	57,0 % de garçons / 43,0 % de filles
4 classes de 1 ^{ère} STI2D	6 classes de 1 ^{ère} générale (L, ES et S)	12 classes de 1 ^{ère} (CAP EVS, ES, MEI, MELEC, S, SA, SD, STAV, STI2D)
103 élèves, répartis en 12 groupes de 8 à 9 élèves / 2 intervenants	113 élèves, répartis en 8 groupes d'environ 15 élèves / 5 intervenants	347 élèves, répartis en groupe de 12 à 15 élèves / 5 intervenants
Temps d'accompagnement personnalisé pour les activités et les entretiens	Temps de cours pour les activités ou temps de soutien pour les entretiens	Temps d'accompagnement personnalisé pour les activités et les entretiens
Information passée auprès des professeurs principaux, des élèves et de leurs parents	Autorisation parentale diffusée rapidement par l'intermédiaire du lycée sur internet	Autorisation parentale diffusée rapidement par l'intermédiaire du lycée sur internet
9 élèves interviewés au total dont 7 garçons et 2 filles âgés de 15 à 18 ans	19 élèves interviewés au total dont 11 filles et 8 garçons âgés de 15 à 18 ans	

DESCRIPTION DES ÉCHANTILLONS

(cf. Tableau 1)

Pour les différentes phases de l'expérimentation, en raison de manquements soit au premier (E1) soit au deuxième questionnaire (E2), toutes les réponses n'ont pas été exploitées dans l'analyse. C'est donc un total de 550 jeunes avec des questionnaires complets (Passation E1 **et** E2) qui ont été versés dans l'étude comparative, pour un total de 22 classes. Parmi eux, **28 élèves** ont été tirés au sort pour participer à un entretien qualitatif (13 filles et 15 garçons), âgés de 15 à 18 ans et deux participants de 18 ans et + du lycée Eiffel de Dijon.

Des spécificités sont à noter dans les lycées : ainsi le lycée Gustave Eiffel de Dijon (1^{ère} phase) est un lycée à vocation scientifique et technique (Science de l'Ingénieur, STI2D, BTS et classes préparatoires), d'où la présence d'une majorité de garçons ; à l'inverse, dans le lycée Saint Joseph – La Cordeille d'Ollioules, les garçons ne sont pas surreprésentés et le pourcentage filles-garçons reste équitable. Dans la 3^{ème} phase, la diversité des lycées amène à une légère surreprésentation des garçons due à la présence de classes de STI2D.

Davantage d'entretiens qualitatifs ont été réalisés au lycée Saint Joseph - La Cordeille à Ollioules, l'analyse a donc pu être plus poussée sur certains thèmes abordés. La proportion plus élevée de joueurs au lycée Gustave Eiffel a été intéressante pour l'analyse finale.

DESCRIPTION DE L'ÉTUDE ÉVALUATIVE

- ─ L'évaluation portait sur plusieurs éléments : l'intérêt, la qualité et la pertinence de l'action perçus par les jeunes,
- ─ Les effets sur les opinions et les représentations sur les JAH des jeunes ayant bénéficié de l'action.

Pour mesurer ces deux éléments, l'étude évaluative a utilisé différents outils :

- ─ La passation de questionnaires avant et après le déroulement des activités (E1 et E2), portant sur les comportements et les connaissances sur le jeu d'argent, de hasard et la gestion budgétaire (cf. questionnaires en annexe) et réalisée dans un délai moyen de 6 à 8 semaines.
- ─ Une analyse qualitative composée d'entretiens semi-directifs (cf. guide d'entretien en annexe) dans les deux premières expérimentations.
- ─ Un groupe de contrôle dans la 3^{ème} expérimentation





[RÉSULTATS ET TENDANCES OBSERVÉES]

L'expérimentation du programme BIEN JOUER a mobilisé 550 adolescents (52,9 % de garçons et 47,1 % de filles), répartis sur 4 sites : quatre jeunes sur dix résident à Dijon (41,5 %), 22,7 % à la Seyne sur Mer, 21,4 % à Montpellier et 14,3 % à Provins. La répartition par âge des participants est proche de celle des élèves de première : la grande majorité a 16 ans (77,1 %), et la partie complémentaire comprend des jeunes âgés de 17 ans (12,8 %), de 15 ans (7,5 %) et de 18-19 ans (2,6 %).

LES PRATIQUES DE JEUX D'ARGENT ET DE HASARD

L'expérimentation de *BIEN JOUER* a permis d'avoir des éléments sur la pratique de jeux d'argent et de hasard de ces jeunes. Ces données ne sont pas directement utiles à l'évaluation car le changement des pratiques de jeux n'était pas un objectif à évaluer dans le programme BIEN JOUER mais elles sont intéressantes à analyser à titre de contexte. Le manque de robustesse de ces données ne permet pas de les extrapoler au niveau national (pas d'échantillon représentatif de jeunes mineurs de 17 ans et manque de robustesse statistique).

Près d'un jeune sur deux (48,7 %) déclare avoir joué à des jeux d'argent et de hasard au moins une fois au cours de sa vie. Sur la période de référence utilisée pour toutes les questions portant sur la pratique de JAH, c'est-à-dire les jeux des 12 derniers mois, c'est l'achat de jeux de grattage qui est majoritaire (55,1 %). Les autres jeux pratiqués sont les paris sportifs (16,9 %), les jeux de tirage et le poker (11,2 % et 12,4 % respectivement). Les participants ont déclaré avoir joué en moyenne pour la 1^{ère} fois à l'âge de 12 ans (SD 3,7) et près de quatre jeunes sur dix déclarent l'avoir fait (37 %) avant l'âge de 10 ans. Pendant les 12 derniers mois, 6,5 % des jeunes déclarent jouer au moins une fois par semaine, 11,5 % au moins une fois par mois, 25,0 % moins d'une fois par mois et 57,4 % une ou deux fois dans l'année.

Les montants misés au cours des 12 derniers mois sont faibles (82,8 % ont dépensé moins de 20 euros et 17,2 %, 20 euros et plus). Les points de vente FDJ sont les lieux prédominants d'accès au jeu (62,7 %) et l'accès par Internet vient ensuite (15,0 %). Une proportion a déclaré joué à son domicile ou chez des amis (15,0 %) ou dans d'autres lieux (4,9 %), ces pratiques peuvent à la fois se rattacher aux paris sportifs ou à des pratiques de jeux vidéo payant ou non ou à d'autres types de jeux. Elles sont corroborées par le nombre de jeunes qui disent jouer en groupe (40,6 %). Seul un quart d'entre eux joue seul (26,3 %) et plus d'un tiers (33,2 %) à la fois seul et/ou en groupe.

Les motivations pour jouer les plus citées (à la modalité « souvent ») sont *pour le plaisir* (27,9 %) et *pour l'amour du jeu* (32,9 %). Deux motifs validés concernent le hasard : *pour tester sa chance* (29,4 % des jeunes) et *pour avoir la chance de gagner un gros gain* (30,1 %).

Enfin, fait marquant dans les évolutions des pratiques des jeunes, 44,6 % des participants ont déclaré avoir dépensé de l'argent sur des jeux vidéo gratuits dits « Free-to-play » (F2P), sur application de téléphone portable, tablette, ordinateur ou les réseaux sociaux, donnant accès à tout ou une partie conséquente de leur contenu sans payer.

La sensibilisation aux dangers liés aux JAH réalisée avant l'expérimentation est reportée par 45,5 % des participants, majoritairement en milieu scolaire (56,7 %), mais aussi par les proches (7,5 %) et la publicité (2,9 %). La transmission de ces informations à propos des JAH et de leurs risques a été moins évoquée par les élèves du lycée Gustave Eiffel (32,3 %) contre plus de la moitié (54,0 %) des participants du lycée Saint-Joseph - La Cordeille d'Ollioules. Les moyens de sensibilisation cités sont en revanche similaires.

ÉVALUATION DES EFFETS DU PROGRAMME BIEN JOUER DANS LE DOMAINE DES JEUX D'ARGENT (N=550)

En amont de l'expérience, selon l'échelle visuelle analogique (EVA de 1 à 100), les participants évaluaient les risques liés aux JAH en moyenne à 57,6 ; à la fin du test, la moyenne augmente à 62,7, et la différence est statistiquement significative. En revanche, la prise de conscience qu'un membre de leur entourage pourrait avoir un problème de jeu reste stable sur la période (de 24,7 % à 23,8 %, écart non significatif).

Concernant l'intention de jouer, suite à l'intervention, on ne relève pas de différence significative de la proportion de ceux qui déclarent « avoir l'intention de jouer » (5,8 % vs 7,7 %).

Les connaissances concernant le hasard et les probabilités ont significativement progressé chez ces adolescents : à la question « *Si je lance une pièce, laquelle des séries serait la plus facile à obtenir ?* », le taux de réponse juste augmente de 68,4 % à 81,1 %. La même tendance est observée face aux stratégies utilisées par les joueurs, dans les « jeux de casino et de hasard » : « *lorsqu'une personne joue à une machine à sous, elle doit connaître des astuces et des stratégies si elle veut gagner* », la réponse « FAUX » est en hausse de 79,2 % à 90,4 %.

L'impact sur les croyances erronées est lui aussi important, avec des baisses nettes sur le rôle attribué à la chance/à sa chance, de 25,8 % à 12,1 %, à l'affirmation « *Au casino, j'ai plus de chances de gagner à une machine à sous si personne n'a gagné depuis un bon moment* ».

L'incidence est aussi marquante sur la notion d'argent facile « *Parier est un bon moyen d'obtenir rapidement de l'argent* », en diminution de 28,1 % à 19,4 %, ($p = 0.00$) et de façon plus conséquente sur les prédictions du type : « *il est possible de prédire le gagnant et le perdant dans un jeu d'argent et de hasard* (14,6 % à 5,0 %).

On constate également la hausse de la sensibilisation au fait que le jeu peut devenir une addiction : « *Tout le monde peut s'arrêter de jouer à des JAH facilement* » : la réponse « FAUX » passe de 83,8 % à 91,0 %.

Ces expérimentations valident un niveau élevé de connaissance des jeunes, ou en progression, sur les obligations des opérateurs et/ou exploitants des points de vente et sur la loi : la croyance que le buraliste a le droit de demander une pièce d'identité par le buraliste est élevée et reste stable entre les phases (98,4 % à 96,8 %, différence non significative). La tendance est en baisse sur la proposition suivante : « *En tant que mineur(e), le buraliste peut me vendre un ticket de grattage uniquement si je suis accompagné(e) de mes parents* », passant de 56,0 % à 31,4 % et sur la croyance que les exploitants de JAH tirent beaucoup d'avantages à montrer les gagnants dans les publicités » de 88,3 % à 85,5 %.

La variation de l'estimation de la part du hasard par type de jeu avant et après les évaluations est non significative pour les machines à sous (76,7 % vs 80,8 %) et pour les tickets de grattage (73,3 % vs 76,0 %). À l'inverse, elle est en hausse significative pour le poker (41,7 % et 52,4 %) et pour les paris sportifs (44,8 % vs 52,7 %). C'est pour les jeux d'argent et de hasard considérés comme nécessitant le plus une part d'expertise qu'une évolution positive est constatée.

C'est pour les jeux
d'argent et de hasard
considérés comme
nécessitant le plus
une part d'expertise
qu'une évolution
positive est constatée



ÉVALUATION DES EFFETS DE L'INTERVENTION DANS LE DOMAINE DE LA GESTION BUDGÉTAIRE (N=550)

En ce qui concerne les questions sur Dilemme®, grâce à cette approche financière, les jeunes ont mieux compris les notions bancaires et financières : il y a moins de projet d'épargne après l'intervention et le résultat est statistiquement significatif (passant de 57,7 % à 36,3 % des participants) et l'intention de rencontrer un conseiller financier baisse considérablement de 17,4 % à 4,5 %. À propos des croyances sur le travail au noir qui permet de cotiser pour le chômage, sur l'assurance du véhicule et sur le budget alimentaire qui fait partie des charges fixes, les différences ne sont pas significatives. Néanmoins, la croyance de « *si je suis à découvert à la fin du mois, mon solde est créditeur* » évolue dans le bon sens avec une diminution significative, de 65,0 % à 50,8 %.

Les participants, tous établissements confondus, ne mettent pas ou peu d'argent sur leur compte-épargne. Des hypothèses d'explications sont avancées :

- Les lycéens ne perçoivent pas de salaire (très peu dans ce cas) et n'ont donc pas d'argent à épargner. Leurs revenus sont principalement composés de l'argent de poche.
- À la présentation des taux actuels des livrets d'épargne, les intervenants insistent sur les autres avantages de l'épargne : financer un projet et préparer les imprévus de la vie afin de sensibiliser les jeunes à l'importance d'épargner, malgré le taux peu engageant.
- Le manque de connaissances bancaires est une des raisons pour laquelle une partie des participants qui ont répondu mettre régulièrement de l'argent de côté sur le compte épargne avant l'intervention ont changé leur réponse à la suite de l'intervention. Pendant les interventions Dilemme®, les jeunes apprennent les différences entre un compte courant et un compte épargne et réalise certainement que le fait d'avoir de l'argent sur son compte courant ne signifie pas avoir de l'épargne de côté.

Lors des entretiens qualitatifs, plusieurs témoignages intéressants ont été recueillis sur l'activité Dilemme®. Par exemple, Mathys a appris « [...] Quelques trucs que j'savais pas, j'savais le plus gros en fait, savoir le détail de toutes les charges. Je connaissais les charges, mais j'connaissais moins bien le fonctionnement, y a eu des explications pendant le jeu, c'qui m'a fait comprendre un peu mieux le fonctionnement. »

Jessica quant à elle déclare qu'elle a aimé l'activité Dilemme® parce que « [...] ça nous permet de voir comment ça marche, qu'est-ce qu'il faut payer tout le temps tous les mois parce que nous on ne sait pas trop ce qu'on fait, ça nous a appris... ».



ÉVALUATION DE LA QUALITÉ PERÇUE DE L'ACTION (N=550)

Dans l'ensemble, les jeunes affirment avoir été intéressés par le programme « Bien Jouer » (78,7 %). Cécile dit que c'était « [...] un beau projet et que la façon dont il a été mené était bien organisée » et Kevin : « ça dit les choses euh, c'est récréatif, c'est facile à comprendre voilà, ce n'est pas juste un discours, c'est bien ».

Le nombre des interventions proposées était suffisant pour 46,1 % d'entre eux, un tiers (29,2 %) aurait voulu plus de séances pour aborder ou approfondir certains sujets et seulement un sur cinq (21,3 %) pense qu'il fallait moins de 4 interventions.

En ce qui concerne l'adaptation au niveau scolaire, huit jeunes sur dix (80,9 %) estiment que les interventions étaient adaptées à leur niveau, seuls 14,0 % d'entre eux pensent que les activités étaient trop simples.

La qualité de l'animation lors des interventions a été appréciée par 87,6 % des participants. Ils ont trouvé les interventions interactives, utiles et enrichissantes. Cependant, quelques-uns ont « peu ou pas » aimé le fait de ne pas être concerné par cette problématique, la longueur des interventions et le côté répétitif de certaines activités.

La majorité d'entre eux ont préféré l'activité « Au-delà des apparences » (jeu de rôle) suivi de « Dilemme® » (jeu de plateau sur la gestion budgétaire) et en troisième position : « Soyons critiques » (Réflexion autour des publicités).

RÉSULTATS DE LA COMPARAISON ENTRE LE 3^{ÈME} GROUPE EXPÉRIMENTAL (N=347) ET LE « GROUPE CONTRÔLE » (N=77)

Un groupe contrôle a été mis en place lors de la dernière expérimentation. Il serait plus exact de parler d'un groupe de « classes contrôles » que de « groupe contrôle ». En effet, 1 classe de 1^{ère} sur 4 a été sélectionnée sur les sites de tous les lycées prévus dans la 3^{ème} expérimentation, ce qui correspond à 3 classes. La répartition par âge est identique entre les deux groupes, cependant il y avait plus de garçons dans le groupe « classes contrôles » (68,4 % vs 57,0 %).

Avant les interventions, il n'y a pas de différence significative entre les deux groupes dans les mesures de l'échelle de risque, dans les opinions, perceptions et croyances et dans l'estimation de la part de hasard dans différents types de jeu, à l'exception de l'estimation de la part de hasard dans les tickets de grattage plus élevée dans le groupe de « classes expérimentales » (73,7 vs 63,5).

Après les interventions auprès des deux groupes, des différences significatives sont à relever. Les jeunes qui ont suivi le programme BIEN JOUER sont plus nombreux à se déclarer capable de repérer un joueur excessif (21,4 %) que les jeunes du groupe de « classes contrôles » (18,2 %).

Après les interventions, la différence majeure se situe dans l'évaluation des risques et de la part du hasard. À niveau égal avant les interventions, les jeunes du groupe de « classes contrôles » sont plus nombreux à sous-estimer le risque lié aux JAH que les jeunes du « groupe expérimental » (56,8 contre 63,3 en moyenne sur l'échelle visuelle analogique). De même, et c'est tout l'enjeu du programme « BIEN JOUER », les jeunes du groupe de « classes contrôles » sous-estiment systématiquement la part de hasard dans les jeux (poker, paris sportifs et machines à sous). C'est aussi le cas pour les tickets de grattage (comme trouvé lors de la première évaluation), avec un résultat significatif (respectivement 67,7 et 77,0) et les machines à sous (respectivement 71,8 et 82,2). « BIEN JOUER » permet donc de mieux comprendre les mécanismes des probabilités dans les jeux d'argent et de hasard afin d'en évaluer les risques.

Enfin, après les interventions, en ce qui concerne les croyances, les participants du groupe de « classes expérimentales » sont plus nombreux à bien répondre à la question sur les probabilités (82,9 %) que dans le groupe de « classes contrôles » (78,3 %). Les réponses sur les



croyances erronées s'améliorent également parmi les participants du groupe de « classes expérimentales ». En effet, ils sont plus nombreux à répondre juste à propos de « *Au casino, j'ai plus de chance de gagner à une machine à sous si personne n'a gagné depuis un bon moment* » : 21,7 % répondent « vrai » dans le groupe de « classes contrôles » vs 10,9 % dans le groupe de « classes expérimentales ». À la proposition : « *Il est possible de prédire le gagnant et le perdant à un jeu de hasard* », 16,7 % se trompent dans le groupe de « classes contrôles » et seulement 4,5 % dans le groupe de « classes expérimentales ». Sur la notion de chance, les différences sont aussi significatives : « *Au loto, on a plus de chance de gagner si on choisit soi-même les numéros* » (15,5 % dans le groupe de « classes contrôles » contre 2,1 % dans le groupe « classes expérimentales » répondent « Vrai ») et la validité du rôle de stratégies est plus notable dans le groupe de « classes contrôles » : *Lorsqu'une personne joue à une machine à sous, elle doit connaître des astuces et des stratégies si elle veut gagner* » (30,5 % vs 10,4 % dans le « groupe expérimental »).

Concernant les croyances sur les points de vente, là aussi les différences sont importantes : « *En tant que mineur(e), le buraliste peut me vendre un ticket de grattage uniquement si je suis accompagné(e) de mes parents* », la proportion est plus élevée dans le groupe de « classes contrôles » (58,3 %) et que dans le groupe de « classes expérimentales » (28,3 %).

EN RÉSUMÉ

Sur les trois expérimentations, grâce au programme BIEN JOUER les résultats sont probants, et la diminution des cognitions erronées concernant les JAH est statistiquement significative que ce soit sur :

- La croyance « j'ai plus de chance de gagner à une machine à sous si personne n'a gagné depuis un moment »
- La croyance dans « la possibilité de prédire les résultats dans les JAH »
- La croyance « qu'il est possible de prédire le gagnant et le perdant dans les JAH »
- La croyance que « c'est facile d'arrêter quand on a un problème avec les JAH »
- La croyance « au loto on a plus de chance de gagner si on choisit soi-même les numéros »
- La diminution de la croyance « pour jouer aux machines à sous, la personne doit connaître les astuces et les stratégies pour gagner ».
- L'intervention a permis également d'augmenter la perception du risque lié aux jeux d'argent et de hasard.

Par ailleurs des augmentations statistiquement significatives ont été retrouvées sur l'information concernant l'interdiction de vente des JAH à un mineur par un détaillant, ainsi que sur l'appréciation de la part du hasard présente dans les jeux comme le poker et les paris sportifs.



[DISCUSSION ET CONCLUSION]

L'expérimentation BIEN JOUER a des limites qui ont été, pour une partie, corrigées au cours des différentes étapes de sa mise en œuvre. Ainsi, il s'est avéré que le nombre d'interventions était insuffisant et leur durée trop courte (nombre d'heures par élèves). Au sujet de l'évaluation, un seul groupe « de classes contrôles » a été mis en place dans l'intervention, et il a manqué un suivi longitudinal (le protocole prévoyait un seul questionnaire juste après l'évaluation). Le choix d'une évaluation uniquement par auto-questionnaires a montré aussi ses limites. En termes de méthodologie, les échelles dimensionnelles choisies étaient insuffisantes. Pour finir, le test de l'enquête par Web en fin de parcours a connu des retards de mise en place et les résultats sont inexploitable.

Malgré ces limites, les résultats de cette étude multicentrique sont très encourageants et montrent qu'un programme structuré d'interventions en milieu scolaire sur les risques associés aux jeux d'argent et de hasard peut avoir un impact sur les connaissances et les représentations que les jeunes ont de ces jeux.

L'intervention BIEN JOUER diminue les croyances irrationnelles liées à la pratique des jeux d'argent et de hasard chez les jeunes. À la fin du programme, ces adolescents ont appris que les astuces ou stratégies utilisées dans les jeux d'argent et de hasard ne peuvent pas aider à gagner. Ils ont aussi engrangé des connaissances sur la notion de hasard, sur la part de hasard dans les jeux d'argent, sur les cognitions erronées et sur la gestion d'un budget et des éléments financiers de la vie courante.

Les jeunes sont globalement satisfaits de ces interventions et sont demandeurs d'autres actions préventives de ce genre sur d'autres comportements addictifs (surtout en interactivité et en petits groupes).

Les données des enquêtes épidémiologiques confirment que les jeunes mineurs représentent une population qui a de plus en plus accès aux JAH que ce soit dans l'offre traditionnelle ou *On line* et qu'ils jouent parfois plus que les adultes avec des conséquences négatives importantes. Il semble donc important d'organiser des programmes de prévention sur les risques associés aux JAH suffisamment tôt afin de permettre aux jeunes d'identifier et de reconnaître les problèmes, les risques et les difficultés de contrôle des activités de jeu.

Premier programme validé en France, son implantation sur tout le territoire devrait apporter des solutions aux problématiques liées aux jeux d'argent et de hasard et répondre à la protection des jeunes mineurs édictée par la loi de 2010

Cette intervention pourrait aussi évoluer vers un programme plus généraliste qui comporterait également les domaines des compétences psychosociales ce qui permettrait d'élargir le champ d'action et d'offrir une intervention sur d'autres comportements addictifs (écrans, tabac, alcool, cannabis...).



Premier programme validé en France, son implantation sur tout le territoire devrait apporter des solutions aux problématiques liées aux jeux d'argent et de hasard et répondre à la protection des jeunes mineurs édictée par la loi de 2010





[BIBLIOGRAPHIE]

Brown, J. H., D'Emidio-Castron, M. (1995). *On becoming "at risk" through drug education: How symbolic policies and their practices affect students.* Evaluation Review, 19(4), 451-492.

Dishion, T. J., McCord, J., Poulin, F. (1999). *Peer groups and problem behavior.* American Psychologist, 54(9), 755-764.

Delfabbro, P., Lahn, J., & Grabosky, P. (2006). *Psychosocial correlates of problem gambling in Australian students.* Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 40, 587-595.

Turchi, R. M., & Derevensky, J. (2006). *Youth gambling: Not a safe bet.* Current Opinions in Pediatrics, 18, 454-458.

American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th ed.).* Washington, DC: APA.

American Psychiatric Association (1987). *Diagnostic and Statistical manual of mental disorders (3rd ed.).* Washington, DC: APA.

Arcuri, A. F., Lester, D., O'Smith, F. (1985). *Shaping adolescent gambling behavior.* Adolescence, 20, 935-938.

Bond, L. A., Compas, B. E. (1989). *Primary prevention and promotion in the schools.* (Eds.). Newbury Park: Sage.

Botvin, G., Baker, E., Dusenbury, L., et al. (1995). *Long-term follow-up results of a randomized drug abuse prevention trial in a white middle-class population.* J Consult Clin Psychol 58:437-46.

Brounstein, P. J., Zweign J. M., Gardner, S. E. (1999). *Understanding substance abuse prevention: Toward the 21st Century: A primer on effective programs.* Rockville: US Department of Health and Human Services, Substance Abuse and Mental Health Services Administration, Center for Substance Abuse Prevention, Division of Knowledge Development and Evaluation.

Costes, J.M., Eroukmanoff, V., Richard, J.P. ; Tovar, M.L. (2015)). *Les jeux d'argent et de hazard en 2014.* Les notes de l'Observatoire des jeux n° 6.

Dell, J. A., Ruzicka, M. F., Palisi, A. T. (1981). *Personality and other factors associated with the gambling addiction.* The International Journal of Addictions, 16, 149-156.

Derevensky, J., Gupta, R., Emond, M. (1995). *Locus of control, video game playing, and gambling behavior in children.* Poster presented at the annual meeting of the American Psychological Association, New York City.

Derevensky, J. L., Gupta, R., Cioppa, G. D. (1996). *A developmental perspective of gambling behaviors in children and adolescents.* J Gamb Stud 12(1):49-66.

Derevensky, J. L., Gupta, R. (2000). *Prevalence estimates of adolescence gambling: A comparison of SOGS-RA, DSMIV-J, and the GA 20 Questions.* Journal of Gambling Studies, 16(2/3), 227-252.

- Derevensky, J., Gupta, R. (eds) (2004).** *Gambling Problems in Youth. The Theoretical and Applied Perspectives.* Kluwer Academic Publishers, New York.
- Dickson, L. M., Derevensky, J. L., Gupta, R. (2002).** *The prevention of gambling problems in youth: A conceptual framework.* Journal of Gambling studies, 18(2):97-159.
- Donaldson, S. T. (1995).** *Peer influences on adolescence drug use: a perspective from the trenches.* Am Psychol 50(1) :801-2.
- Donaldson, S. I., Graham, J. W., Piccinin, A. M., et al. (1997).** *Resistance skills training and onset of alcohol use: evidence for beneficial and potentially harmful effects in public schools and in private catholic schools.* In: Marlatt GA, VandenBos GR, eds. Addictive behaviors: readings on etiology, prevention, and treatment. Washington, DC, US: American Psychological Association, 1997.
- Donati, M. A., Primi, C., Chiesi, F. (2014).** *Prevention of problematic gambling behavior among adolescents: testing the efficacy of an integrative intervention.* Journal of gambling studies, 30(4), 803-818.
- Dugas, M. J., Ladouceur, R., Freeston, M. H. (1996).** *Version abrégée de l'inventaire de résolution de problèmes sociaux.* Ther Comp Cogn 6:59-62.
- Durlak, J. A., Wells, A. M. (1997).** *Primary prevention mental health programs for children and adolescent: a meta-analytic review.* Am J Com Psychol 1997 ;25(2) :115-52.
- Ferland, F., Ladouceur, R., Vitaro, F. (2005).** *Efficacité d'un programme de prévention des habitudes de jeu chez les jeunes : résultats de l'évaluation pilote.* L'Encéphale 31(1):427-36.
- Ferland, F., Ladouceur, R., Vitaro, F. (2002).** *Prevention of problem gambling: Modifying misconceptions and increasing knowledge.* Journal of Gambling Studies, 18, 19-30.
- Fisher, S. (2000).** *Developing DSM-IV criteria to identify adolescent problem gambling in non-clinical populations.* J Gamb Stud 16(2/3):253-73.
- Fisher, S. (1993).** *Gambling and pathological gambling in adolescents.* Journal of Gambling Studies, 9(3):277-288.
- Flay, B. R., Biglan, A., Borich, R. F., Castro, F. G., Gottfredson, D., ..., Kellan, S. (2005).** *Standards of evidence: Criteria for efficacy, effectiveness and dissemination.* Prévention Science, 6, 151-175.
- Forrest, D., McHale, I. G. (2012).** *Gambling and problem gambling among young adolescent in Great Britain.* Journal of Gambling Studies, 28(4),607-622.
- Fortin, J. M., Ladouceur, R., Pelletier, A., et al. (2001).** *Les jeux de hasard et d'argent chez les jeunes en difficulté.* Rev Can Sant Ment Com 20(1) : 135-51.
- Gaboury, A., Ladouceur, R. (1989).** *Erroneous perceptions and gambling.* Journal of Social Behavior and Personality, 4, 411-420.
- Gaboury, A., Ladouceur, R. (1993).** *Evaluation of a prevention program for pathological gambling among adolescents.* J Prim Prev 4(1):21-8.
- Gupta, R., Derevensky, J. L. (1996).** *The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents.* J Gam Stud 12(4):375-94.
- Gupta, R., Derevensky, J. L. (1997).** *Familial and social influences on juvenile gambling.* Journal of Gambling Studies, 13,179-192.

Gupta, R., Derevensky, J. L. (1998a). *Adolescent gambling behavior: A prevalence study and examination of the correlated associated with excessive gambling.* Journal of Gambling Studies, 14, 319-345.

Gupta, R., Derevensky, J. L. (1998b). *An empirical examination of Jacobs' General Theory of Addictions: Do adolescents gamblers fit the theory?* Journal of Gambling Studies, 14, 17-49.

Gupta, R., Derevensky, J. L. (2000). *Adolescents with gambling problems: From research to treatment.* Journal of Gambling Studies, 16(2/3), 315-342.

Ide-Smith, S. G., Lea, S. E. G. (1988). *Gambling in young adolescents.* Journal of Gambling Behavior, 4, 110-118.

Hanss, D., Mentzoni, R. A., Blaszczynski, A., Molde, H., Torsheim, T., Pallesen, S. (2015). *Prevalence and correlates of problem gambling in a representative sample of Norwegian 17-years-olds.* Journal of Gambling Studies, 31(3), 659-678.

Jacobs, D. F. (2000). *Juvenile Gambling in North America: an analysis of long trends and future prospects.* J Gamb Stud 16(2/3):119-52.

Jacobs, D. F. (1989). *Illegal and undocumented: A review of teenage gambling and the plight of children of problem gamblers in America (pp. 249-292).* In H. J. Shaffer, S. A. Stein, B. Gambino, & T. N. Cummings (Eds), *Compulsive gambling: theory, research and practice.* Toronto: Lexington Books.

Johnson, C. A., Farquhar, J. W., Sussman, S. (1996). *Methodological and substantive issues in substance abuse prevention research.* Am Behav Scient 39(7):935-42.

Ladouceur, R., Goulet, A., Vitaro, F. (2013). *Prevention programmes for youth gambling: A review of the empirical evidence.* International Gambling Studies, 13(2), 141-159.

Ladouceur, R., Ferland, F., Vitaro, F. (2004). *Prevention of problem gambling: Modifying Miconceptions and Increasing Knowledge among Canadian youths.* The Journal of Primary Prevention, 25(3), 329-335.

Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Doucet, C. (2002). *Understanding and treating pathological gamblers.* London: Wiley.

Ladouceur, R., Gaboury, A. (1988). *Effects of limited and unlimited stakes on gambling behavior.* Journal of Gambling Behavior, 4, 119-126.

Ladouceur, R., Mireault, C. (1988). *Gambling behaviors among high school students in the Quebec area.* J Gamb Behav 4(1):3-11.

Ladouceur, R. (1991). *Prevalence estimates of pathological gambling in Quebec.* Can J Psychiatry 36(10) :732-4.

Ladouceur, R., Boisvert, J. M., Pepin, M. et al. (1994). *Social cost of pathological gambling.* J Gamb Stud 10(4):399-409.

Ladouceur, R., Dubé, D., Bujold, A. (1994). *Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area.* Can J Psych 39 (5): 289-93.

Ladouceur, R., Walker, M. (1996). *A cognitive perspective on gambling.* In P. M. Salkovskis (Ed.), *Trends in cognitive therapy* (pp. 89-120). Oxford: Wiley.

Ladouceur, R., Walker, M. (1998). *The Cognitive approach to understanding and treating pathological gambling.* In A. S. Bellack, M. Hersen (Eds.), *Comprehensive clinical psychology* (pp. 588-601). New York: Pergamon.

- Ladouceur, R., Boudreault, N., Jacques, C. et al. (1999).** *Pathological gambling and related problems among adolescents.* J Child Adol Subs Ab 8(4):55-68.
- Le Groupe Jeunesse (2000).** *The Count Me Out (Moi, je passe) awareness program for the prevention of gambling dependency.* Montreal, QC : Le Groupe Jeunesse.
- Lemaire, J., de Lima, S., Patton, D. (2004).** *It's your lucky day: Program evaluation.* Manitoba, MA: Addictions Foundation of Manitoba.
- Lesieur, H., Klein, S. R. (1987).** *Pathological gambling among high school students.* Addictive behaviors, 12:129-135.
- Lupu, I. R., Lupu, V. (2013).** *Gambling prevention program for teenagers.* Journal of Cognitive and Behavioral Psychotherapies, 13(2A), 575-584.
- Marget, N., Gupta, R., Derevensky, J. (1999).** *The psychosocial factors underlying adolescent problem gambling.* Poster presented at the annual meeting of the American Psychological Association, Boston, USA.
- Messerlian, C., Derevensky, J., Gupta, R. (2005).** *Youth gambling problems: a public health perspective.* Health promotion internation, 20(1),69-79.
- North American Training Institute. (n.a).** *CENLA Chemical Dependency Council: Wanna Bet? Results 2008.* Unpublished documents. Retrieved from <https://nati.org/products/index.aspx?-mode1/4desc&id1/428#ResultsLink>
- Oetting, E. R., Beauvais, F. (1986).** *Peer cluster theory: drugs and the adolescent.* J Counsel Dev 65(1):17-22.
- Orford, J., Morison, V., Somers, M. (1996).** *Drinking and gambling: a comparison with implications for theories of addictions.* Drug Alc Rev 15 :47-56.
- Petit, A., Karila, L., Lejoyeux, M. (2015).** *Le jeu pathologique chez l'adolescent.* Archives de Pédiatrie, 22(5), 564-568.
- Reinherz, H. Z. (1982).** *Primary prevention of emotional disorders in school settings.* In H. C. Schulberg, M. Killilea (Eds.). *The modern practice of community mental health.* San Francisco: Jossey-Bass.
- Rhodes, J. E., Jason, L. A. (1988).** *Preventive substance abuse among children and adolescents.* New York: Pergamon.
- Shaffer, H. J., Hall, M., Vander Bilt, J. (1997).** *Estimating the prevalence of disorders gambling behavior in the United States and Canada: a meta-analysis.* Kansas City, Missouri: National Center for Responsible Gaming.
- Shaffer, H. J., Hall, M. (1996).** *Estimating prevalence of adolescent gambling disorders. A quantitative studies synthesis and guide toward standard gambling nomenclature.* Journal of gambling studies, 12, 193-214.
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., Gupta, R. (2010).** *Risk and protective factors associated with youth problem gambling.* International Journal of Adolescent Medicine and Health, 22(1),39-58.
- Stinchfield, R., Winters, K. C. (1998).** *Gambling and problem gambling among youths.* Ann AAPSS (556):174-85.
- Spilka, S., Le Nezet, O. & al. (2018).** *Les drogues à 17 ans : analyse de l'enquête ESCAPAD 2017, Tendances n° 123, OFDT*

- Taylor, L. (2008).** *Evaluating an adolescent measure of gambling pathology.* Paradigm, 13, 12–13. 16–17.
- Taylor, L.M., & Hillyard, P. (2009).** *Gambling awareness for youth: An analysis of the 'Don't Gamble Away Our Future' program.* International Journal of Mental Health and Addiction, 7, 250–261.
- Todirita, I. R., Lupu, V. (2013).** *Gambling prevention program among children.* Journal of gambling studies, 29(1), 161-169.
- Tremblay, R. E., Boulerice, B., Harden, P. W., et al. (1996).** *Do children in Canada become more aggressive as they approach adolescence?* National longitudinal survey of children and youth. Ottawa: Statistic Canada.
- Turner, N., Macdonald, J., Bartoshuk, M., & Zangeneh, M. (2008).** *The evaluation of 1-h prevention program for problem gambling.* International Journal of Mental Health and Addiction, 6, 238–243.
- Tversky, A., Kahneman, D. (1973).** *Availability: A heuristic for judging frequency and probability.* Cognitive Psychology, 5(2):207-232.
- Vander Pligt, J. (1998).** *Perceived risk and vulnerability as predictors of precautionary behavior.* Brit J Health Psychol 3:1-14.
- Volberg, R. A. (1998).** *Gambling and problem gambling among adolescents in New York.* Gemini Research.
- Volberg, R. A., Steadman, H. J. (1988).** *Refining prevalence estimates of pathological gambling.* American Journal of Psychiatry, 145, 502-505.
- Wagenaar, W. A. (1970).** *Subjective randomness and the capacity to generate information.* Acta Psychologica, 33, 233-242.
- Walther, B., Hanewinkel, R., Morgenstern, M. (2013).** *Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents.* Journal of adolescent health, 52(5), 599-605.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M. C. O., & Hoffman, J. H. (2008).** *The prevalence of problem gambling among US adolescents and Young Adults: Results from a National Survey.* Journal of Gambling Studies, 24(2), 119-133.
- Williams, R. (2002).** *Final report: Prevention of problem gambling: A school-based intervention.* Edmonton: Alberta Gaming Research Institute.
- Williams, R.J., Connolly, D., Wood, R., Currie, S., & Davis, R.M. (2004).** *Program findings that inform curriculum development for the prevention of problem gambling.* Journal of Gambling Research, 16(1), 47–69.
- Williams, R.J., Wood, R.T., & Currie, S.R. (2010).** *Stacked deck: An effective school-based program for the prevention of problem gambling.* Journal of Primary Prevention, 31, 109–125.
- Winters, K. C., Anderson, N. (2000).** *Gambling involvement and drug use among adolescents.* Journal of Gambling Studies, 16(2-3), 175-198.
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Botzet, A., Anderson, N. (2002).** *Predictive and concurrent correlated of gambling in early adolescent boys.* Journal of Early Adolescence, 16, 211-228.
- Wodarski, J. S. (1989).** *Preventive health services for adolescents.* Springfield: Charles C. Thomas Publisher.

Wood, R., Griffiths, M. (2000). *Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the internet*. Journal of Gambling Studies, 19(2/3), 199-225.

Wynne, H. J., Smith, G. J., Jacobs, D. F. (1996). *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta*. Edmonton : Alberta Alcohol and Drug Abuse.

RÉFÉRENCES COMPLÉMENTAIRES RÉCENTES

Brissot, A., Philippon, A., & Splika, S. (2018). *Brissot A., Philippon A., Splika S., Niveaux de pratique des jeux d'argent et de hasard à la fin de l'adolescence en 2017*. OFDT.

Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2017). *Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research*. Journal of Gambling Studies, 33(2), 397-424. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>

Ferrara, P., Franceschini, G., & Corsello, G. (2018). *Gambling disorder in adolescents: What do we know about this social problem and its consequences?* Italian Journal of Pediatrics, 44(1), 146. <https://doi.org/10.1186/s13052-018-0592-8>

Gladstone, T., Terrizzi, D., Stinson, A., Nidetz, J., Canel, J., Ching, E., ... Van Voorhees, B. W. (2018). *Effect of Internet-based Cognitive Behavioral Humanistic and Interpersonal Training vs. Internet-based General Health Education on Adolescent Depression in Primary Care: A Randomized Clinical Trial*. JAMA Network Open, 1(7). <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2018.4278>

González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez-Murcia, S., ... Ribas, J. (2018). *Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined With Parent Psychoeducation*. Frontiers in Psychology, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00787>

Huic, A., Kranzelic, V., Dodig Hundric, D., & Ricijas, N. (2017). *Who Really Wins ? Efficacy of a Croatian Youth Gambling Prevention Program*. Journal of Gambling Studies, 33(3), 1011-1033. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9668-4>

Jacob, L., Haro, J. M., & Koyanagi, A. (2018). *Relationship between attention-deficit hyperactivity disorder symptoms and problem gambling: A mediation analysis of influential factors among 7,403 individuals from the UK*. Journal of Behavioral Addictions, 7(3), 781-791. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.72>

Keen, B., Blaszczyński, A., & Anjoul, F. (2017). *Systematic Review of Empirically Evaluated School-Based Gambling Education Programs*. Journal of Gambling Studies, 33(1), 301-325. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9641-7>

Martínez-Loredo, V., Grande-Gosende, A., Fernández-Artamendi, S., Secades-Villa, R., & Fernández-Hermida, J. R. (2019). *Substance Use and Gambling Patterns Among Adolescents: Differences According to Gender and Impulsivity*. Journal of Gambling Studies, 35(1), 63-78. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-09824-x>

Minotte, P., & Bivort, C. (2015). *Les usages jeunes des espaces numériques dédiés aux jeux d'argent et hasard*. Centre de Référence en Santé Mentale.

Nyemcsok, C., Thomas, S. L., Bestman, A., Pitt, H., Daube, M., & Cassidy, R. (2018). *Young people's recall and perceptions of gambling advertising and intentions to gamble on sport*. Journal of Behavioral Addictions, 7(4), 1068-1078. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.128>

Orlowski, S., Bischof, A., Besser, B., Bischof, G., & Rumpf, H.-J. (2019). *Deficits in emotion regulation strategies among problematic and pathological gamblers in a sample of vocational school students*. Journal of Behavioral Addictions, 8(1), 94-102. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.136>

Pitt, H., Thomas, S. L., & Bestman, A. (2016). *Initiation, influence, and impact: Adolescents and parents discuss the marketing of gambling products during Australian sporting matches*. BMC Public Health, 16, 967. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3610-z>

Pitt, H., Thomas, S. L., Bestman, A., Daube, M., & Derevensky, J. (2017). *Factors that influence children's gambling attitudes and consumption intentions: Lessons for gambling harm prevention research, policies and advocacy strategies*. Harm Reduction Journal, 14(1), 11. <https://doi.org/10.1186/s12954-017-0136-3>

Savolainen, I., Sirola, A., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2019). *Peer Group Identification as Determinant of Youth Behavior and the Role of Perceived Social Support in Problem Gambling*. Journal of Gambling Studies, 35(1), 15-30. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9813-8>

St-Pierre, R. A., Temcheff, C. E., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2015). *Theory of Planned Behavior in School-Based Adolescent Problem Gambling Prevention: A Conceptual Framework*. The Journal of Primary Prevention, 36(6), 361-385. <https://doi.org/10.1007/s10935-015-0404-5>

Zendle, D., & Cairns, P. (2018). *Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey*. PloS One, 13(11), e0206767. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>

Zendle, D., Meyer, R., & Over, H. (2019). *Adolescents and loot boxes: Links with problem gambling and motivations for purchase*. Royal Society Open Science, 6(6), 190049. <https://doi.org/10.1098/rsos.190049>

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, 2012



ANNEXES

1 - QUESTIONNAIRES AVANT ET
APRÈS INTERVENTION : E1 ET E2

2 - GUIDE DE L'ENTRETIEN QUALITATIF

3 - ABSTRACT DU GUIDE BIEN JOUÉ !

[ANNEXE 1]

QUESTIONNAIRES AVANT ET APRÈS INTERVENTION : E1 ET E2



Questionnaire

Nous allons mener dans votre lycée, une action de prévention sur les jeux d'argent et de hasard (JAH) ainsi des connaissances sur la gestion budgétaire. Dans le cadre de ce projet, nous avons besoin de connaître vos pratiques et habitudes par rapport à différents usages. Pour cela, un premier questionnaire (questionnaire n° 1) va vous être soumis aujourd'hui. Un second questionnaire (questionnaire n° 2) vous sera ensuite présenté à la fin des différentes interventions.

Vos parents (ou vous-même si vous êtes majeurs) ont-ils donné leur accord pour votre participation à cette étude ?

1. Oui
2. Non

Si oui, merci de bien vouloir indiquer **votre code d'identification** (surnom, pseudo, lettres, chiffres, etc.)

.....
.....

Pour rappel, ce code vous est demandé afin de pouvoir relier les réponses du questionnaire n° 1 à celles du questionnaire n° 2 (pour repérer un changement dans votre comportement ou vos connaissances par exemple). En choisissant votre propre code, cela vous garantit **l'entière confidentialité** de vos réponses. Nous vous conseillons de noter votre code quelque part (dans votre agenda par exemple) afin de vous en rappeler lors de la distribution du questionnaire n° 2 dans six semaines.

Si non, vous avez la possibilité de répondre à ce questionnaire sans indiquer de code auquel cas vos réponses pourront être évaluées par les membres du comité de recherche de manière générale.

Ce questionnaire fait l'objet d'un traitement statistique confidentiel, ni le personnel du lycée, ni votre famille, ne seront au courant des données de ce questionnaire.

Merci de répondre le plus sincèrement possible.

[BIEN JOUER] QUESTIONNAIRE N° 1

DATE : __ / __ / __

GROUPE/ CLASSE :

IDENTITÉ :

Q1 : Vous êtes :

☐ Une fille ☐ Un garçon

Q2 : Quel âge avez-vous ?ans

COMPORTEMENT

Q3 : Dans votre vie, avez-vous déjà joué à un jeu d'argent et de hasard ?

☐ Oui ☐ Non

Si la réponse est non, merci de passer directement à la question n° 16

Q4 : À quel âge vous souvenez-vous avoir joué de l'argent à des jeux de hasard pour la toute première fois ?

☐ans ☐ Je ne sais plus

Q5 : Parmi la liste de jeux suivants, quels sont ceux pour lesquels vous avez parié ou dépensé de l'argent au cours des 12 derniers mois ? (cochez « oui » ou « non » à chaque ligne)

Type de jeu	Oui	Non
Jeux de grattage		
Jeux de tirage		
Poker		
Paris sportifs		
Paris hippiques		
Autres : Précisez		

Si vous n'avez joué à aucun jeu d'argent et de hasard au cours des 12 derniers mois, merci de passer directement à la question n° 16

Q6 : Au cours des 12 derniers mois, dans quel jeu d'argent et de hasard avez-vous investi le plus de temps ou dépensé le plus d'argent ? (Une seule réponse possible)

☐ Jeux de grattage
☐ Jeux de tirage
☐ Poker
☐ Paris sportifs
☐ Paris hippiques
☐ Autre, précisez :

[BIEN JOUER] QUESTIONNAIRE N° 1 (suite)

Q7 : Où dépensez-vous ou pariez-vous votre argent lorsque vous jouez à un jeu d'argent et de hasard ?
(Plusieurs réponses possibles)

- ☐ Dans un point de vente Française des Jeux (FDJ)
- ☐ Sur internet
- ☐ Chez vous ou chez des amis (au cours de tournoi de poker organisé par exemple)
- ☐ Au Casino
- ☐ Dans un hippodrome
- ☐ Autre, précisez :

Q8 : À quelle fréquence avez-vous parié ou dépensé de l'argent au cours des 12 derniers mois ?

- ☐ Rarement (une ou deux fois dans l'année)
- ☐ De temps en temps
- ☐ Régulièrement (au moins une fois par mois)
- ☐ Souvent (au moins une fois par semaine)

Q9 : Au cours des 12 derniers mois, combien avez-vous parié ou dépensé en moyenne pour jouer à ces jeux ? (Une seule réponse possible)

- ☐ Moins de 10 euros par mois
- ☐ Entre 10 et 29 euros par mois
- ☐ Entre 30 et 49 euros par mois
- ☐ 50 euros ou plus par mois

Q10 : Quelle somme maximale avez-vous déjà parié ou dépensé en une seule fois pour un jeu d'argent et de hasard ?

- ☐ Moins de 5 euros
- ☐ Entre 5 et 19 euros
- ☐ Entre 20 et 49 euros
- ☐ 50 euros ou plus

Q11 : En général, jouez-vous seul(e) ou avec d'autres personnes ?

- ☐ Seul(e)
- ☐ En groupe
- ☐ Les deux

Q12 : Parmi les raisons suivantes, quelles sont celles qui font que vous pariez à des jeux d'argent et de hasard ? (une seule réponse par ligne)

	oui	non
Pour être en relation avec les autres (socialisation)		
Parce que vous aimez cela		
Pour le plaisir, les sensations que cela vous procure		
Parce que vous avez besoin d'argent		
Pour vous sentir mieux (par exemple lorsque vous êtes triste, stressé, fâché)		
Pour tester votre chance		
Pour avoir la chance de gagner un gros lot		
Parce que vous ne pouvez pas vous en empêcher		
Pour fuir la routine		

Q13 : De 0 à 10, comment mesurez-vous les risques liés aux jeux d'argent et de hasard ? (0 correspondant à "aucun risque" et 10 correspondant à "très risqué", mettre une croix)



Q14 : Avez-vous déjà été sensibilisé aux risques liés aux jeux d'argent et de hasard ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q15 : Si oui, par quel(s) moyen(s) ?

- ☐ Publicité
- ☐ Chez le buraliste
- ☐ Sur internet
- ☐ À l'école
- ☐ Reportage vidéo
- ☐ Proches
- ☐ Autres :

Q16 : Si vous n'avez pas joué au cours des 12 derniers mois, pour quelles raisons n'avez-vous pas parié ou dépensé à des jeux d'argent et de hasard ? (Plusieurs réponses possibles)

- ☐ Vous n'aimez pas ces activités, vous n'êtes pas intéressés
- ☐ Vous n'avez pas les moyens de jouer
- ☐ Vous n'avez pas le temps
- ☐ Vous ne croyez pas à la chance
- ☐ Vous pensez que c'est toujours l'État ou les opérateurs qui gagnent
- ☐ À cause du risque d'addiction
- ☐ Parce que quelqu'un de votre entourage a eu des problèmes avec le jeu
- ☐ Parce que je n'ai pas l'âge légal
- ☐ Autre :

[BIEN JOUER] QUESTIONNAIRE N° 1 (suite)

Q17 : Connaissez-vous quelqu'un dans votre entourage qui vous semble dépenser trop d'argent ou passer trop de temps dans les jeux d'argent et de hasard ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q18 : En avez-vous déjà parlé avec cette personne ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q19 : Avez-vous l'intention de jouer à un jeu d'argent et de hasard au cours des jours à venir ?

- ☐ Oui ☐ Non

CONNAISSANCES SUR LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD

Q20 : À partir de quel âge a-t-on le droit de jouer à un jeu d'argent et de hasard en France ?

.....ans

Q21 : Si je lance une pièce avec un côté face et un côté pile, laquelle des séries suivantes est plus facile à obtenir :

- ☐ Série 1 : pile, pile, pile, pile, face
☐ Série 2 : pile, pile, pile, pile, pile
☐ Autant de chance pour la série 1 que pour la série 2
☐ Je ne sais pas

Q22 : Au loto, choisir ses numéros en se basant sur les chiffres sortis le plus souvent dans l'année peut être un moyen d'augmenter ses chances de gagner.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q23 : Au casino, j'ai plus de chance de gagner à une machine à sous si personne n'a gagné depuis un bon moment.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q24 : Les buralistes peuvent savoir à l'avance quels sont les tickets gagnants.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q25 : J'ai plus de chance de gagner si je choisis mon ticket de grattage moi-même dans le présentoir.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q26 : Parier est un bon moyen pour obtenir rapidement de l'argent et se sortir de difficultés financières.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q27 : Lorsqu'on joue au poker, on a plus de chance de gagner que de perdre si on joue souvent.

- ☐ Vrai ☐ Faux

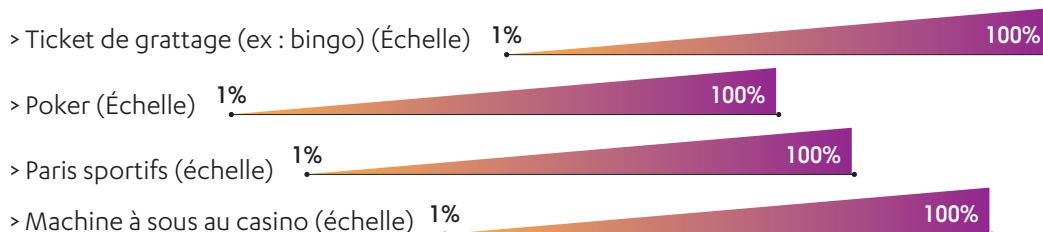
Q28 : On a plus de chance de gagner à un pari sportif qu'à un jeu de grattage.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q29 : Les jeux d'argent et de hasard peuvent devenir une addiction comme la dépendance au tabac ou à l'alcool par exemple.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q30 : Sur une échelle de 1 à 100, quelle est la part du hasard (en pourcentage) parmi les jeux suivants :



COMPORTEMENT VIS À VIS DU BUDGET

Q31 : Possédez-vous un compte bancaire ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q32 : Préférez-vous déposer votre argent sur votre compte ou le garder en liquide ?

- ☐ Dépôt sur le compte ☐ Argent liquide

Q33 : Comment approvisionnez-vous votre compte ou avez-vous de l'argent liquide ? (Plusieurs réponses possibles)

- ☐ Argent de poche
☐ Travail
☐ En guise de cadeau à certaines occasions (anniversaire, Noël...)
☐ Grâce aux jeux d'argent et de hasard
☐ Mon compte est vide, je n'ai pas d'argent
☐ Autre (précisez) :

Q34 : Regardez-vous souvent votre compte bancaire pour voir où vous en êtes dans votre budget ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q35 : Établissez-vous votre budget en fonction de votre argent de poche ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q36 : Avez-vous un compte épargne ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q37 : Mettez-vous régulièrement de l'argent sur votre compte épargne ?

- ☐ Oui ☐ Non

[BIEN JOUER] QUESTIONNAIRE N° 1 (suite)

Q38 : Avez-vous un projet bien défini à réaliser avec cet argent (permis, voiture, vacances, études...) ?

☐ Oui (précisez) : ☐ Non

Q39 : Avez-vous déjà rencontré votre conseiller bancaire ?

☐ Oui ☐ Non

COMPORTEMENT HABITUDES

Q40 : Au cours de la semaine passée, avez-vous eu recours aux écrans (ordinateur, console, tablette, smartphone, télévision) pour : (plusieurs réponses possibles, cocher la ou les réponses)

- ☐ Participer à des réseaux sociaux, des chats ou échanger des e-mails
- ☐ Regarder des vidéos, écouter de la musique
- ☐ Jouer à des jeux vidéos
- ☐ Vous informer, étudier

Q41 : En moyenne, combien de temps par jour passez-vous derrière vos écrans ?

- ☐ Moins de 1 heure par jour
- ☐ Entre 1 et 2 heures par jour
- ☐ Entre 2 et 4 heures par jour
- ☐ Plus de 4 heures par jour

Q42 : Parmi les produits suivants, pouvez-vous indiquer la fréquence de vos consommations ?

	Jamais	Une fois pour essayer	J'ai consommé mais je ne consomme plus	Moins d'une fois par mois	Au moins une fois par mois	Au moins une fois par semaine	Tous les jours
Tabac							
Cannabis							
Alcool							
Autres substances illicites							

FIN DU QUESTIONNAIRE N° 1

Merci d'avoir pris le temps de répondre à ce questionnaire.

[BIEN JOUER] QUESTIONNAIRE N° 2

DATE : __ / __ / __

GROUPE/ CLASSE :

IDENTITÉ :

Q1 : Quel âge avez-vous ?ans

COMPORTEMENT

Q2 : Depuis le début des interventions (6 semaines), avez-vous déjà joué à un jeu d'argent et de hasard ?

☐ Oui ☐ Non

Si vous n'avez joué à aucun jeu d'argent et de hasard au cours des 6 dernières semaines, merci de passer directement à la question n° 16

Q3 : Au cours des 6 dernières semaines, combien de fois avez-vous joué à un jeu d'argent et de hasard ?
.....fois

Q4 : Avez-vous joué pour la première fois de votre vie ?

☐ Oui ☐ Non

Q5 : Avez-vous joué à un type de jeu d'argent et de hasard auquel vous n'aviez jamais joué avant ? (Exemple : poker, ticket de grattage, paris sportif...)

☐ Oui ☐ Non

Q6 : Si oui, lequel ?

Q7 : Parmi la liste de jeux suivants, quels sont ceux pour lesquels vous avez parié ou dépensé de l'argent au cours des 6 dernières semaines ? (cochez « oui » ou « non » à chaque ligne)

Type de jeu	Oui	Non
Jeux de grattage		
Jeux de tirage		
Poker		
Paris sportifs		
Paris hippiques		
Autres : Précisez		

[BIEN JOUER] QUESTIONNAIRE N° 2 (suite)

Q8 : Au cours des 6 dernières semaines, dans quel jeu d'argent et de hasard avez-vous investi le plus de temps ou dépensé le plus d'argent ? (Une seule réponse possible)

- ☐ Jeux de grattage
- ☐ Jeux de tirage
- ☐ Poker
- ☐ Paris sportifs
- ☐ Paris hippiques
- ☐ Autre, précisez :

Q9 : Où avez-vous dépensé et ou pariez-vous votre argent ? (Plusieurs réponses possible)

- ☐ Dans un point de vente Française des Jeux (FDJ)
- ☐ Sur internet
- ☐ Chez vous ou chez des amis (au cours de tournoi de poker organisé par exemple)
- ☐ Au Casino
- ☐ Dans un hippodrome
- ☐ Autre, précisez :

Q10 : Au cours des 6 dernières semaines, combien avez-vous parié ou dépensé en moyenne pour jouer à ces jeux ? (Une seule réponse possible)

- ☐ Moins de 10 euros
- ☐ Entre 10 et 29 euros
- ☐ Entre 30 et 49 euros
- ☐ 50 euros ou plus

Q11 : Quelle somme maximale avez-vous pariée ou dépensée en une seule fois ?

- ☐ Moins de 5 euros
- ☐ Entre 5 et 19 euros
- ☐ Entre 20 et 49 euros
- ☐ 50 euros ou plus

Q12 : Avez-vous joué seul(e) ou avec d'autres personnes ?

- ☐ Seul(e)
- ☐ En groupe
- ☐ Les deux

Q13 : Parmi les raisons suivantes, quelles sont celles qui font que vous avez pariez à des jeux d'argent et de hasard au cours des 6 dernières semaines ? (une seule réponse par ligne)

	Oui	Non
Pour être en relation avec les autres (socialisation)		
Parce que vous aimez cela		
Pour le plaisir, les sensations que cela vous procure		
Parce que vous avez besoin d'argent		
Pour vous sentir mieux (par exemple lorsque vous êtes triste, stressé, fâché)		
Pour tester votre chance		
Pour avoir la chance de gagner un gros lot		
Parce que vous ne pouvez pas vous en empêcher		
Pour fuir la routine		
Parce que les interventions sur les JAH vous ont donné envie de jouer		

Q14 : Après les interventions de ces dernières semaines, comment mesurez-vous les risques liés aux jeux d'argent et de hasard ? (0 correspondant à "aucun risque" et 10 correspondant à "très risqué", faire une croix)



Q15 : Si vous n'avez pas joué au cours des 6 dernières semaines, pour quelles raisons n'avez-vous pas parié ou dépensé à des jeux d'argent et de hasard ? (Plusieurs réponses possibles)

- ☐ Vous n'aimez pas ces activités, vous n'êtes pas intéressés
- ☐ Vous n'avez pas les moyens de jouer
- ☐ Vous n'avez pas le temps
- ☐ Vous ne croyez pas à la chance
- ☐ Vous pensez que c'est toujours l'État ou les opérateurs qui gagnent
- ☐ À cause du risque d'addiction
- ☐ Parce que quelqu'un de votre entourage a eu des problèmes avec le jeu
- ☐ Parce qu'il est interdit de jouer à un jeu d'argent et de hasard lorsqu'on est mineur
- ☐ Autre :

Q16 : D'après vous, ces interventions vous ont-elles aidé à savoir repérer une personne qui rencontrerait des problèmes avec les jeux d'argent et de hasard dans votre entourage ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q17 : Connaissez-vous quelqu'un dans votre entourage qui vous semble dépenser trop d'argent ou passer trop de temps dans les jeux d'argent et de hasard ?

- ☐ Oui ☐ Non

[BIEN JOUER] QUESTIONNAIRE N° 2 (suite)

Q18 : En avez-vous déjà parlé avec cette personne ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q19 : Avez-vous l'intention de jouer à un jeu d'argent et de hasard au cours des jours à venir ?

- ☐ Oui ☐ Non

CONNAISSANCES SUR LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD

Q20 : À partir de quel âge a-t-on le droit de jouer à un jeu d'argent et de hasard en France ?

.....ans

Q21 : Si je lance une pièce avec un côté face et un côté pile, laquelle des séries suivantes est plus facile à obtenir :

- ☐ Série 1 : pile, pile, pile, pile, face
☐ Série 2 : pile, pile, pile, pile, pile
☐ Autant de chance pour la série 1 que pour la série 2
☐ Je ne sais pas

Q22 : Au loto, choisir ses numéros en se basant sur les chiffres sortis le plus souvent dans l'année peut être un moyen d'augmenter ses chances de gagner.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q23 : Au casino, j'ai plus de chance de gagner à une machine à sous si personne n'a gagné depuis un bon moment.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q24 : Les buralistes peuvent savoir à l'avance quels sont les tickets gagnants.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q25 : J'ai plus de chance de gagner si je choisis mon ticket de grattage moi-même dans le présentoir.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q26 : Parier est un bon moyen pour obtenir rapidement de l'argent et se sortir de difficultés financières.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q27 : Lorsqu'on joue au poker, on a plus de chance de gagner que de perdre si on joue souvent.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q28 : On a plus de chance de gagner à un pari sportif qu'à un jeu de grattage.

- ☐ Vrai ☐ Faux

Q29 : Les jeux d'argent et de hasard peuvent devenir une addiction comme la dépendance au tabac ou à l'alcool par exemple.

☐ Vrai ☐ Faux

Q30 : Sur une échelle de 1 à 100, quelle est la part du hasard (en pourcentage) parmi les jeux suivants :

- ☐ Ticket de grattage (ex. : bingo) (échelle)
- ☐ Poker (échelle)
- ☐ Paris sportifs (échelle)
- ☐ Machine à sous au casino (échelle)

COMPORTEMENT VIS À VIS DU BUDGET

Q31 : Depuis les 6 dernières semaines, avez-vous regardé votre compte bancaire pour voir où vous en étiez dans votre budget ?

☐ Oui ☐ Non

Q32 : Avez-vous rencontré votre conseiller bancaire ou pensé à le faire dans les semaines à venir ?

☐ Oui ☐ Non

INTERVENTIONS

Q33 : Les interventions proposées sur les jeux d'argent et de hasard vous ont-elles intéressées ?

☐ Oui ☐ Non

Q34 : Selon vous, combien d'interventions devraient avoir lieu sur les jeux d'argent et de hasard ? (Sachant que vous avez bénéficié de 5 interventions sur les 6 dernières semaines)

..... séances

Q35 : Trouvez-vous que les activités proposées lors des interventions étaient adaptées à votre niveau scolaire ?

☐ Oui ☐ Non

Q36 : si non, pourquoi ?

- ☐ Trop facile
- ☐ Trop difficile
- ☐ Autre (précisez) :

Q37 : Vous êtes-vous sentis à l'aise lors des échanges sur les jeux d'argent et de hasard ?

☐ Oui ☐ Non

Q38 : Selon vous, est-ce qu'un nombre plus restreint d'élèves améliorerait les échanges lors des séances sur les jeux d'argent et de hasard ?

☐ Oui ☐ Non

[BIEN JOUER] QUESTIONNAIRE N° 2 (suite)

Q39 : Avez-vous apprécié la qualité de l'animation lors des interventions ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q40 : Qu'avez-vous particulièrement apprécié pendant les interventions ? Est-ce que c'était... (plusieurs réponses possibles)

- ☐ Ludique
☐ Utile
☐ Nouveau
☐ Interactif
☐ Enrichissant
☐ Autre (précisez)

Q41 : Qu'avez-vous peu ou pas aimé pendant les interventions ?

- ☐ Durée trop longue
☐ Durée trop courte
☐ Interventions pas assez détaillées ou expliquées
☐ Répétitif
☐ Pas assez d'échange
☐ N'apporte pas grand-chose de nouveau
☐ Autre (précisez)

Q42 : Parmi les 5 activités suivantes auxquelles avez-vous participé ?

- ☐ Activité 1 : Dilemme®
☐ Activité 2
☐ Activité 3
☐ Activité 4
☐ Activité 5

Q43 : Pouvez-vous classer par ordre de préférence les activités auxquelles vous avez participé ?

- ☐ Activité 1 : Dilemme®
☐ Activité 2
☐ Activité 3
☐ Activité 4
☐ Activité 5

Q44 : Qu'avez-vous compris des risques liés aux jeux d'argent et de hasard ?

.....

.....

.....

.....

.....

Q45 : Sur quel(s) sujet(s) auriez-vous aimé avoir plus d'informations ?

.....

.....

.....

.....

.....

Q46 : Pensez-vous qu'il est pertinent de réaliser les interventions sur les jeux d'argent et de hasard conjointement au jeu Dilemme® ?

☐ Oui ☐ Non

FIN DU QUESTIONNAIRE N° 2

[ANNEXE 2]

GUIDE DE L'ENTRETIEN QUALITATIF

OBJECTIF DU GUIDE D'ENTRETIEN DE L'ÉTUDE QUALITATIVE BIEN JOUER

L'objectif du guide d'entretien est de déterminer l'impact de l'action de prévention « BIEN JOUER » à propos des jeux de hasard et d'argent sur les connaissances et les représentations des jeunes mineur(e)s.

Plusieurs items ont été choisis et correspondent à des objectifs recherchés par le guide d'entretien. Parmi ces items, les thèmes ci-dessous ont semblés importants pour mesurer l'impact de ces interventions :

─ Situation familiale

Il s'agit d'établir un profil sociologique, démographique et personnel du jeune dans le but de mieux comprendre la relation qu'il entretient avec le lycée, ses camarades ou ses proches.

─ Compréhension des enjeux de l'action

Dans cet item, le but est de connaître les modalités de présentation du programme « BIEN JOUER » dans le lieu d'intervention. Savoir si le programme a été bien présenté avant l'intervention est primordial avant toute intervention, cela permet de préparer le jeune à ce qu'il attend et de rendre cohérent les actions qui sont exercées au sein du lycée.

─ Pratique du jeu ou non

Il s'agit de savoir si les jeunes pratiquent, ont déjà pratiqué ou ne pratiquent plus du tout de jeux d'argent et de hasard et pourquoi. Une question est posée quant aux représentations du jeu et de l'image qu'ils se font de leurs pairs ou entourage qui jouent. Si l'enquête se révèle joueur « régulier » au cours de l'entretien, d'autres questions sont posées pour comprendre la pratique et identifier les facteurs influençant les comportements liés au jeu.

─ Intention de jouer ou non

Cet item permet de voir si les interventions ne provoquent pas le contraire de ce qu'elles visent. L'effet iatrogène est en effet une des raisons qui ont poussé à ajouter une dimension qualitative dans ce projet afin de modifier ou ajuster les activités en fonction des paroles des jeunes.

─ Interventions

L'objectif de cette question est de savoir si les interventions sont enrichissantes et si l'organisation permet le bon déroulement du programme. Les jeunes peuvent exprimer leur opinion quant à leur ressenti envers les activités proposées et l'organisation prévue par leur lycée.

─ Représentation avant/après intervention

Il s'agit de voir si les interventions ont changé les représentations à propos des jeux de hasard et d'argent et des risques liés en particulier l'addiction.

─ Notion de jeu responsable

La dénomination « BIEN JOUER » est-elle adaptée ou a-t-elle du sens pour les jeunes ? Autant de questions qui peuvent se révéler intéressantes pour connaître l'impact des interventions en direction des jeunes.

─ Repérage

Un des objectifs de l'action « BIEN JOUER » est bien sûr de donner aux jeunes les moyens de repérer une personne (dans leur entourage ou non) qui aurait un comportement excessif avec les jeux d'argent et de hasard. Les jeunes peuvent ainsi se sentir plus à l'aise avec ce sujet, en parler avec cette personne et l'orienter si besoin vers une structure spécialisée.

[ANNEXE 3]

ABSTRACT DU GUIDE BIEN JOUÉ !

GUIDE D'ACTIVITÉ « BIEN JOUÉ ». SENSIBILISATION ET PRÉVENTION DES RISQUES ASSOCIÉS AUX JEUX D'ARGENT AUPRÈS D'ADOLESCENTS (DOCUMENT CANADIEN)

Guide d'activité « Bien joué ». Sensibilisation et prévention des risques associés aux jeux d'argent auprès d'adolescents. Montréal : Agence de la santé et des services sociaux de Montréal, 2012, 125 p.

Edité par l'Agence de la santé et des services sociaux de Montréal, le guide d'activités « Bien joué ! » s'adresse aux intervenants qui désirent sensibiliser les adolescents aux pièges et aux risques associés aux jeux d'argent. 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.



[NOTES]



La SEDAP, Société d'Entraide et D'Action Psychologique, est une association laïque, à but non lucratif. D'intérêt général, elle répond aux politiques de santé publique dans le champ des addictions avec ou sans substance, c'est-à-dire les missions d'accueil, de diagnostic, de soins, d'accompagnement, de prévention, de formation, de ressources et de réduction des risques.

PARTENAIRES DU PROGRAMME



AVASTOFA



avec le soutien financier



avec le soutien du programme
Jeu Responsable