

Éduc'jeu : projet de prévention du jeu problématique par l'éducation en approche milieu

Centre CASA

- Renald Levesque, intervenant

AITQ Trois-Rivières, 26 octobre 2009

L'intervention auprès des joueurs un peu d'histoire

- 1996- Fondation du Centre
- 1996-/03- 1^{er} client joueur (courses)
- 1998- Reconnaissance du MSSS
- 2001- Implantation du programme jeu/MSSS
- 2002- Recherche interne/externe
- 2003- Critères appariement
- 2004- Programme d'aide aux proches
- 2005- Éduc-Jeu
- 2006- Prévention
- 2008- Ludoplex
- 2009- Prévention chez les jeunes à risque
- 2009- Contact outre mer
- 2010- Nouveaux phénomènes

Prévention et sensibilisation

- Programme: Sensi Jeu
- Programme Éduc Jeu

Sensi Jeu

- **Objectif:** sensibiliser la population aux risques liés aux jeux de hasard et d'argent en leur transmettant des informations sur:

Sensi Jeu

- Les Mythes et les fausses croyances concernant le jeu
- Les notions de base sur le jeu et le jeu problématique
- Certains symptômes du jeu problématique
- Les conséquences du jeu problématique
- Les ressources mises à la disposition des joueurs problématiques et de leur famille
- La nature et l'envergure des formes de jeu accessibles actuellement au Québec

Groupes ciblés

- Les personnes à la retraite
- Les aîné(e)s
- Les intervenants de différents milieux
- Les personnes aux prises avec une dépendance à l'alcool, aux drogues et/ou aux médicaments
- Les employeurs et employés d'entreprises
- Le personnel ainsi que les étudiants de l'ensemble des écoles de la région de Québec
- Toutes personnes intéressées à obtenir de l'information sur les risques liés au jeu sous toutes ses formes

Éduc Jeu

- **Objectif:** Favoriser le jeu responsable chez la clientèle utilisatrice des appareils de loterie vidéo (ALV) et prévenir le développement du jeu pathologique chez les joueurs d'ALV.

Éduc Jeu

- Comment:
- En améliorant la connaissance des jeux de hasard et d'argent
- En modifiant les croyances des utilisateurs des ALV par l'exploration de quatre grands thèmes:
 - Le hasard
 - L'indépendance des tours
 - L'espérance de gain négative
 - L'illusion de contrôle

Éduc Jeu

- Où:
- Organismes communautaires de la région de Québec
- Bars de la région de Québec
- Salon de jeux Québec

Éduc Jeu

- Pour qui:
- Utilisateurs d'appareils de loterie vidéo
- Les proches des utilisateurs d'appareils de loterie vidéo
- Les employés des établissements visés
- Toute personne intéressée à recevoir de l'information sur le fonctionnement des appareils de loterie vidéo

Éduc Jeu

- Outil:

Logiciel «Slot machine tutorial»