

LES JEUNES ET LES JEUX DE HASARD – Y A-T-IL LIEU DE S'INQUIÉTER?

Bruce Ballon, Gary Hoskins et Colleen Tessier | Centre de toxicomanie et de santé mentale

Les jeunes d'aujourd'hui jouent à des jeux de hasard. Une étude de 2007 du Conseil du jeu responsable (CJR) rapporte que 40 p. 100 des jeunes Ontariennes et Ontariens de 15 à 17 ans ayant participé à un sondage admettent avoir joué à un jeu de hasard, de façon officielle ou officieuse, au moins une fois dans leur vie. La moyenne d'âge où elles et ils ont joué pour la première fois est d'environ 13 ans.¹

Les jeunes d'aujourd'hui sont la première génération à être bombardés par des représentations idéalisées des avantages des jeux de hasard et du plaisir qu'ils procurent. La télévision, Internet et les parties de poker s'en assurent! L'expansion de la légalisation du jeu et l'acceptation par le grand public des jeux de hasard comme forme populaire de divertissement ont contribué à cette situation.

Tout programme bien conçu de santé à l'école devrait inclure un programme de prévention des jeux de hasard.

Taux de prévalence

Les enfants commencent souvent à jouer à des jeux de hasard avec les membres de leur famille, surtout les parents et les grands-parents. Il arrive souvent, par exemple, qu'elles et ils achètent des billets de loterie avec leurs parents, jouent aux cartes et au bingo pour de l'argent avec les membres de leur famille, ou reçoivent des billets de loterie ou des gratteux comme cadeaux. L'augmentation du nombre de jeunes qui jouent à des jeux de hasard correspond à une augmentation du nombre de jeunes qui ont des problèmes de dépendance au jeu.

La même étude du CJR propose également les résultats suivants :

- Parier ou se mettre au défi qu'ils (58,9 %) ou que d'autres (48,4 %) peuvent faire quelque chose est l'activité de jeu la plus courante parmi les jeunes de 15 ans.;
- La majorité des jeunes de 16 ans (56,1 %) ont gagé sur des paris ou des personnes l'ont fait pour eux (43,5 %). Jouer au poker pour de l'argent (42,1 %) remporte le troisième rang;
- Les jeunes de 17 ans sont davantage susceptibles de jouer au poker pour de l'argent (47,8 %) ou d'acheter des billets de loterie (41,8 %).

Le rapport du sondage du Centre de toxicomanie et de santé mentale sur la consommation de drogues parmi les élèves de l'Ontario, paru en 2005, révèle les résultats suivants :

- De tous les élèves, 6 p. 100 avaient joué à cinq ou plus des 10 activités présentées dans le sondage. Ce groupe représentait les joueuses et joueurs excessifs.;
- Les garçons étaient plus susceptibles de jouer que les filles (9 % par rapport à 3 %).;
- Dans l'ensemble, 4,5 % des élèves pouvaient avoir un problème de jeu, soit environ 45 800 élèves ontariens.

Activités de jeu au cours des 12 mois précédents – 2005, 7^e à 12^e année

Activité	Garçons	Filles	Tous les élèves
Cartes	44,2 %	20,8 %	32,7 %
Billets de loterie	18,5 %	18,4 %	18,5 %
Paris sportifs	26,1 %	7,7 %	17,0 %
Jeu sur Internet	3,0 %	1,2 %	2,0 %

Comme pour la consommation de drogues, beaucoup de jeunes ont fait l'expérience d'une forme ou d'une autre de jeu de hasard. Comme pour la consommation de drogues, certains jeunes auront dans leur vie des problèmes liés au jeu.

Facteurs de protection et de risque

Un certain nombre de facteurs de risque peuvent favoriser l'apparition de comportements de jeu compulsif chez les jeunes :

- Un membre de la famille immédiate ayant des problèmes de jeu compulsif ou de toute autre dépendance;
- Une famille ou un milieu culturel qui considère les jeux de hasard comme normaux;
- Passer du temps avec des camarades qui s'adonnent à des jeux de hasard (p. ex. le Texas Hold-Em, Craps, etc.);
- S'identifier à des joueuses ou joueurs bien connus;
- Des difficultés dans la petite enfance, des influences biologiques (p. ex. enfants difficiles à calmer, enfants ayant des difficultés d'apprentissage);
- Effets de traumatismes (p. ex. mauvais traitements d'ordre physique, émotionnel ou sexuel);

¹ WHITE, Monica, et autres. *Teen Gambling in Ontario: Behaviours and Perceptions Among 15 to 17 Year Olds*, Conseil du jeu responsable, le 24 janvier 2007.

- De nombreux troubles psychiatriques (trouble d'hyperactivité avec déficit de l'attention, trouble dépressif, trouble anxieux, trouble du contrôle des impulsions, psychose, trouble lié à la consommation de drogues, etc.);
- Divers facteurs sociaux (refus de participation aux activités parascolaires comme l'exercice physique, les arts, etc.; isolement chez soi avec Internet, etc.).

Beaucoup des facteurs de risque ci-dessus ne sont pas le fait des seuls jeunes ayant des problèmes de jeu compulsif, mais peuvent également se rencontrer chez les jeunes ayant des comportements de dépendance, qui se dotent de stratégies d'adaptation mésadaptées en réaction à des difficultés sous-jacentes. La combinaison de la vulnérabilité due à des facteurs sociaux et de santé mentale et d'une possibilité d'accès à des jeux de hasard peut avoir comme résultat que la jeune personne adopte des comportements de jeu compulsif.

Comme facteurs de protection importants permettant de mettre un frein aux problèmes décrits ci-dessus, citons :

- Renseigner les jeunes sur les dangers des jeux de hasard (par l'école et la famille);
- Savoir que certains membres de la famille ont des problèmes de jeu compulsif, pour permettre à la famille de travailler ensemble à chercher de l'aide pour tous ses membres;
- Encourager des relations saines entre la famille et les amis et amis;
- Comme parents s'opposer fermement au désir des enfants de jouer à des jeux de hasard;
- Suivre de près le monde intérieur du ou de la jeune, par exemple savoir quels sont ses passe-temps préférés, les personnes qu'il admire et à qui il désire ressembler, etc.;
- Aider la ou le jeune à se doter de saines stratégies contre le stress;
- S'occuper en même temps des problèmes de santé mentale ou de relations sociales, qu'ils soient sous-jacents ou se soient déjà manifestés.

Lorsqu'ils comprennent la nature de l'acte de jeu et ses liens aux nombreux problèmes d'ordre psychiatrique, psychologique et social, les parents, le corps enseignant et le personnel professionnel de la santé deviennent une source crédible de soutien et d'éducation pour les jeunes. Il est important de savoir identifier les facteurs de risque auxquels la ou le jeune est exposé si l'on veut pouvoir lui offrir le soutien nécessaire. Si l'on traite un trouble psychiatrique sous-jacent, on peut réduire la possibilité de voir la ou le jeune se tourner vers le jeu comme stratégie d'adaptation mésadaptée ou manifestation cognitive réelle de la maladie.

Comment reconnaître les manifestations de jeu compulsif

Les signes et indicateurs qu'une jeune personne a des problèmes de jeu compulsif sont les mêmes et peuvent être confondus avec ceux des problèmes de toxicomanie. Quelques indicateurs sont cependant spécifiques au jeu compulsif :

- L'élève change de comportement, par exemple saute des cours ou des jours entiers d'école pour aller jouer;
- Un intérêt pour le jeu. L'élève en parle souvent avec ses camarades et connaît des sites de jeu sur Internet et la façon d'y accéder;
- L'élève vend des objets personnels, comme son iPod et son lecteur mp3 pour avoir de l'argent liquide. S'il ou si elle les a déjà vendus, l'élève emprunte ou vole de l'argent à sa famille et à ses amis ou amis;
- L'élève a soudain de l'argent en poche et s'en vante auprès de ses camarades;
- Les élèves plus chevronnés et sans doute plus âgés peuvent posséder des objets associés au jeu, comme une fausse carte d'identité, une carte d'entrée à un casino et des reçus d'hippodrome; à notre époque branchée, elles et ils peuvent également laisser derrière eux une piste de leurs activités de jeu sur Internet;
- Certains élèves peuvent passer du temps au même dépanneur à chaque pause de midi, parce qu'ils peuvent y jouer à un appareil de loterie vidéo illégal.

Il est important de se souvenir que n'importe lequel de ces exemples peut être indicateur d'un problème de jeu compulsif, mais signifie absolument qu'un problème existe. Le comportement doit être considéré comme un signal d'alarme qui pourrait justifier qu'on se penche sur la question et qu'on en parle peut-être délicatement avec l'élève. Il ne faut pas oublier que le jeu est une activité qui est devenue normale pour de nombreux jeunes et qu'une réaction trop vive de la part d'une personne adulte ou d'un membre du personnel enseignant plein de sollicitude risque de pousser l'élève dans l'autre sens.

Le jeu compulsif a le potentiel de ruiner la vie d'une jeune personne de la même façon qu'une toxicomanie. Les conséquences négatives souvent rattachées au jeu compulsif comprennent les problèmes financiers, les relations difficiles ou qui prennent fin, les mauvais résultats à l'école ou au travail, les comportements criminels, l'obsession du jeu, la dépression, l'anxiété et le manque général de progression vers un but.

Troubles concomitants

Comme nous l'avons mentionné plus haut, les problèmes de jeu compulsif sont souvent décelés lorsque la ou le jeune commence à fonctionner moins bien et peut avoir des difficultés à contrôler ses

humeurs, son stress et ses actions. Il est important de considérer les problèmes de jeu compulsif comme un signal d'alarme indiquant peut-être la présence de problèmes concomitants de santé mentale ou autres.

Il est important de réaliser que les troubles concomitants sont plutôt « combinés » que « concomitants », c'est-à-dire qu'ils s'influencent les uns les autres. Par exemple, si une personne souffre d'un épisode majeur de dépression, elle peut se tourner vers le jeu compulsif et finir par souffrir d'une réelle pathologie, qui aggrave la dépression et la pousse à des comportements compulsifs encore plus graves. Il est également possible que le jeu ait été à l'origine du comportement et ait causé la dépression chez une personne vulnérable, ce qui l'aurait menée à jouer encore plus.

Une professionnelle ou un professionnel de la santé peut examiner le jeune et déterminer les diverses composantes de sa dépendance. Les troubles psychiatriques et facteurs suivants sont courants lorsqu'on a affaire à des jeunes jouant de façon compulsive :

- Trouble lié à la toxicomanie;
- Trouble d'hyperactivité avec déficit de l'attention;
- Trouble dépressif (qu'il soit unipolaire ou bipolaire);
- Trouble anxieux (spécialement phobie sociale et névrose post-traumatique);
- Antécédents de traumatismes;
- Trouble de la personnalité en formation (trouble des conduites, comportement d'automutilation, etc.).

Prévention et sensibilisation

De nombreux facteurs vont former les décisions futures d'une jeune personne en matière de jeux de hasard. Les programmes complets de prévention sont efficaces dans la mesure où ils offrent les habiletés et l'information nécessaires aux jeunes en les plaçant en meilleure position de prendre des décisions éclairées en matière de jeux de hasard. Les programmes de prévention devraient mettre l'accent sur la façon d'aborder les facteurs de risque et de protection grâce à l'implication communautaire, à un vaste effort de communication et à l'élaboration de politiques. Ils devraient viser à mieux faire connaître les risques des jeux de hasard, à encourager la prise de décisions éclairées en matière de jeux de hasard et à améliorer l'identification précoce et le traitement des jeunes ayant des problèmes dans ce domaine, ou étant susceptibles d'en avoir.

The Youth Making Choices: Problem Gambling Prevention Program est un programme d'études destiné aux élèves de la 8^e à la 12^e année. La totalité du programme regroupe les éléments suivants :

- Un guide pour le personnel de l'éducation (Educators Guide: Problem Gambling Prevention);
- Un programme de mathématiques pour la 8^e et la 12^e année;

- Un programme d'études familiales, pour la 9^e à la 12^e année;
- Ce programme fait également le lien avec le programme d'études d'hygiène et d'éducation physique du secondaire;
- Un DVD.

Le guide pour le personnel de l'éducation contient du matériel de soutien supplémentaire pour aider les enseignantes et enseignants à préparer leurs cours. Les plans de leçon s'intègrent bien au contenu de plusieurs cours des paliers intermédiaire et secondaire en mathématiques, hygiène et éducation physique, en sciences humaines et en lettres. Le DVD est à utiliser avec les plans de leçon, mais peut également être utilisé séparément par les élèves. Il fait participer les élèves à des expériences d'apprentissage interactif sur le jeu compulsif et les stratégies d'adaptation efficaces.

Les objectifs du programme sont les suivants :

1. Améliorer les habiletés d'adaptation des élèves;
2. Développer les connaissances appliquées des élèves en matière de hasard et de probabilité;
3. Apprendre aux élèves à mieux reconnaître et à éviter les comportements problématiques.

Ressources

Centre de toxicomanie et de santé mentale
www.problemgambling.ca/FR/

Conseil du jeu responsable (CJR)
www.responsiblegambling.org/fr

YMCA Youth Gambling program
www.ymcatoronto.org/en/youth/learning-training/gambling.html

Youth Bet
www.youthbet.net

Youth Gambling International
www.education.mcgill.ca/gambling/fr

Au sujet des auteurs

Bruce Ballon est professeur adjoint de psychiatrie, University of Toronto; président, Section des innovations et des méthodes d'enseignement, Association for Academic Psychiatric; psychiatre consultant pour les troubles concomitants, Services de toxicomanie et de jeu problématique chez les jeunes, Centre de toxicomanie et de santé mentale. **Colleen Tessier** est coordonnatrice principale de projet, Centre de toxicomanie et de santé mentale, Projet sur le jeu problématique. **Gary Hoskins** est thérapeute-formateur en matière de toxicomanie, Centre de toxicomanie et de santé mentale, Projet sur le jeu problématique.