



# Cahier engagé

JEUX D'ARGENT ET DE HASARD



48 pages de jeux et exercices pour comprendre les stratégies d'influence des distributeurs de jeux d'argent et de hasard, les risques associés à la pratique et s'engager dans la lutte contre les addictions comportementales.

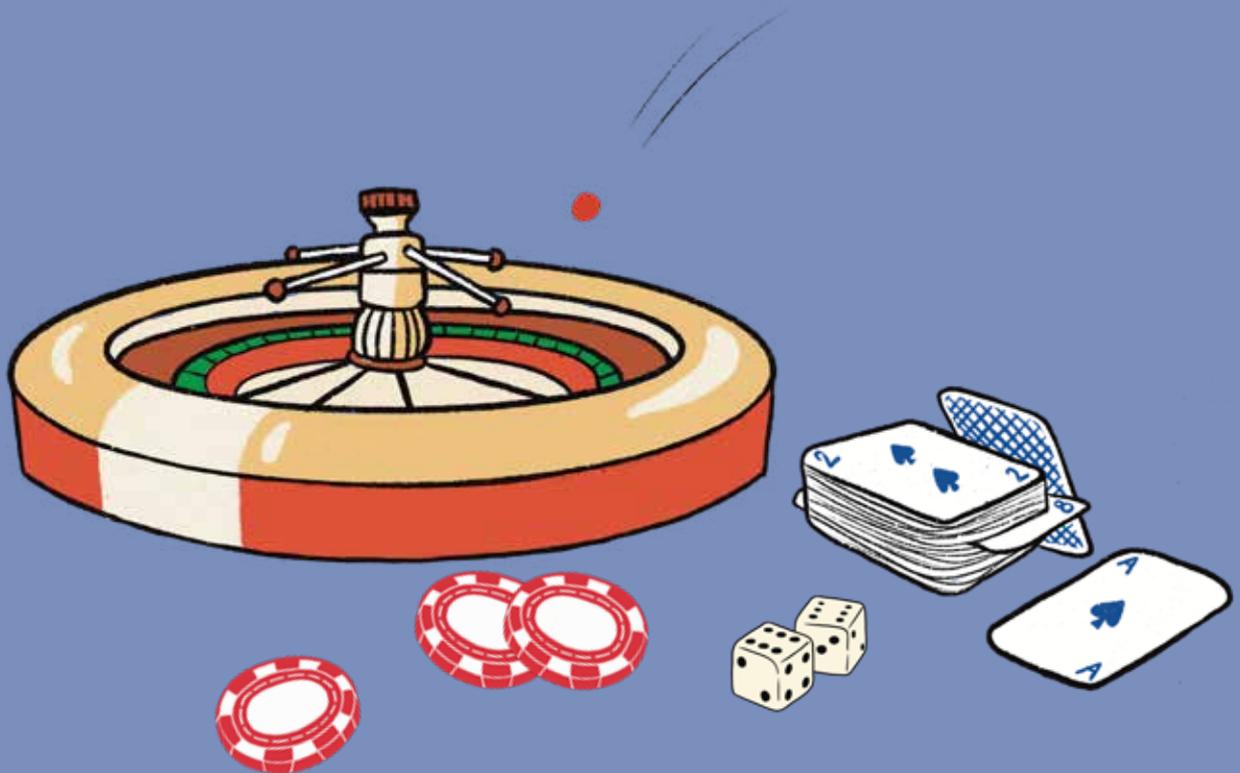


Les cahiers engagés, une collection proposée par le Crips Île-de-France prévention santé sida. Inspirés des cahiers de vacances, ils invitent les moins de 30 ans à s'informer et réfléchir sur des thématiques en lien avec la santé.

# AVANT-PROPOS

Le Crips Île-de-France, association déclarée d'intérêt général et organisme associé de la Région Île-de-France, est un acteur reconnu en matière de prévention et de promotion de la santé, ainsi que dans la lutte contre le VIH/sida. Nous travaillons sur quatre sujets en particulier : la vie affective et sexuelle, la prévention des consommations de drogues, l'hygiène de vie et le bien-être. La lutte contre les discriminations est une approche transversale à nos thématiques qui permet d'agir sur l'environnement des publics que nous touchons pour renforcer notre impact.

Tu as entre 16 à 30 ans et l'envie de te renseigner sur les jeux d'argent et de hasard ? Ce cahier est fait pour toi ! Tu y trouveras des activités traitant des stratégies marketing qui visent à te faire acheter des jeux d'argent et de hasard, les risques qui peuvent être associés à ces pratiques ainsi que les ressources d'aide dont tu disposes, si toi ou un proche rencontre des difficultés liées à ce sujet.



# GLOSSAIRE

**Addict** : Terme utilisé couramment pour désigner une personne en situation d'addiction.

**Aléatoire** : Élément incertain, impliquant l'intervention du hasard.

**Ambivalence** : Comportement ou situation qui comporte deux aspects de sens généralement contraire.

**Biais cognitif** : Schéma de pensée trompeur et faussement logique. Une déviation dans le traitement d'une information par le cerveau.

**Circuit de la récompense** : Partie du système nerveux central constitué de plusieurs structures neuronales connectées, à l'origine des sensations de plaisir et de satisfaction.

**CJC** : Consultation jeunes consommateurs, destinée aux jeunes de moins de 25 ans en questionnement sur leur consommation, et à leur entourage.

**Compulsif** : Irrépressible, quasi automatique.

**CSAPA** : Centres de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie, lieux de consultation destinés aux consommateurs et leur entourage.

**Dopamine, ocytocine, sérotonine et endorphines** : Neurotransmetteurs libérés par le cerveau dans les situations liées au plaisir.

**Endettement** : Fait d'avoir des dettes.

**Jackpot** : Plus grand gain possible dans un jeu d'argent et de hasard (machines à sous, loterie...).

**luckies** : Monnaie fictive du cahier engagé.

**Premier gain marquant** : Se dit de la première somme considérée comme importante perçue par une personne ayant joué aux jeux d'argent et de hasard. Souvent, ce premier gain est remémoré par le joueur contrairement aux pertes qu'il a tendance à oublier.

**Pronostiqueur/Tipster** : Une personne qui propose des pronostics pour des paris sportifs, dans un ou plusieurs sports.

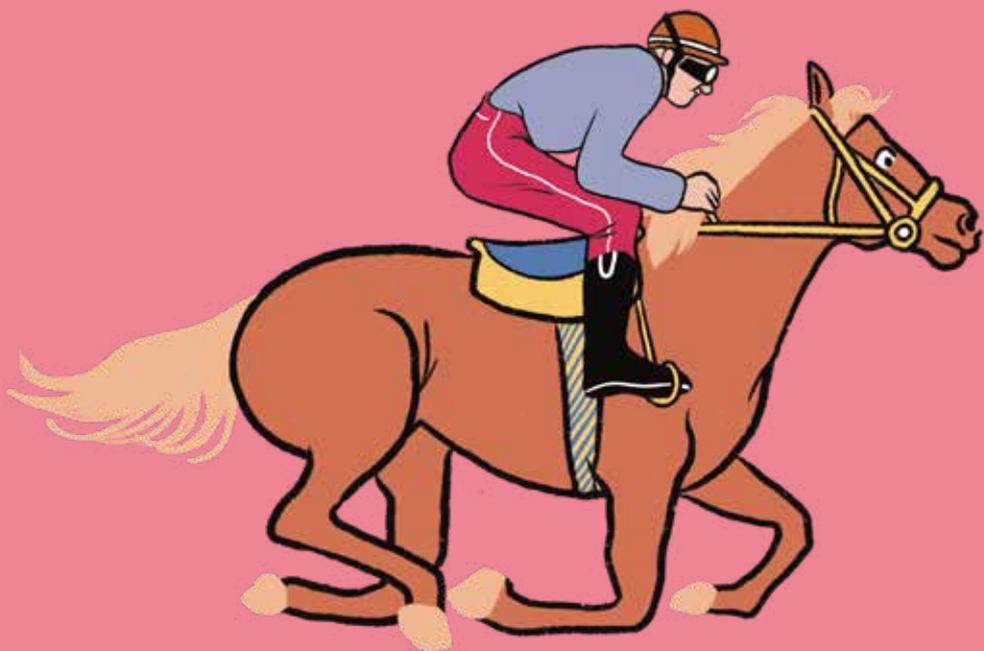
**Psychoactif** : Se dit d'un produit qui agit sur le cerveau.

« **Se refaire** » : Expression utilisée par les joueurs pour indiquer qu'ils investissent des sommes pour tenter de récupérer leurs pertes.

**Stimulus** : Facteur qui déclenche une réaction.

**Trouble de l'usage des jeux** : Terme clinique pour parler de l'addiction aux jeux d'argent et de hasard.

**Viewer** : Personne qui regarde des contenus en ligne (vidéos ou streaming).



# OPTION ÉCONOMIE

## LE CHOIX DE RAISON

Choisis ce que tu ferais, entre les deux options possibles, pour chaque situation présentée ci-après.



### 1. Le week-end

Tu as réservé un grand week-end de vacances à la montagne, il y a 6 mois. Ce week-end approche mais tu es malade. Malheureusement il n'est plus possible de te faire rembourser en annulant les réservations. Ça t'a coûté 253€ pour le logement, sans compter les billets de train à 207€ l'aller-retour. Que fais-tu ?

- Tu n'y vas pas, tant pis pour le week-end, tu préfères rester chez toi et te soigner.
- Tu y vas, ce serait dommage de perdre tout cet argent que tu as investi.



### 2. L'entreprise

Tu es à la tête d'une entreprise qui a investi 10 000€ dans un projet l'année dernière. Arrivé le moment des bilans, tu te rends compte que ça n'a pas très bien fonctionné mais les gestionnaires de ce projet t'expliquent qu'avec 1 000€ supplémentaires cette année, il serait possible de le relancer. Que fais-tu ?

- Tu te dis que tu as déjà investi 10 000€, que si 1 000€ peuvent permettre de relancer le projet, c'est une bonne manière d'amortir les frais engendrés.
- Tu te dis que tu as déjà perdu 10 000€, que ce serait trop risqué d'ajouter encore de l'argent dans ce projet et qu'il vaudrait mieux l'arrêter.



### 3. Les études

Cela fait deux ans que tu suis des cours à l'université et la fin de l'année approchant tu te questionnes sur tes choix d'orientation. Finalement cette filière ne te plaît pas tant que ça. Mais dans un an, tu auras ton diplôme de Licence alors qu'avec seulement deux ans d'études tu n'as aucun diplôme. Que décides-tu ?

- Tu te dis que si tu arrêtes maintenant, ce sont deux années perdues et qu'il vaut mieux poursuivre encore une année, tu pourras toujours décider de te réorienter plus tard !
- Tu décides d'arrêter ce cursus et de demander une réorientation pour l'année scolaire prochaine.



### 4. La bourse

Tu possèdes un portefeuille d'actions en bourse qui marche plutôt bien et te rapporte des intérêts. Seulement, suite à un « bad buzz » l'entreprise dans laquelle tu avais investi se retrouve dans une situation critique et le coût des actions chute sous la barre du prix auquel tu les avais achetées. Elles se revendent deux fois moins que le prix que tu avais investi à l'époque. Que fais-tu ?

- Tu te dis que si tu les revends maintenant, tu vas perdre de l'argent et qu'il vaut mieux les garder et espérer que le cours des actions remonte.
- Tu te dis qu'il vaut mieux les revendre maintenant, même si ça te fait une perte nette de 50%.



### 5. Le casino

Tu passes une bonne soirée au casino et tu gagnes même un peu d'argent (100€) ! Dans un élan d'euphorie, tu paries une grosse somme (150€) pour maximiser tes gains mais tu perds cette somme. Tu as donc perdu un total de 50€ sur cette soirée. Tu pourrais miser 20€ supplémentaires pour récupérer ce que tu as perdu ou t'arrêter là, avec une perte nette de 50€. Que fais-tu ?

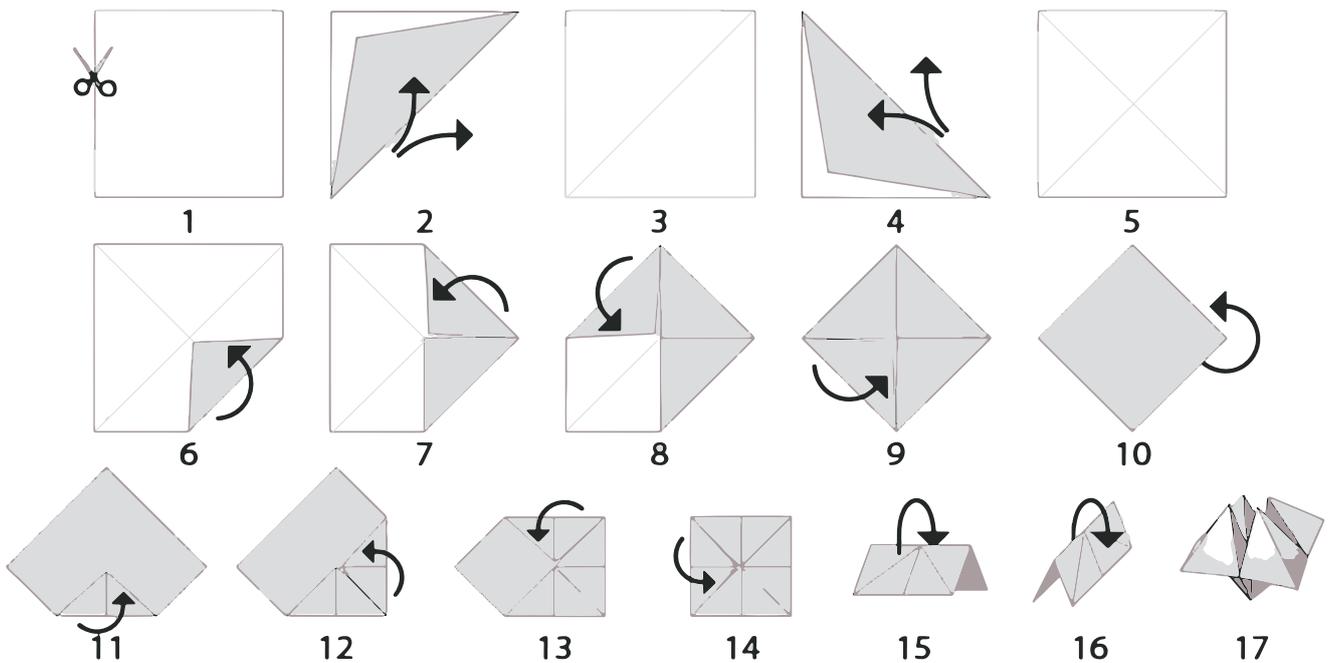
- Tu rejeues 20€ pour te refaire !
- Tu t'arrêtes là.

## EXERCICE 2

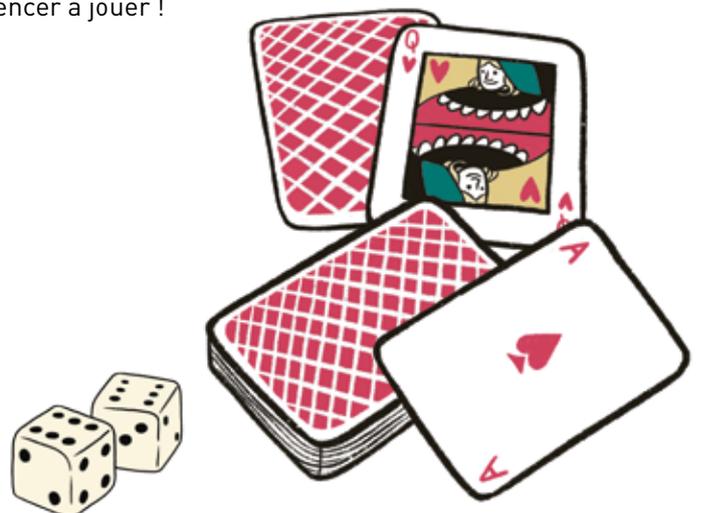
# ARTS PLASTIQUES

### LE VRAI/FAUX DES JEUX D'ARGENT

Trouve les bonnes réponses aux devinettes et découvre les facteurs de risque et facteurs protecteurs face aux addictions.



1. Découpe ton origami en suivant bien les pointillés extérieurs.
2. Plie chaque coin du carré vers le centre pour que les coins du carré se rejoignent au centre du cercle.
3. Retourne le carré et replie chaque coin vers le centre du carré pour en faire un carré encore plus petit.
4. Plie le carré horizontalement et ensuite verticalement pour le rendre plus souple.
5. Mets tes doigts dans les rabats ouverts pour commencer à jouer !





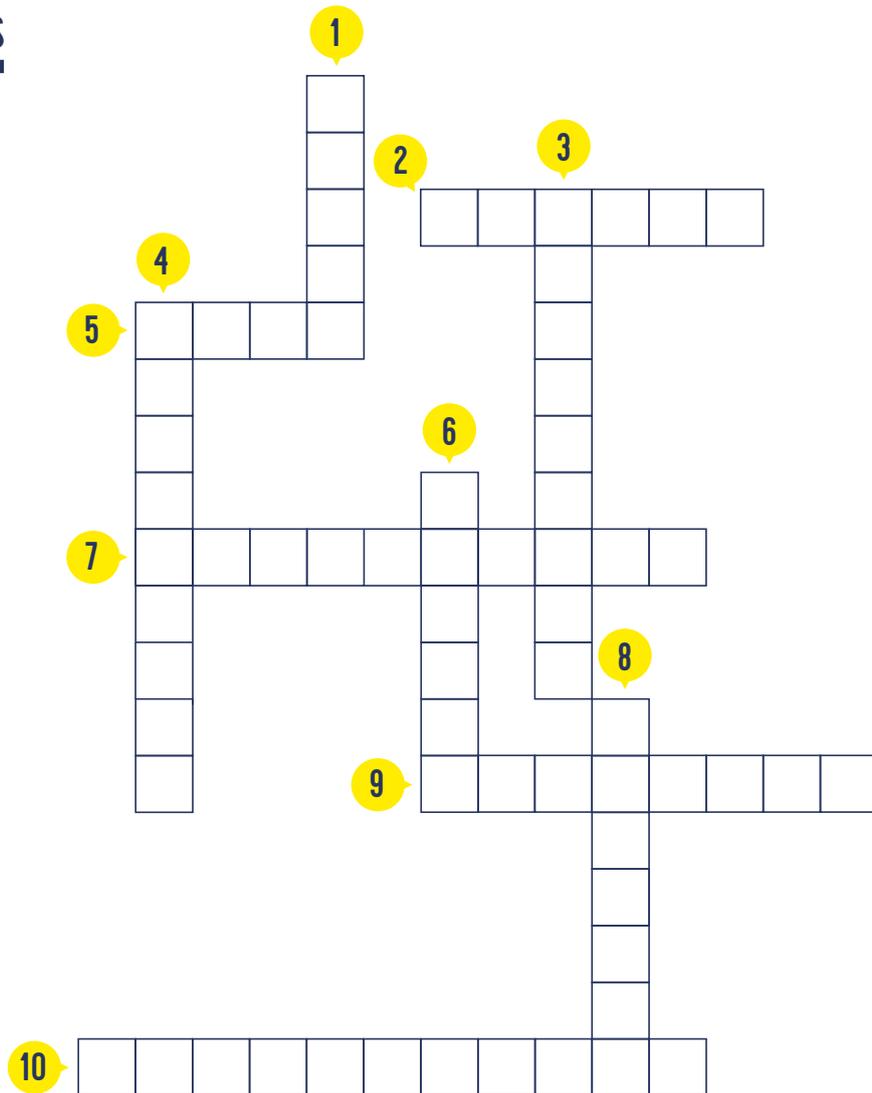
 <p><b>08</b> <b>AVEC LES JEUX D'ARGENT, JE PEUX DEVENIR RICHE EN UN CLIC !</b></p>	<p><b>01</b> <b>ÊTRE BIEN INFORMÉ SUR LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD PERMET D'ÉVITER DE DÉVELOPPER UNE ADDICTION.</b></p> <p><b>01</b> <b>Vrai et faux !</b></p> <p>La connaissance des risques liés aux jeux d'argent et de hasard permet de mettre en place des techniques pour se protéger. Mais attention, cela ne suffit pas toujours : parfois on peut se laisser entraîner, même quand on connaît bien les risques ! Il est donc très important de prendre du recul quand on fait usage de ces jeux.</p>	<p><b>02</b> <b>Vrai !</b></p> <p>En fixant des limites claires et en respectant un plan financier, les joueurs gèrent mieux les risques financiers. En évitant de dépenser plus qu'ils peuvent se permettre de perdre, les joueurs peuvent profiter du divertissement. Cela favorise une expérience plus positive. Cependant, il ne faut pas occulter les risques : la victoire n'est pas garantie ! Les pertes financières et l'addiction existent et il est important de ne pas jouer régulièrement.</p>	 <p><b>03</b> <b>AVEC UNE BONNE STRATÉGIE ON PEUT GAGNER PLUS SOUVENT !</b></p>
<p><b>08</b> <b>Faux !</b></p> <p>L'accès aux jeux d'argent et de hasard sur internet a multiplié les possibilités pour les distributeurs de jeux et les joueurs. De nombreuses publicités sont présentes, notamment sur les réseaux sociaux. Ces publicités vendent une vie de rêve grâce aux jeux d'argent et de hasard mais oublient souvent de mentionner le nombre de personnes endettées et le fait que les probabilités de gagner sont quasi-nulles. D'autre part, l'accès à ces jeux augmente les risques de jeu compulsif.</p>	<p><b>03</b> <b>Faux !</b></p> <p>Il existe différentes croyances et idéalisations des jeux. Il est important de garder en tête que ce sont des jeux d'argent et de hasard. Les probabilités de gagner sont toujours en faveur de l'organisateur du jeu et les résultats sont aléatoires. Aucune stratégie ne peut prendre le dessus sur le hasard.</p>	<p><b>04</b> <b>Vrai !</b></p> <p>Lorsqu'un joueur s'engage dans une partie, son objectif principal est souvent la recherche du plaisir et de l'excitation. Le jeu provoque la libération d'endorphines dans le cerveau et donc, un ressenti de plaisir. D'autre part, le jeu n'est pas systématiquement problématique, s'il est ponctuel, cela peut rester un plaisir !</p>	<p><b>04</b> <b>UN PLAISIR ! JOUER PEUT ÊTRE</b></p>
<p><b>07</b> <b>JOUER AVEC SA FAMILLE COMPORTE MOINS DE RISQUES.</b></p> <p><b>07</b> <b>Vrai et faux !</b></p> <p>Parfois l'initiation aux jeux a été faite en famille et cela peut amener les personnes à banaliser le jeu et à minimiser les risques. La présence d'un trouble de l'usage des jeux d'argent et de hasard dans une famille comporte un risque, notamment pour les jeunes. Constaté qu'un proche souffre de son addiction aux jeux peut également créer une aversion pour ces pratiques.</p>	<p><b>06</b> <b>JOUER À DES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD PERMET D'ALLER MIEUX !</b></p> <p><b>06</b> <b>Faux !</b></p> <p>Jouer pour se sentir mieux peut ressembler à une solution mais elle est temporaire. En effet, ça ne résout pas le problème de base, qui peut persister et s'aggraver. Cela peut également entraîner des risques de dépendance car le joueur aura tendance à vouloir rejouer dès qu'il se sentira mal, créer ainsi un cercle vicieux : rejouer nous aide à sortir d'un mauvais usage des jeux d'argent et de hasard.</p>	<p><b>05</b> <b>Vrai et faux !</b></p> <p>Les amis peuvent avoir une influence négative : une personne peut se sentir obligée de participer aux jeux pour s'intégrer et ne pas se sentir exclue d'un groupe ou pour partager des moments avec ses amis. Mais ils peuvent aussi avoir une influence positive : les amis sont une ressource quand on rencontre des problèmes et ils peuvent nous aider à sortir d'un mauvais usage des jeux d'argent et de hasard.</p>	<p><b>05</b> <b>JOUER AVEC SES AMIS COMPORTE MOINS DE RISQUES.</b></p>
 <p><b>09</b> <b>JOUER À DES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD PERMET D'ALLER MIEUX !</b></p>	<p><b>09</b> <b>Faux !</b></p> <p>Jouer pour se sentir mieux peut ressembler à une solution mais elle est temporaire. En effet, ça ne résout pas le problème de base, qui peut persister et s'aggraver. Cela peut également entraîner des risques de dépendance car le joueur aura tendance à vouloir rejouer dès qu'il se sentira mal, créer ainsi un cercle vicieux : rejouer nous aide à sortir d'un mauvais usage des jeux d'argent et de hasard.</p>	<p><b>05</b> <b>Vrai et faux !</b></p> <p>Les amis peuvent avoir une influence négative : une personne peut se sentir obligée de participer aux jeux pour s'intégrer et ne pas se sentir exclue d'un groupe ou pour partager des moments avec ses amis. Mais ils peuvent aussi avoir une influence positive : les amis sont une ressource quand on rencontre des problèmes et ils peuvent nous aider à sortir d'un mauvais usage des jeux d'argent et de hasard.</p>	 <p><b>05</b> <b>JOUER AVEC SES AMIS COMPORTE MOINS DE RISQUES.</b></p>



## EXERCICE 3

# FRANÇAIS

### MOTS CROISÉS



### Horizontal

2. La possibilité qu'un événement favorable se produise, souvent liée à des circonstances inattendues.
5. La somme d'argent pariée ou investie dans un jeu d'argent ou de hasard.
7. Un état d'enthousiasme, d'anticipation ou de stimulation mentale souvent associée à des activités excitantes ou risquées.
9. Un neurotransmetteur associé au plaisir et à la récompense, souvent libéré dans le cerveau lorsqu'on joue à des jeux d'argent et de hasard.
10. Mathématiques. Mesure de la possibilité qu'un événement se produise.

### Vertical

1. Montant d'argent que l'on doit à quelqu'un après avoir emprunté des fonds.
3. Dépendance psychologique, physique ou comportementale à quelque chose.
4. **Mot anglais\***. Les techniques utilisées pour promouvoir un produit ou un service, souvent en influençant les attitudes et les comportements des consommateurs.
6. Le concept d'événements se produisant sans cause déterminée ou prévisible, souvent associé à des résultats aléatoires ou imprévisibles.
8. **Mot anglais\***. Le montant d'argent maximum qu'un joueur peut gagner dans un jeu d'argent ou de hasard.

\***Mot anglais** : il s'agit de mots utilisés couramment en français mais qui sont initialement anglais.

## LITTÉRATURE

## PAROLES D'ADDICTS

Nous avons recueilli le témoignage d'un ancien joueur addict aux jeux d'argent et de hasard mais les morceaux de son récit ont été mélangés.

REMETS LES MORCEAUX DU TÉMOIGNAGE DANS L'ORDRE POUR RECONSTITUER SON HISTOIRE EN INDIQUANT UN NUMÉRO (1 À 10) POUR CHAQUE VIGNETTE. CHAQUE VIGNETTE CORRESPOND À UNE ÉTAPE DANS SA VIE, EN LIEN AVEC SON ADDICTION AUX JEUX, ASSOCIE CHAQUE ÉTAPE À LA VIGNETTE CORRESPONDANTE.

### Les étapes de son addiction aux jeux d'argent et de hasard

- |                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Initiation               | 6. Retentissement sur la vie |
| 2. Assurance                | 7. Isolement social          |
| 3. Projection dans l'avenir | 8. Demande d'aide            |
| 4. Surconfiance             | 9. Rémission                 |
| 5. Pertes financières       | 10. Résolution               |



« Un soir où j'étais hyper déprimé, j'ai décidé d'appeler la ligne SOS Joueurs. J'ai parlé avec quelqu'un qui m'a rassuré sur le fait que tout n'était pas fichu et que beaucoup de gens s'en sortent après des histoires comme la mienne. »



« J'ai démarré un suivi dans un centre d'addictologie et aujourd'hui je me sens mieux. Ma famille m'a beaucoup aidé et soutenu, je ne sais pas où j'en serais sans leur aide. »



« Je passais mon temps à parier et à perdre, donc le soir, je n'arrivais pas à aller me coucher parce que j'avais trop perdu, il fallait que je gagne ! »



« Je pariais sur des matchs la nuit et j'allais me coucher à 4h pour me lever à 6h. Je m'endormais en cours. »



« Aujourd'hui je suis très très fier de mon parcours : j'ai mis tous les moyens pour en arriver là. Je vais me marier, j'ai un travail, j'ai arrêté de jouer, je suis plus serein dans ma tête et heureux tout simplement. »



« Je n'allais plus en cours parce que je devais de l'argent à des potes et j'avais peur qu'ils me demandent de rembourser. »



« Un jour, un pote m'a parrainé sur une appli de paris sportifs. »



« C'étaient de petites sommes au début, je me suis dit que ça prendrait du temps mais que grâce à mes connaissances et une bonne stratégie j'allais réussir. »

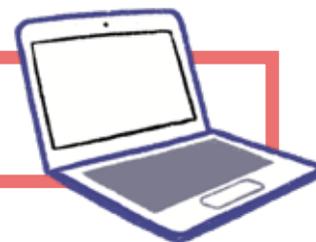


« Quand ça m'arrivait de gagner, je me voyais millionnaire. »



« Le problème avec ça, c'est qu'on développe un sentiment de confiance et on oublie les échecs qu'on a connus. Et j'ai commencé à perdre beaucoup d'argent. »

## INFORMATIQUE



## LES INFLUVEURS

Qu'est-ce qu'un pronostiqueur/tipster ? C'est une personne qui propose des pronostics pour des paris sportifs, dans un ou plusieurs sports. Généralement la personne propose une partie de ses services gratuitement, et une partie est réservée à ses abonnés. Ces personnes se rémunèrent grâce à leurs vues sur les réseaux sociaux, à la contribution financière de leurs abonnés et à des revenus publicitaires avec des sites de paris/casinos en ligne... En échange, les tipsters mettent en avant leur expérience, expertise et passion pour les sports pour lesquels ils proposent des pronostics.

### Consigne

Tu es un nouveau pronostiqueur qui démarre sur TikTok : tu cherches à convaincre ton nouveau public de te suivre et s'abonner à tes services payants.

**REMPLE LE PROFIL « MARKETING », CELUI QUI VA DONNER ENVIE AUX PERSONNES DE TE SUIVRE ET DE PARIER.**



REMPLE LE PROFIL « POTION DE VÉRITÉ », CELUI QUI RÉVÈLE LES DESSOUS MOINS GLAMOURS DU MÉTIER DE PRONOSTIQUEUR, ET LES RISQUES QUE LES PERSONNES PRENNENT À FAIRE DES PARIS.



# MARKETING

## LES 7 DIFFÉRENCES

Trouve les 7 différences entre les images représentant ce que la publicité essaye de nous vendre et la réalité derrière les jeux d'argent en ligne.

**PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON GAGNE !**



PLUS ON PARIE, MOINS ON RIT !



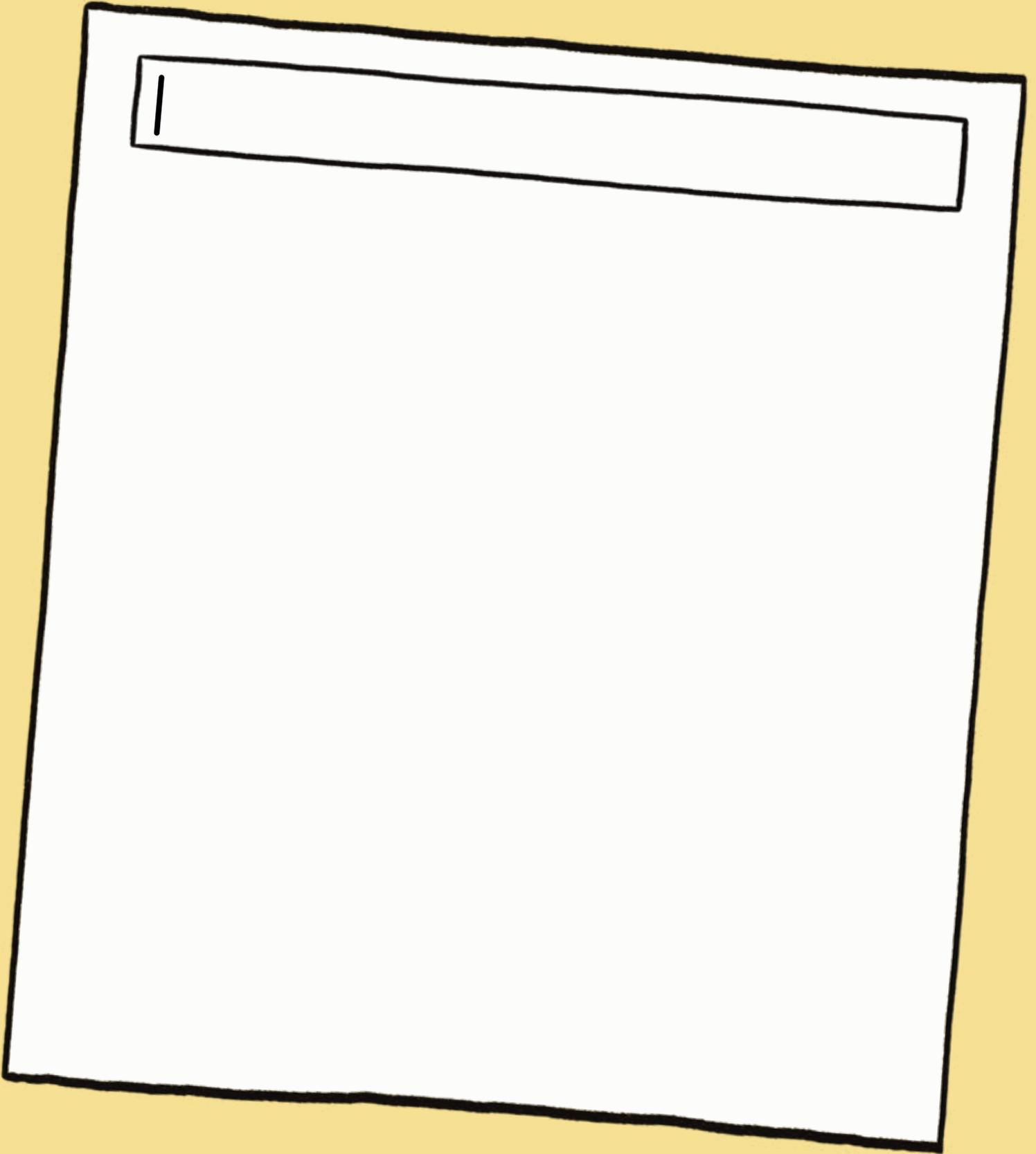
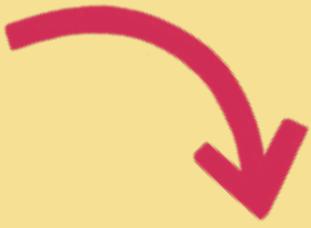
## MARKETING

### LES 7 DIFFÉRENCES

C'est à toi de jouer : imagine et dessine la réalité derrière ce qu'essaye de vendre la publicité ci-dessous. Complète ton œuvre avec un slogan qui claque !

**PASSE DE LA TWINGO À LA LAMBO !**





# MARKETING

## TU PARIES ?

Expérimente cet arbre de décision et trouve les réponses aux questions !

**Questions :**

1. Quelles sont les techniques, employées par les applications de paris sportifs, pour t'inciter à jouer ?

---



---



---

2. Quels signes peuvent montrer qu'une personne rencontre des problèmes liés aux jeux d'argent et de hasard ?

---



---



---

3. Que peut-on faire lorsqu'on repère que l'on a un usage problématique des jeux d'argent et de hasard ? Quelles solutions existent ?

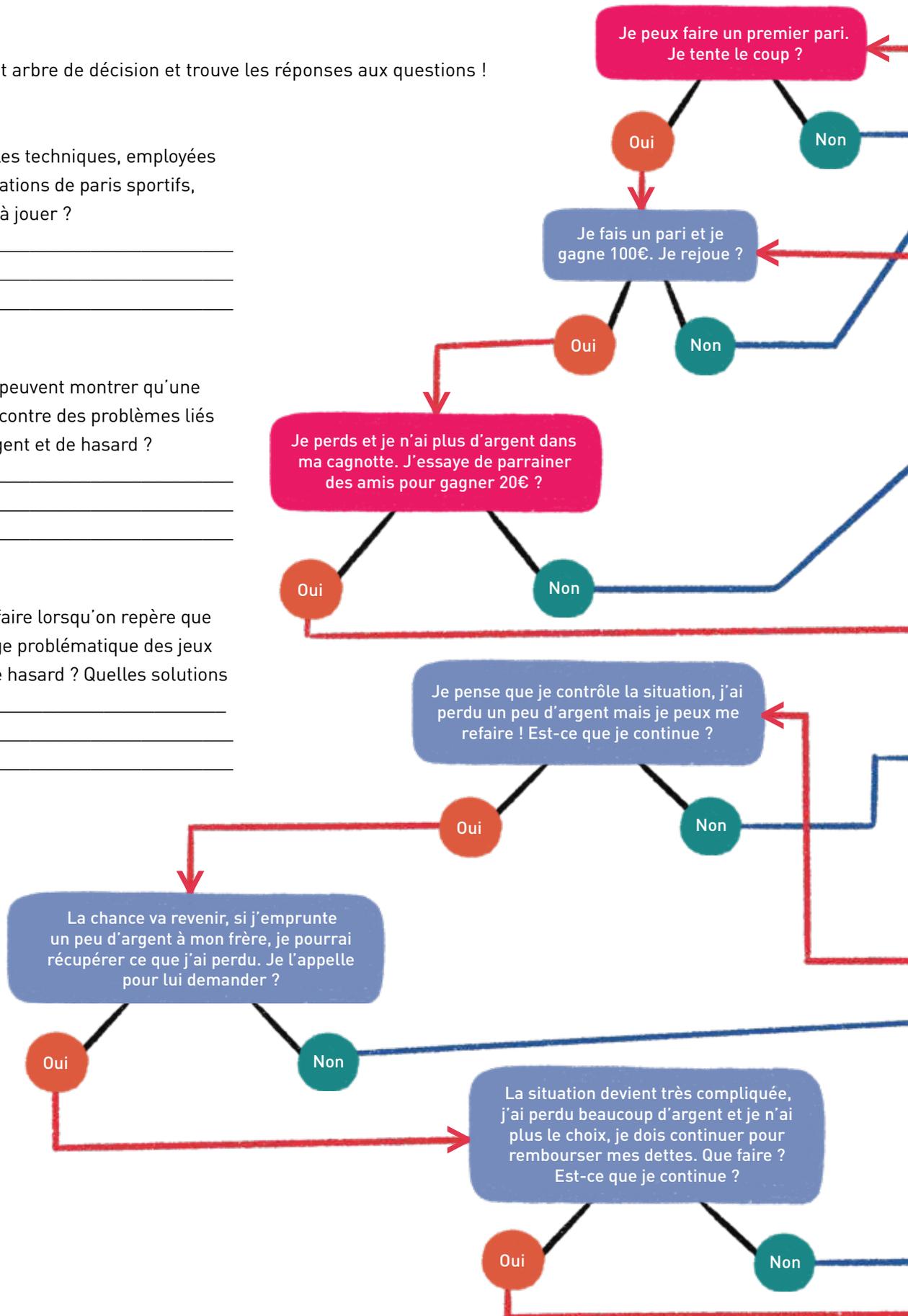
---



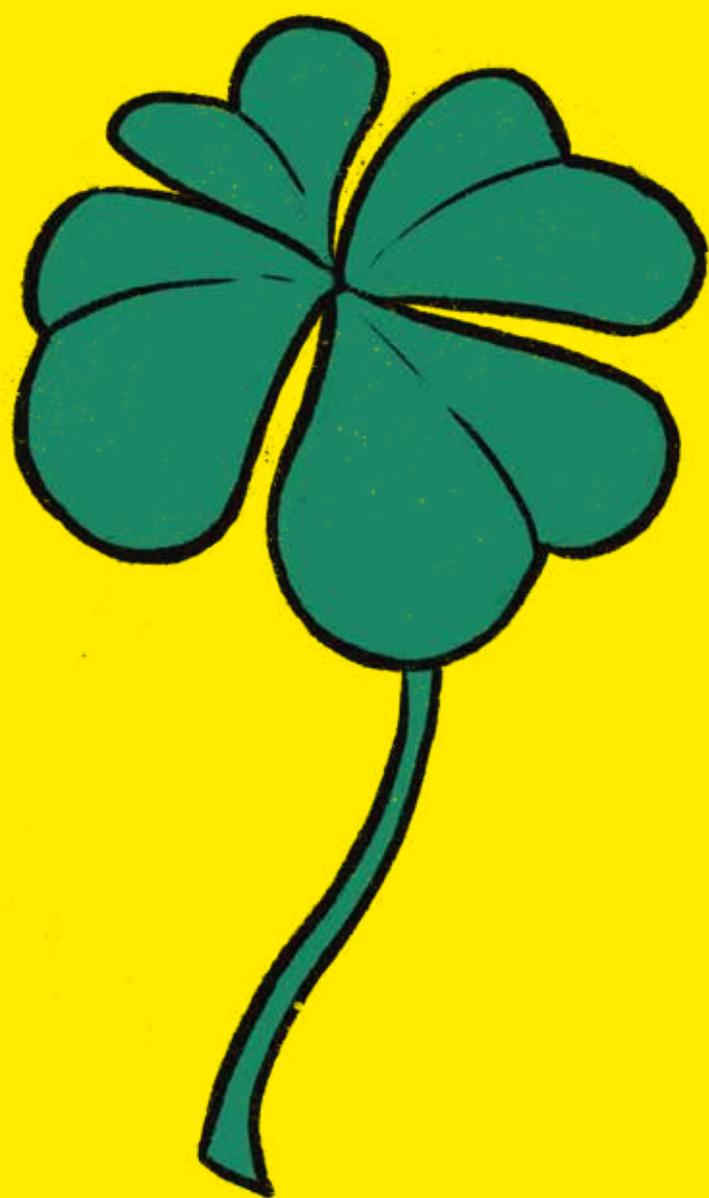
---



---







# LE CIRCUIT DE LA RÉCOMPENSE

Notre cerveau nous récompense pour des actions liées à notre survie comme manger. Il libère des neurotransmetteurs qui nous procurent du plaisir : **dopamine, ocytocine, sérotonine et endorphines.**

Ce système peut se faire « hacker » par les drogues et certains comportements. Quand on joue à des jeux d'argent et de hasard, **le circuit de la récompense s'active.** Ce qui nous pousse à rejouer, pour ressentir plus de plaisir. Créant ainsi des addictions comportementales !

## AVANT LA RÉCOMPENSE, IL EXISTE PLUSIEURS ÉTAPES

### LE STIMULUS

par exemple recevoir  
une notification de son  
application de casino  
en ligne



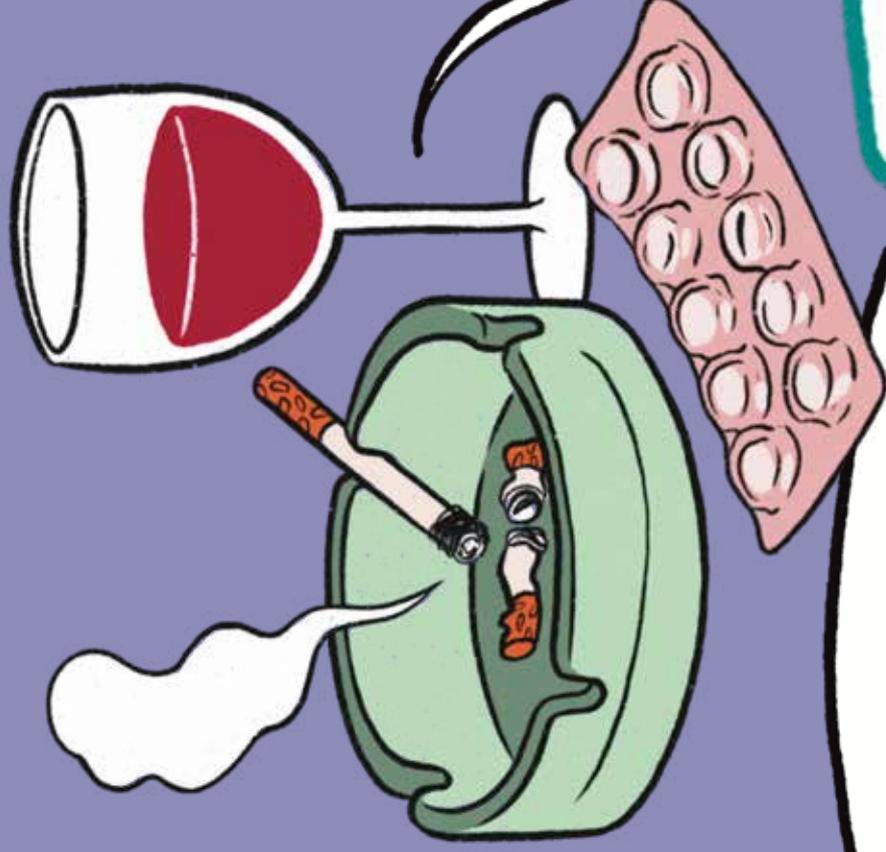
### LE DÉSIR

nous pousse à l'action, ici,  
à ouvrir l'application et  
lancer une partie



# LES TYPES D'ADDICTION

L'addiction peut se présenter sous différentes formes : **physique, comportementale et psychologique**.  
Chaque personne peut présenter plus ou moins certaines formes, c'est différent pour chaque cas.



## L'ADDICTION PHYSIQUE

est liée à un produit qui active le circuit de la récompense. Elle se manifeste par un manque et des symptômes physiques.

Les jeux d'argent et de hasard ne sont pas concernés par cette forme d'addiction.

## L'ADDICTION COMORTEMENTALE



est liée à nos habitudes.  
Elle crée des comportements  
automatiques.

Par exemple voir une publicité ou  
l'habitude de jouer à un certain  
moment de la journée.



## L'ADDICTION PSYCHOLOGIQUE

est liée à nos émotions et nous  
pousse à jouer quand on ressent  
une émotion désagréable.

Elle concerne les personnes  
qui utilisent le jeu pour essayer  
d'oublier leurs problèmes.

**Joueurs Info Service : 09 74 75 13 13 (8h-2h ; 7j/7) / SOS Joueurs : 09 69 39 55 12 (9h-20h ; Lundi-Vendredi)**



## LA RÉCOMPENSE

se produit quand on gagne  
et libère une quantité importante  
de dopamine

## ATTENTE DE LA RÉALISATION

on lance la machine à sous  
virtuelle et on attend le résultat.  
Le plaisir est ressenti dès cette  
étape ! L'incertitude motive à  
jouer. Même quand on perd, on  
ressent du plaisir.

**Joueurs Info Service : 09 74 75 13 13 (8h-2h ; 7j/7) / SOS Joueurs : 09 69 39 55 12 (9h-20h ; Lundi-Vendredi)**



## EXERCICE 8

# RÉCRÉATION

## LE MILLIARDAIRE

Tu peux gratter jusqu'à 5 cases du ticket, pas plus.

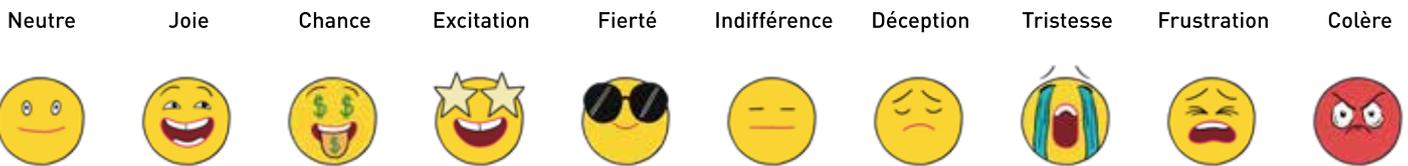
Pour remporter le jackpot, tu dois trouver les 5 symboles « machine à sous »



Pour 3 symboles trouvés, tu rembourses ton ticket et pour 4 symboles trouvés, tu empoches 100 luckies.

Quelle sera ta stratégie ?

### AVANT DE COMMENCER : COMMENT TE SENS-TU ?



### APRÈS AVOIR GRATÉ UNE CASE, NOTE L'ÉMOTION QUE TU AS RESSENTIE AU MOMENT DE GRATTER, À L'AIDE DES ÉMOJIS.

N° de la case	Émotion ressentie	Envie de rejouer ?
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• oui</li> <li>• non</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• oui</li> <li>• non</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• oui</li> <li>• non</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• oui</li> <li>• non</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• oui</li> <li>• non</li> </ul>

5L

# LE MILLIARDAIRE

Gratte jusqu'à cinq cases de ce ticket. Pour remporter le jackpot de 100 000 luckies, tu dois trouver les 5 symboles. Quelle sera ta stratégie?! Déjà 1000 gagnants!!!



100 000  
Luckies!!!



5



Perdu!



Try again!



Bravo!!!



Let's go!!



Pas de chance



C'était pas loin!!!



Gagné!!!



Dommage!



Tu peux encore gagner!!!



Bien joué!



Flôte...



Mauvais choix!



Ce n'était pas ton jour...



Essaye encore



Dommage...tu veux rejouer?



Tu peux le faire!!!



Mauvaise stratégie!



La prochaine fois c'est la bonne!



Félicitations!



Essaye encore

Probabilité de trouver 1 symbole gagnant: 25 %  
 Probabilité de trouver les 5 symboles: 0,0064 %  
 Soit 100 fois plus de chances de gagner au Milliardaire que de gagner le gros lot d'un vrai ticket à gratter.

Ce jeu est une production du CRIPS Île-de-France dans un cadre pédagogique, les sommes indiquées sont fictives et aucun gain réel n'est associé.

## EXERCICE 9

# MATHÉMATIQUES

## RÊVE D'OR

### Étape 1 : calcule les probabilités d'avoir un ticket gagnant

→ Quand on achète un ticket à gratter, on peut voir au dos qu'il contient des informations sur le nombre de tickets imprimés, le nombre de tickets comportant un lot et leur valeur. Avec ces données, nous pouvons calculer les chances que l'on a de gagner un lot intéressant.

### EXEMPLE

Pour un jeu de grattage à 1 luckie avec 3 000 000 de tickets imprimés répartis comme suit :

GAINS	0 luckie	1 luckie	2 luckies	4 luckies	10 luckies	100 luckies	400 luckies	4000 luckies	TOTAUX
NOMBRE DE TICKETS	2 244 973	323 000	295 000	60 000	77 000	20	5	2	3 000 000
CHANCES DE TIRER CE TICKET	74,8%	10,7%	9,8%	2%	2,56%	0,00066%	0,00016%	0,000067%	100%

**Aide :** Pour calculer il faut diviser le nombre de tickets du lot par le nombre total de tickets (ex : pour les lots de 4 000 luckies → 2 tickets / 3 000 000 de tickets) et multiplier le résultat par 100.

### JEU 1 CALCULE LES PROBABILITÉS POUR UN JEU À 5 LUCKIES

GAINS	0 luckie	5 luckies	10 luckies	15 luckies	25 luckies	100 luckies	1000 luckies	20000 luckies	500000 luckies	TOTAUX
NOMBRE DE TICKETS	9 030 979	1 260 000	1 260 000	210 000	159 000	80 000	15	3	3	12 000 000
CHANCES DE TIRER CE TICKET	___%	___%	___%	___%	___%	___%	___%	___%	___%	100%

## Étape 2 : calcule l'espérance de gain avec un jeu à gratter

→ L'espérance de gain, c'est combien je peux espérer gagner (ou perdre) en moyenne si on joue au même jeu un grand nombre de fois. C'est la moyenne des gains (moins le prix d'achat des tickets) sur un grand nombre de parties.

### EXEMPLE

**Pour le ticket à 1 luckie :**  $(2\,244\,973 \times 0) + (323\,000 \times 1) + (295\,000 \times 2) + (60\,000 \times 4) + (77\,000 \times 10) + (20 \times 100) + (5 \times 400) + (2 \times 4\,000) / 3\,000\,000 = \mathbf{0,645 \text{ luckie}}$

Ton espérance de gain BRUT (sur un grand nombre de parties) devrait se rapprocher de : 0,645. Mais à cela, il faut retirer le coût du ticket qui est de 1€, soit :  $0,645 - 1 = - \mathbf{0,355 \text{ luckie}}$

Ton espérance de gain NET est donc de  $- \mathbf{0,355 \text{ luckie}}$  soit, une perte moyenne d'environ  $\mathbf{0,35 \text{ luckie}}$  par ticket joué.

## JEU 2 CALCULE L'ESPÉRANCE DE GAIN POUR LE JEU À 5 LUCKIES

Calcul de l'espérance de gain BRUT :

$(9\,030\,979 \times 0) + (1\,260\,000 \times 5) + (1\,260\,000 \times 10) + (210\,000 \times 15) + (159\,000 \times 25) + (80\,000 \times 100) + (15 \times 1\,000) + (3 \times 20\,000) + (3 \times 500\,000) / 12\,000\,000$

Quelle est la bonne réponse à ce calcul ?

- |                          |              |                          |              |
|--------------------------|--------------|--------------------------|--------------|
| <input type="checkbox"/> | 1,53 LUCKIE  | <input type="checkbox"/> | 2,40 LUCKIES |
| <input type="checkbox"/> | 2,96 LUCKIES | <input type="checkbox"/> | 1,09 LUCKIE  |

Calcul de l'espérance de gain NET :

\_\_\_\_\_ luckies - 5 luckies = \_\_\_\_\_ luckie



## JEU 3 CALCULE LA PROBABILITÉ DE GAIN/PERTE SUR UN AN

Imaginons qu'au cours de l'année, tu as joué un ticket à 5 luckies par jour. Combien auras-tu gagné ou perdu en moyenne ?

\_\_\_\_\_ jours x \_\_\_\_\_ luckies = \_\_\_\_\_ luckies

## JEU 4 CALCULE L'ESPÉRANCE DE GAIN POUR L'ORGANISATEUR DU JEU

Comment ferais-tu pour calculer ce que l'organisateur du jeu va gagner avec la vente de ces tickets ? Quel calcul faut-il faire ?

\_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ luckies

# ARTS DRAMATIQUES

## JOUE-LÀ COMME SHERLOCK

Il s'agit d'un jeu d'enquête avec 8 personnages qui en sont à différents stades d'addiction et de reconnaissance de leur problème vis-à-vis des jeux d'argent et de hasard.

**Si tu joues en groupe : jusqu'à 8 personnes incarneront des personnages et les autres seront les enquêteurs.**

- Les enquêteurs doivent poser des questions aux personnages et essayer de découvrir à quel stade de reconnaissance du problème se trouve chacun des personnages. Ils devront également leur proposer des solutions d'aide.
- Les personnages devront répondre aux questions des enquêteurs mais attention à ne pas leur révéler les informations privées !

**Si tu joues en solo :**

- Lis seulement la partie « réponses aux questions » de chaque fiche personnage et mène l'enquête pour savoir « qui est qui ». Tu pourras également réfléchir à des solutions d'aide à proposer à chacun.

**Questions des enquêteurs :**

<b>1.</b>	<b>COMMENT TE SENS-TU AUJOURD'HUI ?</b>	<b>QUEL PERSONNAGE CORRESPOND À CHAQUE STADE DE RECONNAISSANCE DU PROBLÈME ?</b>
<b>2.</b>	<b>QUAND TU VOIS TES POTES, QU'EST-CE QUE TU FAIS EN GÉNÉRAL ?</b>	
<b>3.</b>	<b>QU'EST-CE QU'IL Y A DANS TES POCHEs ?</b>	
<b>4.</b>	<b>FAIS-TU PARFOIS DES CHOSES SUR UN COUP DE TÊTE ?</b>	
<b>5.</b>	<b>COMMENT RÉAGIS-TU FACE À LA DÉFAITE ?</b>	
<b>6.</b>	<b>COMMENT VONT TES FINANCES EN CE MOMENT ?</b>	
<b>7.</b>	<b>QUAND AS-TU EMPRUNTÉ DE L'ARGENT À QUELQU'UN POUR LA DERNIÈRE FOIS ? À QUI ET POURQUOI ?</b>	
<b>8.</b>	<b>EST-CE QUE TES PARENTS JOUENT À DES JEUX D'ARGENT (LOTO, GRATAGE, POKER, PARIS SPORTIFS...)?</b>	
<b>9.</b>	<b>TU CROIS EN LA CHANCE ?</b>	
<b>10.</b>	<b>EST-CE QUE TU PENSES AVOIR UN PROBLÈME AVEC LE JEU ?</b>	

<b>PAS DE PROBLÈME :</b>	_____
<b>NON-RECONNAISSANCE DU PROBLÈME :</b>	_____
<b>AMBIVALENCE :</b>	_____
<b>PRÉPARATION À L'ACTION :</b>	_____
<b>TENTATIVE D'ARRÊT :</b>	_____
<b>MAINTIEN DES COMPORTEMENTS SAINS :</b>	_____
<b>LIBERTÉ RETROUVÉE :</b>	_____
<b>JEUNE ENGAGÉ EN SANTÉ :</b>	_____



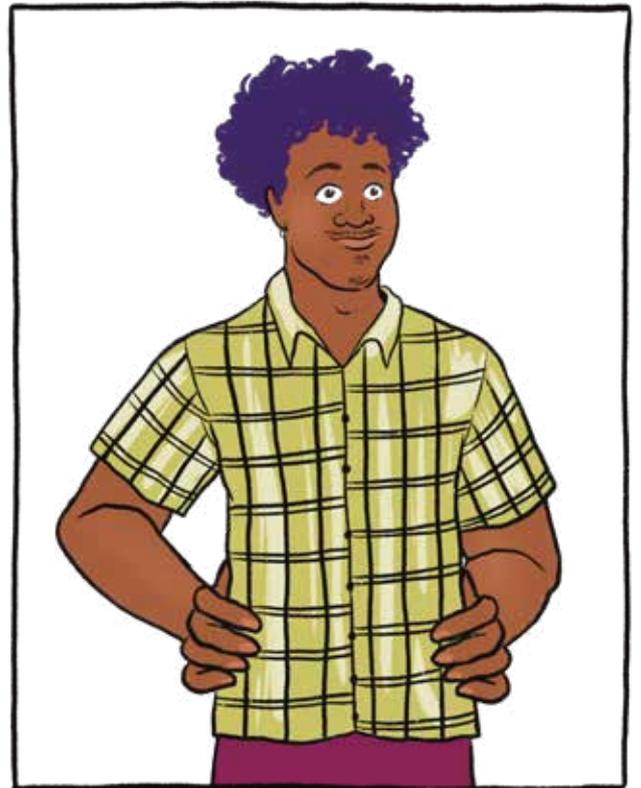
**SARAH - 18 ANS**



**THOMAS - 21 ANS**



**ALEX - 28 ANS**



**MAXIME - 22 ANS**



**THOMAS - 21 ANS**

**JOUEUR DE POKER RÉGULIER - NON-RECONNAISSANCE DU PROBLÈME**

Infos (**ne pas révéler aux enquêteurs**) : Je joue régulièrement au poker mais je ne considère pas que j'ai un problème. Il est vrai que je perds parfois de l'argent mais il m'arrive de gagner aussi : l'autre jour j'ai gagné 100€. Et puis, quand je joue, j'oublie tous mes problèmes du quotidien : les cours qui ne sont pas passionnants, mes problèmes de couple...

**Réponses aux questions**

1. Comment te sens-tu aujourd'hui ? **Pas top, je suis fatigué.**
2. Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ? **Je n'ai pas trop le temps de les voir en ce moment.**
3. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ? **Mon pass navigo et un paquet de cartes.**
4. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ? **Oui, et des fois je regrette, mais des fois ça vaut le coup !**
5. Comment réagis-tu face à la défaite ? **Je suis compétitif, je n'aime pas perdre !**
6. Comment vont tes finances en ce moment ? **C'est compliqué...**
7. Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ? **J'ai emprunté de l'argent à un pote parce que j'étais à découvert.**
8. Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ? **Au loto, comme tout le monde.**
9. Tu crois en la chance ? **Il y a des jours meilleurs que d'autres !**
10. Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ? **Non.**



**SARAH - 18 ANS**

**JOUEUSE OCCASIONNELLE - PAS DE PROBLÈME**

Infos (**ne pas révéler aux enquêteurs**) : Il m'arrive de gratter des tickets car mon oncle m'en offre chaque année à Noël. C'est un moment sympa mais je n'ai pas d'attrait particulier pour les jeux d'argent. Je ne joue que parce qu'on m'offre des tickets mais je n'irais pas en acheter. Mon truc, c'est plutôt les jeux vidéo.

**Réponses aux questions**

1. Comment te sens-tu aujourd'hui ? **Le printemps est arrivé, il fait beau et je me sens bien !**
2. Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ? **On traîne, on va au cinéma, on discute...**
3. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ? **Rien, les pantalons des filles ont de trop petites poches.**
4. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ? **Non, je prévois toujours tout.**
5. Comment réagis-tu face à la défaite ? **J'essaie de faire mieux la fois suivante !**
6. Comment vont tes finances en ce moment ? **Pas terrible, je viens de m'acheter une nouvelle carte graphique, je suis à sec.**
7. Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ? **Mon frère m'a avancé un peu d'argent pour que je puisse acheter ma carte graphique.**
8. Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ? **Des fois, ils grattent des tickets, mon oncle en offre à toute la famille à Noël et aux anniversaires.**
9. Tu crois en la chance ? **Pas trop, je pense qu'il faut travailler pour obtenir des choses !**
10. Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ? **Avec les jeux vidéo à la limite (rire).**



**MAXIME - 22 ANS**

**HABITUÉ - PRÉPARATION À L'ACTION**

Infos (**ne pas révéler aux enquêteurs**) : Je joue à des paris sportifs depuis quelques mois maintenant. Au début, je pariais uniquement sur du foot, ma passion. Mais à force de perdre de l'argent, je me suis mis à parier sur tout un tas de sports que je ne connais pas pour essayer de me refaire. Je me rends compte que mes habitudes de jeu me compliquent la vie. Je me dis que je ferais sûrement mieux de demander de l'aide à quelqu'un mais je ne sais pas trop comment faire et je n'ai pas envie de me faire juger. Je pense que je ne vais rien dire pour l'instant, je peux m'en sortir sans aide !

**Réponses aux questions**

1. Comment te sens-tu aujourd'hui ? **Confiant !**
2. Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ? **Je ne les vois plus trop en ce moment...**
3. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ? **Mon téléphone et mon portefeuille.**
4. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ? **Je marque des buts !**
5. Comment réagis-tu face à la défaite ? **Je déprime, je me sens nul...**
6. Comment vont tes finances en ce moment ? **Pas bien du tout ! (rire)**
7. Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ? **J'ai emprunté de l'argent à ma sœur le mois dernier pour rembourser un pote.**
8. Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ? **Non, ils n'aiment pas ça.**
9. Tu crois en la chance ? **La chance, il faut la provoquer !**
10. Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ? **Je n'en suis pas sûr. Je me suis déjà dit que je devrais arrêter, mais c'est compliqué en ce moment.**



**ALEX - 28 ANS**

**JOUEUR RÉCENT - AMBIVALENT**

Infos (**ne pas révéler aux enquêteurs**) : Je joue depuis quelques semaines sur des sites de paris sportifs en ligne, dernièrement j'ai perdu un peu d'argent mais c'est juste une période de malchance, je vais me refaire, c'est sûr ! Je suis un peu stressé dans la vie, je fais souvent des insomnies. Quand je joue, ça m'occupe l'esprit.

**Réponses aux questions**

1. Comment te sens-tu aujourd'hui ? **Fatigué, je n'ai pas trop dormi cette nuit.**
2. Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ? **On joue à Fifa ou on fait un foot.**
3. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ? **De la monnaie, un briquet et un ticket de carte bleue.**
4. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ? **Sûrement, ça doit m'arriver...**
5. Comment réagis-tu face à la défaite ? **Ça me met en colère.**
6. Comment vont tes finances en ce moment ? **Pas top mais j'ai un bon plan pour me faire de l'argent !**
7. Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ? **Ma mère m'a prêté de l'argent vendredi pour que je puisse me faire un resto avec des potes.**
8. Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ? **Mon père joue au loto chaque semaine et des fois il achète des jeux à gratter.**
9. Tu crois en la chance ? **Je pense qu'on peut être plus malin que la chance !**
10. Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ? **Je ne crois pas.**



**CAMILLE - 27 ANS**



**LÉO - 25 ANS**



**LÉNA - 22 ANS**



**AGATHE - 19 ANS**



**LÉO - 25 ANS**

**JOUEUR EN SEVRAGE - MAINTIEN DES COMPORTEMENTS SAINS**

Infos (**ne pas révéler aux enquêteurs**) : Accompagné depuis quelque temps dans mon envie de réduire ma consommation de paris en ligne, je me sens bien mieux. J'ai appris à ré-appréécier des activités simples comme sortir et voir des amis. Je dirais que j'ai repris goût à la vie tout simplement ! Parfois j'ai encore envie de jouer mais grâce à l'addictologue, j'ai appris que la rechute peut faire partie de la guérison et s'il m'arrive de craquer, je remets tout de suite en place les stratégies apprises en consultation et j'en parle avec mon addictologue pour qu'on analyse la situation ensemble.

**Réponses aux questions**

1. Comment te sens-tu aujourd'hui ? **J'apprends à aller mieux !**
2. Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ? **On prévoit des sorties (balades, resto, ateliers cuisine/peinture...).**
3. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ? **Des chewing-gums.**
4. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ? **De moins en moins !**
5. Comment réagis-tu face à la défaite ? **J'essaie de voir de plus en plus le positif dans les défaites.**
6. Comment vont tes finances en ce moment ? **Je rembourse encore quelques dettes mais ça va mieux.**
7. Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ? **C'était il y a 4 mois, à mon père. Il croyait me prêter sa carte pour me faire plaisir avec une paire de chaussures, mais je l'ai utilisée pour des paris en ligne.**
8. Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ? **De temps en temps ça leur arrive de jouer à des jeux à gratter.**
9. Tu crois en la chance ? **Plus maintenant !**
10. Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ? **Mon rapport au jeu reste encore un peu fragile.**



**CAMILLE - 27 ANS**

**TENTATIVE D'ARRÊT - ACTION**

Infos (**ne pas révéler aux enquêteurs**) : Je vais au casino depuis quelques années et récemment j'ai reçu un héritage de la part de ma tante, une belle somme. J'ai dépensé l'intégralité de cette somme dans des paris hippiques en l'espace d'une semaine. Ma tante a mis toute sa vie à mettre cet argent de côté. Je me rends compte que je n'ai plus aucune notion de la valeur de l'argent et que mon rapport au jeu est très problématique. J'ai pris la décision de faire quelque chose pour me soigner !

**Réponses aux questions**

1. Comment te sens-tu aujourd'hui ? **Nerveuse.**
2. Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ? **On fait des soirées à jouer aux cartes (tarot, poker, belote...).**
3. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ? **Mes clés et mes dés porte-bonheur.**
4. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ? **On me dit parfois que je suis trop impulsive.**
5. Comment réagis-tu face à la défaite ? **Mal, comme tout le monde. Il y a des gens qui sont contents de perdre ?**
6. Comment vont tes finances en ce moment ? **Je suis en négatif à la banque...**
7. Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ? **Mon copain m'a prêté de l'argent récemment parce que j'étais vraiment en galère.**
8. Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ? **Ils vont au casino pendant les vacances et des fois, ils jouent au loto.**
9. Tu crois en la chance ? **Si elle existe, elle ne m'aime pas en tout cas !**
10. Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ? **Oui, je pense avoir un problème.**



**AGATHE - 19 ANS**

**NON-JOUEUSE - LA JEUNE ENGAGÉE EN SANTÉ**

Infos (**ne pas révéler aux enquêteurs**) : Je n'ai pas de problème avec les jeux d'argent mais je connais assez bien le sujet car mon père a été addict aux jeux. Depuis, je suis engagée pour faire de la prévention sur ce thème. Un jour, j'ai participé à une séance avec le Crips Île-de-France et ils m'ont présenté le cahier engagé sur les jeux d'argent et de hasard. Aujourd'hui, j'utilise les connaissances que j'ai acquises pour en parler autour de moi et sensibiliser mes potes et ma famille !

**Réponses aux questions**

1. Comment te sens-tu aujourd'hui ? **Je suis en forme !**
2. Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ? **On aime bien parler de plein de choses et débattre !**
3. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ? **Mon téléphone et deux petites brochures de prévention.**
4. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ? **Si je suis très fatiguée, ça peut arriver, et encore...**
5. Comment réagis-tu face à la défaite ? **Absolument ni chaud ni froid !**
6. Comment vont tes finances en ce moment ? **Plutôt bien.**
7. Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ? **Ça m'arrive très peu, je ne m'en rappelle pas.**
8. Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ? **Mon père a beaucoup joué aux paris sur des courses de chevaux.**
9. Tu crois en la chance ? **Pas vraiment.**
10. Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ? **Je ne joue pas, c'est la meilleure façon de ne pas avoir de problème !**



**LÉNA - 22 ANS**

**ANCIENNE JOUEUSE - LIBERTÉ RETROUVÉE**

Infos (**ne pas révéler aux enquêteurs**) : Depuis que j'ai arrêté de jouer, je me sens beaucoup mieux, je ne ressens plus le besoin de parier de l'argent. Je joue toujours mais au tarot et sans argent, j'ai appris à jouer pour le plaisir et pour un titre de championne ! J'ai retrouvé une vie « normale » : un travail stable et une vie de couple épanouie. Il m'arrive d'assurer des permanences bénévolement pour aider des personnes qui ont des problèmes de jeu pour témoigner de mon expérience et leur proposer des ressources d'aide.

**Réponses aux questions**

1. Comment te sens-tu aujourd'hui ? **Comblée !**
2. Quand tu vois tes potes, qu'est-ce que tu fais en général ? **Des jeux de société + apéro.**
3. Qu'est-ce qu'il y a dans tes poches ? **Une petite enceinte de poche.**
4. Fais-tu parfois des choses sur un coup de tête ? **J'arrive à réfléchir avant d'agir maintenant.**
5. Comment réagis-tu face à la défaite ? **C'est plus du tout un souci !**
6. Comment vont tes finances en ce moment ? **Ça va très bien.**
7. Quand as-tu emprunté de l'argent à quelqu'un pour la dernière fois ? À qui et pourquoi ? **Ça remonte à très longtemps, je ne m'en rappelle plus !**
8. Est-ce que tes parents jouent à des jeux d'argent (loto, grattage, poker, paris sportifs...) ? **Ils n'ont jamais joué à des jeux d'argent et connaissent très mal ce domaine.**
9. Tu crois en la chance ? **Il n'y a pas de chance, mais plutôt de l'acharnement, de l'espoir.**
10. Est-ce que tu penses avoir un problème avec le jeu ? **Plus le moins du monde !**



Drogues Info Service : [www.drogues-info-service.fr](http://www.drogues-info-service.fr)

Joueurs Info Service : 09 74 75 13 13 (8h-2h ; 7j/7) / [www.joueurs-info-service.fr](http://www.joueurs-info-service.fr)

SOS Joueurs : 09 69 39 55 12 (9h-20h ; Lundi-Vendredi)

## RÉPONSES • EXERCICE 1

- 1. Le week-end :** La solution la plus rationnelle ici serait de ne pas y aller. En effet, tu as déjà payé et les coûts déjà investis sont irrécupérables. En y allant tout de même, tu vas probablement passer un mauvais moment et engendrer de nouveaux frais (nourriture par exemple). Il est même possible que ton état de santé s'aggrave avec la fatigue du voyage. Alors il serait préférable de rester chez toi et profiter de ce temps pour te reposer, car même si tu as l'impression d'avoir « perdu » de l'argent, l'autre solution ne te rendra pas ton argent.
- 2. L'entreprise :** Ici, le choix le plus rationnel est celui de ne plus investir dans le projet et de l'arrêter. Il t'a déjà coûté 10 000€ et tu pourrais être tenté de réinvestir ce qui semble être une petite somme (1 000€) pour relancer le projet. Mais en réalité cette solution comporte plus de risques, si elle ne fonctionne pas, tu auras perdu 11 000€. Et si on extrapole cette stratégie, l'année suivante tu pourrais être tenté de réinvestir 1 000€ car tu en as déjà investi 11 000€ et au bout de 10 ans tu auras doublé tes pertes. Alors qu'en arrêtant tout de suite le projet, tu auras, certes, perdu 10 000€ — qui sont irrécupérables —, mais tu n'auras pas de pertes supplémentaires.
- 3. Les études :** La solution la plus rationnelle ici est d'arrêter les études. Si cette filière ne te plaît pas et que le métier que tu souhaitais faire ne te plaît plus, il vaut mieux avoir « perdu » deux ans — qui sont irrécupérables — que de poursuivre dans cette voie encore 1 an voire plus. Dans cette situation, tu auras alors perdu 3 à 5 ans et seras diplômé mais d'une filière qui ne te correspond pas. La perte est donc plus importante dans le cas où on décide de poursuivre ses études.
- 4. La bourse :** Ici, le choix le plus rationnel est de revendre tout de suite les actions. En effet, rien ne dit que le cours ne va pas encore baisser, ni même qu'il remontera un jour. Il vaut mieux accepter la perte — irrécupérable — et ne pas prendre le risque de perdre encore plus d'argent.
- 5. Le casino :** La solution la plus rationnelle ici est de s'arrêter. En effet, tu as perdu 50€ mais si tu continues à jouer, tu risques de perdre 70€, voire plus, si tu décides de poursuivre dans cette réflexion. Il vaut donc mieux se dire que tu as perdu plutôt que de persévérer dans cette direction et risquer de perdre encore plus d'argent.

### SYNTHÈSE

Toutes ces situations ont un point commun : la notion des coûts irrécupérables. C'est la tendance qu'ont les personnes à être influencés lorsque se pose la question d'arrêter ou poursuivre un projet. En effet, dans ces situations, on a naturellement tendance à se baser sur les décisions prises précédemment (argent déjà investi, temps passé, etc.).

Ce biais est lié au fait que nous détestons perdre quelque chose (plus encore que nous aimons gagner quelque chose). Dans ces situations, on se dit qu'on ne peut pas se permettre de perdre tout l'argent (ou le temps) qu'on a déjà investi dans un projet et qu'il faudrait donc « en rajouter un peu », pour le faire aboutir et récupérer la mise.

Ce biais apparaît souvent au cours de la vie et il est très important pour comprendre comment, de nombreuses personnes qui jouent à des jeux d'argent et de hasard, finissent par perdre beaucoup d'argent. Elles ont l'impression qu'elles vont pouvoir « se refaire » et récupérer leurs pertes.

Face à ce genre de situations, l'option la plus rationnelle pour limiter les risques de pertes supplémentaires est d'accepter la perte et de s'arrêter là.



## RÉPONSES • EXERCICE 4



**1. Initiation** : il nous raconte comment il a commencé à s'intéresser aux jeux d'argent et de hasard grâce au parrainage d'un ami.



**2. Assurance** : il nous fait part de son assurance qu'un jour, sa stratégie lui ferait gagner beaucoup d'argent.



**3. Projection dans l'avenir** : il lui arrive de rêver d'une future richesse grâce à ses paris.



**4. Surconfiance** : le fait de gagner une fois lui a donné une grande confiance en ses capacités à gagner plus tout en oubliant la notion de hasard dans ces jeux.



**5. Pertes financières** : les pertes d'argent se font de plus en plus importantes et l'amènent à parier toujours plus dans l'espoir de « se refaire ».



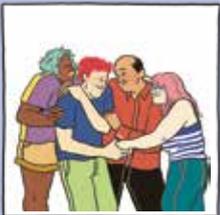
**6. Retentissement sur la vie quotidienne :** le fait de passer ses nuits à parier l'empêche de dormir correctement et il s'endort en cours.



**7. Isolement social :** il arrête d'aller en cours et de voir ses amis par peur qu'on ne lui réclame l'argent qui lui a été prêté.



**8. Demande d'aide :** face à tous ses problèmes, il décide de demander de l'aide et se tourne vers un numéro vert. Alors qu'il pensait que tout était perdu, cet échange lui donne la possibilité de reprendre espoir sur sa situation et de se motiver à chercher des solutions.



**9. Rémission :** il entame un suivi par un addictologue et parle de ses problèmes à ses proches pour trouver du soutien.



**10. Résolution :** il a trouvé des solutions à ses problèmes, recommencé à voir des gens et à aimer profiter de la vie. Il se sent heureux et épanoui.

## RÉPONSES • EXERCICE 5

### **Ce que les pronostiqueurs mettent en avant pour convaincre les personnes de s'abonner à leurs contenus, payants et gratuits :**

- Leur « expertise » : on pourrait se poser la question quand quelqu'un prétend être expert à la fois en foot, volley, basket, cricket, beach volley...
- Leur expérience dans le « milieu » et les « pièges » à éviter.
- La mise en scène de leur mode de vie et de leurs gains via des symboles de richesse (vie à l'étranger, voitures et vêtements de luxe).

### **Ils usent également de stratégies marketing pour inciter les personnes à jouer. Ils mettent en avant :**

- L'accessibilité des gains.
- La rapidité des gains.
- La rentabilité des paris sportifs.

### **Ils ne mentionnent pas (ou peu) :**

- Que leur argent provient majoritairement des abonnements, revenus publicitaires et des systèmes de rémunération négociés avec les plateformes et très peu (voire pas du tout) de leurs paris réussis.
- Les risques de dépendance aux jeux d'argent et de hasard.
- Le fait que si les plateformes de paris et de casinos en ligne existent, c'est parce qu'elles sont rentables, et que donc dans la majorité des cas, les joueurs sont perdants.

- Que les pronostiqueurs sont souvent sponsorisés par les plateformes de paris sportifs ou de jeux d'argent en ligne (source : Le roi des rats (2021), Enquête - Twitch : le danger des casinos en ligne et leurs streamers, Youtube). Il existe différentes pratiques :

- Les pronostiqueurs touchent une commission fixe pour chacun de leurs abonnés qui s'inscrit sur les plateformes via un lien ou un code de parrainage.
- Les plateformes versent aux pronostiqueurs jusqu'à 50% des pertes de leurs abonnés, inscrits via un lien ou un code de parrainage. Ainsi certains pronostiqueurs ont intérêt à proposer des paris perdants (source : Damien MP, ancien Tipster).
- Les plateformes remboursent les pertes des pronostiqueurs pour qu'ils puissent jouer d'importantes sommes, ce qui attire plus de viewers sur leurs vidéos.
- La mise en avant de sites basés à l'étranger — car illégaux en France — comme vitrine pour ensuite attirer les joueurs vers des activités de casino en ligne, plus rentables pour les plateformes.
- Que leurs conseils ne sont jamais fiables, ni l'expertise ni les algorithmes ne peuvent prédire de manière fiable l'issue d'un match et garantir des gains.
- L'utilisation d'astuces marketing pour inciter les joueurs à jouer le plus possible en jouant sur des leviers psychologiques.

## RÉPONSES • EXERCICE 6

### Les 7 différences

- Le nombre de personnages : 5 **vs** 1
- Les émotions : joie **vs** tension
- Poker physique **vs** poker en ligne
- La belle pizza **vs** la pizza sèche
- Porte monnaie plein **vs** porte monnaie vide
- Verres pleins **vs** verres vides
- Lumière allumée **vs** lumière éteinte

#### « Plus on est de fous, plus on gagne »

Cette image représente ce que les publicitaires essayent de nous vendre : des moments joyeux entre amis et des gains certains.

#### « Plus on parie, moins on rit »

Cette image représente la réalité liée aux addictions : la solitude et les problèmes financiers

#### « Passe de la Twingo à la Lambo »

Cette image représente ce que les influenceurs essayent de nous vendre : des attributs de richesse et des gains certains.

À toi de nous proposer ta version réaliste de cette affiche !

## RÉPONSES • EXERCICE 7

### 1. Quelles sont les techniques, employées par les applications de paris sportifs, pour t'inciter à jouer ?

La publicité, l'argent offert à l'ouverture d'un compte, le premier gain marquant, les notifications, le parrainage d'amis, l'habitude.

### 2. Quels signes peuvent montrer qu'une personne rencontre des problèmes liés aux jeux d'argent et de hasard ?

L'augmentation des activités de jeu, la perte de contrôle, le fait de jouer pour « se refaire », croire en la chance, l'emprunt d'argent à des proches pour pouvoir jouer, le fait de jouer des sommes de plus en plus importantes, l'endettement, l'isolement social.

### 3. Que peut-on faire lorsqu'on repère que l'on a un usage problématique des jeux d'argent et de hasard ? Quelles solutions existent ?

Ne pas jouer, ne pas installer des applications, ne pas créer des comptes ; se renseigner, lire des témoignages d'anciens joueurs ; en parler à ses proches ; appeler une ligne d'écoute (SOS Joueurs, Joueurs Info Service) ; consulter un professionnel (CJC, CSAPA, Unité Hospitalière d'Addictologie).

## RÉPONSES • EXERCICE 8

Les émotions peuvent influencer nos choix et nos réactions dans les jeux d'argent et de hasard.

Les émotions sont diverses et peuvent être agréables (Joie 😊 ; Excitation 🤩 ; Fierté 😎...) ou désagréables (Frustration 😞 ; Colère 😡 ; Tristesse 😭...).

Un premier gain marquant peut inciter à rejouer et à miser des sommes plus importantes. Lorsque le joueur perd, il pourrait être tenté de rejouer pour « se refaire ». La perte influence l'estime de soi et des émotions désagréables peuvent en découler. Les joueurs pourraient avoir envie de rejouer pour ressentir des émotions agréables à travers le jeu.

Les émotions peuvent nous pousser à prendre des risques plus importants, à réagir de manière excessive en cas de perte ou de gain, et à perdre le contrôle de nos décisions rationnelles. En apprenant à identifier et comprendre nos émotions, nous pouvons plus facilement maîtriser notre comportement dans les situations de tension.

## RÉPONSES • EXERCICE 9

### Jeu 1

GAINS	0 luckies	5 luckies	10 luckies	15 luckies	25 luckies	100 luckies	1000 luckies	20000 luckies	500000 luckies	TOTAUX
NOMBRE DE TICKETS	9 030 979	1 260 000	1 260 000	210 000	159 000	80 000	15	3	3	12 000 000
CHANCES DE TIRER CE TICKET	75,25%	10,5%	10,5%	1,75%	1,32%	0,66%	0,000125%	0,000025%	0,000025%	100%

### Jeu 2

- Calcul de l'espérance de gain brut pour le jeu à **5 luckies : 2,96 luckies**
- Calcul de l'espérance de gain net pour le jeu à **5 luckies : 2,96 - 5 = - 2,03 luckies**

Et oui ! Plus les gains potentiels sont intéressants (gros lots), plus le joueur doit accepter d'investir en achetant un ticket plus cher et donc, il doit accepter de perdre une somme importante. Dans les jeux d'argent et de hasard, si on veut espérer récupérer un gain important, il faut investir des sommes plus importantes. Mais du coup, les risques sont eux aussi bien plus importants !

### Jeu 3

- Calculer la perte / le gain sur un an : **365 jours x -2,03 luckies = - 740,95 luckies**

Soit une perte de **740,95 luckies** en un an pour seulement un ticket par jour. Et la mécanique de l'addiction entraînant une perte de contrôle, les joueurs jouent souvent plusieurs dizaines de tickets par jour, tant qu'ils ont de l'argent à leur disposition. La facture peut donc s'avérer très cher à terme puisque les probabilités sont toujours du côté des organisateurs du jeu.

### Jeu 4

- Calculer l'espérance de gain pour l'organisateur du jeu :

Le prix des tickets (**5 luckies**) multiplié par le nombre de tickets imprimés (**12 000 000**) permet d'obtenir le gain brut (**= 60 000 000 luckies**). Si on veut obtenir le gain net (sans compter les frais de publicité, l'impression des tickets et les salariés), on doit soustraire la somme de tous les lots gagnants (**= 35 600 000 luckies**) au gain brut. Soit : **60 000 000 luckies - 35 600 000 luckies = 24 400 000 luckies**.

L'espérance de gain de l'organisateur du jeu est donc de **+ 24 400 000 luckies**.

En résumé, aux jeux de hasard et d'argent, le gagnant, c'est « la banque ».

## RÉPONSES • EXERCICE 10

### ÉTAPES DE RECONNAISSANCE DU PROBLÈME

**Pas de problème :** Sarah est une joueuse occasionnelle qui ne rencontre pas de problème avec les jeux.

**Non-reconnaissance du problème :** Thomas est un joueur régulier rencontrant des problèmes liés à sa pratique des jeux d'argent et de hasard qui n'est pas conscient du problème.

**Ambivalence :** Alex est entre deux ressentis, d'un côté il semble se rendre compte qu'il rencontre des problèmes liés au jeu et en même temps il y a une forme de déni, il ne veut pas se confronter à la question.

**Préparation à l'action :** Maxime a compris qu'il a des habitudes de jeu qui lui posent des problèmes au quotidien et il s'interroge sur l'idée d'arrêter mais il ne semble pas encore tout à fait prêt.

**Tentative d'arrêt :** Camille a identifié ses problématiques liées au jeu et elle a décidé d'arrêter et de se faire accompagner par un professionnel.

**Maintien des comportements sains :** Léo est suivi par un professionnel et est dans une phase d'arrêt. Il peut encore lui arriver d'être tenté mais il maintient ses efforts pour changer ses habitudes.

**Liberté retrouvée :** Léna a complètement arrêté, elle a bénéficié d'un suivi et aujourd'hui elle va mieux et a décidé d'aider des personnes qui sont dans des situations comme celle qu'elle a traversée.

**Jeune engagé en santé :** Agathe ne joue pas d'argent mais elle est intéressée par la thématique car un de ses proches est concerné. Elle a décidé de mener des actions de sensibilisation de ses proches à l'aide du cahier engagé.

### RESSOURCES/ORIENTATION PAR PERSONNAGE

- **Sarah :** Possibilité de trouver des informations pour sa culture personnelle sur le forum de Joueurs Info Service.

- **Thomas et Alex :** On peut leur proposer de lire des témoignages de joueurs sur le site Joueurs Info Service pour voir s'ils se reconnaissent dans les situations citées et prennent conscience de leur problème. Ils peuvent également essayer de passer le test de l'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE) pour voir où ils se situent en termes de problèmes avec les jeux d'argent et de hasard. S'ils sont d'accord, l'idéal serait de les aider à prendre rendez-vous avec un professionnel.

- **Maxime, Camille et Léo :** ils peuvent partager leur expérience avec leur entourage pour trouver un soutien. Les numéros verts de SOS Joueurs et Joueurs Info Service sont disponibles pour échanger avec un professionnel et obtenir des conseils. Il est également recommandé de prendre rendez-vous avec un professionnel pour un suivi dans un CJC/CSAPA ou une Unité hospitalière d'addictologie.

- **Léna :** elle a la possibilité de maintenir un suivi occasionnel avec un professionnel pour faire le point sur ses nouvelles habitudes et éviter une rechute.

- **Agathe :** Elle connaît déjà les ressources !



# NOTES



[www.lecrips-idf.net](http://www.lecrips-idf.net)



@crips\_idf



@crips\_idf



@crips\_idf



Maquette et illustrations : Marion Mulmann

Impression : Le Réveil de la Marne