



RADIX

SVIZZERA ITALIANA ...NEI CONTESTI DELLA VITA GIOVANILE



Projet interactif « Non farti fregare dal gioco »

Évaluation et impact sur les élèves des écoles secondaires professionnelles du Tessin

Martina Romeo
Radix Svizzera italiana

5° symposium international multidisciplinaire
20 juin 2025



EXCESSIVE GAMBLING: PROMOTING AND PROTECTING HEALTH IN A DIGITALISED WORLD

5th International Multidisciplinary Symposium

18th - 20th June 2025

Caux • Montreux

I have no financial interests or relationships to disclose regarding the subject matter of this presentation.



Radix Svizzera italiana

Objectifs de l'association :

- Promouvoir les **facteurs de protection** tels que les compétences psychologiques, sociales et environnementales aux niveaux individuel et collectif.
- Promouvoir des **modes de vie sains**.
- **Prévenir la consommation** et l'abus d'alcool, de tabac et d'autres substances.
- **Prévenir** le développement de formes d'**addiction**.



Exposition interactive « Non farti fregare dal gioco »

Origin et réalisation

Recherche « I giovani e il gioco d'azzardo in Ticino, Soldini, SUPSI, 2014 »

Dans le cadre du projet
« *Peer education* per la prevenzione del gioco d'azzardo »

Mis en œuvre par l'association Radix Svizzera italiana, avec le soutien du Fondo per il gioco patologico et la supervision du professeur Mauro Croce

Objectif

Sensibiliser et informer les jeunes et les enseignants sur le phénomène du jeu de hasard et d'argent pathologique

Destinataires

Élèves des écoles professionnelles (14-18 ans) du canton du Tessin et les enseignant-es

Méthodologie

Peer education

Méthode d'intervention qui vise à impliquer activement les jeunes dans la formulation de stratégies de prévention et de promotion de la santé



Structure

Exposition interactive sur la prévention du jeu de hasard et d'argent pathologique

Parcours composé de **5 moments**:

- expérience de jeu (4 stations de jeu: machine à sous, jeu de l'oie, poker en ligne et une table de jeux avec bingo, dés, memory)
- témoignage vidéo
- messages de sensibilisation des jeunes impliqués dans le projet
- espace d'information
- discussion finale

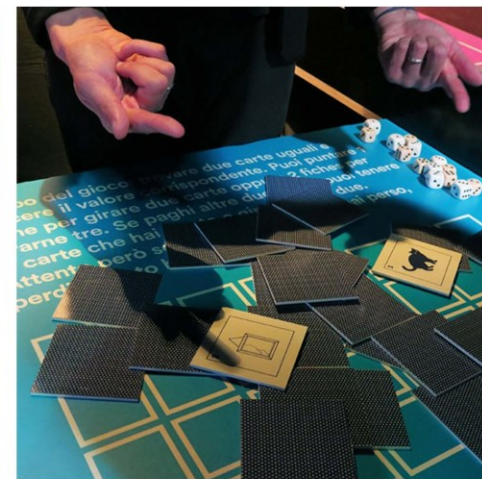
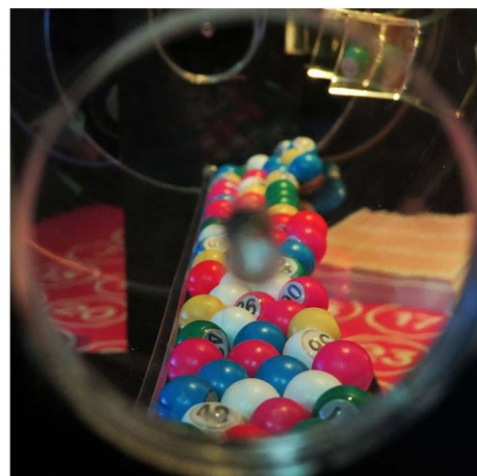
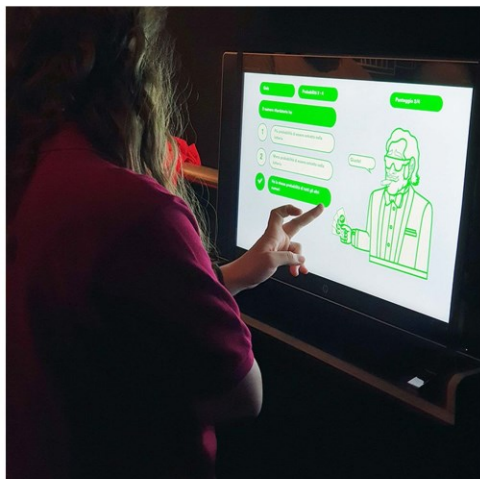
Parcours destiné à **une classe à la fois**

Durée de l'activité: **1h30'**



RADIX

SVIZZERA ITALIANA ...NEI CONTESTI DELLA VITA GIOVANILE





RADIX

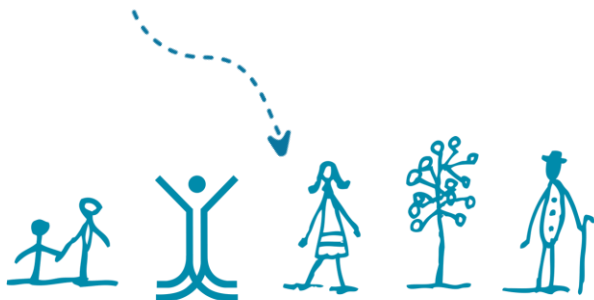
SVIZZERA ITALIANA ...NEI CONTESTI DELLA VITA GIOVANILE



Évaluation de l'impact du projet sur les élèves des écoles secondaires professionnelles du Tessin (août 2020)

Client

Radix Svizzera italiana



RADIX SVIZZERA ITALIANA

Mandant

Dipartimento economia
aziendale, sanità e sociale
(DEASS) della Scuola
universitaria professionale
della Svizzera italiana

Auteur

Emiliano Soldini,
enseignant-chercheur au
Centro
competenze metodologie
della ricerca (CMR) du
DEASS de la SUPSI



Objectif du mandat

Évaluer l'impact à court et à long terme de la participation au projet sur un échantillon d'élèves de l'école secondaire professionnelle du Tessin en ce qui concerne les aspects suivants:

- évaluation de la prise de conscience des éléments liés aux résultats des jeux de hasard (expérience, chance, argent, ...)
- évaluation de l'importance de divers éléments pouvant conduire au développement de problèmes liés au jeu (s'amuser, ne pas penser aux problèmes, vouloir récupérer l'argent perdu, ...)
- le comportement de jeu (fréquence de participation aux différents types de jeu)



Modèle expérimental élaboré pour évaluer l'impact de l'exposition interactive à court et à long terme

Deux groupes d'étudiant-es ont été constitués:

- les « traité-es » (personnes qui ont participé au projet)
- les « témoin-es » (groupe de contrôle, personnes qui n'ont pas participé au projet)

3 écoles professionnelles concernées, dont **74 classes** réparties entre groupe des traité-es et groupe de contrôle

Tabella 1: Scuole e classi coinvolte nel progetto

Centro professionale tecnico	Classi	Gruppo
Bellinzona	13 classi prime	Trattati
Biasca	42 classi, principalmente prime e seconde (5 terze)	Trattati
	14 classi prime	Controlli
Mendrisio	5 classi (3 seconde e 2 prime)	Controlli



Cible

- 502 élèves** ont participé:
- 166 dans le groupe de contrôle
 - 336 dans le groupe de traité-es

Figure 1: **Genre**

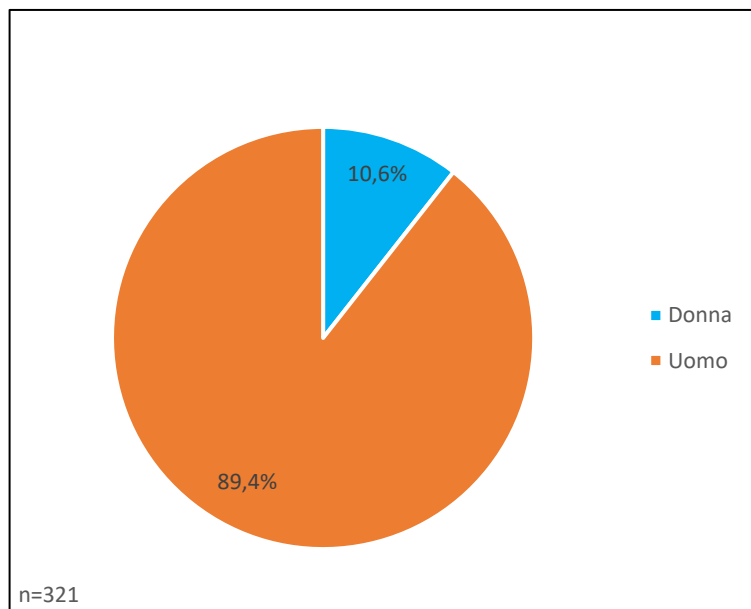
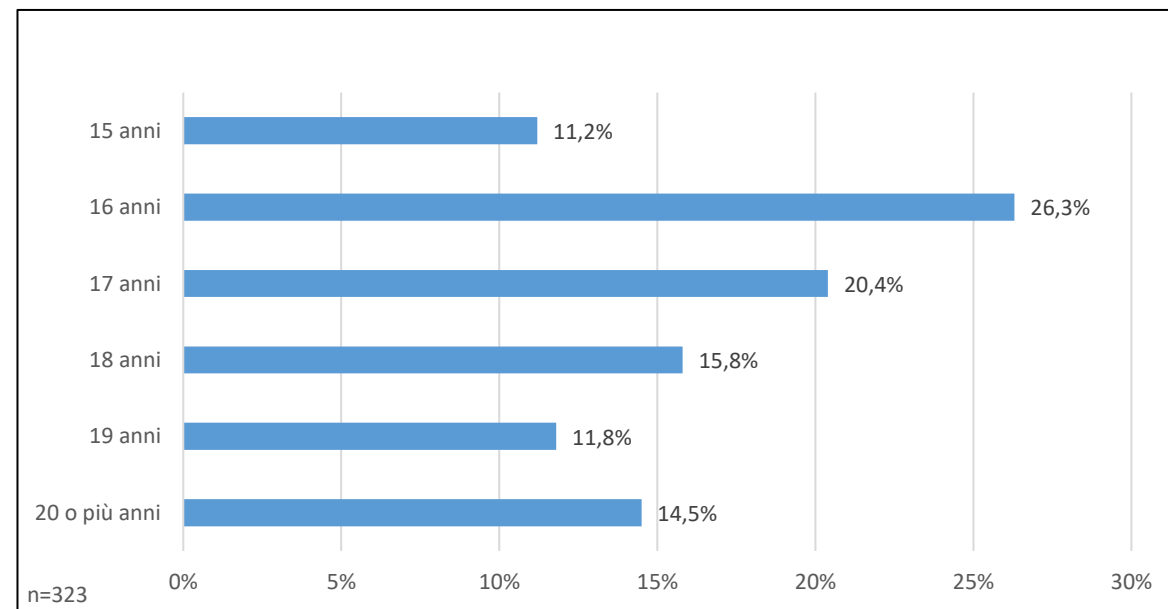


Figure 2: **Âge**





Méthodologie de l'enquête

Les étudiant-es ont rempli **3 questionnaires** :

- évaluation initiale pour tous (immédiatement avant la participation au projet pour le groupe des traités)
- évaluation à court terme pour le groupe des traités uniquement (immédiatement après la participation au projet)
- évaluation à long terme pour tous (quelques mois après avoir rempli le premier questionnaire)

Calendrier de l'évaluation

- Deux premières détections: avril - octobre 2019
- Troisième détection (évaluation à long terme): novembre 2019 - mars 2020

Une moyenne de **190 jours (6 mois) entre le premier et le troisième questionnaire**

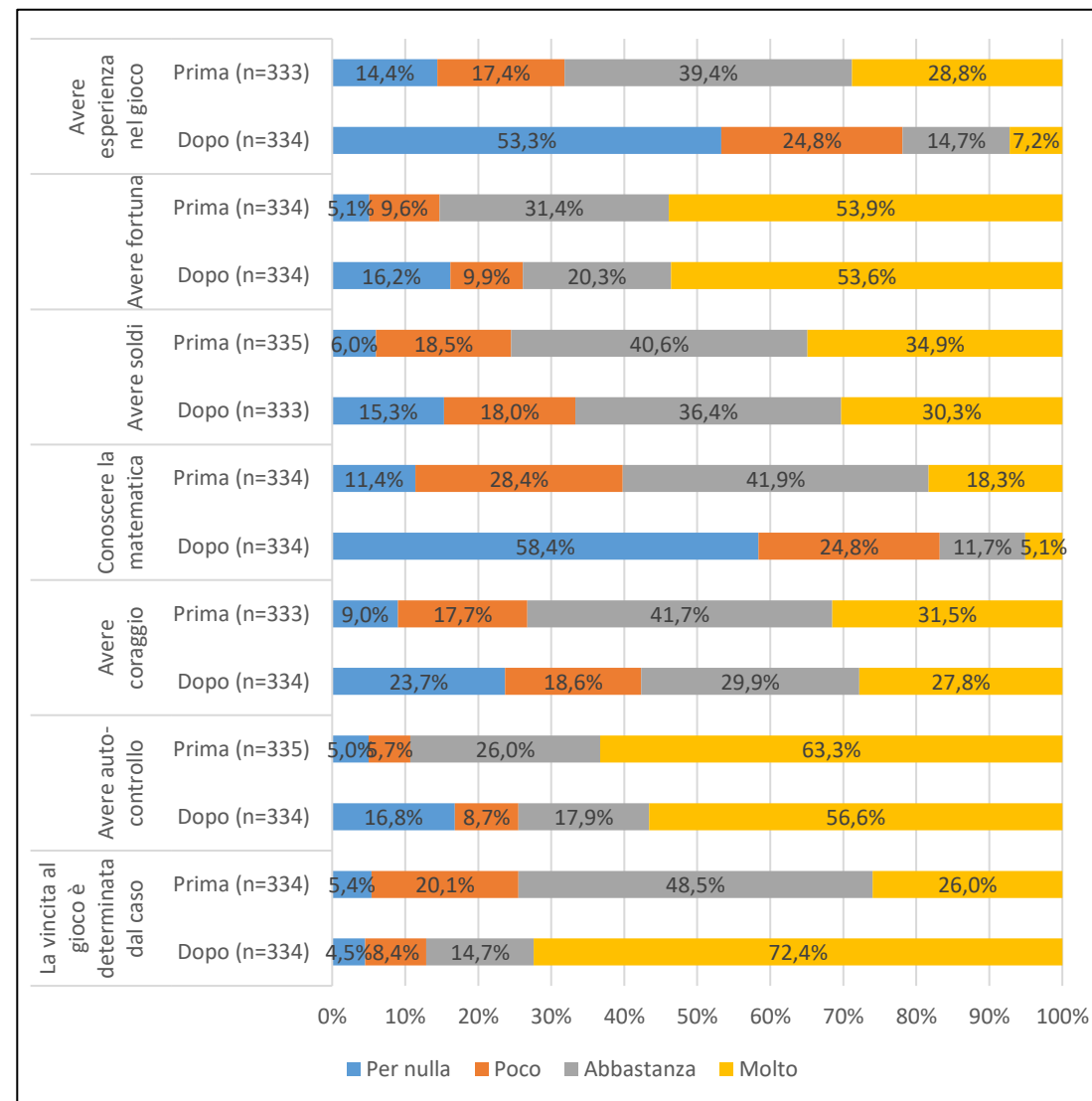


Résultats

Évaluation à court terme

- L'importance accordée à des nombreux éléments a **diminué** après la participation au projet. En particulier pour les catégories « **Avoir de l'expérience dans le jeu** » et « **Connaître les mathématiques** »
- En ce qui concerne l'élément le plus important pour nous, « **Gagner au jeu est déterminé par le hasard** », l'importance est grandement **accrue**

Figure 9 : Qu'est-ce qui est important pour gagner à un jeu de hasard ? Réponses avant et après le projet. Groupe des traité-es



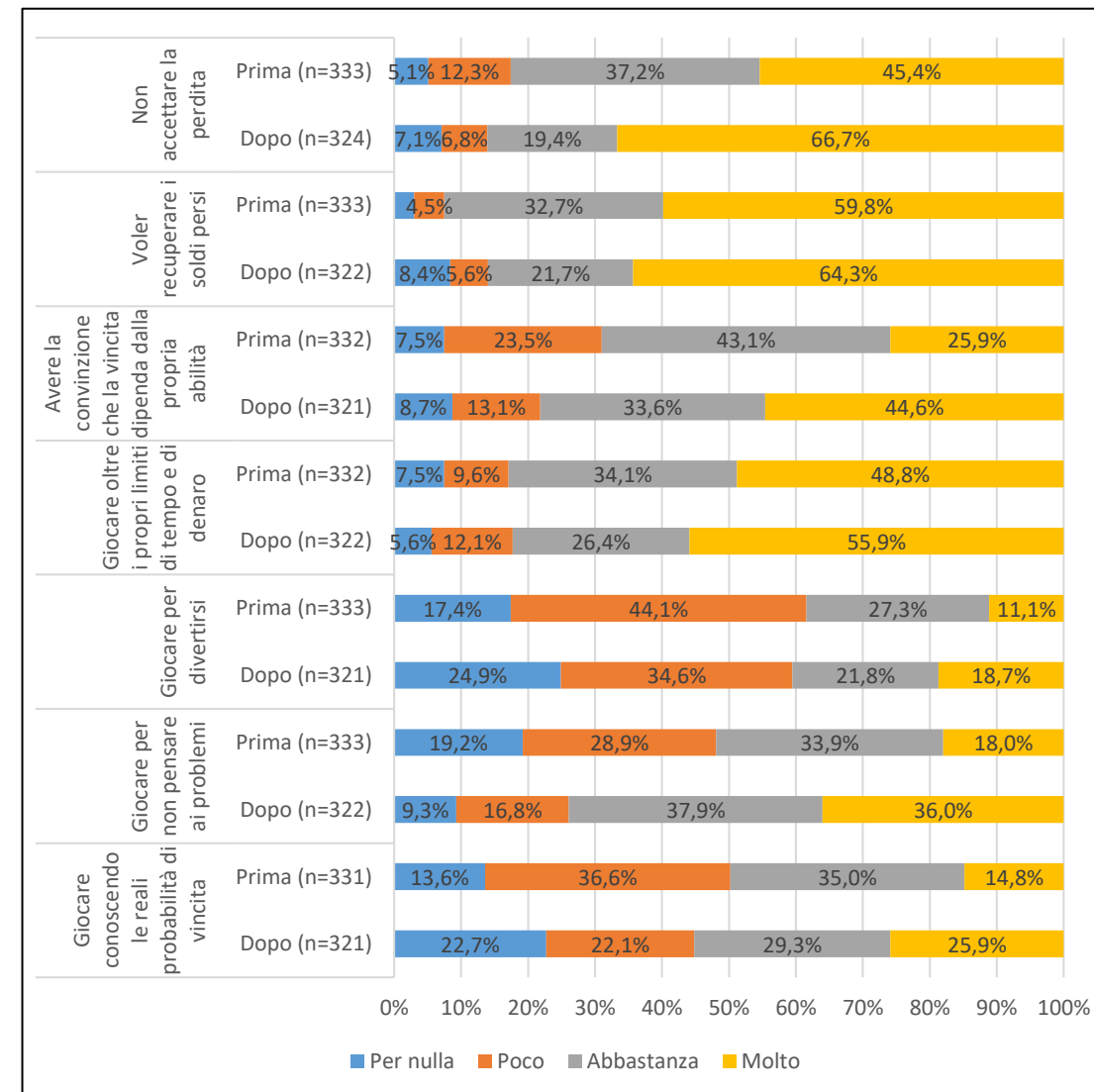


Résultats

Évaluation à court terme

- Les évaluations avant et après le projet pour certaines catégories sont similaires
- L'impact le plus important concerne la catégorie «**Jouer pour ne pas penser aux problèmes**», qui augmente
- Aussi pour les catégories «**Ne pas accepter la perte**» et «**Croire que gagner dépend de ses propres capacités**», l'importance attribuée augmente

Figure 10 : Qu'est-ce qui peut conduire au développement d'un jeu problématique ? Réponses avant et après le projet.
Groupe des traités





Résultats

Évaluation à long terme

- Comparaison entre les deux groupes de la variation des réponses au questionnaire entre le première et le troisième questionnaire (à long terme)

Figure 11 : **Genre** selon le groupe

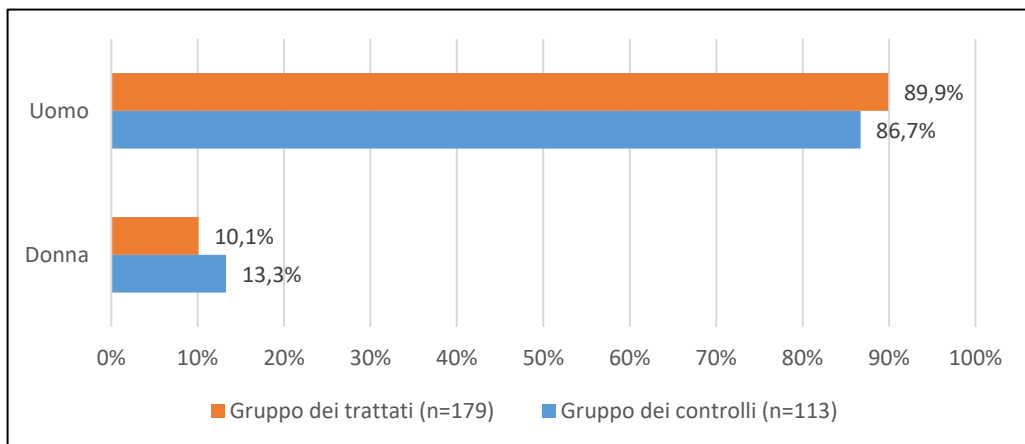
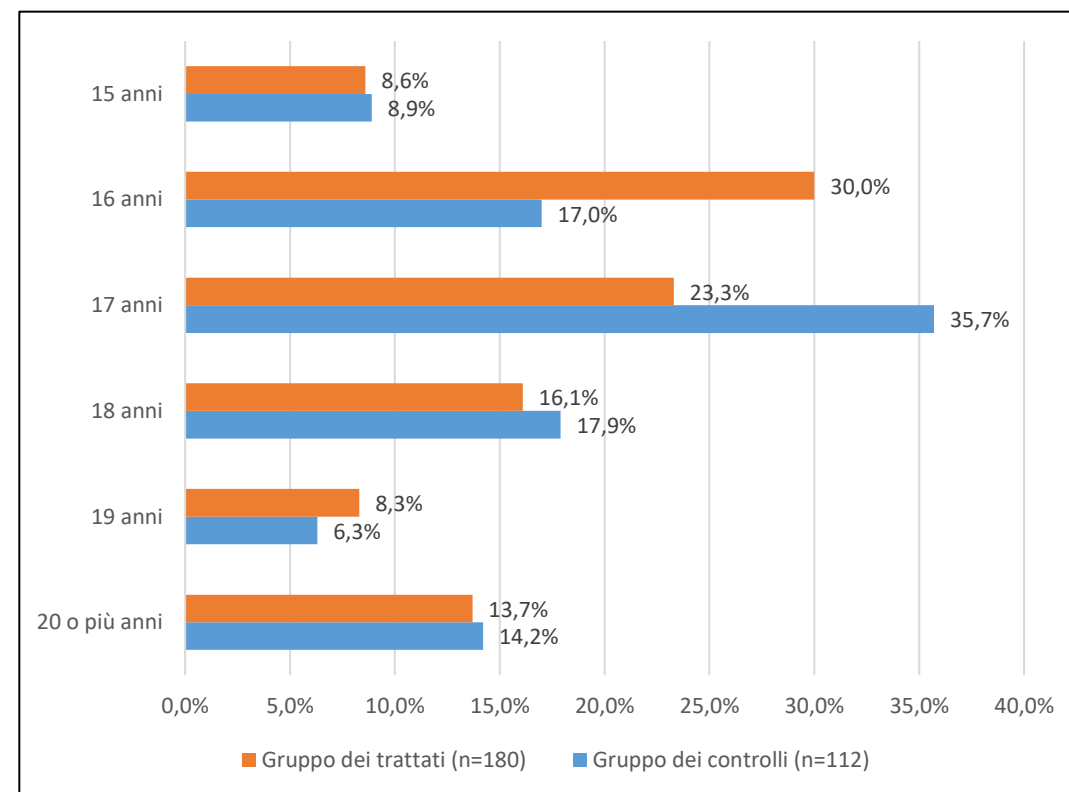


Figure 12 : **Âge** selon le groupe





Résultats

Évaluation à long terme

- Groupe de contrôle: invariance générale des valeurs entre les deux enquêtes
- Groupe des traité-es: diminution de l'importance accordée aux catégories «**Avoir de l'expérience dans le jeu**» et «**Connaître les mathématiques**»
- Augmentation de l'importance accordée à la catégorie «**Gagner au jeu est déterminé par le hasard**»

Qu'est-ce qui est important pour gagner à un jeu de hasard ?

Figure 13 : Groupe de contrôle

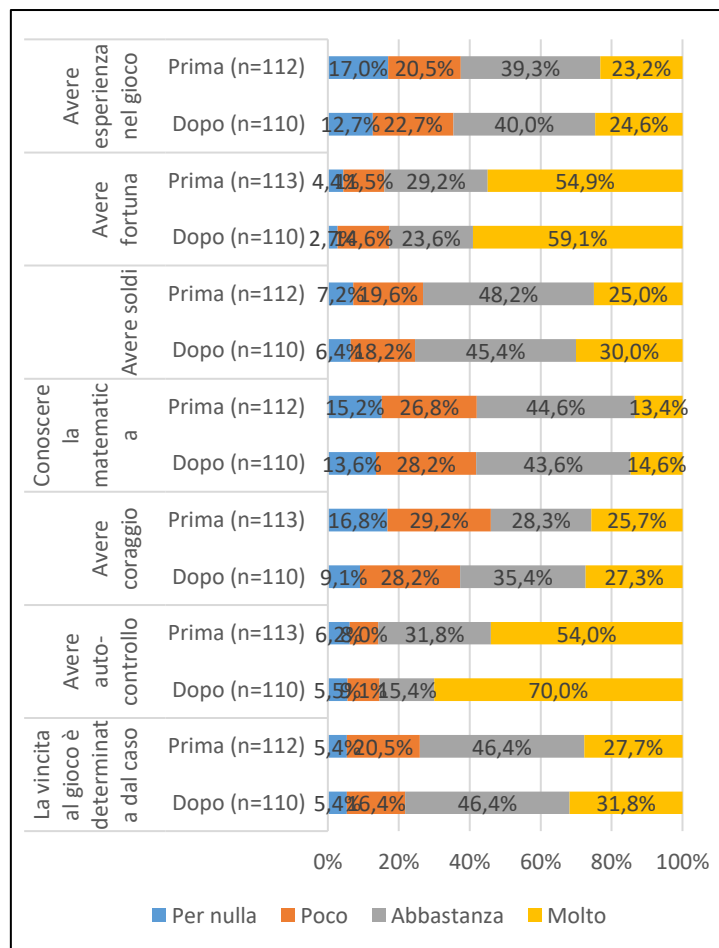
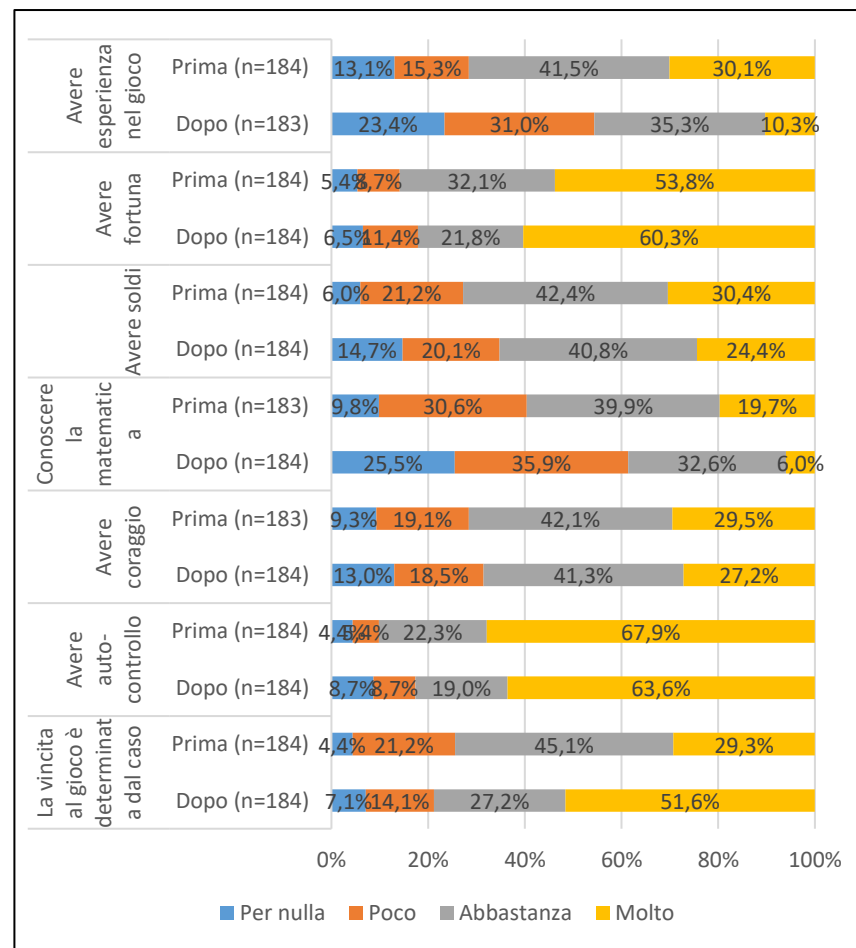


Figure 14 : Groupe des traité-es





Résultats

Évaluation à long terme

- Groupe de contrôle: invariance générale des résultats
- Groupe des traité-es: augmentation de l'importance de certaines catégories «**Ne pas accepter la perte**», ainsi que «**Vouloir récupérer l'argent perdu**», «**Avoir la croyance que la victoire dépend de ses propres capacités**»...)
- On observe une diminution de l'importance de la catégorie «**Jouer en connaissant la probabilité réelle de gagner**»

Qu'est-ce qui peut conduire au développement d'un jeu problématique ?

Figure 15 : Groupe de contrôle

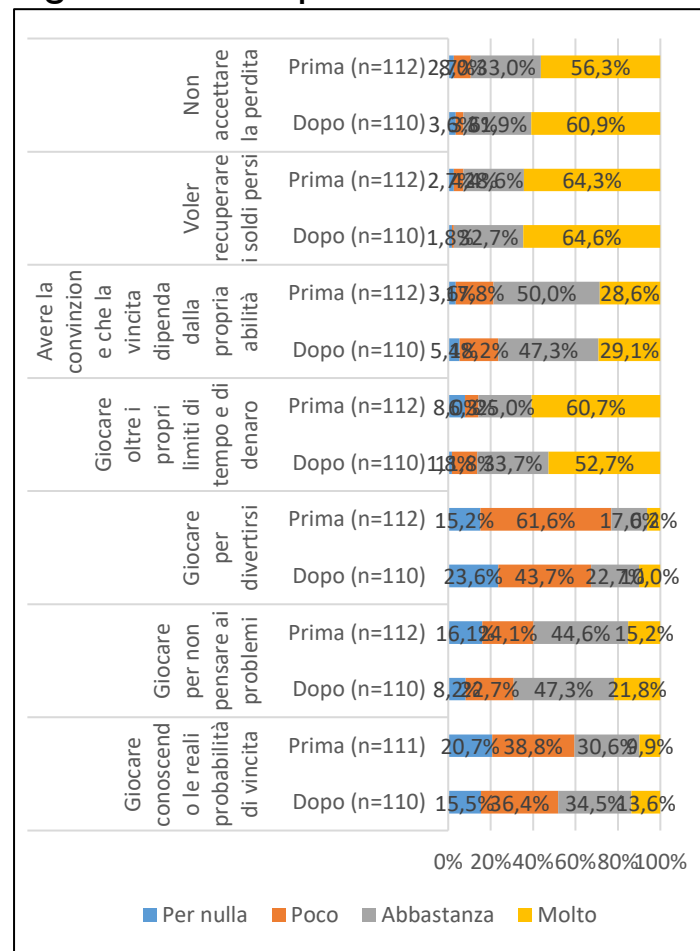
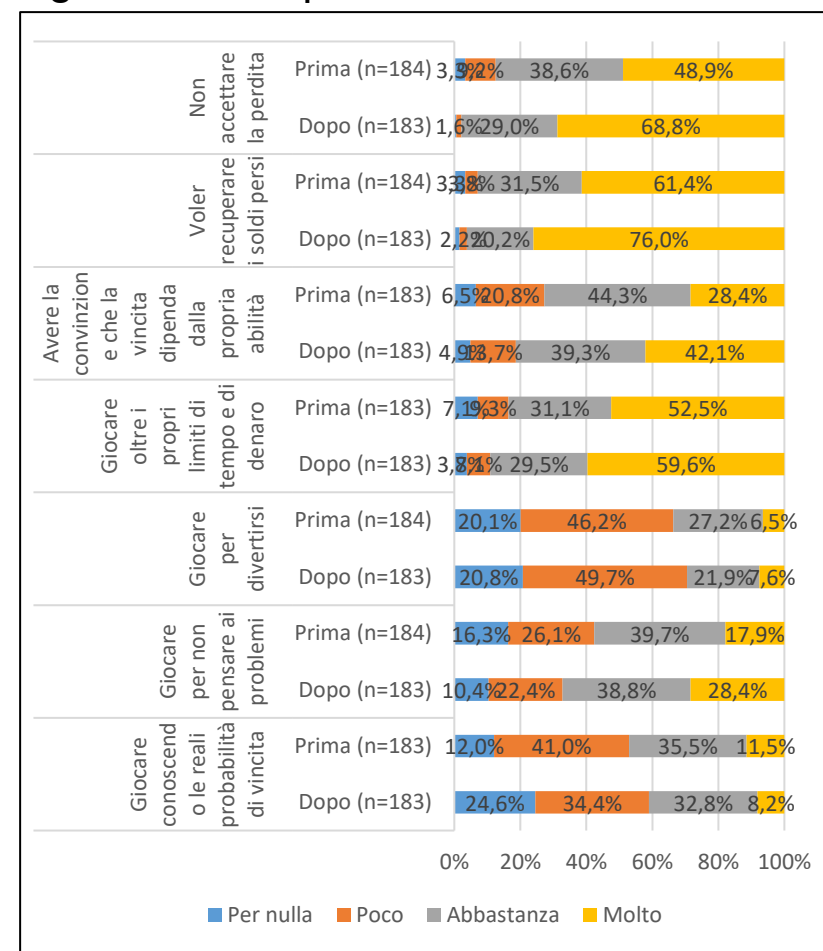


Figure 16 : Groupe des traité-es





Résultats

Évaluation à long terme

Comportement de jeu :

l'évaluation n'a pas permis d'obtenir d'autres informations que celles qui étaient disponibles à l'origine (dans la période comprise entre le premier et le troisième questionnaire).

**Mostra interattiva
di prevenzione
al gioco d'azzardo
patologico
“Non farti fregare
dal gioco”**





Conclusions

(Valutazione dell'impatto della mostra «Non farti fregare dal gioco» sugli studenti delle scuole professionali secondarie in Ticino, agosto 2020, SUPSI)

Évaluation à court terme

- le projet permet de corriger les distorsions cognitives qui attribuent la victoire au jeu à des éléments non aléatoires pouvant conduire à des habitudes de jeu problématiques.
- Les perceptions concernant les éléments qui peuvent conduire au développement de problèmes de jeu ont été positivement influencées par le projet interactif

Évaluation à long terme

- la prise de conscience accrue du caractère aléatoire des résultats des jeux de hasard et des éléments qui peuvent conduire au développement de problèmes de jeu ne semble pas s'estomper immédiatement après la participation au projet, mais qu'elle semble persister à long terme également.
- On observe une légère tendance générale à la réduction de la fréquence des jeux, ainsi qu'un moindre développement des paris sportifs réguliers.

Le projet interactif promu par **Radix Svizzera italiana** semble donc être un outil utile pour sensibiliser les étudiant-es aux différents éléments importants de la question, et prometteur en termes d'intervention préventive.



RADIX

SVIZZERA ITALIANA ...NEI CONTESTI DELLA VITA GIOVANILE



Fin

Merci de votre attention!

