



UTILISER LES ARTS VISUELS POUR PRÉVENIR LE JEU EXCESSIF

INTRODUCTION

Une image en dit plus que mille mots, selon la célèbre maxime. Mais encore faut-il choisir ou créer la bonne. Cet exercice est délicat pour la prévention. Il s'agit toujours de trouver le juste équilibre entre la diabolisation et la banalisation, voire l'incitation.

Le domaine du jeu excessif ne fait pas exception. La création d'un support illustratif préventif amène à de nombreuses réflexions. Il faut que la personne identifie que l'on parle de jeux d'argent, sans trop mettre ces derniers en avant (incitation à jouer). Il faut rendre visible le problème addictif du jeu, mais sans tomber dans la diabolisation. Enfin, le tout doit attirer le regard et susciter une certaine émotion, afin d'améliorer la fonction didactique du message.

En liant ce thème à la création d'une œuvre par vos élèves, vous pouvez les faire réfléchir à toute la subtilité dont il faut faire preuve pour transmettre un message grâce aux arts visuels, tout en les sensibilisant aux problèmes que peuvent poser les jeux de hasard et d'argent.

CHIFFRES CLÉS

192'000 Le nombre de personnes touchées par le jeu excessif en Suisse**

16 L'âge moyen de la première mise

10 Le facteur de multiplication, entre 2014 et 2018, de la part de jeunes au comportement à risque et problématique (0,4 à 4,5%)***



OBJECTIF

Cette fiche propose un thème concernant le jeu excessif qui peut facilement s'intégrer dans des matières traitant de l'art visuel, le but étant de réaliser une affiche de prévention du jeu excessif.



PUBLIC

Cette fiche est destinée aux enseignant·e·s qui ont la possibilité de traiter l'art de la communication dans leurs cours, en particulier :

- Les enseignant·e·s d'arts visuels (en cours de base ou en cours de graphisme)
- Les enseignant·e·s d'informatique
- Les enseignant·e·s de culture générale

* Addiction Suisse, Panorama suisse des addictions, 2021

** Addiction Suisse, Panorama suisse des addictions, 2020

EXERCICE

Mettre les élèves dans le rôle d'un-e graphiste qui aurait reçu d'une institution de prévention le mandat de réaliser une affiche pour la prévention du jeu excessif chez les adolescent-e-s et les jeunes adultes. Les critères donnés par l'institution :

- Le public visé s'identifie à l'affiche.
- L'affiche délivre le message « le jeu peut amener des problèmes, la prudence est de mise ».
- L'affiche n'incite pas à jouer (effet contraire recherché).
- Format A3 orientation portrait.
- Trouver un slogan pour l'affiche.
- La technique est libre (photo, peinture, numérique, etc.).

Discussion à la suite de l'exercice avec les élèves

- Quelles stratégies ont-elles/ils utilisées pour réaliser leur œuvre?
- Est-ce que leur vision des jeux d'argent a évolué?
- Que retiennent-elles/ils de cet exercice?

Si vous réalisez cet exercice avec votre classe, vous pouvez envoyer les productions (fichiers numérisés) au Groupement romand d'étude des addictions (GREAA), qui pourra vous imprimer les affiches pour exposition. De plus, les réalisations pourront inspirer une future campagne de prévention.

Informations supplémentaires et contacts pour envoi des œuvres

GREAA, Groupement romand d'étude des addictions

info@grea.ch - 024 426 34 34