

QUOI : Misez juste 2 est un programme interactif de sensibilisation au jeu problématique qui s'adresse aux étudiants des collèges et universités de façon divertissante et instructive.

mj2 dissipe les mythes sur le jeu, souligne les signes de jeu problématique, partage les services pour le jeu problématique et suggère des moyens pour garder le jeu à faible risque.

COMMENT: mj2 présente des communications variées conçues pour attirer les étudiants de deux façons : en ligne par les médias sociaux et sur le campus avec un kiosque interactif qui est là pour deux jours avec son personnel.

En faisant un quizz, les étudiants essaient de répondre à cinq questions conçues pour les sensibiliser davantage aux messages du programme. Les étudiants vérifient l'exactitude de leurs réponses grâce à un outil de communication en ligne créé spécialement à cette fin ou au moyen du personnel qui est sur place.

STATISTIQUES:

Le programme a été développé en 2001 avec la participation de plusieurs collèges et universités. Depuis les débuts du programme en 2002, mj2 a été présenté 606 fois à plus de 396,937 étudiants sur les campus de la Colombie-Britannique, du Manitoba, de Terre-Neuve-et-Labrador, du Nouveau-Brunswick, de la Nouvelle-Écosse, de l'Ontario, de l'Île-du-Prince-Édouard et de l'état de New York.

Une évaluation indépendante a montré que :

- 89 % ont senti qu'ils étaient mieux informés pour prendre des décisions face au jeu
- 84 % des étudiants ont rapportés avoir une meilleure compréhension des façons de limiter les risques
- 91 % ont retenu les messages clés du programme, et
- 22 % ont indiqué qu'ils avaient utilisé l'information reçue

Pour tout demande de renseignements additionnels, veuillez envoyer un courriel à kts2@rgco.org.

