

Aléa: un jeu de simulation pour soutenir le développement de la littératie financière des jeunes adultes



Pour citer cet article

Observatoire sur la réussite en enseignement supérieur (2024). *Aléa: un jeu de simulation pour soutenir le développement de la littératie financière des jeunes adultes*. <https://oresquebec.ca/pratiques-inspirantes/alea-un-jeu-de-simulation-pour-soutenir-le-developpement-de-la-litteratie-financiere-des-jeunes-adultes/>

Réalité socioéconomique

Services à la communauté étudiante

Consulter le dossier



Accessibilité financière aux études : quelles conditions pour la réussite étudiante ?

Partager l'article



Jongler avec un budget limité, sans compromettre sa réussite, est un défi de taille pour les personnes étudiantes. Le développement de la littératie financière apparaît comme un incontournable pour assurer une sécurité financière et limiter l'endettement étudiant.

Le jeu de simulation québécois *Aléa* accompagne les jeunes adultes de 16 à 25 ans dans leur éducation financière. Par une multitude de thématiques et de situations liées à la vie professionnelle et personnelle, ce jeu sérieux soutient le développement de connaissances, de compétences ainsi que la confiance nécessaire à la prise de décisions financières éclairées.

La conception de cette ressource pédagogique innovante a notamment été motivée par les résultats d'un sondage réalisé parmi les membres de 18 à 30 ans du Mouvement Desjardins :

- 60% des personnes sondées considèrent que leurs connaissances financières sont bonnes;
- 90% des personnes sondées souhaitent améliorer ces connaissances.

Offert gratuitement sur tout type d'appareil mobile, en version française ou anglaise, *Aléa* permet de rejoindre non seulement les personnes étudiantes, mais aussi celles qui ont quitté les bancs d'école.

À la case départ * :

Dans la peau de votre avatar, vous avez 18 ans et vous amorcez vos études universitaires...

Selon votre situation financière, optez-vous pour un logement :

- «3 1/2» seule ?
- «4 1/2» avec colocataires ?

*Le jeu propose un mode de base et un mode personnalisable pour mieux refléter la vie réelle de la personne qui joue. Celle-ci peut y inscrire son âge, son niveau d'études (années d'études postsecondaires complétées ou scolarité terminée), sa situation financière (détection d'un REEE ou montant des dettes d'études), son profil de carrière actuelle ainsi que l'épargne qu'elle a déjà accumulée.

La littératie financière, une alliée de la réussite éducative

Une situation financière précaire serait l'une des sources de stress les plus importantes pour la population étudiante (Newcomb-Anjo et al., 2017; Villatte et al., 2017). En effet, il s'agit d'un des facteurs de risque les plus importants pour prédire l'augmentation des symptômes dépressifs chez la population étudiante, de même que son bien-être psychologique

(Richardson et al., 2017; Stallman, 2010; UEQ, 2019)

(ORES, p. 13)

Le jeu a été développé à l'initiative du Mouvement Desjardins avec le studio de jeu vidéo Boréalys. Pai ailleurs, pour mieux accompagner les jeunes adultes dans le développement de leur littératie financière, *Aléa* fait l'objet d'un projet de recherche réalisé en collaboration avec le **laboratoire Co-DOT** de l'Université Laval, dirigé par le professeur Sébastien Tremblay. Par ce projet et les données de jeu anonymes collectées, il est souhaité de « *comprendre le rôle des compétences non-techniques et des biais dans la prise de décisions financières* » (Laboratoire Co-DOT, 2024).

Aléa: Un jeu où presque tout est permis... à un juste prix!

L'endettement découlant de l'utilisation du crédit à la consommation (cartes et marges de crédit, prêts personnels, etc.) est de plus en plus important dans la population étudiante, que ce soit le montant moyen des dettes qui augmente tout comme le nombre de personnes qui en contractent (ORES, 2023). Pour outiller les jeunes adultes face à l'enjeu d'endettement, un des objectifs du jeu est d'acquérir des connaissances pour développer un regard critique sur les diverses sollicitations des compagnies de crédit ainsi que sur leurs solutions proposées. En effet, *Aléa* projette le joueur ou la joueuse sur une période de 10 ans et l'amène à planifier de grands projets de vie (vivre en appartement, choisir une carrière, acheter une propriété, devenir parent, etc.). Dans la recherche constante d'un équilibre de vie, le personnage doit prévoir diverses dépenses (p. ex. l'organisation de voyages ou l'achat d'une voiture), tout en considérant les options de placements financiers. Le jeu étant basé sur le système financier canadien, les personnes se familiarisent également avec les notions de CELI, REER, REEE, prêts étudiants, assurances, etc.



De type narratif et « dont vous êtes le héros », le jeu permet de broser un portrait mois après mois des choix effectués au regard de diverses situations et de leurs répercussions sur la situation financière de l'avatar, par la perte ou le gain de points. Au-delà de la santé du portefeuille, le jeu amène à considérer les choix et leurs effets sur le bien-être de manière globale selon les quatre jauges suivantes :

- Santé
- Relationnel
- Estime de soi
- Sérénité

Afin de soutenir et de guider la personne dans la gestion de ses finances personnelles et de réduire son stress financier potentiel, le jeu propose d'expérimenter des situations de la vraie vie. Elle pourra notamment simuler le processus complet d'achat d'une propriété, de la préautorisation jusqu'à la taxe de mutation. Plus encore, le jeu permet de tester des choix plus risqués, sans en subir les répercussions réelles, par exemple la personne pourra explorer des scénarios de fraude, ou adopter des comportements plus ou moins sécuritaires et ainsi entrevoir les conséquences de ses actes... sans en payer le vrai prix!

Ainsi, Desjardins souhaite responsabiliser les jeunes adultes à l'égard des conséquences de leurs choix, en mobilisant des compétences liées à la résolution de problème, à la communication ou à la gestion des émotions.

Au fil des mois et des choix effectués, le plus grand risque n'est pas nécessairement de devoir « casser son cochon », mais peut-être de ne pas trouver l'amour de sa vie... qui est l'objectif ludique ultime du jeu! Heureusement, les erreurs commises dans le jeu demeurent sans contrecoups réels, si ce n'est que d'une partie terminée: « *Game over* »!

Le jeu continue d'évoluer

Avec plus de 40 000 téléchargements dans les six premiers mois et une évaluation positive des joueurs et des joueuses, le jeu poursuit son développement.

De nouvelles fonctionnalités sont prévues prochainement pour assurer une meilleure maîtrise du jeu :

- l'ajout d'un tableau de bord
- de nouveaux scénarios
- la possibilité de créer des groupes
- un tableau des meneurs
- la disponibilité du jeu sur Chromebook

Pour aller plus loin

- Visionner la **bande-annonce d'Aléa**
- Utiliser le Guide pédagogique à l'intention du personnel enseignant en éducation financière: notamment pour utilisation du jeu en grand groupe, accessible sur demande en écrivant à l'adresse : alea@desjardins.com
- Consulter la section prospective **Vers une littératie financière étudiante** du dossier ORES *Accessibilité financière aux études: quelles conditions pour la réussite étudiante ?*

L'écriture de cette pratique inspirante s'appuie sur une entrevue réalisée le 8 décembre 2023 avec Rémi Garand et Véronique d'Amours, du Mouvement Desjardins. M. Garand et Mme D'Amours ont approuvé le contenu de ce texte.

Références

Laboratoire Co-DOT, (s.d.). *Prise de décision financière*. Université Laval. <https://www.co-dot.ulaval.ca/projets/prise-de-decision-financiere>

Observatoire sur la réussite en enseignement supérieur (2023). *Accessibilité financière aux études: quelles conditions pour la réussite étudiante ?* En ligne : <https://oresquebec.ca/dossiers/accessibilite-financiere-aux-etudes-conditions-pour-la-reussite-etudiante/>