



ENQUÊTE ENHJEU - QUEBEC

Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans

28 avril 2011

CHERCHEURS

Sylvia Kairouz, directrice du Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances
Professeure agrégée
Département de sociologie et d'anthropologie
Université Concordia

Louise Nadeau, directrice scientifique du Centre Dollard-Cormier, Institut universitaire sur les dépendances
Professeure titulaire
Département de psychologie
Université de Montréal

RÉDACTION

Sylvia Kairouz, PhD

Louise Nadeau, PhD

Catherine Paradis, PhD
Agente de recherche
Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances

AVEC LA COLLABORATION DE :

Sophie Dauphinais, étudiante à la maîtrise
Université de Montréal

Lina Mihaylova, étudiante à la maîtrise
Université Concordia

Marc-Antoine Côté-Marcil, étudiant à la maîtrise
Université Concordia

COMITÉ DE SUIVI :

Jean-François Biron, Agent de planification de programmation et de recherche
Direction de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de Montréal

Magali Dufour, Professeure adjointe
Faculté de médecine et des sciences de la santé
Université de Sherbrooke

REMERCIEMENTS

Nous sommes reconnaissantes à toute l'équipe de Léger Marketing pour la qualité de leur collaboration et de leur travail. Nous voulons également souligner l'apport de Robert Ladouceur, Isabelle Giroux et Christian Jacques dans la phase initiale du projet. C'est aussi l'occasion de rappeler le soutien apporté par nos étudiants et nos proches avec qui nous avons partagé les longues heures d'écoute à l'été 2009. Nous tenons aussi à exprimer notre reconnaissance à Denis Hamel, qui a assuré la pondération de la banque de données et a patiemment répondu à toutes nos questions. Un merci également à nos partenaires de l'action concertée qui ont commenté les versions préliminaires de ce rapport.

Nous avons aussi une dette de reconnaissance, et non la moindre, envers les 11 888 Québécois qui ont pris de leur temps pour répondre à l'entrevue téléphonique à l'été 2009. Comme nous avons écouté un très grand nombre d'entrevues pour en vérifier la qualité, nous sommes en mesure de souligner leur générosité. Un merci tout particulier aux joueurs en difficulté qui ont souvent mentionné aux interviewers qu'ils voulaient aider leurs concitoyens, les protéger, en acceptant de répondre. La générosité de la population du Québec nous a beaucoup touchées et nous donne du courage dans les moments difficiles.

Une subvention obtenue par concours au Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture a financé l'enquête (FQRSC, subvention # 130876).

TABLE DES MATIÈRES

EXECUTIVE SUMMARY	8
SOMMAIRE	10
1. INTRODUCTION.....	12
<i>ASPECTS METHODOLOGIQUES</i>	14
2. PRÉVALENCE DU JEU ET DES ACTIVITÉS DE JEU DANS LA POPULATION GÉNÉRALE DU QUÉBEC	15
3. PRÉVALENCE COURANTE DU JEU	17
<i>LES HABITUDES DE JEU DES JOUEURS</i>	19
4. HABITUDES DE JEU SELON LE TYPE DE JOUEURS	23
<i>CARACTÉRISTIQUES SOCIO- DÉMOGRAPHIQUES SELON LE TYPE DE JOUEURS</i>	23
<i>HABITUDES DE JEU SELON LE TYPE DE JOUEURS</i>	25
<i>PROBLÈMES CONCOMITANTS CHEZ LES DIFFÉRENTS TYPES DE JOUEURS</i>	27
5. LES JOUEURS EN LIGNE	29
<i>CARACTÉRISTIQUES DES JOUEURS EN LIGNE</i>	29
<i>HABITUDES DE JEU DES JOUEURS EN LIGNE</i>	31
<i>PROBLÈMES CONCOMITANTS DES JOUEURS EN LIGNE</i>	31
6. LES JOUEURS D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV).....	33
<i>CARACTÉRISTIQUES DES JOUEURS D'ALV</i>	33
<i>HABITUDES DE JEU DES JOUEURS D'ALV</i>	33
<i>PROBLÈMES CONCOMITANTS DES JOUEURS D'ALV</i>	33
7. ÉVOLUTION DU JEU DANS LA POPULATION QUÉBÉCOISE ENTRE 2002 ET 2009	36
8. CONCLUSION	38
9. RÉFÉRENCES.....	41
10. NOTES DE FIN DE DOCUMENT	42
ANNEXE 1	43
ERRATUM	47

TABLEAUX

Tableau 1.	Prévalence de la participation aux jeux de hasard et d'argent au cours de la vie et sur 12 mois, population de 18 ans et plus, Québec, 2009.....	15
Tableau 2.	Types de joueurs au cours des 12 derniers mois, population de 18 ans et plus, Québec, 2009	16
Tableau 3.	Prévalence du jeu au cours des 12 derniers mois selon des indicateurs sociodémographiques et économiques, Québec, 2009	18
Tableau 4.	Prévalence de la participation aux diverses activités de jeu et fréquence annuelle de participation parmi les joueurs actuels, Québec, 2009.....	20
Tableau 5.	Participation aux activités de jeu selon les lieux de jeu, Québec, 2009.....	21
Tableau 6.	Types de joueurs, Québec, 2009	23
Tableau 7.	Caractéristiques sociodémographiques des différents types de joueurs, Québec, 2009	24
Tableau 8.	Caractéristiques sociodémographiques des joueurs en ligne, Québec, 2009	30
Tableau 9.	Caractéristiques sociodémographiques des joueurs d'ALV, Québec, 2009	34

FIGURES

Graphique 1.	Participation aux activités de jeu de hasard et d'argent selon le type de joueurs, Québec, 2009	25
Graphique 2.	Fréquence annuelle de jeu selon le type de joueurs, Québec, 2009	26
Graphique 3.	Dépenses moyennes annuelles au jeu selon le type de joueurs, Québec, 2009	26
Graphique 4.	Prévalence de conduites addictives selon le type de joueurs, Québec, 2009.....	27
Graphique 5.	Prévalence des activités de jeu sur Internet parmi les joueurs en ligne, Québec, 2009	31
Graphique 6.	Prévalences des conduites addictives parmi les joueurs en ligne et les joueurs hors ligne, Québec, 2009	31
Graphique 7.	Prévalence de certaines activités de JHA dans la population adulte du Québec en 2002 et en 2009.....	36
Graphique 8.	Prévalences des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables dans la population adulte du Québec en 2002 et en 2009.....	36

Liste des abréviations

IC: Intervalle de confiance

RC: Rapport de cotes

JHA: Jeux de hasard et d'argent

EXECUTIVE SUMMARY

This project is part of the collaborative funding program « *Les jeux de hasard et d'argent au Québec: Portrait des joueurs adultes et prévalence des problèmes associés* » of the Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC). This project is conducted over a period of five years. It aims at generating data on the prevalence of gambling behaviours and associated problems among the adult population of Quebec. The project is carried out in two stages – one in 2009, the subject of this report, and another in 2012, a follow-up survey. The current report describes the problems associated with gambling by type of game, and devotes special attention to the prevalence of at-risk and probable pathological gamblers, namely, the most vulnerable groups of the population. The presentation of populational tables in the results allows for recommendations to be made for the prevention of gambling problems and the treatment of players struggling with problems. This report describes the first stage of the project.

Methodology

The study was conducted with a random sample (N = 11,888 respondents) representative of the non-institutionalized population aged 18 and over, speaking French or English, and living in private households throughout the province. The data collection took place between June 8 and August 27, 2009, and between June 8 and June 25, 2009 for the Laurentian region (before the opening of the Casino in Tremblant), yielding an overall response rate of 52.5%. The survey consisted mainly of questions on gambling habits (i.e.

gambling activities, gambling venues, spending, severity of gambling problems), associated problems related to the problematic use of alcohol, cannabis, and tobacco, as well as a number of socio-demographic measures including household income.

Main results

The study reveals that nearly 70% of Quebec adults report having bet or spent money on gambling during the 12 months preceding the survey. The most common activities are found to be lottery (65.2% of players), slot machines (10.1%), poker (4.6%) and video lottery terminals (4.6%). It is estimated that Quebecers spend annually an average of \$483 on gambling activities.

Regarding the severity of gambling problems in the population, besides the 29.5% of the population who do not gamble, 68.5% of Quebecers are either non-problem gamblers or at low risk of developing problems, 1.3% are considered to be at moderate risk for problems, and 0.7% meet the criteria for probable pathological gamblers. Overall, there are proportionately more men, young adults (25 to 34 years), people with low educational attainment, and individuals from low-income households among moderate-risk gamblers and probable pathological gamblers. The latter two groups are more likely to gamble on slot machines and video lottery terminals; they also gamble more frequently and spend substantially higher amounts while gambling. They are also more likely to report problems associated with

gambling, such as hazardous drinking or alcohol dependence, as well as cannabis use.

Furthermore, the study found an association between betting on video lottery terminals and online gambling on the one hand and between problem gambling and associated problems on the other. Gamblers on VLTs, like online gamblers, are more likely to be at risk for developing gambling problems: they report spending significantly larger amounts of money on gambling activities than gamblers in general. In addition, they engage more frequently in certain addictive behaviours, such as daily smoking, problematic alcohol use and cannabis use.

Conclusion

The survey results point to the importance of reaching out to the gamblers at risk to help them and their families before their gambling habits evolve into a critical state, that is, to become pathological. Moreover, certain associations are found between at-risk and pathological gambling and other addictive behaviours related to alcohol, illicit drugs and smoking. Other research data indicate the high prevalence of depression and anxiety in the Quebec population and restate the importance of envision interventions with these players in a global perspective. Clinicians working with pathological gamblers remind us that gambling is part of a larger personal problem. Although a study such as ours cannot address this complex issue, this complex co-occurring problems must be taken into account in social policies, services, and treatment programs.

SOMMAIRE

Ce projet s'inscrit dans le cadre de l'action concertée « *Les jeux de hasard et d'argent au Québec : Portrait des joueurs adultes et prévalence des problèmes associés* » du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC). Ce projet s'échelonne sur une période de cinq ans. Il vise à produire, pour la population adulte du Québec, des données sur la prévalence des comportements et des problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent (JHA). L'étude se fait en deux temps - en 2009, objet du présent rapport, et en 2012, objet d'une enquête de suivi. Le présent rapport décrit les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent par type de jeu et accorde une attention particulière à la prévalence des joueurs à risque et des joueurs pathologiques probables, les groupes les plus vulnérables de la population. Parce qu'ils présentent un tableau populationnel, les résultats permettent de faire les recommandations relatives à la prévention des problèmes liés au JHA et au traitement des joueurs aux prises avec des problèmes. Ce rapport fait état de la première étape du projet.

Méthodologie

L'étude a été menée auprès d'un échantillon aléatoire (N = 11 888 répondants) représentatif de la population du Québec non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans l'ensemble des ménages privés sur tout le territoire québécois. La collecte a eu lieu entre 8 juin et le 27 août 2009, et entre le 8 juin et le 25 juin 2009 pour la région des Laurentides (avant l'ouverture du Casino Tremblant) pour un taux de

réponse global de 52,5 %. Le questionnaire comportait principalement des questions sur les habitudes de jeu (activités de jeu, lieux de jeu, dépenses, gravité des problèmes de jeu), certains problèmes associés tels l'usage problématique d'alcool et l'usage de cannabis et du tabac ainsi qu'une série de mesures sociodémographiques incluant le revenu familial.

Principaux résultats

L'étude révèle que près de 70 % des adultes du Québec déclarent avoir parié ou dépensé de l'argent à un JHA au cours des 12 mois précédant l'enquête. Parmi les activités les plus courantes, on retrouve la loterie (65,2 %), les machines à sous (10,1 %), le poker (4,6 %) et les appareils de loterie vidéo (4,6 %). On estime que les Québécois dépensent annuellement en moyenne 483 \$ sur les JHA.

Quant à la gravité des problèmes de jeu dans la population, outre les 29,5 % de non-joueurs, 68,5 % des Québécois sont des joueurs sans problème ou à faible risque de développer un problème de jeu alors que 1,3 % de la population adulte est considérée à risque modéré de développer un problème et 0,7 % des joueurs pathologiques probables. On retrouve proportionnellement plus d'hommes, de jeunes (25 à 34 ans) et de personnes avec un faible niveau de scolarité ou issues d'un ménage à faible revenu parmi les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables. Ces deux derniers groupes sont également plus nombreux à parier sur les machines à sous et les appareils de loterie vidéo; ils jouent plus fréquemment et

dépensent des montants plus substantiels au jeu. Ils sont également plus nombreux à rapporter certains problèmes associés au jeu, tels la consommation à risque d'alcool ou une dépendance probable à l'alcool ainsi que l'usage de cannabis.

L'étude révèle également une association entre la participation aux appareils de loterie vidéo et la participation au jeu en ligne, d'une part, et certains problèmes de jeu ainsi que des problèmes associés, d'autre part. Les joueurs d'ALV comme les joueurs en ligne sont proportionnellement plus nombreux à être à risque de développer un problème de jeu : ils déclarent des dépenses au jeu sensiblement plus élevées que les joueurs en général. En outre, ils rapportent plus fréquemment certaines conduites addictives, telles l'usage quotidien de cigarettes, la consommation à risque d'alcool et l'usage de cannabis.

Conclusion

Les résultats de notre enquête renvoient à l'importance de rejoindre en priorité les joueurs à risque afin de les aider et d'aider leurs proches avant que leurs habitudes de jeu n'évoluent vers une situation critique, pathologique. On constate également des associations entre le jeu à risque et pathologique et d'autres conduites addictives avec l'alcool, les drogues et le tabac. D'autres données de recherche signalent les prévalences élevées de la dépression et l'anxiété dans la population du Québec et rappellent l'importance de penser aux interventions avec ces joueurs dans une perspective globale. Les cliniciens qui voient des joueurs pathologiques en consultation nous rappellent que le jeu s'inscrit dans une problématique personnelle qu'une enquête comme la nôtre ne peut saisir, mais dont il faut tenir compte dans les politiques sociales et de santé, l'organisation des services et les programmes de traitement.

1. INTRODUCTION

Au Québec comme partout dans le monde, le jeu, sa prévalence, ses effets délétères sont un enjeu important pour la santé publique. La majorité des études de prévalence conduites dans les pays industrialisés révèle qu'entre 60 et 85 % de la population adulte jouent au moins à une forme de jeu de hasard et d'argent (JHA)[1-4]. Au Québec, quatre adultes sur cinq rapportaient avoir joué à des JHA en 2001-2002. Ce taux de participation s'avérait comparable à celui des autres provinces canadiennes, exception faite de la Colombie-Britannique [5] et de l'Ontario qui affichaient des taux de 73 % et 63 % respectivement.

Bien que les revenus provenant des opérateurs de jeux aient fortement progressé au cours des dernières années [6] au Canada et dans plusieurs autres pays industrialisés [4, 7], le taux global de participation aux JHA demeure stable et semble être en déclin dans certaines juridictions en Amérique du Nord et ailleurs dans le monde. La prévalence des problèmes de jeu semble aussi afficher une certaine stabilité. Les données provenant des deux dernières études provinciales conduites au Québec révèlent un taux de prévalence relativement stable se situant à 1,4 % de joueurs à risque et 1,0 % de joueurs pathologiques probables en 1996 comparativement à 0,8 % de joueurs à risque et 0,9 % de joueurs pathologiques probables en 2002. Quoique les études pancanadiennes révèlent une prévalence du jeu pathologique assez comparable d'une province à l'autre, le

Québec se place parmi les provinces affichant le plus bas taux de jeu pathologique [7].

En janvier 2009, le projet *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans* (ENHJEU-Québec) fût soutenu financièrement par le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture dans le cadre d'une action concertée. Le projet ENHJEU-Québec comporte deux volets principaux. Le premier vise à produire, à travers deux enquêtes populationnelles en 2009 et en 2011, un portrait épidémiologique du jeu dans la population adulte générale et ses sous-groupes. Le second volet propose de suivre, sur une période de deux ans, une cohorte de joueurs ayant différents statuts relatifs à la gravité du jeu afin de mieux comprendre les trajectoires du jeu et les cycles de psychopathologie.

Ce document est un rapport d'étape décrivant les principaux résultats de la première enquête menée entre juin et septembre 2009 (voir l'encadré 1 pour la méthodologie de l'étude). Il vise à produire une description de la prévalence des JHA dans la population adulte générale. Nous présentons les caractéristiques sociodémographiques des joueurs, nous décrivons leurs habitudes de jeu et nous observons la concomitance d'autres conduites addictives chez les différents types de joueurs. Une attention particulière est accordée aux habitudes de jeu des joueurs vis-à-vis des appareils de loterie vidéo (ALV) et du jeu sur Internet. Nous terminons ce rapport par des

comparaisons avec la dernière enquête ayant porté sur le jeu dans la population adulte générale du Québec et qui fût menée en 2002. Toutefois, étant donné que nous n'avons pas accès aux données brutes de cette enquête, les comparaisons sont présentées à titre indicatif seulement.

Ce rapport s'inscrit dans un contexte où depuis cinq ans, plusieurs changements se sont produits dans le paysage de l'offre du jeu au Québec. Après plus de 35 ans de croissance, Loto-Québec a enregistré une première baisse de ses revenus en 2005-2006. Selon le *Rapport annuel* de Loto-Québec [8], cette baisse serait essentiellement imputable à la nouvelle Loi sur le tabac et à la

reconfiguration du réseau des ALV. Est-ce que cette baisse de revenus aux ALV sera également associée à une baisse des problèmes de jeu ? L'hypothèse est intéressante, mais trois événements viennent présentement brouiller les cartes : tout d'abord, Loto-Québec a ouvert des Ludoplex dans deux régions de la province et un casino à Tremblant; ensuite, on note un engouement de plus en plus marqué pour le poker; et finalement, le jeu en ligne est accessible par Internet à un grand nombre de Québécois (et il sera sous peu rendu accessible par la société d'État). Bref, le paysage du jeu change et ces mutations risquent d'avoir un impact sur les habitudes de jeu des Québécois.

ASPECTS METHODOLOGIQUES

Population cible. Nous avons interrogé la population québécoise non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans l'ensemble des ménages privés.

Plan de sondage. La sélection de l'échantillon de l'étude a été effectuée selon un plan aléatoire stratifié proportionnel à deux degrés. Au premier degré, nous avons eu recours à un échantillonnage stratifié non proportionnel de ménages pour les 16 strates administratives du Québec formées par la région géographique de référence. Au départ, le nombre d'entrevues à compléter par strate était proportionnel à la racine carrée de la population estimée de la strate. Par ailleurs, nous avons ajouté 1 888 répondants dans la région des Laurentides pour pouvoir y faire des analyses particulières avant l'ouverture du Casino de Tremblant. Au deuxième degré, l'échantillon est formé des personnes interviewées, choisies aléatoirement parmi les personnes âgées de 18 ans et plus vivant dans le ménage.

Collecte de données. La collecte a eu lieu entre 8 juin et le 27 août 2009, et entre le 8 juin au 25 juin 2009 pour la région des Laurentides, au moyen d'entrevues assistées par ordinateur d'une durée moyenne de 12,4 minutes.

Questionnaire. De nombreux thèmes ont été abordés principalement sur les habitudes de jeu (activités de jeu, lieux de jeu, dépenses, problèmes associés, gravité des problèmes de jeu [9]) la consommation d'alcool (usage à vie et au cours des 12 derniers mois), l'usage problématique d'alcool et la dépendance probable à l'alcool [10] ainsi que l'usage de cannabis. Une série de mesures sociodémographiques incluant le revenu familial ont également été incluses dans le questionnaire. Le revenu est une mesure de la capacité du revenu basée sur le revenu total brut du ménage et le nombre de personnes vivant dans le ménage.

Répondants. Au total, 11 888 entrevues téléphoniques ont été réalisées, pour un taux de réponse de 52,5 %. Le taux de réponse est de 55 % ou plus pour l'ensemble des régions, à l'exception de Montréal (54 %) et des Laurentides (41,3 %). Pour la région des Laurentides, toutes les entrevues devaient être complétées avant l'ouverture du Casino de Tremblant, ce qui a compromis l'atteinte d'un taux de réponse minimal exigé de 55 %.

Précision des estimations. Un intervalle de confiance (IC) de 95 % a été utilisé pour évaluer la précision des estimés. Ceci indique que si l'on constitue un grand nombre d'échantillons à partir de la population cible (c.-à-d. la population adulte générale du Québec), 95 % des échantillons sélectionnés produiront des intervalles dans lesquels la valeur véritable de la population se retrouve (ex. prévalence des JHA). Les coefficients de variation (CV) ont également été utilisés pour évaluer la précision des estimations. Un CV est défini comme le pourcentage du rapport de l'erreur-type à l'estimé. Lorsque l'intervalle de confiance (IC) se situe entre 16,6 % et 33 %, un astérisque indique que le résultat doit être interprété avec prudence. Lorsque le CV est supérieur à 33 %, le résultat n'est pas divulgué, car il est jugé imprécis.

Rapport de cote. Un rapport de cotes (*Odds Ratio*) estime la probabilité de présenter une caractéristique ou un comportement dans un groupe donné comparativement à un groupe de référence. Un rapport de cotes qui se situe près de 1,0 signifie qu'il n'y a pas de différence entre les deux groupes quant à la probabilité de présenter un comportement donné; un rapport de cote inférieur à 1 indique que la probabilité de présenter le comportement à l'étude est plus élevée dans le groupe de référence alors qu'un rapport de cote supérieur à 1 indique que la probabilité est plus élevée dans le groupe d'intérêt. Ainsi, au Tableau 3, il faut lire que, par rapport aux femmes (groupe de référence), les hommes ont 1,26 fois plus de chance d'être des joueurs dans la population du Québec.

2. PRÉVALENCE DU JEU ET DES ACTIVITÉS DE JEU DANS LA POPULATION GÉNÉRALE DU QUÉBEC

Dans la population générale du Québec, la grande majorité des adultes âgés de 18 ans et plus (86,4 %) ont déjà joué à un JHA au moins une fois au cours de leur vie (tableau 1). Selon les estimations basées sur l'*Indice canadien de*

jeu excessif (ICJE), sept Québécois sur dix (70,5 %) se sont adonnés à au moins une activité de jeu au cours de l'année précédant l'enquête. Cela représente près de 4 441 349 Québécoises et Québécois.

Tableau 1.
Prévalence de la participation aux jeux de hasard et d'argent au cours de la vie et sur 12 mois, population de 18 ans et plus, Québec, 2009

	%	IC (95%)	Estimations populationnelles
Prévalence du jeu à vie	86,4	85,5 - 87,2	5,408,022
Prévalence du jeu 12 derniers mois	70,5	69,4 - 71,6	4,411,349
Jeux étatisés			
Loterie	65,2	64,0 - 66,3	4,085,304
- 6/49 ou Super7	61,7	60,5 - 62,8	3,859,159
- Loterie instantanée ou gratteux	31,2	30,1 - 32,3	1,947,650
- Loterie quotidienne	3,4	3,0 - 3,8	210,703
- Tirage ou levée de fond	30,8	29,7 - 31,8	1,925,083
- Cyberloterie	§§	§§	§§
Bingo†	4,6	4,1 - 5,0	285,386
Courses de chevaux †	0,6	0,4 - 0,9	38,995
Machines à sous	10,1	9,4 - 10,9	634,379
Appareils de loterie vidéo	4,6	4,0 - 5,1	285,233
Jeux de table †	2,4	2,0 - 2,9	151,296
Keno	1,4	1,1 - 1,7	85,575
Loterie sportive Loto-Québec	1,5	1,2 - 1,9	95,504
Jeux non étatisés			
Poker sur table‡	4,6	4,1 - 5,3	291,276
-Poker à l'argent	3,0	2,6 - 3,6	191,074
-Poker à l'argent et tournois	1,4	1,1 - 1,8	87,125
Loterie ou gagnote sportive ‡	3,0	2,6 - 3,5	187,576
- Pool(s)	1,8	1,4 - 2,2	112,395
Jeux de cartes / jeux de société	3,2	2,8 - 3,6	197,519
Jeux d'habileté	3,8	3,2 - 4,4	235,099
Investissements spéculatifs	1,9	1,6 - 2,3	119,181
Jeu au casino	10,3	9,6 - 11,1	648,220
Jeu sur Internet	1,4	1,1 - 1,8	86,804

† Peut être non étatisé aussi; ‡ Peut être étatisé aussi

§§ Coefficient de variation supérieur à 33%; Résultat non publiable

Les cinq activités de jeux les plus populaires auprès des Québécois sont les loteries (toutes les loteries, tirages et levées de fonds confondus) (65,2 %), les machines à sous (10,1 %), le poker (4,6 %), le bingo (4,6 %) et les ALV (4,6 %). Notons aussi qu'un Québécois sur dix (10,3 %) a déjà parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs. Enfin, 1,4 % des Québécois ont déjà parié ou dépensé de l'argent sur des JHA sur Internet. En moyenne, les Québécois dépensent 483 \$ par année à des JHA¹. Notons que toutes les distributions de dépenses présentent des valeurs aberrantes².

Pour assurer une description plus précise des dépenses dans la population, nous présentons également la valeur médiane qui est moins sensible à ces valeurs atypiques ainsi que la proportion de valeurs aberrantes, l'intervalle de ces valeurs et l'estimé de la moyenne lorsque ces valeurs sont retirées de l'analyse (voir annexe 1).

Tel que présenté dans le tableau 2, deux tiers des Québécois (66,1 %) sont des joueurs sans problème, mais on observe toutefois que 2,4 % sont des joueurs à faible risque, 1,3 % sont des joueurs à risque modéré et 0,7%, soit 40 899 personnes, sont des joueurs pathologiques.

Tableau 2.

Types de joueurs au cours des 12 derniers mois, population de 18 ans et plus, Québec, 2009

	N	%	IC (95%)	Estimations populationnelles
Non-joueurs	3,225	29,5	28,4 - 30,6	1,843,029
Joueurs sans problèmes	7,994	66,1	65,0 - 67,2	4,129,167
Joueurs à faible risque	258	2,4	2,1 - 2,8	150,673
Joueurs à risque modéré	133	1,3	1,0 - 1,6	81,296
Joueurs pathologiques probables	60	0,7	0,5 - 0,9	40,899

3. PRÉVALENCE COURANTE DU JEU

Au cours de la dernière année, ce sont sept Québécois sur dix (70,5 %), qui rapportent avoir joué à des JHA. Cette proportion de *joueurs courants*³ varie significativement selon le genre, l'âge, le statut matrimonial, le statut d'emploi, le niveau de scolarité et le revenu du ménage (tableau 3).

D'abord, les hommes sont plus nombreux que les femmes à avoir joué à un JHA au cours de la dernière année (73,1 % c. 68,1 %) et on note que la prévalence des JHA est la plus élevée parmi les personnes âgées entre 45 et 54 ans comparativement aux groupes d'âges plus jeunes et plus vieux. Par ailleurs, ce sont les personnes qui vivent en union libre qui participent le plus aux activités de JHA (75,9 %), comparativement aux personnes mariées (71,3 %) aux personnes veuves, séparées ou divorcées (69,5%) aux personnes célibataires ou jamais mariées (65,6 %).

En ce qui concerne le statut socio-économique, on observe la proportion la plus élevée de joueurs parmi les travailleurs à temps plein (75,7 %) ainsi que parmi les individus ayant complété un diplôme d'études secondaires (75 %). La participation aux activités de JHA semble suivre un gradient selon le revenu du ménage. Ainsi, la proportion de joueurs est significativement plus faible parmi les personnes vivant dans des ménages à revenu inférieur (55,9 %) comparativement à celles vivant dans des ménages à revenu moyen inférieur (70,2 %), qui sont proportionnellement moins nombreuses comparativement aux individus vivant dans des ménages à revenu moyen supérieur ou supérieur. Les données révèlent aussi que le niveau de participation aux JHA ne diffère pas entre les milieux ruraux (71,1 %) et urbains (70,2 %).

Tableau 3.

Prévalence du jeu au cours des 12 derniers mois selon des indicateurs sociodémographiques et économiques, Québec, 2009

	%	IC (95%)	R.C.	IC (95%)
Prévalence du jeu 12 derniers mois	70,5	69,4 – 71,6	-	-
Genre				
Homme	73,1	71,4 - 74,7	1,26***	1,1 - 1,4
Femme	68,1	66,7 - 69,5	=	
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	62,0	56,9 - 66,7	0,47***	0,4 - 0,6
25 à 34 ans	68,2	65,1 - 71,0	0,62***	0,5 - 0,7
35 à 44 ans	71,8	69,3 - 74,3	0,74***	0,6 - 0,9
45 à 54 ans	77,5	75,5 - 79,3	=	
55 à 64 ans	76,1	73,9 - 78,4	0,92	0,8 - 1,1
65 à 74 ans	68,2	65,4 - 71,0	0,62***	0,5 - 0,7
75 ans et plus	56,3	52,1 – 60,4	0,37***	0,3 - 0,5
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	65,6	62,8 - 68,3	0,93	0,8 - 1,1
Marié	71,3	69,7 - 72,9	=	
Union libre	75,9	73,9 - 77,7	1,40***	1,2 - 1,6
Veuf, séparé, divorcé	69,5	67,0 - 71,8	1,02	0,9 - 1,2
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	75,7	74,2 – 77,1	=	
Travailleur(se) à temps partiel	67,8	64,7 - 71,4	0,69***	0,6 - 0,8
Étudiant(e)	59,4	54,0 - 64,9	0,59***	0,4 - 0,8
Retraité(e)	68,5	66,5 - 70,4	0,93	0,8 - 1,1
Sans emploi	62,7	56,6 - 68,4	0,56***	0,4 - 0,7
En congé, au foyer, autre	63,8	59,6 - 67,8	0,60***	0,5 - 0,7
Niveau de scolarité				
Études secondaires non terminées	68,6	65,8 - 71,4	=	
Études secondaires terminées	75,0	73,1 - 76,8	1,30**	1,1 - 1,5
Études au Cégep terminé	72,2	69,8 - 74,3	1,09	0,9 - 1,3
Études universitaires terminées	65,3	63,3 - 67,3	0,74***	0,6 - 0,9
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	55,9	51,4 - 60,3	=	
Revenu moyen inférieur	70,2	67,5 - 72,7	1,8***	1,4 - 2,2
Revenu moyen supérieur	75,3	73,3 - 77,1	2,25***	1,8 - 2,8
Revenu supérieur	76,1	74,2 - 77,9	2,26***	1,8 - 2,8
Autre	61,5	58,7 – 64,3	1,24*	1,0 - 1,5
Région géographique				
Rural	71,1	68,9 - 73,2	=	
Urbain	70,2	69,1 - 71,6	1,00	0,9-1,1

Niveau de signification: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001

Régressions contrôlées pour l'âge
= indique la catégorie de référence

FAITS SAILLANTS

PRÉVALENCE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT (JHA) EN 2009

La participation aux JHA au Québec

- Au cours de leur vie, 86,4 % des Québécois ont déjà parié ou dépensé de l'argent à au moins un JHA.
- Au cours des 12 mois précédents l'enquête, 70,5 % des Québécois ont parié ou dépensé de l'argent à au moins un JHA.
- La participation aux JHA est proportionnellement plus élevée parmi les hommes, les personnes âgées entre 45 et 54 ans et les personnes vivant en union libre.
- La proportion de joueurs est plus élevée parmi les personnes qui sont travailleurs à temps plein, détenant une scolarité de niveau secondaire et rapportant un revenu moyen supérieur ou supérieur.
- On ne note aucune différence dans le niveau de participation aux JHA entre le milieu rural et le milieu urbain.

Les problèmes de jeu au Québec

On estime qu'en **2009**, dans la population adulte du Québec :

- Près du tiers des Québécois n'ont pas parié ou dépensé de l'argent à des JHA.
- Près de 68,5 % des Québécois sont des joueurs sans problème ou à faible risque de développer un problème de jeu.
- Près de 82 000 Québécois (ou 1,3 % de la population adulte) sont à risque modéré de développer un problème de jeu.
- Près de 42 000 Québécois (ou 0,7 % de la population adulte) sont des joueurs pathologiques probables.

Les habitudes de jeu des joueurs

Parmi les activités de jeu les plus populaires parmi les joueurs, on retrouve, dans l'ordre, les loteries (92,6 %), les machines à sous (14,4 %), le poker à l'argent⁴ (6,3 %), le bingo (6,5 %) et les ALV (6,5 %)⁵. Les données présentées dans le tableau 4 révèlent que les joueurs de loteries achètent des billets de tirage à une fréquence d'un peu moins d'une fois par semaine en moyenne (M = 43,1 fois par année), alors que les

joueurs de poker à l'argent jouent près de 36,5 fois par année à ce jeu; les adeptes du bingo jouent en moyenne 20 fois par année à cette activité; les joueurs de loterie vidéo jouent à une fréquence moyenne de 18 fois par année sur ces appareils et les joueurs de machines à sous jouent à ce jeu à une fréquence estimée à 7 fois par année. La moyenne annuelle de dépenses en activités de JHA est estimée à 713 \$ par année

(valeur médiane = 132 \$). Les dépenses moyennes varient selon les activités de jeu. Ainsi, les joueurs de loterie dépensent près de 306 \$ par année pour l'achat de billets de loterie, les joueurs de bingo en dépensent en moyenne 412 \$ par année alors que les parieurs aux machines

à sous et aux machines de loterie vidéo en dépensent respectivement 687 \$ et 1 388 \$ par an. Finalement, les joueurs de poker (poker à l'argent et/ou en tournoi) rapportent les dépenses les plus élevées, estimées en moyenne à 2 614 \$ par année.

Tableau 4.
Prévalence de la participation aux diverses activités de jeu et fréquence annuelle de participation parmi les joueurs actuels, Québec, 2009

	Participation au jeu		Fréquence des activités de jeu	
	%	IC (95%)	Moyenne (fois par année)	IC (95%)
Jeux étatisés				
Loterie	92,6	91,6 - 93,5	43,1	41,3 - 44,9
Bingo †	6,5	5,8 - 7,2	20,1	16,7 - 23,5
Courses de chevaux †	0,9	0,6 - 1,2	17,0	!
Machines à sous	14,4	13,4 - 15,4	7,3	5,0 - 9,5
Appareils de loterie vidéo	6,5	5,7 - 7,3	17,7	13,7 - 21,6
Jeux de table †	3,4	2,9 - 4,1	7,0	!
Keno	1,9	1,6 - 2,4	6,9	!
Loterie sportive Loto-Québec	2,2	1,7 - 2,8	19,9	!
Jeux non étatisés				
Poker à l'argent‡	6,3	5,5 - 7,2	36,5	24,7 - 48,3
Loterie ou gagnote sportive ‡	4,3	3,6 - 5,0	20,7	13,6 - 27,9
Jeux de cartes / jeux de société	4,5	3,9 - 5,1	16,0	10,7 - 21,3
Jeux d'habileté	5,3	4,6 - 6,2	14,8	!
Investissements spéculatifs	2,7	2,2 - 3,3	25,3	!
Jeu au casino	14,7	13,7 - 15,8	5,2	3,8 - 6,7

† Peut être non étatisé aussi; ‡ Peut être étatisé aussi

! Coefficient de variation ne peut être estimé car certaines strates sont manquantes

Il est intéressant de noter que les diverses activités de JHA sont pratiquées de façon plus marquée dans certains lieux spécifiques (tableau 5). Une proportion importante de joueurs de poker à l'argent pratiquent ce jeu dans une résidence privée (78,2 %) et de façon moins prépondérante dans des bars/brasseries/tavernes (19,4 %), ou

au casino (13,5 %). Le bingo se joue principalement en salle (76,1 %) et sur les chaînes télé ou radio (15,4 %). Finalement, les paris sur les ALV ont lieu principalement dans les bars/brasseries/tavernes (84,1 %), suivi des salons de billard (29,4 %) et les Ludoplex (6,8 %).

Tableau 5.
Participation aux activités de jeu selon les lieux de jeu, Québec, 2009

	%	IC (95%)
Jeux étatisés		
Machines à sous (N=1,100)		
Casino ΔΔ	61,3	57,6 - 64,9
Appareils de loterie vidéo (N=354)		
Bar / brasserie / taverne	84,1	78,6 - 88,5
Salon de billard	29,4	23,2 - 36,5
Ludoplex	6,8	4,1 - 11,1
Bingo (N=569)		
Salle de bingo	76,1	71,5 - 80,2
Tele-bingo ou Radio-bingo	15,4	11,6 - 20,2
Jeux non étatisés		
Poker à l'argent‡ (N=368)		
Résidence	78,2	72,5 - 83,1
Bars / brasserie / taverne	19,4	14,3 - 25,8
Casino ΔΔ	13,5	9,2 - 19,3
Ludoplex	3,1 §	1,1 - 8,1

‡ Peut être étatisé aussi

ΔΔ S'applique uniquement aux répondants qui ont déclaré avoir joué dans un casino au cours des 12 derniers mois [machines à sous (N=678); poker à l'argent (N=109)]

§ Coefficient de variation entre 16.5% et 33.3%; À interpréter avec prudence

Lorsqu'on demande aux joueurs s'ils ont déjà parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs, 15 % répondent par l'affirmative (tableau 4). En moyenne, les joueurs qui fréquentent le casino s'y rendent cinq fois par année. Comparativement à la population de

joueurs courants, les joueurs qui sont allés au casino au cours de la dernière année rapportent une dépense annuelle moyenne près de 5,5 fois plus élevée comparativement à ceux qui ne fréquentent pas ce lieu de jeu (2 381 \$ c. 432 \$).

FAITS SAILLANTS

ACTIVITÉS DE JEU ET DÉPENSES DES JOUEURS

Les activités de jeu les plus populaires au Québec

Les activités de jeu les plus populaires parmi les joueurs québécois sont :

- La loterie, déclarée par près de 92,6 % des joueurs
- Les machines à sous au casino, déclarées par près de 14,4 % des joueurs
- Le poker sur table, déclaré par 6,6 % des joueurs, principalement dans les résidences privées
- Les appareils de loterie vidéo (ALV), déclarés par 6,5 % des joueurs, principalement dans les bars
- Le bingo, déclaré par 6,5 % des joueurs, principalement en salle
- Généralement, près de 15 % des joueurs fréquentent les casinos

La dépense moyenne des joueurs est estimée à 713 \$ annuellement (médiane = 132\$)

4. HABITUDES DE JEU SELON LE TYPE DE JOUEURS

Au Québec, parmi les personnes qui déclarent avoir joué au cours des derniers 12 mois, près de neuf joueurs sur dix (93,8 %) n'ont pas de problèmes de jeu alors que 3,4 % des joueurs sont à faible risque de développer un problème de jeu, 1,8 % sont des joueurs à risque modéré de développer un tel problème et 0,9 % sont des

joueurs pathologiques probables. Pour les besoins des analyses, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques ont été regroupés en une seule catégorie. Les trois types de joueurs se distinguent significativement quant à leur profil sociodémographique et leurs habitudes de jeu.

Tableau 6.
Types de joueurs, Québec, 2009

Type de joueurs	N	%	IC (95%)
Joueurs sans problèmes	7,994	93,8	93,0 – 94,5
Joueurs à faible risque	258	3,4	2,9 – 4,0
Joueurs à risque modéré	133	1,8	1,5 – 2,3
Joueurs pathologique probable	60	0,9	0,7 – 1,3

Caractéristiques socio- démographiques selon le type de joueurs

Les données présentées dans le tableau 7 indiquent que, généralement, on retrouve une proportion plus élevée de femmes, de personnes âgées entre 45 et 54 ans, mariées ou en union libre, étant en congé ou au foyer parmi les joueurs sans problème. Ce groupe renferme une proportion plus élevée de personnes qui déclarent avoir terminé des études universitaires et se situer dans la catégorie supérieure au niveau du revenu de leur ménage.

Par ailleurs, on retrouve une proportion plus élevée d'hommes, de personnes jeunes âgées entre 25 et 34 ans, veuves, séparées ou

divorcées parmi les joueurs identifiés à risque modéré de développer des problèmes de jeu ou des joueurs pathologiques probables. Ces derniers sont proportionnellement plus nombreux à être sans emploi, n'ayant pas complété des études secondaires et déclarant un revenu de ménage dans la tranche inférieure.

Dans l'ensemble, nous pouvons conclure à une relation inverse significative entre les problèmes de jeu et l'âge; le niveau de scolarité et le revenu. Être un homme et ne pas avoir de conjoint sont aussi des facteurs qui augmentent le risque d'être un joueur à risque modéré ou pathologique.

Tableau 7.
Caractéristiques sociodémographiques des différents types de joueurs, Québec, 2009

	Joueurs		Joueurs sans problème (N= 7,994)		Joueurs à risque faible (N= 258)		Joueurs à risque modéré et pathologiques (N=193)	
	N	%	%	IC (95%)	%	IC (95%)	%	IC (95%)
Total	8,474	100,0	93,8	93,0 – 94,5	3,4	2,9 – 4,0	2,8	2,3 – 3,3
Genre								
Homme	3,137	50,9	91,7	90,4 - 92,9	4,5	3,6 - 5,5	3,8	3,0 - 4,9
Femme	5,337	49,1	96,0	95,3 - 96,6	2,3	1,9 - 2,9	1,7	1,3 - 2,2
Groupe d'âge								
18 à 24 ans	388	9,7	93,1	89,7 - 95,4	3,8	2,3 - 6,2	3,1	1,6 – 6,0
25 à 34 ans	1,074	16,3	92,4	89,6 - 94,5	4,0	2,6 - 6,3	3,6	2,2 - 5,8
35 à 44 ans	1,496	17,2	92,2	89,9 - 94,0	4,6	3,3 - 6,4	3,2	2,1 - 4,9
45 à 54 ans	2,208	22,0	95,8	94,5 - 96,8	2,2	1,6 - 3,2	1,9	1,3 – 3,0
55 à 64 ans	1,886	17,8	94,4	92,9 - 95,5	3,5	2,6 - 4,8	2,1	1,5 – 3,0
65 à 74 ans	1,013	12,0	93,7	91,6 - 95,3	3,1	2,0 - 4,8	3,2	2,2 - 4,7
75 ans et plus	409	4,9	94,8	91,8 – 96,7	2,1	1,0 – 4,2	3,1	1,7 – 5,7
Statut matrimonial								
Célibataire, jamais marié	1,434	23,4	92,1	90,1 - 93,8	4,4	3,1 – 6,0	3,5	2,5 – 5,0
Marié	3,331	39,8	94,8	93,6 - 95,8	3,2	2,4 - 4,1	2,0	1,4 - 2,9
Union libre	2,211	22,0	94,8	93,4 - 95,9	3,1	2,4 - 4,1	2,1	1,3 - 3,3
Veuf, séparé, divorcé	1,498	14,9	92,3	90,3 - 93,9	3,1	2,1 - 4,4	4,7	3,4 - 6,4
Statut d'emploi								
Travailleur(se) à temps plein	4,349	52,2	93,9	92,8 - 94,9	3,5	2,8 - 4,4	2,6	1,9 - 3,4
Travailleur(se) à temps partiel	793	8,3	94,8	91,9 - 96,6	3,3	1,8 - 6,1	1,9	1,1 - 3,4
Étudiant(e)	286	7,4	92,6	88,4 - 95,4	4,0	2,3 – 7,0	3,4	1,5 - 7,2
Retraité(e)	2,128	22,3	94,3	93,0 - 95,4	3,1	2,3 - 4,1	2,6	1,9 - 3,5
Sans emploi	294	3,9	87,8	81,0 - 92,4	4,8	2,2 - 10,2	7,4	3,9 - 13,4
En congé, au foyer, autre	603	5,9	95,4	93,0 - 97,0	2,2	1,1 - 4,4	2,4	1,4 – 4,0
Niveau de scolarité								
Études secondaires non terminées	1,327	14,4	91,5	89,2 - 93,3	3,5	2,4 - 4,9	5,0	3,5 - 7,0
Études secondaires terminées	2,883	33,3	93,0	91,6 - 94,1	4,1	3,3 - 5,2	2,9	2,2 - 3,9
Études au Cégep terminé	2,067	25,5	94,3	92,6 - 95,6	3,8	2,7 - 5,3	1,9	1,2 – 3,0
Études universitaires terminées	2,165	26,8	95,5	94,0 - 96,6	2,2	1,5 - 3,2	2,3	1,5 - 3,6
Revenu du foyer								
Revenu inférieur	538	6,0	89,9	86,2 - 92,7	3,9	2,4 - 6,2	6,2	4,0 - 9,6
Revenu moyen inférieur	1,369	15,5	89,7	87,0 - 91,9	4,4	3,0 - 6,2	5,9	4,3 - 8,2
Revenu moyen supérieur	2,520	28,8	93,6	92,1 - 94,8	4,0	3,0 - 5,1	2,5	1,7 - 3,6
Revenu supérieur	2,648	32,6	95,4	94,2 - 96,4	3,1	2,3 - 4,1	1,5	1,0 - 2,3
Autre	1,397	17,2	96,1	94,5 - 97,3	2,2	1,4 - 3,6	1,7	1,0 - 2,7
Région géographique								
Rural	2,162	20,7	95,1	93,7 – 96,2	2,3	1,7 – 3,2	2,5	1,7 – 3,8
Urbain	6,312	79,3	93,5	92,5 – 94,3	3,7	3,1 - 4,4	2,8	2,3 – 3,5

FAITS SAILLANTS

CARACTÉRISTIQUES SOCIODÉMOGRAPHIQUES DES JOUEURS À RISQUE MODÉRÉ OU PATHOLOGIQUES

Les joueurs qui sont à risque de développer des problèmes de jeu ou ceux qui sont des joueurs pathologiques probables sont généralement :

- Des hommes
- Plus jeunes (entre 25 et 34 ans)
- Séparés, divorcés ou veufs
- Détenant un faible niveau de scolarité
- Rapportant un revenu familial faible

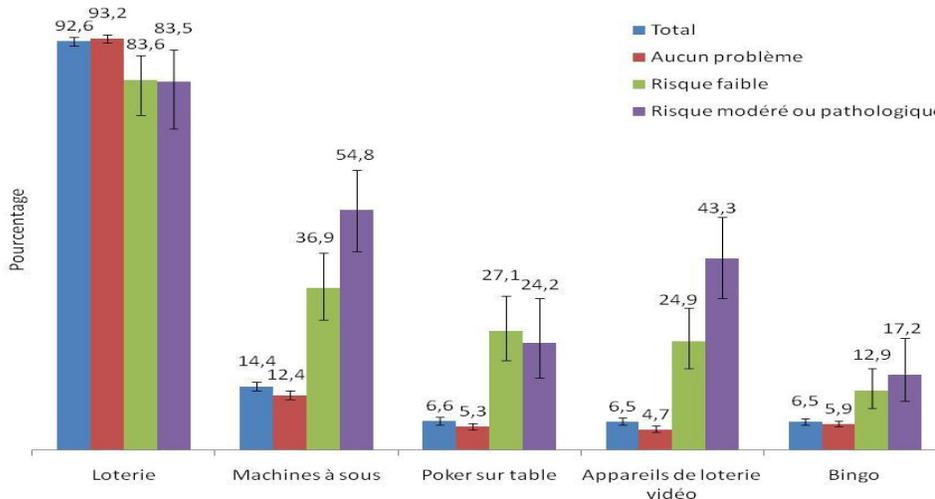
Habitudes de jeu selon le type de joueurs

Pour tous les types de joueurs, les cinq activités de jeux les plus rapportées sont la loterie, le poker, les machines à sous, les ALV et le bingo. Cependant, la proportion de joueurs qui s'adonnent à chacune de ces activités varie d'un type de joueurs à l'autre (graphique 1). On remarque que, de façon générale, la loterie demeure largement l'activité la plus populaire parmi les joueurs sans problème (93,2 %) comparativement aux joueurs à faible risque et aux joueurs à risque modéré ou pathologiques

probables (près de 83,5 %). Par ailleurs, le pari sur les machines à sous et les ALV est significativement plus populaire parmi les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables (54,8 % et 43,3 % respectivement) que parmi les joueurs sans problème (12,4 % et 4,7 % respectivement). Le poker semble être le plus populaire parmi les joueurs à faible risque (27,1 %) suivi des joueurs à risque modéré ou pathologiques probables (24,2 %).

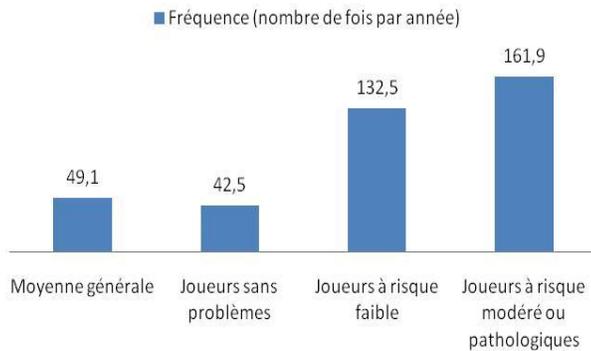
Graphique 1.

Participation aux activités de jeu de hasard et d'argent selon le type de joueurs, Québec, 2009



Le graphique 2 illustre que la fréquence annuelle de jeu est plus élevée chez les joueurs à risque modéré ou pathologiques (162 occasions par année) comparativement aux joueurs à faible risque (133 occasions par année) ou les joueurs sans problème de jeu (43 occasions par année).

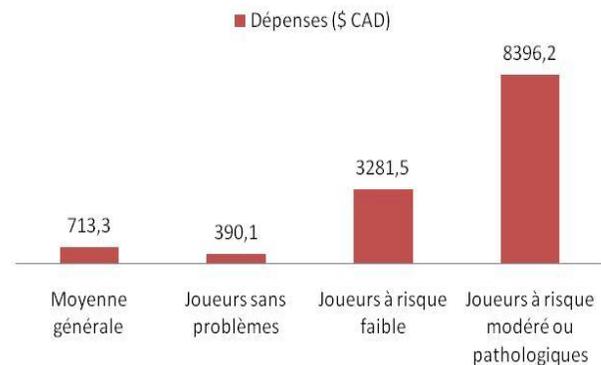
Graphique 2.
Fréquence annuelle de jeu selon le type de joueurs, Québec, 2009



Concernant les dépenses annuelles en activités de JHA, la même tendance est observée, à savoir que les sommes d'argent dépensées sont significativement plus importantes chez les

joueurs à risque modéré ou pathologiques (8 396 \$ par année) comparativement aux joueurs à faible risque (3 282 \$ par année) ou les joueurs sans problème de jeu (391 \$ par année) (graphique 3). Il est utile de rapporter que les médianes des dépenses de ces trois types de joueurs sont respectivement 2 340 \$, 1 042 \$ et 120 \$.

Graphique 3.
Dépenses moyennes annuelles au jeu selon le type de joueurs, Québec, 2009



FAITS SAILLANTS

HABITUDES DE JEU SELON LE TYPE DE JOUEURS

Comparativement aux joueurs sans problème et aux joueurs à faible risque de développer un problème de jeu, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables :

- Sont proportionnellement plus nombreux à parier sur les machines à sous.
- Sont proportionnellement plus nombreux à parier sur les appareils de loteries vidéo (ALV).
- Dépensent des montants plus substantiels au jeu.
- Jouent plus fréquemment.

La loterie est une activité qui est populaire chez tous les types de joueurs, particulièrement les joueurs sans problème.

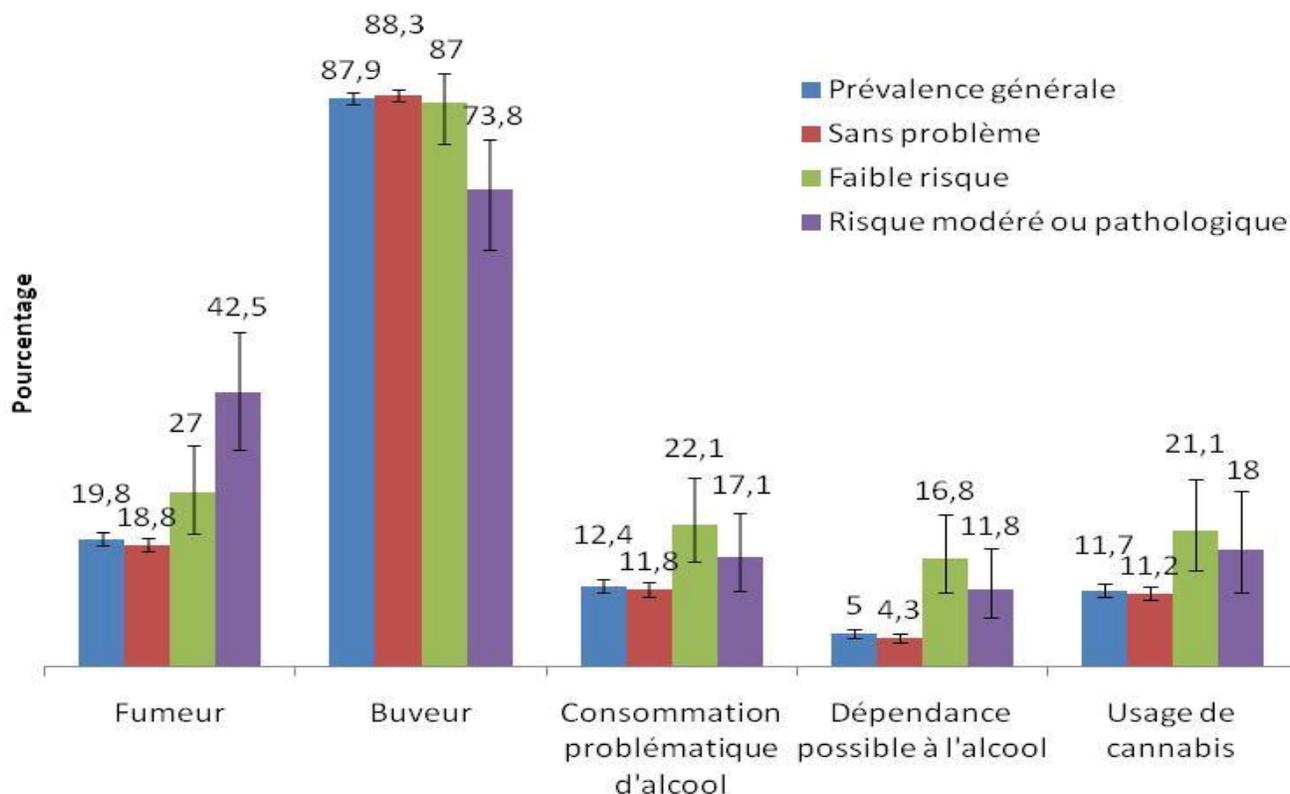
Problèmes concomitants chez les différents types de joueurs

Les trois types de joueurs se distinguent significativement sur la base de leurs autres conduites addictives. Parmi les conduites observées (graphique 4), on observe un gradient dans la prévalence du tabagisme selon le type de joueurs. En effet, la proportion de fumeurs quotidiens est significativement plus élevée parmi les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques (42 %) comparativement aux joueurs à faible risque (27 %) comparativement aux joueurs à faible risque (27 %) qui sont à leur tour proportionnellement plus nombreux à fumer quotidiennement comparativement aux joueurs sans problème (19 %). Pour les autres conduites à l'étude, la différence la plus marquée semble

se situer entre les joueurs sans problème d'une part et les joueurs à faible risque, à risque modéré ou pathologique d'autre part. En effet, les joueurs sans problème sont proportionnellement moins nombreux à faire usage du cannabis au cours de l'année précédant l'enquête. Par ailleurs, bien que les joueurs sans problème soient proportionnellement plus nombreux à être des buveurs, on observe une proportion moins élevée de buveurs problématiques ou de buveurs possiblement dépendants à l'alcool dans ce groupe que dans le groupe des joueurs à risque ou pathologiques.

Graphique 4.

Prévalence de conduites addictives selon le type de joueurs, Québec, 2009



FAITS SAILLANTS

PROBLÈMES CONCOMITANTS CHEZ LES DIFFÉRENTS TYPES DE JOUEURS

Comparativement aux joueurs sans problème et aux joueurs à faible risque de développer un problème de jeu, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables :

- Sont proportionnellement plus nombreux à être des fumeurs.

Comparativement aux joueurs sans problème, les joueurs à faible risque, à risque modéré de développer un problème de jeu et les joueurs pathologiques probables :

- Sont proportionnellement plus nombreux à consommer de l'alcool de façon problématique et à être possiblement dépendants à l'alcool.
- Sont proportionnellement plus nombreux à faire usage du cannabis.

5. LES JOUEURS EN LIGNE

L'analyse des données révèle que 1,4% des adultes québécois (2% des joueurs courants) ont parié ou dépensé de l'argent à des JHA sur Internet (tableau 8). C'est donc dire qu'au

Caractéristiques des joueurs en ligne

La proportion des joueurs en ligne est plus élevée parmi les hommes, les jeunes âgés entre 25 et 34 ans, les personnes célibataires ou jamais mariées; les étudiants, ceux déclarant une scolarité complétée de niveau collégial et ceux rapportant un revenu familial supérieur. Le jeu en ligne est plus courant chez les Québécois vivant en milieu urbain.

On retrouve également une proportion significativement plus élevée de joueurs à risque

Québec, un peu plus de 86 000 (N = 86 804) joueurs ont participé à des activités de JHA sur Internet au cours de l'année précédant l'enquête.

modéré de développer des problèmes de jeu et de joueurs pathologiques probables parmi les joueurs en ligne. En effet, on estime que 25,9 % des joueurs en ligne sont des joueurs à faible risque (c. 3,4 % seulement parmi l'ensemble des joueurs) et que 11 % (c. 2,8 %) sont des joueurs à risque modéré ou pathologique (données non présentées).

Tableau 8.
Caractéristiques sociodémographiques des joueurs en ligne, Québec, 2009

	%	IC (95%)	R.C.	IC (95%)
Total	2,0	1,5 - 2,5	-	-
Genre				
Homme	3,2	2,4 - 4,2	=	
Femme	0,7	0,5 - 1,1	0,22***	0,1 - 0,4
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	3,8	2,0 - 7,2	4,61**	1,9 - 11,2
25 à 34 ans	4,9	3,2 - 7,3	6,07***	2,9 - 12,5
35 à 44 ans	2,8	1,9 - 4,2	3,51**	1,7 - 7,2
45 à 54 ans	0,8	0,4 - 1,4	=	
55 à 64 ans	0,6	0,3 - 1,2	0,77	0,3 - 1,9
65 à 74 ans	0,3	0,1 - 1,3	0,42	0,1 - 1,9
75 ans et plus	0,1	0,02 - 1,0	0,19	0,1 - 1,5
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	3,6	2,3 - 5,6	3,09**	1,6 - 5,9
Marié	1,1	0,7 - 1,7	=	
Union libre	2,8	2,0 - 3,8	2,48**	1,4 - 4,4
Veuf, séparé, divorcé	0,6 §	0,3 - 1,3	0,62	0,2 - 1,5
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	2,1	1,5 - 2,8	=	
Travailleur(se) à temps partiel	2,0	0,8 - 4,7	1,26	0,5 - 3,3
Étudiant(e)	5,3	2,7 - 10,0	2,79**	1,3 - 6,0
Retraité(e)	§§	§§	0,23**	0,1 - 0,5
Sans emploi	§§	§§	1,56	0,5 - 4,8
En congé, au foyer, autre	1,9	0,8 - 4,1	1,70	0,7 - 4,1
Niveau de scolarité				
Études secondaires non terminées	1,0	0,6 - 2,0	=	
Études secondaires terminées	1,9	1,3 - 2,7	1,78	0,8 - 3,8
Études au Cégep terminé	2,8	1,8 - 4,3	2,70*	1,2 - 6,0
Études universitaires terminées	1,8	1,1 - 3,1	1,66	0,7 - 3,9
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	1,4	0,6 - 3,1	=	
Revenu moyen inférieur	1,7	1,0 - 2,8	1,12	0,4 - 3,0
Revenu moyen supérieur	2,3	1,4 - 3,7	1,49	0,6 - 3,8
Revenu supérieur	2,5	1,7 - 3,6	1,51	0,6 - 3,7
Autre	0,9	0,4 - 2,0	0,62	0,2 - 2,1
Région géographique				
Rural	1,4	0,8 - 2,3	=	
Urbain	2,1	1,6 - 2,8	1,60	0,9 - 2,9

Niveau de signification: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001

= indique la catégorie de référence

Régressions contrôlées pour le genre

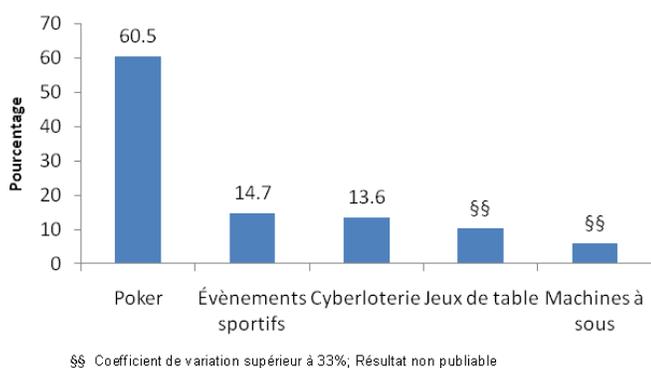
§ Coefficient de variation entre 16.5% et 33.3%; À interpréter avec prudence

§§ Coefficient de variation supérieur à 33%; Résultat non publiable

Habitudes de jeu des joueurs en ligne

Le graphique 5 illustre clairement que, parmi les joueurs en ligne, le poker est de loin l'activité de jeu la plus populaire. On note que 60,5 % des joueurs en ligne rapportent avoir joué au poker sur Internet au cours de la dernière année. On remarque également que les événements sportifs, la cyberloterie et les jeux de table sont les autres activités de jeu les plus rapportées parmi les joueurs en ligne.

Graphique 5.
Prévalence des activités de jeu sur Internet parmi les joueurs en ligne, Québec, 2009

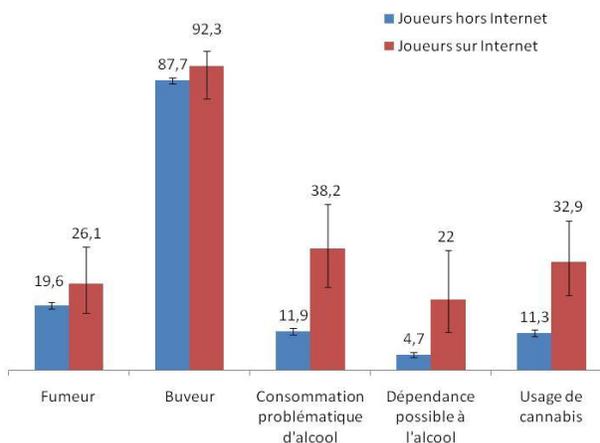


Problèmes concomitants des joueurs en ligne

Les données présentées dans le graphique 6 montrent que, comparativement aux joueurs qui ne parient pas aux JHA sur Internet, les joueurs en ligne sont plus susceptibles de faire usage de cannabis (32,9 % c. 11,3 %); d'avoir un mode de consommation d'alcool problématique (score de 8+ sur l'AUDIT : 38,2 % c. 11,9 %) et de présenter une dépendance probable à l'alcool (score de 11+ sur l'AUDIT : 22 % c. 4,7 %). Par contre, on ne note pas de différence entre les joueurs en ligne et les joueurs qui jouent exclusivement hors ligne quant à la proportion de fumeurs quotidiens et la proportion de buveurs.

La moyenne annuelle de dépenses en activités de JHA est significativement plus élevée parmi les joueurs en ligne que parmi les autres joueurs. La moyenne annuelle des dépenses des joueurs en ligne est de 9 903 \$ alors qu'elle est de 527 \$ chez les joueurs qui n'ont pas joué en ligne au cours de la dernière année. Il est important de noter que les dépenses annuelles médianes sont nettement inférieures; elles sont de l'ordre 856 \$ chez les joueurs en ligne et de l'ordre de 128 \$ chez les joueurs qui ne participent pas à des activités de jeu sur Internet. (annexe 1 – tableau 1b)

Graphique 6.
Prévalences des conduites addictives parmi les joueurs en ligne et les joueurs hors ligne, Québec, 2009



FAITS SAILLANTS

LES JOUEURS EN LIGNE

Parmi les joueurs, près de 2 % des joueurs parient aux JHA en ligne.

Comparativement aux joueurs hors ligne, les joueurs en ligne :

- Parient majoritairement au poker (60,5 %).
- Rapportent des dépenses 7 fois plus élevées que les joueurs hors ligne (basé sur la médiane des dépenses).
- Sont proportionnellement plus nombreux à rapporter d'autres conduites potentiellement addictives, notamment l'usage de tabac, la consommation problématique d'alcool et l'usage de cannabis.

6. LES JOUEURS D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV)

L'analyse des données révèle que 4,6% des adultes au Québec (ou 6,5% des joueurs courants) ont parié ou dépensé de l'argent sur

des ALV, ce qui représente près de 285 233 Québécois.

Caractéristiques des joueurs d'ALV

Le tableau 9 montre que les joueurs d'ALV sont majoritairement des hommes; âgés entre 18 et 24 ans, célibataires ou jamais mariés. Ils sont proportionnellement plus nombreux à être étudiants et moins nombreux à être détenteurs d'un diplôme universitaire.

Les joueurs D'ALV sont surreprésentés parmi les joueurs à risque de développer un problème de jeu. Parmi les joueurs d'ALV (N = 438), 13,2 % sont des joueurs à faible risque et 18,6 % sont des joueurs à risque modéré ou pathologiques, alors que ces proportions sont respectivement 3,4 % et 2,8 % parmi la population des joueurs (données non présentées).

Habitudes de jeu des joueurs d'ALV

En moyenne, les joueurs d'ALV dépensent 3 972 \$ par année sur les JHA et de ce montant, environ le tiers, soit 1 388 \$, est spécifiquement dépensé sur des ALV. La médiane des dépenses

pour les JHA des joueurs d'ALV est de 767 \$, un montant largement supérieur à la médiane des dépenses pour les JHA de l'ensemble des joueurs québécois (estimé à 132 \$ par an).

Problèmes concomitants des joueurs d'ALV

Comparativement aux joueurs qui ne parient pas aux ALV, les joueurs d'ALV sont plus susceptibles de fumer de façon quotidienne (33,9 % c. 18,8 %), et d'avoir fait usage du cannabis au cours de l'année précédant l'enquête (27,7 % c. 10,6 %). Bien que la proportion de buveurs est sensiblement la même parmi les joueurs qui

s'adonnent aux ALV et ceux qui ne s'y adonnent pas (88,4 % c. 87,8 %), la proportion de buveurs problématiques (score de 8+ sur l'AUDIT : 28,2 % c. 11,3 %) et de buveurs potentiellement dépendants (score de 11+ sur l'AUDIT : 15,1 % c. 4,3 %) est plus élevée parmi les joueurs d'ALV que parmi les joueurs qui ne parient pas aux ALV.

Tableau 9. Caractéristiques sociodémographiques des joueurs d'ALV, Québec, 2009

	%	IC (95%)	R.C.	IC (95%)
Total	6,5	5,7 – 7,3	-	-
Genre				
Homme	8,3	7,0 - 9,7	=	
Femme	4,6	3,8 - 5,6	0,54***	0,4 - 0,7
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	15,4	11,4 - 20,4	3,36***	2,2 - 5,2
25 à 34 ans	8,4	6,5 – 11,0	1,71*	1,2 - 2,5
35 à 44 ans	6,3	4,5 - 8,7	1,24	0,8 - 1,9
45 à 54 ans	5,1	4,0 - 6,6	=	
55 à 64 ans	3,6	2,8 - 4,7	0,70	0,5 – 1,0
65 à 74 ans	4,7	3,2 - 6,8	0,91	0,6 - 1,5
75 ans et plus	3,7	2,1 - 6,4	0,71	0,4 - 1,3
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	9,5	7,5 - 11,8	1,95***	1,4 - 2,8
Marié	5,1	4,0 - 6,4	=	
Union libre	6,6	5,4 – 8,0	1,31	0,9 - 1,8
Veuf, séparé, divorcé	5,3	4,0 - 7,2	1,05	0,7 - 1,6
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	6,6	5,6 - 7,8	=	
Travailleur(se) à temps partiel	4,9	3,4 - 7,1	0,73	0,5 - 1,1
Étudiant(e)	14,9	10,3 - 21,1	2,48***	1,6 - 3,9
Retraité(e)	4,3	3,3 - 5,6	0,64**	0,5 - 0,9
Sans emploi	9,5	5,9 – 15,0	1,49	0,9 - 2,6
En congé, au foyer, autre	3,1	1,8 - 5,3	0,45**	0,2 - 0,8
Niveau de scolarité				
Études secondaires non terminées	8,7	6,7 - 11,3	=	
Études secondaires terminées	8,1	6,9 - 9,6	0,93	0,7 - 1,3
Études au Cégep terminé	6,2	4,6 - 8,3	0,69	0,4 - 1,1
Études universitaires terminées	3,5	2,6 - 4,8	0,38***	0,3 - 0,6
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	9,1	6,1 - 13,4	=	
Revenu moyen inférieur	9,7	7,5 - 12,4	1,07	0,6 - 1,8
Revenu moyen supérieur	6,3	5,1 - 7,7	0,68	0,4 - 1,1
Revenu supérieur	6,2	4,8 - 7,9	0,66	0,4 - 1,1
Autre	3,5	2,5 - 5,0	0,37**	0,2 - 0,7
Région géographique				
Rural	5,4	4,3 - 6,8	=	
Urbain	6,7	5,9 - 7,8	1,27	1,0 - 1,7

Niveau de signification: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001

Régressions contrôlées pour l'âge

= indique la catégorie de référence

FAITS SAILLANTS

LES JOUEURS D'APPAREIL DE LOTERIE VIDÉO (ALV)

Parmi les joueurs, près de 7% parient sur des ALV.

- Comparativement aux joueurs, les joueurs d'ALV sont proportionnellement plus nombreux à être à risque de développer un problème de jeu.
- Les dépenses annuelles moyennes des joueurs d'ALV sont significativement plus élevées que celles de l'ensemble des joueurs (3 972 \$ c. 713 \$) (767 \$ c. 132 \$ pour la médiane).
- Les proportions de fumeurs quotidiens; d'usagers de cannabis et de buveurs problématiques sont significativement plus élevées parmi les joueurs d'ALV que parmi les joueurs qui ne parient pas aux ALV.

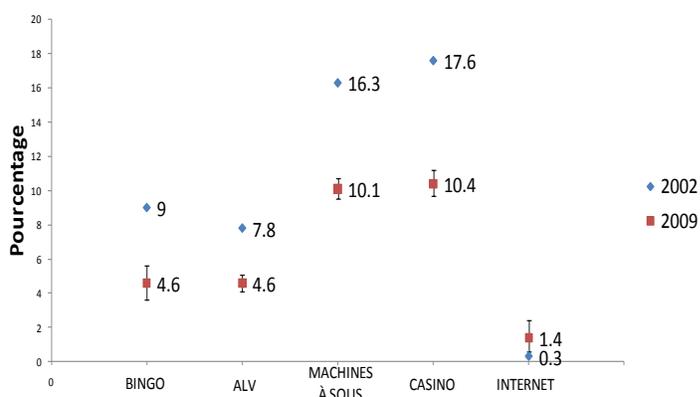
7. ÉVOLUTION DU JEU DANS LA POPULATION QUÉBÉCOISE ENTRE 2002 ET 2009

Afin d'observer l'évolution du jeu au Québec, nous avons comparé certains résultats présentés dans ce rapport à ceux présentés dans le rapport de l'enquête épidémiologique sur les JHA réalisée en 2002 [11]. Nous ne disposons pas d'un accès à la base de données originale de l'enquête de 2002 et les comparaisons seront effectuées à titre purement indicatif. De plus, étant donné que le rapport produit en 2002 inclut le plus souvent des estimés ponctuels sans estimation des intervalles de confiance au sein desquels l'estimé peut varier, communément connu sous le nom de marge d'erreur, nous devons suivre une logique purement approximative dans l'estimation des différences possibles entre 2002 et 2009. En fait, lorsque l'estimé obtenu en 2002 se retrouve dans l'intervalle de confiance produit dans cette enquête, nous pouvons conclure à une absence de différence significative entre les résultats obtenus en 2002 et ceux de cette enquête et à une stabilité du phénomène à l'étude. Par contre, lorsque l'estimé obtenu en 2002 se situe à l'extérieur de l'intervalle de confiance estimé dans cette enquête, on peut conclure à un changement potentiel, mais non confirmé par des analyses de comparaisons directes.

Sur la base de telles précautions, les résultats montrent que depuis 2002, la proportion de Québécois qui déclarent avoir joué à un JHA au cours de la dernière année a possiblement diminué, passant de 81 % à 70,5 %. (IC (95 %) = 69,4 – 71,6). Concernant les habitudes de jeu, notons qu'entre 2002 et 2009, la proportion de la population adulte qui ont parié ou dépensé de l'argent au bingo (9 % c. 4,6 %), qui ont joué sur

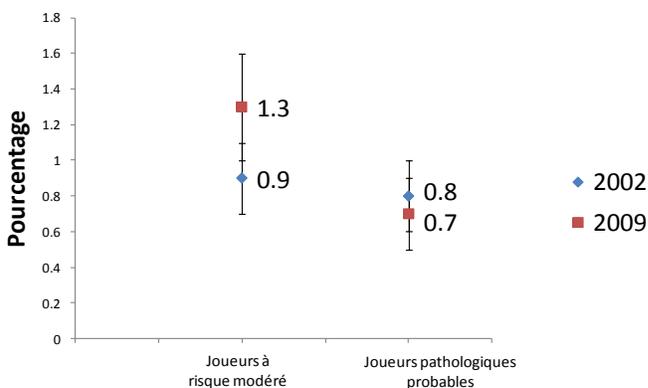
des appareils de loterie vidéo (7,8 % c. 4,6 %), sur des machines à sous (16,3 % c. 10,1 %) ou qui ont joué dans un casino au Québec ou ailleurs (17,6 % c. 10,3 %) a probablement diminué. Par contre, la proportion d'adultes dans la population qui ont participé à des JHA sur Internet a possiblement augmenté (0,3 % c. 1,4 %).

Graphique 7.
Prévalence de certaines activités de JHA dans la population adulte du Québec en 2002 et en 2009



En ce qui a trait aux différents types de joueurs, il ressort que la prévalence de joueurs pathologiques n'a pas augmenté entre 2002 et 2009 (0,8 % c. 0,7 %) de même que la proportion de joueurs à risque modéré de développer des problèmes de jeu (0,9 % c. 1,3 %).

Graphique 8.
Prévalences des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables dans la population adulte du Québec en 2002 et en 2009



Si nous comparons les chiffres sur la base des joueurs, on estime qu'en 2009, 1,9 % [IC (95%) = 1,6 % – 2,4 %] des joueurs sont considérés à risque modéré de développer un problème de jeu comparativement à 1,1 % en 2002 alors que 0,9

% [IC (95%) = 0,7 % – 1,3 %] sont identifiés comme joueurs pathologiques probables, comparativement à 1,0 % en 2002.

8. CONCLUSION

Ce document est un rapport d'étape du projet ENHJEU-Québec. Il a permis de faire un survol des habitudes de jeu des Québécois en 2009. Il se veut un document informationnel pour l'organisme subventionnaire, les partenaires de l'action concertée et les diverses instances œuvrant dans le domaine du jeu. En outre, il pourra être consulté par la population du Québec.

Bien que les enquêtes populationnelles demeurent un des moyens les plus efficaces pour examiner la santé et le bien-être de la population ainsi que les comportements qui y sont reliés, leurs limites doivent être reconnues. Ainsi, il faut garder présent à l'esprit qu'une estimation statistique basée sur des données d'enquête demeure surtout et avant tout un cliché instantané, global et grossier de la réalité. Cette sonde statistique fournit une impression générale pour chiffrer d'une façon approximative l'ampleur d'un phénomène. Elle ne doit, en aucun cas, prétendre à une précision absolue en raison de la marge d'erreur qui lui est inhérente. De ce fait, les estimés statistiques produits dans ce rapport s'accompagnent toujours d'un intervalle de confiance qui établit un intervalle à l'intérieur duquel l'estimé peut varier.

Le jeu pathologique dans une perspective comparative

Nos voisins du Sud ont également évalué le jeu pathologique dans leur population. L'enquête la plus récente, la *National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions* (NESARC), a utilisé une autre mesure que la nôtre, celle du *Diagnostic and Statistical Manual of Mental*

Disorders (DSM), dans sa quatrième version. Au même titre que d'autres troubles mentaux, ce manuel de classification des troubles mentaux définit le jeu pathologique à partir de critères diagnostiques. En se basant sur cette mesure du DSM-IV, la NESARC a estimé le taux de prévalence à vie du jeu pathologique à 0,4% en 2001-2002. Par ailleurs, le nombre de joueurs pathologiques était trop petit pour établir le taux sur les 12 mois précédant l'enquête [12]. L'évaluation avec les critères du DSM-IV est considérée plus conservatrice que celle de l'ICJE utilisé dans la présente étude.

Les déterminants des jeux de hasard et d'argent

L'épidémiologie sociale rappelle que les déterminants de la santé sont multidimensionnels et que toute conduite doit être inscrite dans un contexte environnemental et social. C'est ainsi que, pour comprendre les déterminants des JHA, il est utile de prendre en compte à la fois la structure des jeux et les facteurs environnementaux.

Tout d'abord, en matière de structure des jeux, les résultats de cette étude mettent en évidence que certaines activités de jeu comportent plus de risques que d'autres. C'est particulièrement le cas pour les paris sur les ALV et le jeu en ligne. En effet, bien que peu nombreux, les joueurs en ligne présentent un pourcentage de joueurs à risque modéré et pathologiques probables plus élevé par rapport aux joueurs hors ligne, et cette même surreprésentation s'observe chez les joueurs d'ALV. Ces deux types de JHA se démarquent comme étant des activités qui commandent de la

vigilance de la part des joueurs et qui requièrent des mesures de rappel à la vigilance intégrées dans la structure même des jeux, visibles aux joueurs lors de l'activité.

Ensuite, en matière de facteurs environnementaux, les résultats renvoient aux inégalités sociales dans la participation au JHA et dans la répartition des problèmes de jeux dans la population. Tous ne sont pas égaux devant les risques liés aux JHA, et certaines couches de la population sont plus vulnérables que d'autres. Un exemple en est donné par les joueurs d'ALV qui non seulement sont surreprésentés parmi les joueurs à risque, mais sont également moins scolarisés et dépensent aux ALV au-dessus de la moyenne. Cette réalité commande des actions de prévention primaire et secondaire qui s'adressent spécifiquement à ces sous-groupes plus vulnérables.

La concomitance avec d'autres problèmes de santé mentale

La plupart des joueurs à risque modéré et pathologiques probables ont pour seule conduite addictive les JHA. Cependant, plusieurs joueurs ont aussi une consommation à risque de substances psychoactives. On ne peut exclure qu'ils soient également sujets à de la détresse psychologique. Nous avons examiné cette situation un peu plus en détail.

Afin de mieux contextualiser les taux de prévalence du jeu pathologique, il est utile de rappeler les taux de prévalence d'autres troubles mentaux qui amènent, tel le jeu pathologique, une incapacité significative et une grande détresse psychologique. Ainsi, au Québec, selon l'*Enquête*

de santé dans les collectivités canadiennes [13] (qui a utilisé les critères du DSM IV de l'étude américaine), les taux de prévalence de la dépendance à l'alcool et aux drogues au cours de 2002 étaient évalués à 1,8 % et à 0,6 % respectivement [14]. Le taux de prévalence du diagnostic « abus d'alcool » n'était pas disponible, mais il est généralement deux fois supérieur à celui de la dépendance à l'alcool. En ce qui concerne les troubles de l'humeur, dits aussi dépression, 5 % de la population âgée de 15 ans et plus au Québec présentaient un épisode de dépression majeure au cours des 12 mois précédents l'enquête. De plus, 4,2 % présentaient un trouble anxieux, dont 2 % une phobie sociale. Il est important de noter qu'on constate une comorbidité fréquente des troubles mentaux. Ainsi, les troubles liés à l'alcool, la dépression et l'anxiété sont les troubles les plus fréquents dans la population du Québec et c'est souvent chez ces individus psychologiquement vulnérables que se trouvent les joueurs excessifs.

En conclusion, il faut souligner que les résultats de notre enquête renvoient à l'importance de rejoindre les joueurs à risque afin de les aider et d'aider leurs proches avant que leurs habitudes de jeu n'évoluent vers une situation critique, pathologique. Les comparaisons avec les autres conduites addictives ainsi qu'avec la dépression et l'anxiété rappellent également l'importance de penser au jeu à risque et au jeu pathologique dans une perspective globale qui tient non seulement compte des caractéristiques spécifiques du jeu, mais aussi des autres conduites addictives qui sont souvent associées au jeu - consommation à risque d'alcool, usage

de drogues illicites et de tabac - et de la détresse psychologique qui atteint souvent le seuil clinique chez ces joueurs. Les cliniciens qui voient des joueurs pathologiques en consultation nous rappellent que le jeu s'inscrit dans une

problématique personnelle complexe qu'une enquête comme la nôtre ne peut saisir, mais dont il faut tenir compte dans les politiques sociales et de santé, l'organisation des services et les programmes de traitement.

9. RÉFÉRENCES

1. Abbott, M.W., R.A. Volberg, and S. Rönnerberg, Comparing the New Zealand and Swedish National Surveys of Gambling and Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 2004. 20(3): p. 237-258.
2. NORC, Report to the National Gambling Impact Study Commission. 1999, National Opinion Research Center at the University of Chicago: Chicago.
3. Commission, P., Australia's gambling industries, in Report No.10. 1999, AusInfo: Canberra.
4. Wardle, H., British gambling prevalence survey 2007. 2007, Great Britain: The Stationery Office. 180.
5. Ipsos-Reid, G.R., British Columbia problem gambling prevalence study. 2008, Ministry of Public Safety and Solicitor General: Victoria.
6. Azmier, J.J., Gambling in Canada 2005: statistics and content. 2005, Canada West Foundation: Calgary.
7. Cox, B.J., et al., A national survey of gambling problems in Canada. *Can J Psychiatry*, 2005. 50(4): p. 213-7.
8. Loto-Québec, le rapport annuel de Loto-Québec in *Revue des activités commerciales*. 2007, Loto-Québec.
9. Ferris, J. & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index. Final report. Canadian Centre for Substance Abuse.
10. Babor, T. F., Higgins-Biddle, J. C., Saunders, J. B., & Monteiro, M. G. AUDIT - The Alcohol Use Disorders Identification Test. Geneva. World Health Organization, 2001.
11. Ladouceur, R., et al., Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002. 2004, Université de Laval: Québec. p. 85.
12. Petry, N.M., F.S. Stinson, and B.F. Grant, Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *J Clin Psychiatry*, 2005. 66(5): p. 564-74.
13. Statistique Canada (2006). Canadian Community Health Survey (CCHS): Mental Health and Well-being cycle 1, [En ligne] :www.statcan.ca (page consultée le 27 novembre 2007).
14. Kairouz, S., R. Boyer, L. Nadeau, M. Perreault et J. Fiset-Laniel (2008). Troubles mentaux, toxicomanie et autres problèmes liés à la santé mentale chez les adultes québécois. Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes (cycle 1.2), Québec, Institut de la statistique du Québec, 67 p.

10. NOTES DE FIN DE DOCUMENT

- ¹ Les estimations excluent les dépenses à la loterie destinée aux levées de fonds ainsi que les dépenses sur des investissements spéculatifs (day trading).
- ² Une valeur aberrante en statistique est une valeur qui diffère de façon significative de la tendance globale des autres valeurs, des valeurs jugées atypiques. Les valeurs aberrantes identifiées dans cette étude ont été jugées valides malgré leur position extrême comparativement aux autres observations.
- ³ Dans ce rapport, un joueur courant est un joueur qui a participé à une activité de JHA au moins une fois au cours des 12 derniers mois.
- ⁴ Dans les sections subséquentes du rapport, les résultats présentés pour le poker à l'argent n'incluent pas les joueurs qui ont exclusivement parié au poker en tournoi.
- ⁵ Dans les sections subséquentes du rapport, les données sont analysées en fonction de ces cinq activités de jeu les plus courantes.



ENQUÊTE ENHJEU - QUEBEC

Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans

ANNEXE 1

Tableau 1a. Dépenses annuelles totales (\$CAD) selon les activités de jeu, Québec, 2009

	N	Moyenne	Médiane	Moyenne excluant les valeurs aberrantes	% de valeurs aberrantes	Intervalle des valeurs aberrantes
Total (population générale)	11,869	483	48	298	0.29	15,164 - 306,270
Total (joueurs courants)						
Total excluant investissements et levées	8,176	713	132	440	0.43	15,164 - 306,270
Jeux étatisés						
Loterie	7,994	306	130	253	1.44	2,102 - 20,800
Bingo	558	412	100	301	2.33	3,120 - 10,400
Courses de chevaux †	44	1,029	44	625	2.27	20,800
Machines à sous	931	687	80	322	0.86	15,600 - 104,000
Appareils de loterie vidéo	347	1,388	180	935	2.59	26,000 - 80,000
Jeux de table †	172	1,379	100	523	2.33	15,600 - 38,400
Keno	121	254	40	241	0.83	8,600
Loterie sportive Loto-Québec	105	189	40	138	1.90	4,160
Jeux non étatisés						
Poker sur table‡	341	2,614	140	1,425	0.59	67,216 - 303,400
Loterie ou gagnote sportive‡	183	345	55	174	3.28	4,160-7,280
Jeux de cartes / jeux de société	283	376	40	187	1.06	9,360 - 26,000
Jeux d'habileté	261	440	50	267	0.38	41,600
Investissements spéculatifs	90	239,997	5,500	41,814	2.22	10 400,000-18 200,000

† Peut être non étatisé aussi; ‡ Peut être étatisé aussi

Tableau 1b. Dépenses annuelles des différents types de joueurs et selon le lieu de jeu, Québec, 2009

	N	Moyenne	Médiane	Moyenne excluant les valeurs aberrantes	% de valeurs aberrantes	Intervalle des valeurs aberrantes
Joueurs en ligne						
Oui	111	9,904	856	2,300	7.21%	21,305 - 306,270
Non	8,070	527	128	406	0.33%	15,164 - 114,082
Joueurs au casino						
Oui	1,057	2,381	349	950	1.99%	16,940 - 306,270
Non	7,119	432	120	357	0.20%	15,164 - 114,082
Joueurs d'ALV						
Oui	432	3,972	767	1,409	6.02%	15,164 - 114,082
Non	7,744	483	120	376	0.12%	18,724 - 306,270

Tableau 1c. Dépenses annuelles selon la sévérité des problèmes de jeu, Québec, 2009

	N	Moyenne	Médiane	Moyenne excluant les valeurs aberrantes	% de valeurs aberrantes	Intervalle des valeurs aberrantes
Sévérité des problèmes de jeu						
Joueurs sans problème	7 700	390	120	333	0,05%	16,830 - 306,270
Joueurs à faible risque	248	3 281	1 042	1 740	2,82%	18,724 - 98,129
Joueurs à risque modéré/pathologiques probables	164	8 396	2 340	2 783	14,63%	15,164 - 114,082



ENQUÊTE ENHJEU - QUEBEC

Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans

ERRATUM

Certains changements ont été effectués dans la présente version du rapport comparativement à celle publié en novembre 2010. Les sous catégories du poker sur table ont été corrigés pour les rendre mutuellement exclusives (Tableau 1, page 15).