

COMPORTEMENTS DE JEU ET
JEU PATHOLOGIQUE SELON
LE TYPE DE JEU AU QUÉBEC EN 2002

Février 2004



AUTEURS

Serge Chevalier
Institut national de santé publique du Québec

Denis Hamel
Institut national de santé publique du Québec

Robert Ladouceur
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval

Christian Jacques
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval

Denis Allard
Institut national de santé publique du Québec

Serge Sévigny
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval

RÉFÉRENCE SUGGÉRÉE :

Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., Sévigny, S. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Montréal et Québec, Institut national de santé publique du Québec et Université Laval.

La présente recherche a bénéficié d'un financement du ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec.

Ce rapport est aussi disponible gratuitement en version électronique sur les sites Internet de l'Institut national de santé publique du Québec (www.inspq.qc.ca) et du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (<http://gambling.psy.ulaval.ca>).

Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.

Santécom INSPQ-2004-009

Dépôt légal - 1^{er} trimestre 2004
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada
ISBN 2-550-42158-2

©Institut national de santé publique du Québec et Université Laval (2004)

RÉSUMÉ

Ce rapport présente les résultats d'un sondage visant à évaluer les habitudes de jeu et les problèmes associés à cette problématique auprès de 8 842 adultes représentatifs de la population du Québec.

L'étude a été réalisée entre les mois de mai et novembre 2002. Elle avait pour but :

- de décrire la participation de la population québécoise aux jeux de hasard et d'argent modulée selon les types de jeu;
- de mesurer la prévalence des problèmes de jeux selon les différents jeux disponibles;
- de discuter les résultats en fonction de leurs implications pour la prévention et le traitement du jeu.

Comportements et problèmes selon les jeux

Les loteries ordinaires représentent, de loin, le jeu le plus populaire au Québec : 65 % de la population a participé à l'une ou l'autre de ces loteries au cours des douze mois précédant l'enquête.

Deux autres jeux ont la faveur de plus du tiers des Québécois : les tirages à des fins caritatives (40 %) et les loteries instantanées (37 %).

De plus, 17 % de la population ont fréquenté un casino au cours des douze derniers mois, 11 % ont joué aux cartes en famille, 9 % jouent aux loteries quotidiennes et 9 % au bingo.

Au total 73 % des Québécois ont participé à des jeux de hasard et d'argent contrôlés par l'État et 48 % ont misé à des jeux privés.

Moins de 2 % des Québécois s'adonnent aux courses de chevaux, aux « pools » sportifs, parient auprès d'un preneur au livre ou sur Internet.

Problèmes de jeu selon les jeux

Parmi les **joueurs**, tous jeux confondus, nous retrouvons 2,1 % de joueurs problématiques (c'est-à-dire, 1,1 % de joueurs à risque et 1,0 % de joueurs pathologiques).

Les jeux les moins susceptibles de provoquer des problèmes sont les loteries ordinaires et les tirages, alors que 2,2 % des joueurs qui pratiquent ces jeux affichent ce type de problème.

À l'autre bout du continuum les jeux où l'on retrouve la plus grande proportion de joueurs avec un problème sont les suivants (parmi les jeux où au moins 2 % de la population jouent) (ces données représentent le cumul des joueurs à risque et des joueurs pathologiques probables) :

Kéno (casino)	14,6 %
Appareil de loterie vidéo (ALV)	13,8 %
Loterie sportive	12,8 %
Blackjack (casino)	12,4 %
Poker (casino)	12,3 %
Courses de chevaux	11,4 %

Conclusion

Peu de jeux ont la faveur de plus d'un adulte sur dix au Québec.

Les joueurs d'appareils de loterie vidéo et ceux de plusieurs jeux de casino présentent des taux particulièrement élevés de problèmes de jeu.

Il importe de documenter rapidement les éléments structuraux des jeux pour lesquels on observe le plus de problèmes.

Il importe de poursuivre la sensibilisation de la population à l'égard du jeu excessif et de ses conséquences négatives.

Une étude longitudinale devrait être implantée au Québec afin de suivre avec précision l'évolution des habitudes de jeu des Québécois et Québécoises et de mesurer l'incidence du jeu pathologique. Cette étude permettrait également de documenter les facteurs qui contribuent à plonger certaines personnes dans des habitudes de jeu problématique ou à l'opposer de s'en sortir seul ou avec de l'aide.

AVANT-PROPOS

En juin 2002, le ministère de la Santé et des Services sociaux a confié à l'Institut national de santé publique du Québec et au Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu la réalisation d'une étude de prévalence des comportements et des problèmes de jeu sur l'ensemble du territoire du Québec.

L'objectif de cette étude est de déterminer la prévalence des joueurs à risque et des joueurs pathologiques probables au Québec ainsi que leurs caractéristiques associées. Afin d'atteindre adéquatement cet objectif, nous avons regroupé les principales analyses selon 1) l'ensemble des jeux (voir rapport intitulé *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*¹) et 2) selon les différents types de jeux (voir rapport intitulé *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*²). Toutes les analyses s'appuient sur les mêmes données.

Compte tenu de l'évolution rapide de la situation du jeu au Québec, cette nouvelle étude s'imposait. D'abord, elle s'inscrit comme une étape de l'évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique instauré par le ministère de la Santé et des Services sociaux en 2000-2001. Ensuite, les résultats fournissent un troisième point de mesure des habitudes de jeu de la population québécoise avec les données colligées en 1989 et 1996. Finalement, cette étude permettra de cibler les sous-groupes de la population les plus à risque au Québec, selon le type de jeu et selon plusieurs variables telles l'âge, le sexe, la scolarité ou le revenu, facilitant ainsi la mise en place de programmes de prévention du jeu excessif.

De façon spécifique, le lecteur trouvera dans le rapport intitulé *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002* des éléments de réponse relatifs à 1) l'identification de la prévalence des joueurs à risque et des joueurs pathologiques probables au Québec; 2) la description de leurs principales caractéristiques; 3) la comparaison de la prévalence actuelle avec celles observées en 1989 et 1996; 4) la comparaison des résultats obtenus avec l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) à ceux mesurés par le South Oaks Gambling Screen (SOGS); et 5) la comparaison de la classification des participants obtenue lors de l'entrevue téléphonique par rapport à celle de l'entrevue clinique. Le rapport intitulé *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002* aborde spécifiquement les questions relatives à 1) la participation de la population québécoise aux jeux de hasard et d'argent modulée selon le type de jeu; 2) la prévalence des problèmes de jeux selon les différents jeux disponibles; et 3) les implications pour la prévention et le traitement du jeu.

¹ Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., & Allard, D. (2004). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*. Québec et Montréal, Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.

² Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., & Sévigny, S. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Montréal et Québec, Institut national de santé publique du Québec et Université Laval.

TABLE DES MATIERES

LISTE DES TABLEAUX	VI
LISTE DES FIGURES	VII
1. INTRODUCTION.....	1
2. MÉTHODE	5
2.1. Échantillon.....	5
2.2. Instruments.....	5
2.3. Procédure.....	7
3. RÉSULTATS	9
3.1. Les jeux étatisés.....	9
3.2. Les jeux privés.....	13
3.3. Discussion	16
3.4. Conclusion.....	18
4. RÉFÉRENCES.....	19
ANNEXES	23
1. PORTRAIT DES JOUEURS SELON LE JEU	25
1.1. Les jeux étatisés.....	25
1.2. Les loteries	25
1.3. Les jeux de casino.....	30
1.4. Les appareils électroniques de jeu	33
1.5. Le bingo.....	36
1.6. Les courses de chevaux.....	37
1.7. Les jeux privés.....	38
2. TABLEAUX SUPPLÉMENTAIRES	41
3. FIGURES SUPPLÉMENTAIRES	59
4. COMPARAISONS CANADIENNES.....	85
5. BASE DE CALCUL POUR LE TAUX DE RÉPONSE.....	91

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 :	Participation, problèmes et argent misé selon le jeu – Québec, 2002, population totale ($N = 8\,842$)	10
Tableau 2a :	Proportion des problèmes de jeux selon les jeux pour différentes juridictions.....	15
Tableau 2b :	Rang des problèmes de jeux selon les jeux pour différentes juridictions	16
Tableau 3 :	Recours aux services d'aide et aux services spécialisés pour les problèmes de jeu selon le jeu	17
Tableau A1 :	Répartition des joueurs de loteries selon les loteries spécifiques auxquelles ils participent (%) – Québec, 2002	28
Tableau A2 :	Participation des Québécois aux jeux de casino (%) – population totale, Québec, 2002	30
Tableau A3 :	Nombre de joueurs estimés par type de jeu et tailles échantillonnales	41
Tableau A4 :	Loterie ordinaire ($N = 8\,842$).....	45
Tableau A5 :	Loterie quotidienne ($N = 8\,842$)	46
Tableau A6 :	Loterie instantanée ($N = 8\,842$)	47
Tableau A7 :	Loterie sportive ($N = 8\,842$)	48
Tableau A8 :	Loterie - total ($N = 8\,842$).....	49
Tableau A9 :	Casino (jeux de table seulement) ($N = 8\,842$).....	50
Tableau A10 :	Casino – machine à sous (MAS) ($N = 8\,842$).....	51
Tableau A11 :	Casino – total ($N = 8\,842$).....	52
Tableau A12 :	Appareil de loterie vidéo (ALV) ($N = 8\,842$).....	53
Tableau A13 :	Appareil électronique de jeu (AÉJ = MAS + ALV) ($N = 8\,842$)	54
Tableau A14 :	Bingo ($N = 8\,842$)	55
Tableau A15 :	Course de chevaux ($N = 8\,842$).....	56
Tableau A16 :	Jeux étatisés ($N = 8\,842$).....	57
Tableau A17 :	Jeux privés ($N = 8\,842$)	58

LISTE DES FIGURES

Figure 1 :	Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le jeu (%) – Québec, 2002, population totale (N = 8 842)	11
Figure 2 :	Prévalence des joueurs problématiques selon le jeu (%) – jeux étatisés – Québec, 2002, pour les seules personnes qui participent à chacun des jeux	12
Figure 3 :	Dépenses annuelles moyennes selon le jeu (\$) – jeux étatisés – Québec, 2002, pour les seules personnes qui participent à chacun des jeux	12
Figure 4 :	Prévalence de la participation aux jeux privés selon le jeu (%) – Québec, 2002, population totale (N = 8 842)	13
Figure 5 :	Prévalence des problèmes de jeu selon le jeu (%) – jeux privés – Québec, 2002, pour les seules personnes qui participent à chacun des jeux	14
Figure 6 :	Dépenses annuelles moyennes selon le jeu (\$) – jeux privés – Québec, 2002, pour les seules personnes qui participent à chacun des jeux	14
Figure A1 :	Prévalence de la participation aux loteries étatisées selon le jeu (%) – Québec, 2002	59
Figure A2 :	Prévalence de la participation aux loteries étatisées selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002.....	59
Figure A3 :	Prévalence de la participation aux loteries étatisées selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002	60
Figure A4 :	Prévalence de la participation aux loteries étatisées selon la scolarité et le jeu (%) – Québec, 2002.....	60
Figure A5 :	Prévalence de la participation hebdomadaire aux loteries étatisées selon le jeu (%) – Québec, 2002.....	61
Figure A6 :	Mises annuelles moyennes des joueurs de loteries étatisées selon le jeu (\$) – Québec, 2002.....	61
Figure A7 :	Prévalence des problèmes de jeu selon le type de jeu (%) – Québec, 2002	62
Figure A8 :	Prévalence de la participation aux jeux de casino selon le jeu (%) – Québec, 2002	62
Figure A9 :	Prévalence de la participation aux jeux de casino selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002	63
Figure A10 :	Prévalence de la participation aux jeux de casino selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002	63

Figure A11 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux jeux de casino selon le jeu (%) – Québec, 2002	64
Figure A12 : Mises annuelles moyennes des joueurs de jeux de casino selon le jeu (\$) – Québec, 2002.....	64
Figure A13 : Prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs de jeux de casino selon le jeu (%) – Québec, 2002.....	65
Figure A14 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon le jeu (%) – Québec, 2002.....	65
Figure A15 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002.....	66
Figure A16 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002	66
Figure A18 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon le revenu du ménage et le jeu (%) – Québec, 2002	67
Figure A19 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux AÉJ selon le jeu (%) – Québec, 2002.....	68
Figure A20 : Mises annuelles moyennes des joueurs d'AÉJ selon le jeu (\$) – Québec, 2002	68
Figure A21 : Prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs d'AÉJ selon le jeu (%) – Québec, 2002.....	69
Figure A22 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le jeu (%) – Québec, 2002	69
Figure A23 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002.....	70
Figure A24 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002.....	70
Figure A25 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'état matrimonial et le jeu (%) – Québec, 2002.....	71
Figure A26 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le lieu de naissance et le jeu (%) – Québec, 2002.....	71
Figure A27 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la langue maternelle et le jeu (%) – Québec, 2002.....	72
Figure A28 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la religion et le jeu (%) – Québec, 2002	72

Figure A29 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la scolarité et le jeu (%) – Québec, 2002	73
Figure A30 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le statut d'emploi et le jeu (%) – Québec, 2002	73
Figure A31 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le type d'occupation du logement et le jeu (%) – Québec, 2002	74
Figure A32 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le revenu du ménage et le jeu (%) – Québec, 2002	74
Figure A33 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'opinion en rapport à l'indépendance des événements et le jeu (%) – Québec, 2002	75
Figure A34 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'opinion en rapport à l'existence de système pour gagner et le jeu (%) – Québec, 2002	75
Figure A35 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'identification d'une personne qui a un problème de jeu dans la famille et le jeu (%) – Québec, 2002.....	76
Figure A36 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la consommation alcool / drogue durant le jeu et le jeu (%) – Québec, 2002	76
Figure A37 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la participation au jeu sous influence et le jeu (%) – Québec, 2002	77
Figure A38 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés lorsque surviennent des événements pénibles selon le jeu (%) – Québec, 2002	77
Figure A39 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon que les personnes sont traités pour le stress et le jeu (%) – Québec, 2002.....	78
Figure A40 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon que les personnes sont très déprimées on non et selon le jeu (%) – Québec, 2002.....	78
Figure A41 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux jeux étatisés selon le jeu (%) – Québec, 2002	79
Figure A42 : Dépenses annuelles moyennes des joueurs de jeux étatisés selon le jeu (\$) – Québec, 2002.....	79
Figure A43 : Prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs de jeux étatisés (%) – Québec, 2002	80
Figure A44 : Prévalence de la participation aux jeux privés selon le jeu (%) – Québec, 2002.....	80
Figure A45 : Prévalence de la participation aux jeux privés selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002	81

Figure A46 : Prévalence de la participation aux jeux privés selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002.....	81
Figure A47 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux jeux privés selon le jeu (%) – Québec, 2002	82
Figure A48 : Sommes annuelles moyennes mises par les joueurs de jeux privés selon le jeu (\$) – Québec, 2002.....	82
Figure A49 : Sommes annuelles moyennes mises par les joueurs de jeux privés selon le jeu (\$) – Québec, 2002.....	83
Figure A50 : Prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs de jeux privés selon le jeu (%) – Québec, 2002	83
Figure A51 : Certaines caractéristiques des joueurs selon la nature étatisée ou privée des jeux (%) – Québec, 2002.....	84
Figure A52 : Proportion de la population qui joue annuellement à la loterie (%) – diverses juridictions	85
Figure A53 : Proportion de la population qui participe annuellement à des tirages (%) – diverses juridictions	85
Figure A54 : Proportion de la population qui participe annuellement à des loteries instantanées (%) – diverses juridictions	86
Figure A55 : Proportion de la population qui mise annuellement dans des machines à sous (%) – diverses juridictions.....	86
Figure A56 : Proportion de la population qui joue annuellement au bingo (%) – diverses juridictions	87
Figure A57 : Proportion de la population qui mise annuellement dans des appareils de loterie vidéo (%) – diverses juridictions.....	87
Figure A58 : Proportion de la population qui mise annuellement sur les jeux de table dans les casinos (%) – diverses juridictions.....	88
Figure A59 : Proportion de la population qui mise annuellement sur les loteries sportives (%) – diverses juridictions.....	88
Figure A60 : Proportion de la population qui mise annuellement sur les marchés boursiers (%) – diverses juridictions.....	89
Figure A61 : Proportion de la population qui mise annuellement sur les courses de chevaux (%) – diverses juridictions.....	89
Figure A62 : Proportion de la population qui mise annuellement sur Internet (%) – diverses juridictions	90

1. INTRODUCTION

Quatre Québécois sur cinq (81 %) s'adonnent annuellement à des jeux de hasard et d'argent. Dans la population des **joueurs**, c'est 2,1 % qui sont actuellement (c'est-à-dire au cours de la dernière année) aux prises avec un problème de jeu³ : 1,0 % sont des joueurs pathologiques et 1,1 % sont des joueurs à risque. Cette vision globale de la réalité possède un intérêt certain tant pour les domaines de la prévention des problèmes de jeu que pour leur traitement, mais elle gomme ou atténue aussi des perspectives déterminantes : notamment celle des jeux spécifiques. À l'instar de plusieurs autres chercheurs, nous analysons la participation ainsi que les problèmes de jeu selon chacun des jeux (ou famille de jeux) spécifiques disponibles au Québec.

Au Québec, l'État gère les jeux de casinos (trois casinos offrent au total une quinzaine de jeux dont les machines à sous et une panoplie de jeux de table), les loteries (une douzaine de loteries quotidiennes, bi-hebdomadaires, hebdomadaires, télévisées ou de fréquence irrégulière; il existe aussi des loteries instantanées par grattage – une soixantaine sont mises en marché annuellement – ainsi que des loteries instantanées sur cédérom), les appareils de loterie vidéo (situés dans les bars, hippodromes et autres commerces titulaires de permis de vente de boissons alcoolisées), les bingos et les courses de chevaux. Il existe un établissement de bingo tenu par une nation autochtone. Toute une série d'autres jeux, légaux ou illégaux sont accessibles à la population : les tirages, les paris sportifs, les paris sur des jeux d'habileté, les jeux de hasard et d'argent offerts sur Internet, etc.

De manière schématique, les jeux de hasard et d'argent (JHA) possèdent tous des éléments communs : une mise est nécessaire, cette mise porte sur un événement incluant ou non un élément de hasard⁴ mais dont l'issue est vérifiable par les participants, les joueurs ne gagnent pas à tous les coups. Chaque jeu de hasard et d'argent possède des caractéristiques uniques. Plusieurs descripteurs de jeu ont été utilisés dans la littérature sur les jeux de hasard et d'argent : la taille des lots, la fréquence des événements, la durée des événements, le temps d'attente entre la mise et l'issue du pari, la probabilité de gagner le gros lot, la probabilité de gagner l'un ou l'autre des lots, le rapport entre la taille de la mise et la taille du gros lot, la possibilité de prendre des décisions, la nature des décisions qui reposent entre les mains des joueurs (incluant la taille des mises), la nature des mises (argent, jetons ou crédits), la présence de « near misses »⁵ ou non, la fréquence de ces « near misses », la complexité du jeu, les habiletés requises pour jouer, les jeux se jouant en solitaire ou non, les jeux incluant un adversaire ou non, la présence de stimuli auditifs, visuels ou olfactifs (Smith & Paley, 2003; Doiron & Mazer, 2001; Loba et al., 2001; Griffiths & Parke, 2001; Parke & Griffiths, 2001; Griffiths & Bingham, 2000; Reith, 1999; Fisher &

³ Le taux de joueurs problèmes (2,1 %) est obtenu en additionnant les taux de joueurs à risque (1,1 %) et celui des joueurs pathologiques probables (1,0 %). Rappelons que ces données diffèrent de celles présentées dans le premier volet (Ladouceur et al., 2004), parce que la population de référence n'est pas la même.

⁴ Seuls les jeux d'habileté reposent sur une part négligeable de hasard.

⁵ Les «near misses » sont des situations où un joueur est porté à penser, à tort ou à raison, qu'il a presque gagné.

Griffiths, 1995; Griffiths, 1993, Reid, 1986). Reith (1999) discute aussi de l'influence des espaces de jeu (leur localisation, les organisations spatiales, l'environnement général du lieu ou de l'absence de lieu précis de jeu). C'est la combinaison unique des caractéristiques d'un jeu qui le distingue des autres jeux de hasard et d'argent .

Depuis l'étude de Kallick-Kaufmann (1979) aux États-Unis en 1974, nous avons constaté que la participation aux différents jeux de hasard et d'argent évolue dans le temps et est distinctive selon les juridictions. Les résultats obtenus alors montrent que ce sont les parties de cartes entre amis qui s'avèrent le jeu le plus populaire, auquel s'adonnent 38 % de la population. En 1980, les visiteurs à Las Vegas sont plus attirés par les machines à sous (39 %) et le blackjack (34 %) (Dandurand, 1982). En 1990, au Nebraska, ce sont les loteries (50 %) et les « pull-tabs »⁶ (43 %) qui ont davantage la faveur du public (Abbott & Cramer, 1993). En Norvège, en 1999, 42 % de la population s'adonnent au jeu le plus prisé, les machines à sous (Fekjær, 2000). Les loteries sont les jeux qui possèdent le plus d'aficionados en Nouvelle-Zélande (42 % de la population jouent hebdomadairement, Abbott & Volberg, 1996), au Minnesota (54 %; Emerson & Laundergan, 1996), en Ontario (72 %, Smart & Ferris, 1996) et dans la région montréalaise (68 %, Loto-Québec, 2000).

La participation à des jeux de hasard et d'argent spécifiques n'est pas aléatoire ou uniquement reliée à la disponibilité de ces jeux – bien que la disponibilité y joue un rôle (King, 1985). Plusieurs études ont aussi démontré que les participants varient selon les jeux. Les femmes sont proportionnellement plus nombreuses à jouer au bingo (Griffiths & Bingham, 2000; Smart & Ferris, 1996; King, 1990; Dixey, 1987). Martignoni-Hutin (1993) souligne dans une étude sur les joueurs français, les différences entre les parieurs sur les courses de chevaux et les joueurs de machines à sous; Oliveira et Silva (2002) font de même pour les joueurs de vidéo poker, de courses de chevaux et de bingo au Brésil. De la même manière, un sondage Gallup de 1989 pour l'ensemble du territoire des États-Unis, met en lumière les différences entre les joueurs de bingo, de loterie et de casino (Hugick, 1989). Dandurand (1982) trouve, dans les casinos de Las Vegas, des différences de participation selon le sexe, l'âge, l'éducation et l'origine ethnique – les femmes sont proportionnellement plus nombreuses à s'adonner aux machines à sous, les hommes au blackjack et au craps; les jeunes préfèrent le blackjack et les plus âgés affectionnent surtout les machines à sous et le keno; les moins scolarisés iront plus vers les machines à sous et le keno alors que les plus scolarisés favoriseront le blackjack et la roulette. Selon King (1985), les joueurs de loterie se recrutent davantage parmi les personnes qui ont un emploi stable. Becoña et ses collègues (1995) ont démontré qu'en Espagne, les joueurs de machines à sous sont majoritairement de sexe masculin, âgés de 18 à 40 ans, appartiennent aux classes défavorisée et moyenne. Smart et Ferris (1996) montrent qu'en Ontario, les jeux préférés des jeunes sont les cartes, le bingo et les paris sportifs; les hommes sont plus férus de paris sportifs, de cartes et de casinos de charité. Au Dakota du Nord, en 1982, les femmes sont plus susceptibles de participer à des jeux légaux et les hommes à des jeux illégaux (Lindgren et al., 1987). Finalement, Mok et Hrabá (1991) ont spécifiquement étudié la

⁶ Les « pull-tabs » sont un type de loterie instantanée où l'on tire des languettes de carton pour découvrir des symboles qui, selon leur configuration, indiquent un gain ou la perte de la mise.

participation aux jeux de hasard et d'argent selon l'âge et ils montrent comment la participation à certains jeux décroît avec l'âge : jeux d'habileté, paris sportifs, loterie; comment la participation augmente avec l'âge pour ensuite décroître : courses de chevaux ou de chiens, casino et bourse; et que, pour le bingo, on observe une recrudescence de la participation chez les 65-74 ans. Il ressort de toutes ces études disparates que la participation aux jeux de hasard et d'argent est contingente à plusieurs variables notamment le sexe, l'âge et la juridiction, et qu'elle évolue dans le temps.

Certains comportements des joueurs ainsi que certaines caractéristiques des jeux sont tout particulièrement associés au développement de problèmes de jeu (Griffiths, 1993). Corney et Cummings (1985) ont montré que les décisions pendant le jeu sont basées sur les caractéristiques des jeux. Ces décisions ont un impact sur la durée et l'ampleur des comportements de jeu – deux variables associées aux problèmes de jeu (voir aussi Langer, 1975). Diskin et Hodgins (1999) ont démontré dans leurs travaux portant sur la dissociation que les formes « continues » de jeu sont celles qui sont plus susceptibles d'être responsables du développement et du maintien de problèmes de jeu et du jeu pathologique en particulier. Dickerson (1979) conclut à l'importance du renforcement intermittent dans la persistance de jeu chez les parieurs sur les courses de chiens ou de chevaux (hors piste). Griffiths (1993) soumet des résultats similaires dans le cas des machines à sous. Griffiths (1991) a aussi démontré que les occurrences où un joueur éprouve le sentiment d'avoir approché le gain (« near miss », des « quasi-gains » pourrait-on dire) représentent une forme de stimulation déterminante dans la persévérance au jeu dans les machines à fruits.

Dickerson et ses collègues (1992) concluent, pour leur part, qu'un des éléments déterminants dans la persistance au jeu demeure la taille des lots et que :

« The above results provide strong evidence that the gambling of high-frequency poker machine players is a highly disciplined and stereotyped behaviour sensitive to the reinforcement schedule inherent in the machine characteristics and, as far as within-session dynamics are concerned, only weakly related to cognitive and arousal processes. »

Ce type de résultats tend à être corroboré par les études qui précisent le type de jeu à l'origine du problème chez un joueur pathologique. Duvarci et Varan (2000) ont déterminé qu'en Turquie, 64,5 % des joueurs pathologiques jouent aux cartes et 35,5 % parient sur les courses de chevaux (un profil divergeant de l'ensemble des joueurs). Fekjær (2000), a montré qu'en Norvège, 84 % des joueurs pathologiques jouent aux machines à sous et 20 % misent sur les courses de chevaux. Dickerson et Hinchy (1988) ont montré que les joueurs affichant les plus sérieux problèmes de jeu, sur le Territoire de la Capitale Australienne, parient aux machines à sous (les « pokies ») et sur les courses de chevaux. Chevalier et Allard (2001) ont démontré que, dans la population montréalaise, ce sont les joueurs d'appareils électroniques de jeu qui présentent les taux les plus élevés de problèmes de jeu.

On retrouve des résultats similaires dans certaines sous-populations des joueurs pathologiques. Chevalier et ses collègues (2003) ont montré que les joueurs qui recourent à une ligne téléphonique d'aide pour les joueurs sont, le plus souvent, des joueurs d'appareils électroniques de jeu (90 %). Ces résultats concordent avec ceux obtenus dans d'autres

services téléphoniques de ce genre (voir la revue de littérature dans Chevalier et al., 2003). D'autres résultats montrent aussi une répartition différenciée des problèmes de jeu. Breen et Zimmerman (2002) indiquent que, chez les joueurs sollicitant un traitement pour un problème de jeu, 1° les joueurs n'ont, le plus souvent, de problème qu'avec un jeu et 2° les joueurs d'AÉJ ont développé plus rapidement leur problème de jeu que ceux qui ont un problème avec un autre jeu. Stinchfield et Winters (1999) établissent que la majorité des joueurs en traitement au Minnesota en 1998 sont des joueurs de cartes (34 %) et des joueurs de machines à sous (31 %). Des résultats similaires ont aussi été obtenus récemment au Québec : Audet et ses collègues (2003) ont calculé que 85 % des joueurs en traitement sont des joueurs d'appareils électroniques de jeu.

Plusieurs auteurs ont tenté de regrouper les jeux par catégorie. Les premiers essais de classification des jeux (dans leur ensemble, pas seulement les jeux de hasard et d'argent) incluent ceux de Huizinga (1951) en passant par l'effort le plus connu, celui de Caillois (1958). Huizinga décrit les jeux selon cinq dimensions : la compétition, la juridiction, la guerre, la sagesse et la poésie. Caillois, pour sa part, subdivise l'ensemble des jeux selon quatre catégories : âgon (compétition), alea (chance), mimicry (simulacre) et ilinx (vertige) (p. 122). Lindgren et ses collègues (1987) ont opérationnalisé leur définition sur l'axe de la légalité de jeux, regroupant, d'une part, les jeux légaux et d'autre part, les jeux illégaux. Fekjær (2000) a développé le concept de jeux passifs; regroupant les jeux selon le niveau d'implication du joueur. Griffiths (2002) élabore le concept de jeux « durs » et de jeux « doux » – en référence aux drogues dures et douces. Les jeux durs sont alors ceux qui sont les plus susceptibles de provoquer des problèmes de jeu et sont essentiellement définis par leur brièveté. Pour des motifs conceptuels ainsi que pratiques, nous avons divisé les jeux disponibles au Québec en deux groupes similaires à ceux retenus par Becoña et ses collègues (1995) utilisant la notion de promoteur ou d'organisateur des jeux : les jeux sous la juridiction de l'État québécois, que nous appellerons jeux étatisés, et les jeux privés (voir en annexe pour obtenir les définitions précises). Cette catégorisation des jeux permet davantage de mettre en lumière les objets pour lesquels les politiques publiques seraient plus susceptibles de produire et de soutenir un effet.

En résumé, les différents jeux de hasard et d'argent possèdent des caractéristiques distinctes et intrinsèques. Certaines de ces caractéristiques sont associées avec la persistance du jeu et, à terme, pour certains, le développement de problèmes de jeu. Il est probable que le développement de problèmes de jeu ou la période de temps nécessaire à l'apparition de ces problèmes soient exacerbés ou raccourcis par les motifs pour lesquels les joueurs s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent .

Dans cette étude, notre objectif sera essentiellement de décrire la participation de la population québécoise aux jeux de hasard et d'argent modulée selon les jeux. Nous verrons aussi à mesurer la prévalence des problèmes de jeux selon les différents jeux disponibles dans la juridiction.

2. MÉTHODE

2.1. Échantillon

Des numéros de téléphone ont été sélectionnés au hasard à partir d'une banque de numéros de téléphone générés aléatoirement et couvrant toutes les régions du Québec. Les personnes âgées de 18 ans et plus, domiciliées aux numéros retenus et aptes à répondre au téléphone, faisaient l'objet d'une sélection aléatoire basée sur un algorithme informatique. Les employés d'une firme de sondage, entraînés par des membres de notre équipe de recherche, ont effectué les entrevues téléphoniques. Au total, 8 842 entrevues ont été complétées sur une possibilité de 15 679 appels, ce qui correspond à un taux de réponse de 60,8 %⁷. Il s'agit d'un taux qui se compare avantageusement à ceux obtenus récemment dans ce type d'étude. L'échantillon représente adéquatement la population visée. Lorsque nécessaire, plus de 20 tentatives étaient faites dans le but de joindre chaque numéro. Les entrevues étaient réalisées sur trois plages horaires (les après-midi de semaine, les soirs de semaine et la fin de semaine) entre mai et novembre 2002. Les réponses des participants ont été pondérées selon leur poids dans l'échantillon, en fonction du nombre de lignes téléphoniques branchées à leur domicile, du nombre d'adultes vivant dans leur maison, de leur sexe, du taux de réponse global et de la région où ils habitent (sur la base des 18 régions sociosanitaires du Québec). La durée moyenne de l'entrevue était de 11 minutes.

2.2. Instruments

L'entrevue téléphonique (voir annexe 1.2) utilisée dans le cadre de cette étude comporte quatre sections : 1) la participation au jeu, 2) l'évaluation des problèmes de jeu (comprenant soit le SOGS ou l'ICJE), 3) l'évaluation de problèmes associés et 4) les renseignements généraux.

Inventaire des jeux de hasard et d'argent (section 1 de l'entrevue) : Cet inventaire détermine la fréquence de participation, au cours de la dernière année, à différents jeux de hasard et d'argent (jeux étatiques, autres jeux légaux, jeux illégaux, jeux sur Internet et « daytrading » à la bourse) ainsi que le montant d'argent dépensé à ces jeux. La première partie de l'inventaire comprend 26 questions. Trois questions filtres précisent si le participant s'adonne aux jeux de loterie, aux jeux de casino et aux paris sportifs. Une réponse positive de la part du participant à l'une ou l'autre de ces questions filtres conduit à des sous-questions portant spécifiquement sur la fréquence de participation à des activités de jeu, regroupées sous cette catégorie (3 questions dans le cas des jeux de loteries, 5 questions pour les jeux de casino et 4 questions pour les paris sportifs). Dix autres questions portant sur des jeux spécifiques complètent le tableau. Une dernière question évaluant la perception du

⁷ Le taux de réponse rapporté est calculé de la même façon que dans les études de 1989 et de 1996 : taux de réponse = individus qui ont complété l'entrevue téléphonique / (individus qui ont complété l'entrevue téléphonique + refus standard + refus en raison d'un problème de santé). L'annexe 1 présente la base de calcul du taux de réponse rapporté (dit « compréhensif ») ainsi que la base de calcul d'un taux de réponse restrictif à 55,6 %.

répondant quant au fait d'avoir trop joué dans le passé complète la première partie de l'inventaire.

La seconde partie vise à déterminer, pour chacun des jeux auxquels le participant affirme avoir joué au cours de la dernière année, le montant d'argent généralement dépensé. Les consignes font référence à l'argent personnel et non à l'argent comptabilisé à partir des gains pariés à nouveau et dépensés au jeu. Bien que la question porte sur une période d'un mois, le participant pouvait répondre en fonction de quatre intervalles de temps : a) par jour, b) par semaine, c) par mois et d) par année. Cet inventaire s'inspire largement de celui utilisé dans l'Indice canadien du jeu excessif (Ferris & Wynne, 2001)

Problème de jeu (section 2 de l'entrevue) : Les activités de jeu et les taux de prévalence sont basés sur deux instruments : le *South Oaks Gambling Screen* (SOGS) et l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE). Une procédure aléatoire déterminait l'administration de l'un ou de l'autre des instruments. Les interviewers ont utilisé la version du SOGS (Lesieur & Blume, 1987) adaptée pour des entrevues téléphoniques (Volberg & Steadman, 1988).

Le SOGS comprend 20 items basés sur les critères diagnostiques du DSM-III pour le jeu pathologique. Les répondants obtenant un score de 3 ou 4 sont classés comme joueurs à risque⁸ tandis que ceux dont le score s'élève à 5 ou plus sont dans la catégorie des joueurs pathologiques probables. Puisque la plupart des répondants étaient francophones, une version traduite du SOGS a également été utilisée (Ladouceur, 1991).

L'ICJE (Ferris & Wynne, 2001) comprend 14 items incluant 9 items dont les scores, d'une valeur de 0 à 3, sont utilisés pour calculer l'indice total. Les répondants obtenant des scores variant de 3 à 7 sont classés comme joueurs à risque tandis que ceux atteignant des scores de 8 ou plus sont classés comme joueurs pathologiques probables. L'ICJE a été développé en français et en anglais.

Une mesure des caractéristiques métrologiques de l'ICJE a été réalisée (Ferris & Wynne, 2001). Sa fiabilité est bonne, avec un coefficient alpha de Cronbach de 0,84. Les résultats obtenus au test-retest sont acceptables, avec une corrélation de 0,78. Un test de validité de critère a également été réalisé en comparant l'ICJE au DSM-IV et au SOGS. Les résultats ont démontré que l'ICJE était fortement associé avec ces deux mesures (0,83). La validité de construit a démontré une corrélation entre l'argent dépensé au jeu, la fréquence de jeu et le nombre de conséquences négatives.

Les deux instruments utilisés, le SOGS et l'ICJE, ont permis le calcul des taux de prévalence pour l'année courante (12 mois) et à vie. Chacune des questions du SOGS et de l'ICJE sont formulées de façon à mesurer la prévalence à vie. Lorsque le participant répond par l'affirmative à l'une ou l'autre de ces questions, une sous-question est immédiatement posée

⁸ Les joueurs à risque forment une catégorie encore relativement peu étudiée. L'état actuel des connaissances ne permet pas de savoir si les personnes regroupées dans cette catégorisation sont stables ou si elles sont en transition, imminente ou éventuelle, vers une amélioration de leur condition ou, inversement, une détérioration les amenant au jeu pathologique. Deux choses sont certaines : les personnes identifiées à risque n'atteignent pas le seuil normatif de la pathologie mais présentent déjà des symptômes sérieux pouvant affecter leur santé.

afin de préciser si le comportement est également survenu au cours de la dernière année. De façon générale, la formulation suivante est utilisée : « Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois? »

Problèmes associés (section 3 de l'entrevue) : Cette section comprend 18 questions évaluant : a) la perception des jeux de hasard et d'argent (2 questions), b) les expériences de jeu passées (2 questions), c) les problèmes de jeu et de toxicomanie des membres de la famille (2 questions), d) la consommation d'alcool ou de drogue du participant (3 questions), e) les événements pénibles vécus et le comportement de jeu ou de consommation de substances psychotropes (3 questions), f) le suivi médical pour un problème de santé physique ou mental (1 question) et finalement g) les sentiments dépressifs et les idées ou tentatives de suicide (5 questions). Ces questions sont identiques ou très semblables à celles utilisées dans la validation de l'ICJE (Ferris & Wynne, 2001).

Renseignements généraux (section 4 de l'entrevue) : Vingt-deux questions colligent les renseignements généraux tels que le sexe, l'âge, la scolarité, l'état matrimonial, le statut occupationnel, le lieu de naissance du participant et de ses parents, la langue, la religion ainsi que la situation économique du participant.

2.3. Procédure

Un prétest a été réalisé en français et en anglais auprès d'un échantillon de 100 ménages. Au total, 65 entrevues en français et 35 en anglais ont été effectuées. Ce prétest a permis de vérifier le déroulement des diverses procédures, la compréhension des questions et d'évaluer le travail des interviewers. Des modifications mineures ainsi que certaines précisions ont été apportées suite au prétest.

Au moment de l'appel, l'interviewer lit une brève introduction qui présente l'objectif de l'étude ainsi que certains aspects liés à la sélection du participant. Il est également mentionné que le participant est libre de participer à l'étude et qu'il peut se retirer en tout temps et ce, sans aucun préjudice (voir annexe 1.3). Cette étude a été approuvée par le Comité d'éthique de la recherche de l'Université Laval.

Les participants devaient répondre à toutes les questions de l'inventaire des jeux de hasard et d'argent, sauf lorsqu'ils mentionnaient spontanément à au moins deux reprises et ce à deux questions différentes, qu'ils ne jouaient à aucun jeu de hasard et d'argent. Cette procédure a été mise en place afin de ne pas perdre ces participants qui se disent très peu concernés par ce type d'enquête et qui sont généralement contrariés par des questions, à leurs yeux, inappropriées sur leurs habitudes de jeu (notre expérience passée démontre que les répondants qui s'adonnent à aucun jeu de hasard et d'argent ont tendance à ne pas compléter l'entrevue). Dans ce contexte, nous avons donc postulé qu'ils ne jouaient à aucun jeu de hasard et d'argent. Dans les autres cas, toutes les questions ont été posées.

Dans le but de réduire le nombre de questions qui peuvent sembler insuffisamment pertinentes aux participants qui ne jouent pas ou très peu et afin d'optimiser la validité des résultats, tous les répondants devaient répondre à l'un des deux critères suivants avant d'évaluer le problème de jeu (la section 2 de l'entrevue téléphonique) : a) avoir dépensé plus de 520 \$, sur une base annuelle, à l'ensemble des jeux de hasard et d'argent ou b) estimer avoir déjà trop joué, trop dépensé d'argent ou passé trop de temps à jouer à des jeux de hasard et d'argent. Les sections 3 (problèmes associés) et 4 (renseignements généraux) étaient administrées à tous les participants, à l'exception de certaines questions posées uniquement aux participants ayant indiqué avoir déjà joué.

3. RÉSULTATS

3.1. Les jeux étatisés

La population ne participe pas également à tous les jeux de hasard et d'argent. De fait, seules les loteries ordinaires (voir définition en annexe) ont la faveur de la majorité des Québécois : 65 % de la population y jouent au moins une fois l'an (tableau 1 et figure 1). Les loteries instantanées viennent au second rang sur l'échelle de participation alors que plus du tiers (37 %) de la population s'achètent au moins un billet par année. Les machines à sous (voir définition) occupent le troisième rang de la faveur populaire, un adulte sur six (16 %) y déposant des pièces ou des billets. À l'autre extrémité de la popularité c'est moins de 4 % de la population qui s'adonnent aux autres jeux de casino, appelés jeux de table (le keno, les différentes variétés de poker, le blackjack et la roulette) ainsi qu'aux loteries sportives ou qui parient sur les courses de chevaux.

Tableau 1 : Participation, problèmes et argent misé selon le jeu – Québec, 2002, population totale (N = 8 842)

	Dans la population complète		Parmi les joueurs du jeu spécifique				
	non %	oui %	sans %	risque %	patho. %	prob. %	moy. \$
Jeux étatisés	26,9	73,1	97,7	1,3	1,0	2,3	494
Loterie ordinaire	34,7	65,3	97,8	1,2	1,0	2,2	169
Loterie quotidienne	90,8	9,2	91,6	5,0	3,4	8,4	176
Loterie sportive	97,6	2,4	87,2	8,1	4,8	12,8	472
Loterie instantanée	63,0	37,0	96,9	1,6	1,5	3,1	98
Course de chevaux	98,1	1,9	88,6	6,6	4,8	11,4	826
Bingo	91,0	9,0	94,1	3,2	2,8	5,9	423
Casino – total	82,4	17,6	94,1	3,0	3,0	5,9	581
Casino – poker	97,3	2,7	87,7	4,7	7,6	12,3	743
Casino – blackjack	97,1	2,9	87,6	6,6	5,8	12,4	762
Casino – roulette	97,6	2,4	91,6	4,2	4,2	8,4	468
Casino – keno	96,9	3,1	85,4	6,9	7,7	14,6	84
MAS	83,7	16,3	94,2	2,9	3,0	5,8	210
ALV	92,2	7,8	86,2	5,8	8,0	13,8	884
Jeux privés	52,3	47,7	97,3	1,4	1,2	2,7	705
« Pools » sportifs	98,4	1,6	87,9	6,4	5,7	12,1	250
Autres paris sportifs	98,6	1,4	88,8	3,2	8,0	11,2	188
Sport (« bookie »)	99,8	0,2	72,7	9,1	18,2	27,3	695
Cartes (familles, amis)	89,5	10,5	93,5	3,5	2,9	6,5	112
Cartes (autres)	97,0	3,0	90,7	5,6	3,7	9,3	209
Tirages	60,4	39,6	97,8	1,2	1,0	2,2	50
Jeux d'habileté	94,0	6,0	91,3	3,4	5,3	8,7	650
Internet	99,7	0,3	86,4	9,1	4,5	13,6	1 495
Bourse	97,8	2,2	95,5	3,1	1,5	4,6	12 137
Total	19,3	80,7	97,9	1,1	1,0	2,1	870

Légende :

Non = ne joue pas à ce jeu spécifique

Oui = joue à ce jeu spécifique

Sans = sans problème de jeu

Risque = joueurs à risque de devenir pathologique

MAS = machines à sous

Patho. : = joueurs pathologiques probables

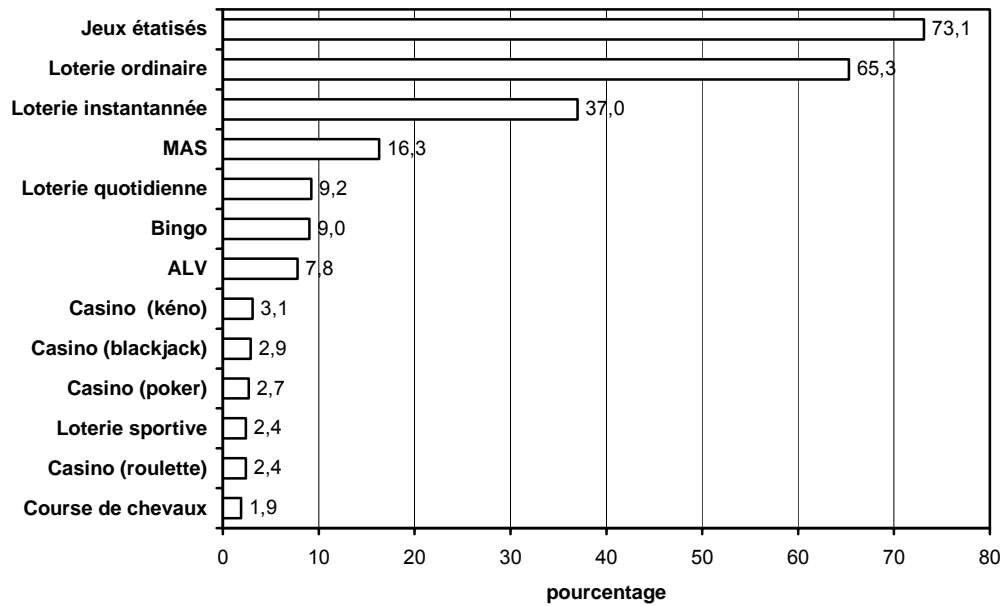
Prob. : = joueurs à risque et joueurs pathologiques probables

Moy. : = dépenses annuelles moyennes pour ce jeu spécifique

ALV = appareil de loterie vidéo

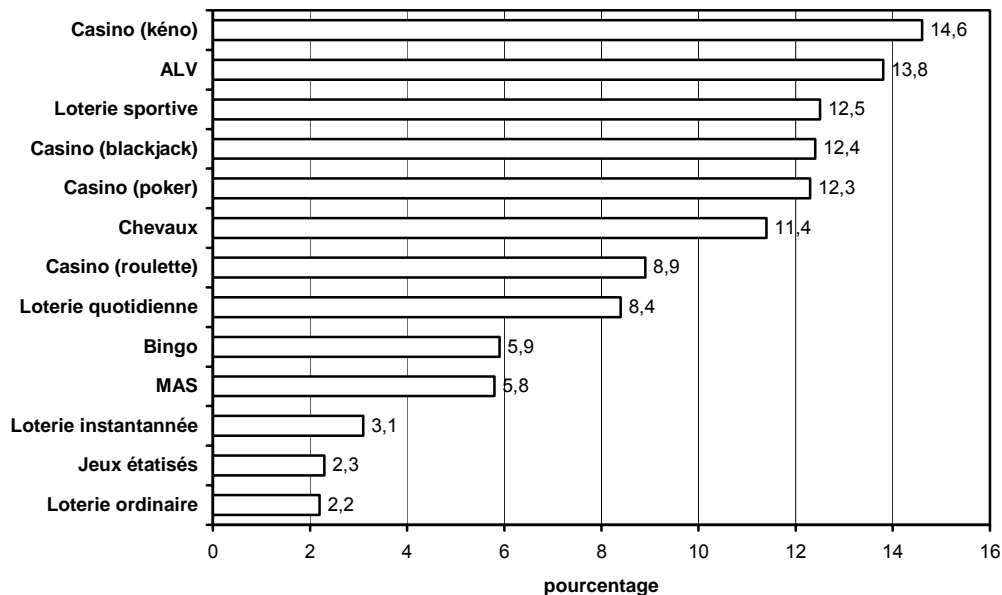
Les tailles échantillonnales sont fournies en annexe.

Figure 1 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le jeu (%) – Québec, 2002, population totale (N = 8 842)



On observe, de la même manière, des écarts d'importance au chapitre des problèmes associés aux différents jeux. Parmi les personnes qui se procurent des billets de loterie, on compte 2,2 % de joueurs problématiques (figure 2). Cette portion atteint des niveaux largement supérieurs parmi les joueurs d'appareils de loterie vidéo (ALV – 13,8 %) ainsi que chez ceux qui participent à certains jeux de casino (8,9 % chez les joueurs de roulette, 12,3 % chez les joueurs de poker, 12,4 chez les joueurs de blackjack et 14,6 % chez les joueurs de kéno). Ces données corroborent d'ailleurs les résultats d'autres recherches menées ailleurs dans le monde. On notera, au passage, qu'à l'exclusion des appareils de loterie vidéo, les jeux qui sont associés à des prévalences élevées de problèmes de jeu sont ceux qui comptent relativement peu de participants.

Figure 2 : Prévalence des joueurs problématiques selon le jeu (%) – jeux étatisés – Québec, 2002, pour les seules personnes qui participent à chacun des jeux



Les mises annuelles que consentent les joueurs dépendent aussi des jeux. En moyenne, ce sont les joueurs de kéno et de loteries instantanées qui « investissent » le moins (moins de 100 \$ par année) (figure 3). À l'autre extrémité du continuum, quatre jeux affichent des dépenses annuelles moyennes par joueur supérieur à 700 \$: les courses de chevaux, le poker, le lackjack et les appareils de loterie vidéo.

Figure 3 : Dépenses annuelles moyennes selon le jeu (\$) – jeux étatisés – Québec, 2002, pour les seules personnes qui participent à chacun des jeux

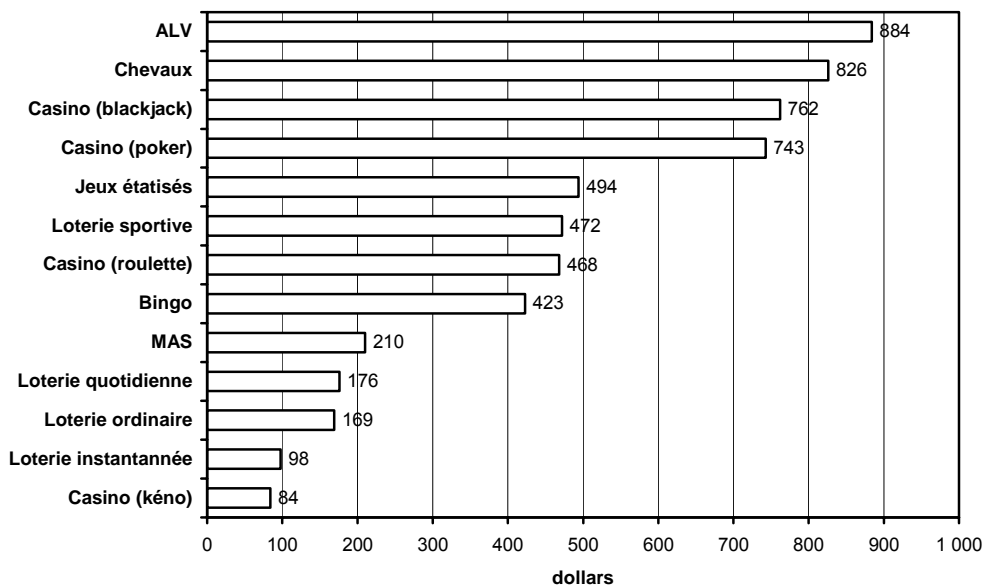
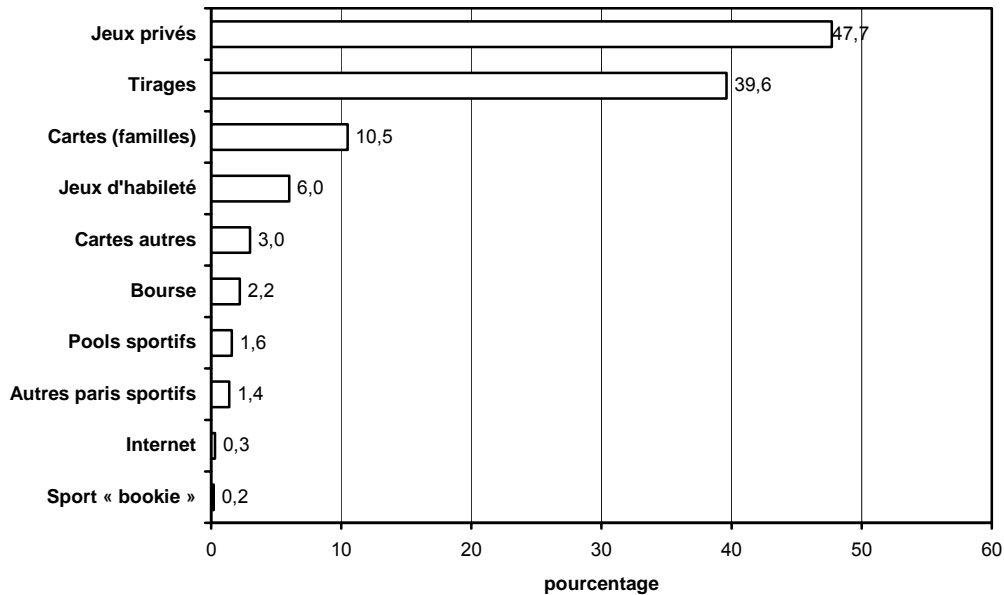


Figure 4 : Prévalence de la participation aux jeux privés selon le jeu (%) – Québec, 2002, population totale (N = 8 842)



3.2. Les jeux privés

La participation à des jeux privés n'est conséquente que pour trois d'entre eux : 40 % des Québécois participent à divers tirages, 11 % jouent aux cartes en famille ou entre amis et 6 % misent sur des jeux d'habileté⁹ (figure 4). Il faut noter, qu'au Québec, comme dans une majorité d'autres juridictions, les jeux de hasard et d'argent sur Internet ne suscitent l'intérêt que de moins de 1 % de la population.

Comme dans le cas des jeux étatisés, on observe de manière globale, que les jeux les plus populaires sont ceux où l'on compte les prévalences les moins élevées de problèmes de jeu (2,2 % chez les participants de tirages) (figure 5). C'est aussi parmi les participants aux jeux les moins populaires qu'on dénombre les prévalences de problèmes les plus substantielles (27,3 % chez ceux qui parient auprès de preneurs au livre et 13,6 % chez ceux qui jouent sur Internet)¹⁰.

⁹ Les jeux d'habiletés sont ceux où une personne participe elle-même en misant sur l'issue d'une compétition, d'un match ou d'un concours : billard, quilles, golf, « dards ».

¹⁰ À cause du faible nombre de répondants sur lequel repose ces constats, la variabilité échantillonnale est considérable.

Au chapitre des sommes dépensées, les personnes qui utilisent la bourse pour faire rapidement des profits consentent annuellement près de 12 000 \$ à cette activité – de loin, le « jeu » le plus onéreux pour les personnes qui y participent (figure 6). Au second rang, on retrouve les joueurs sur Internet (1 495 \$ annuellement en moyenne).

Figure 5 : Prévalence des problèmes de jeu selon le jeu (%) – jeux privés – Québec, 2002, pour les seules personnes qui participent à chacun des jeux

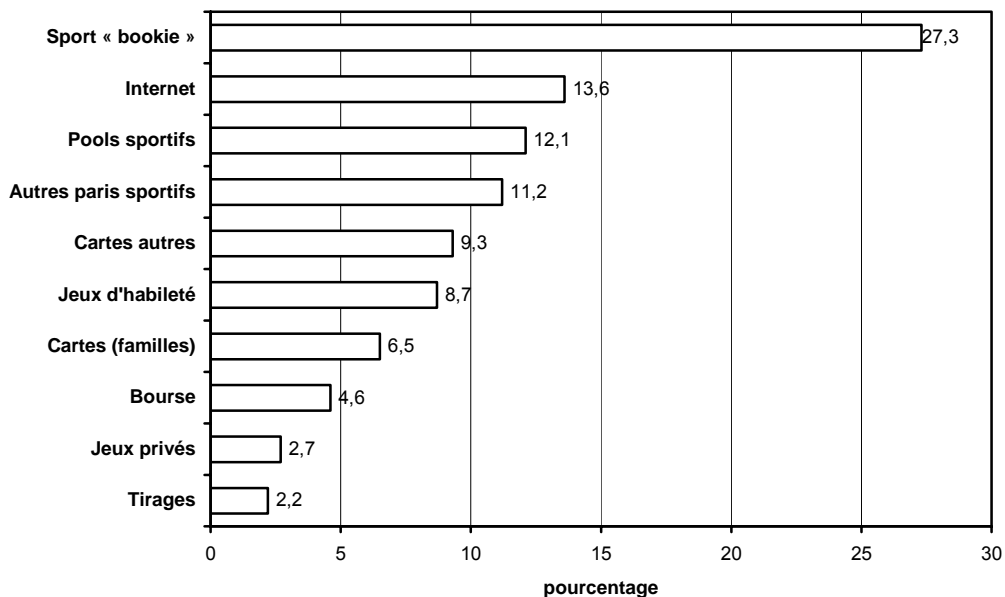


Figure 6 : Dépenses annuelles moyennes selon le jeu (\$) – jeux privés – Québec, 2002, pour les seules personnes qui participent à chacun des jeux

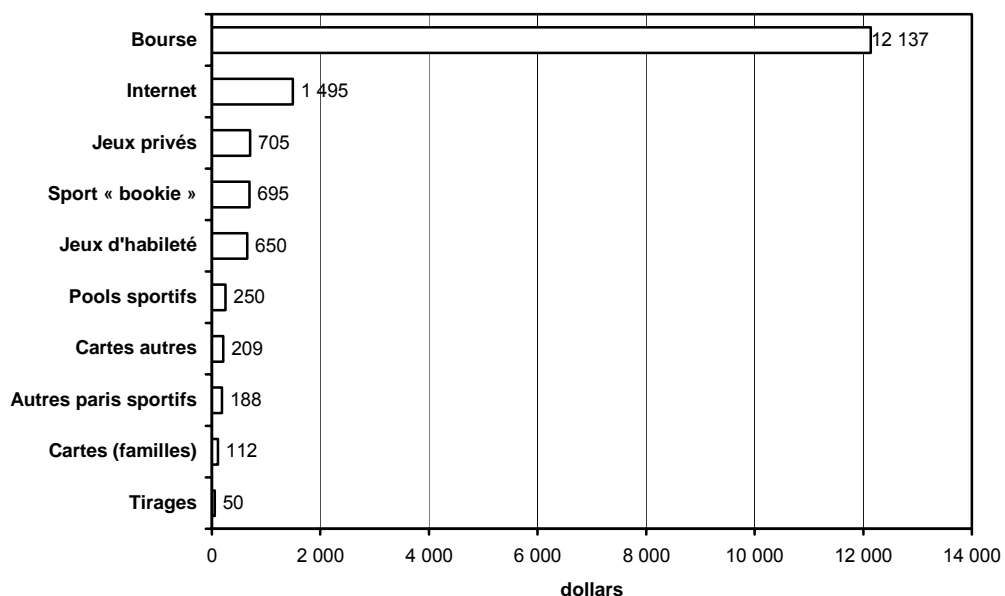


Tableau 2a : Proportion des problèmes de jeux selon les jeux pour différentes juridictions¹¹

	Québec ¹	Ontario ^{2,3}	Saskatchewan ^{4,5}	Colombie-Britannique ^{6,7}	Washington ^{8,9}	Nevada ^{10,11}
Loterie ordinaire	2,2	0,9	1,8		1,3	
Loterie quotidienne	8,4		6,7	5,5	2,9	5,7
Loterie instantanée	3,1	1,2	3,5		1,5	
Loterie sportive	12,8	3,1	4,1	12,1		
Casino - tables	10,1	4,3	4,4			
Casino - MAS	5,8	1,5	2,9		3,2	
Casino - total	5,9			8,5		8,7
Bingo	5,9	2,7	7,1	10,8	3,6	11,4
Courses de chevaux	11,4	3,8	6,1	10,0	4,7	18,8
ALV	13,8	5,8	5,5	7,4		12,0
Tirages	2,2	0,6	0,9	4,7		
Jeux d'habileté	8,7	1,0	1,6			
Bourse	4,6	2,0	0,6	4,7		

¹ Données basées sur des scores supérieurs ou égaux à 3 sur l'échelle de l'ICJE ou du SOGS (joueurs à risque).

² Ontario (Wiebe *et al.*, 2001).

³ Données basées sur des scores supérieurs ou égaux à 8 sur l'échelle de l'ICJE (joueurs à risque élevé).

⁴ Saskatchewan (Wynne, 2002).

⁵ Données basées sur des scores supérieurs ou égaux à 8 sur l'échelle de l'ICJE (joueurs à risque élevé).

⁶ Colombie-Britannique (Ministry of Public Safety and Solicitor General, 2003).

⁷ Données basées sur des scores supérieurs ou égaux à 3 sur l'échelle de l'ICJE (joueurs à risque modéré ou élevé).

⁸ État de Washington (Volberg & Moore, 1999).

⁹ Données basées sur des scores supérieurs ou égaux à 3 sur l'échelle du SOGS (joueurs à problème ou joueurs pathologiques probables).

¹⁰ Nevada (Volberg, 2002).

¹¹ Données basées sur des scores supérieurs ou égaux à 3 sur l'échelle du SOGS (joueurs à problème ou joueurs pathologiques probables).

¹¹ **Les données du tableau 2a ne peuvent pas directement être analysées en comparant les prévalences brutes d'une juridiction à l'autre.** Celles-ci sont tributaires de l'offre de jeu dans chacune des juridictions. La prise en compte de l'offre de jeu dépassant le propos des présents travaux, ces données ne sont donc fournies qu'à titre indicatif, l'analyse la plus appropriée est celle des rangs présentée dans le tableau 2b.

Tableau 2b : Rang des problèmes de jeux selon les jeux pour différentes juridictions

	Québec	Ontario	Saskatchewan	Colombie Britannique	Washington	Nevada	Somme ¹	Moyenne ²	Rang ³
Loterie ordinaire	2	2	4		1		9	2,3	2
Loterie quotidienne	8		11	3	3	1	26	5,2	8
Loterie instantanée	3	4	6		2		15	3,8	4
Loterie sportive	12	8	7	8			35	8,8	12
Casino - tables	10	10	8				28	9,3	13
Casino - MAS	5	5	5		4		19	4,8	6
Casino - total	7			5		2	14	4,7	5
Bingo	6	7	12	7	5	3	40	6,7	9
Courses de chevaux	11	9	10	6	6	5	47	7,8	10
ALV	13	11	9	4		4	41	8,2	11
Tirages	1	1	2	1			5	1,3	1
Jeux d'habileté	9	3	3				15	5,0	7
Bourse	4	6	1	1			12	3,0	3

¹ Somme des rangs.

² Moyenne des rangs.

³ Rang global.

3.3. Discussion

Les données de participation aux jeux de hasard et d'argent montrent l'intérêt divergent de la population pour chacun des jeux. Ces résultats sont similaires à ceux obtenus récemment dans d'autres juridictions où, de manière générale¹², les loteries ordinaires et les loteries instantanées (par grattage ou autre) sont les jeux étatisés les plus populaires; les tirages représentent les jeux privés où la population participe le plus fréquemment; les appareils électroniques de jeu sont souvent aussi populaires que les loteries instantanées¹³. Le tout étant sujet à la nature de l'offre de jeu selon les juridictions.

La prévalence des problèmes de jeu varie selon les jeux et selon les juridictions. Au Québec, c'est parmi les personnes qui participent à des tirages et ceux qui jouent aux loteries ordinaires que l'on retrouve les proportions les moins élevées de joueurs avec un problème

¹² Le Nevada présente un profil de participation tout à fait particulier.

¹³ Selon les juridictions, les AÉJ seront gérés par l'État ou par des intérêts privés encadrés par l'État.

de jeu. Une analyse de rang produite à partir d'autres résultats disponibles montre que nos propres résultats sont comparables à ceux obtenus ailleurs de par le monde (tableau 2b).

À l'autre extrémité du spectre, les jeux où participent les proportions de joueurs avec un problème de jeu les plus élevées¹⁴ sont les appareils de loterie vidéo, les jeux de tables au casino, les courses de chevaux et les loteries sportives. Ici encore, on observe des tendances semblables ailleurs dans le monde (tableau 2b).

Au Québec, la prévalence élevée de problèmes de jeu trouve écho dans la demande de services. Parmi les joueurs qui ont recours aux lignes téléphoniques d'aide dédiées aux jeux de hasard et d'argent, ce sont 80 % des appelants qui misent sur les appareils de loterie vidéo (Chevalier et al., 2003). De plus, parmi les joueurs qui s'inscrivent à un traitement pour le jeu pathologique ce sont 81 % d'entre eux qui éprouvent un problème avec les appareils de loterie vidéo (Audet et al., 2003).

Par ailleurs, les personnes aux prises avec un problème de jeu et qui misent sur les courses de chevaux, les jeux de table au casino ou sur les loteries sportives sont, toutes proportions gardées, moins nombreuses à faire appel tant à la ligne téléphonique d'aide qu'aux services de traitement (tableau 3). Nous ne connaissons pas les raisons précises qui expliquent ce phénomène mais pouvons suggérer qu'il existe un lien entre les caractéristiques des jeux et la demande de services. On peut toutefois supposer que les courses de chevaux, les jeux de table et les loteries sportives possèdent pour les joueurs une dimension de socialisation possiblement plus importante que dans le cas des joueurs d'appareils de loterie vidéo.

Tableau 3 : Recours aux services d'aide et aux services spécialisés pour les problèmes de jeu selon le jeu

	JAR ¹	Traitement ²	JP ³
Appareil de loterie vidéo	79,9	81,4	78,2
Courses de chevaux	0,4	2,4	12,5
Casino - tables	1,5	n.d.	44,8
Loterie sportive	n.d.	n.d.	17,6

¹ Proportion d'appelant selon le jeu : ligne téléphonique Jeu : aide et référence.

² Proportion des joueurs en traitement selon le jeu, Programme expérimental sur le jeu pathologique.

³ Proportion des personnes avec un problème de jeu en référence au nombre total de personnes qui ont un problème de jeu, données de la présente enquête (la somme des proportions est supérieure à 100 parce que les joueurs peuvent s'adonner et même avoir un problème avec plus d'un jeu).

¹⁴ À cause de la variabilité échantionnelle, nous ne considérons ici que les jeux auxquels s'adonnent au moins 1 % de la population.

3.4. Conclusion

Les résultats que nous avons obtenus montrent que les jeux de hasard et d'argent les plus populaires ne sont pas nécessairement associés à une prévalence élevée de problèmes de jeu. Il existe une relation qui n'est pas strictement univoque entre les sommes mises et les problèmes de jeu : en moyenne, les joueurs de keno « investissent » assez peu dans ce jeu, mais une prévalence très élevée de problèmes de jeu est associée à ceux qui s'adonnent à cette activité. À l'opposé, les sommes consenties par les spéculateurs boursiers sont presque incommensurables en comparaison à celles observées dans les autres jeux de hasard et d'argent et les taux mesurés de problèmes de jeu ne s'approchent aucunement de ceux des jeux les plus nocifs.

Les appareils de loterie vidéo représentent le jeu de hasard et d'argent qui, à la fois possède un nombre considérable d'adeptes et est associé, à un niveau élevé des problèmes de jeu. Certains des mécanismes provoquant l'engouement et, par la suite, les problèmes de jeu sont mal connus et nous ne pouvons, à ce moment, que proposer l'adoption du principe de précaution en ce domaine (Papineau et Boisvert, 2003). Nous suggérons également de procéder avec la plus grande diligence possible à des études visant à clarifier les mécanismes et les éventuels moyens d'en circonvenir ou d'en résorber les impacts.

Eu égard aux joueurs qui éprouvent des problèmes de jeu dont le jeu de prédilection est autre que les appareils de loterie vidéo, nous pensons qu'il est urgent de comprendre pourquoi cette clientèle fait si peu appel aux services d'aide et de traitement. Il importe aussi de mieux cerner les éléments structuraux de ces jeux qui favorisent le développement des problèmes de jeu. Ces connaissances seront précieuses pour orienter, parfaire ou bonifier les programmes de prévention et de traitement du jeu pathologique.

4. RÉFÉRENCES

Abbott, D. A. & Cramer, S. L. (1993). Gambling attitudes and participation: A midwestern survey. *Journal of Gambling Studies* 9[3], 247-263.

Abbott, M. W. & Volberg, R. A. (1996). *The New Zealand national survey of problem and pathological gambling*. *Journal of Gambling Studies* 12[2], 143-160.

Audet, C., St-Laurent, D., Chevalier, S., Allard, D., Hamel, D., & Crépin, M. (2003). *Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. Rapport 7 - Monitoring évaluatif - indicateurs d'implantation - données rétrospectives*. Montréal : Institut national de santé publique du Québec.

Becoña, E., Labrador, F., Echeburúa, E., Ochoa, E., & Vallejo, M. A. (1995). Slot machine gambling in Spain: An important and new social problem. *Journal of Gambling Studies* 11[3], 265-286.

Breen, R. B. & Zimmerman, M. (2002). Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers. *Journal of Gambling Studies* 18[1], 31-44.

Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.

Chevalier, S. & Allard, D. (2001). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*. Montréal: Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique.

Chevalier, S., Papineau, É., & Geoffrion, C. (2003). *Évaluation du programme expérimental québécois de traitement des joueurs pathologiques. Rapport 9 - Les lignes téléphoniques dédiées aux jeux de hasard et d'argent*. Montréal : Institut national de santé publique du Québec.

Corney, W. J. & Cummings, W. T. (1985). Gambling behavior and information processing biases. *Journal of Gambling Behavior* 1[2], 111-118.

Dandurand, L. (1982). Incorporating casino game preference market segment data into marketing plans. *Journal of Travel Research [spring]*, 15-19.

Dickerson, M. (1979). FI schedules and persistence at gambling in the U.K. betting office. *Journal of Applied Behavior Analysis* 12[3], 315-323.

Dickerson M.G. (1993). A preliminary assessment of a two-stage method in the assessment of the extent and degree of gambling related problems in the Australian community, in Gambling. In W. Eadington, J. Cornelius. and J. Taber (Eds), *Behaviour and Problem Gambling* (pp. 336-347). Reno Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming. University of Nevada: Reno.

Dickerson, M. & Hinchy, J. (1988). The prevalence of excessive and pathological gambling in Australia. *Journal of Gambling Behavior* 4[3], 135-151.

Dickerson, M., Hinchy, J., Legg England, S., Fabre, J., & Cunningham, R. (1992). On the determinants of persistent gambling behaviour. I. High-frequency poker machine players. *British Journal of Psychology* 83, 237-248.

Diskin, K. & Hodgins, D. (1999). Narrowing of attention and dissociation in pathological video lottery gamblers. *Journal of Gambling Studies* 15[1], 17-28.

Dixey, R. (1987). It's a great feeling when you win: Women and bingo. *Leisure Studies* 6, 199-214.

Doiron, J. P. & Mazer, D. B. (2001). Gambling with video lottery terminals. *Qualitative Health Research* 11[5], 631-646.

Duvarci, I. & Varan, A. (2000). Descriptive features of Turkish pathological gamblers. *Scandinavian Journal of Psychology* 41, 253-260.

Emerson, M. O. & Laundergan, J. C. (1996). Gambling and problem gambling among adult Minnesotians: Changes 1990 to 1994. *Journal of Gambling Studies* 12[3], 291-304.

Fekjær, H. O. (2000). *Gambling and gambling problems in Norway*. Varsovie: Paper presented at the 4th conference of the European association for the study of gambling.

Ferris, J. & Wynne, H. J. (2001a). *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. Ottawa: Canadian Centre for substance Abuse.

Ferris, J. & Wynne, H. J. (2001b). *The Canadian Problem Gambling Index: User manual*. Ottawa: Canadian Centre for substance Abuse.

Fisher, S. & Griffiths, M. (1995). Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues. *Journal of Gambling Studies* 11[3], 239-247.

Griffiths, M. (1991). Psychobiology of the near-miss in fruit machine gambling. *The Journal of Psychology* 125[3], 347-357.

Griffiths, M. (1993). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies* 9[2], 101-120.

Griffiths, M. (2002). Are lottery scratchcards a « hard » form of gambling? *eGambling* [7], 1-11.

Griffiths, M. & Bingham, C. (2000). *Bingo playing in the UK: The influence of demographic factors on play*.

Griffiths, M. & Parke, J. (2001). *Gaming machines and methods of payment - The psychological impact*. Nottingham: Nottingham Trent University.

Hugick, L. (1989). Gambling on the rise; Lotteries lead the way. *Gallup Report* [285], 32-41.

- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens - essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Kallick-Kaufmann, M. (1979). The micro and macro dimensions of gambling in the United States. *Journal of Social Issues* 35[3], 7-26.
- King, K. M. (1985). Gambling: Three forms and three explanations. *Sociological Perspectives* 18[3], 235-248.
- King, K. M. (1990). Neutralizing marginally deviant behavior: Bingo players and superstitions. *Journal of Gambling Studies* 6[1], 43-61.
- Ladouceur, R. (1991). Prevalence estimates of pathological gamblers in Québec. *Canadian Journal of Psychiatry*, 36, 732-734.
- Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology* 32[2], 311-328.
- Lesieur, H. & Blume, S. B. (1987). The South Oaks gambling screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry* 144[9], 1184-1188.
- Lindgren, H. E., Youngs, G. A., McDonald, T. D., Klenow, D. J., & Schriener, E. C. (1987). The impact of gender on gambling attitudes and behavior. *Journal of Gambling Behavior* 3[3], 155-167.
- Loba, P., Stewart, S. H., Klein, R. M., & Blackburn, J. R. (2001). Manipulation of the features of standard video lottery terminal (VLT) games: Effects in pathological and non-pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies* 17[4], 297-320.
- Loto-Québec (2000). *Profil des consommateurs de jeux de hasard* Montréal : Loto-Québec, Communications institutionnelles.
- Martignoni-Hutin, J.-P. (1993). *Faites vos jeux*. Paris : L'Harmattan.
- Ministry of Public Safety and Solicitor General (2003). *British Columbia problem gambling prevalence study*. Victoria (BC): Ministry of Public Safety and Solicitor General.
- Mok, W. & Hraba, J. (1991). Age and gambling behavior: A declining and shifting pattern of participation. *Journal of Gambling Studies* 7[4], 313-335.
- Oliveira, M. P. M. T. & Silva, M. T. A. (2001). A comparison of horse-race, bingo, and video poker gamblers in Brazilian gambling settings. *Journal of Gambling Studies* 17[2], 137-149.
- Papineau, É. & Boisvert, Y. (2003). Jeu pathologique et précaution : une nouvelle approche préventive. *Éthique publique* 5[2].
- Parke, J. & Griffiths, M. (2001). *The psychology of the fruit machine: The role of structural characteristics (revisited)*. Nottingham: Nottingham Trent University.

Reid, R. L. (1986). The psychology of the near miss. *Journal of Gambling Behavior* 2[1], 32-39.

Reith, G. (1999). *The age of chance. Gambling in western culture*. Londres: Routledge.

Smart, R. G. & Ferris, J. (1996). Alcohol, drugs and gambling in the Ontario adult population, 1994. *Canadian Journal of Psychiatry* 41[1], 36-45.

Smith, G. J. & Paley, R. (2003). *Par for the course: A study of gambling on the links and a commentary on physical skill-based gambling formats*. Vancouver: 12th International Conference on Gambling & Risk-Taking - 28 mai.

Stinchfield, R. & Winters, K. (1999). *Outcome of Minnesota's gambling treatment programs*. Saint Paul (MN): University of Minnesota.

Volberg, R. A. (2002). *Gambling and problem gambling in Nevada*. Northampton (MA): Gemini Research.

Volberg, R. A. & Moore, W. L. (1999). *Gambling and problem gambling in Washington State: A replication study, 1992 to 1998*. Northampton (MA): Gemini Research.

Volberg, R. A. & Steadman, H. J. (1988). Refining prevalence estimates of pathological gambling. *American Journal of Psychiatry* 145[4], 502-505.

Wiebe, J., Single, E., & Falkowski-Ham, A. (2001). *Measuring gambling and problem gambling in Ontario*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse - Responsible Gambling Council (Ontario).

Wynne, H. J. (2002). *Gambling and problem gambling in Saskatchewan*. Ottawa: Canadian Centre of Substance Abuse.

ANNEXES

1. PORTRAIT DES JOUEURS SELON LE JEU

Une grande quantité de jeux de hasard et d'argent sont disponibles aux Québécois. Bon nombre sont d'ailleurs organisés ou gérés par des sociétés d'État, ces jeux seront appelés étatisés. Loto-Québec conduit et administre les loteries, les casinos, les appareils de loterie vidéo ainsi que le bingo en réseau. La Société nationale du cheval de course (SONACC) gère les paris sur les courses de chevaux. La Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) encadre les bingos (autres que ceux sous la gouverne de Loto-Québec). Il existe en sus de cette offre étatique de jeu une kyrielle d'opportunités de gager; parce que ces jeux sont organisés et menés hors du contrôle direct de l'État, nous nous y référerons par le vocable privé. Pour les fins que nous poursuivons, nous avons questionné les Québécois sur neuf regroupements d'activités privées de jeu (la liste apparaît en annexe). Les jeux privés peuvent être légaux ou non.

Dans le texte qui suit, toutes les différences citées sont statistiquement significatives au seuil alpha de 0,05. Les tableaux insérés à la fin du texte présentent les pourcentages rapportés dans le texte alors que les figures A1 à A62 sont présentées à titre de complément d'information et leur contenu ne fait pas nécessairement l'objet d'une présentation dans le texte.

1.1. Les jeux étatisés

Les jeux étatisés sont regroupés selon cinq catégories : les loteries, les jeux de casino, les appareils électroniques de jeu, les bingos et les courses de chevaux. Dans les pages qui suivent nous décrivons les publics, les habitudes de jeu, les croyances et les problèmes de jeu associés à chacune de ces familles de jeu.

1.2. Les loteries

Pour plusieurs, il s'avère surprenant de constater le panorama des jeux de loteries étatisées. Loto-Québec subdivise cette variété selon quatre filiations : les loteries à accès direct (autrefois appelés loteries sur terminal), les loteries instantanées, les loteries traditionnelles et les paris sportifs (voir plus loin pour le détail de ces regroupements). Pour nos analyses, nous avons procédé à des catégorisations différentes.

Loto-Québec	Nomenclature dans le présent rapport
Loteries à accès direct ¹⁵ <ul style="list-style-type: none">• Loteries quotidiennes• Loteries à autre fréquence de tirage	Loteries ordinaires = Loteries à accès direct (sauf loteries quotidiennes) + loteries traditionnelles
Loteries traditionnelles	Loteries quotidiennes
Loteries instantanées	Loteries instantanées
Loteries sportives	Loteries sportives

Ce sont les deux tiers (68 %) des Québécois qui participent au moins une fois l'an à l'une ou l'autre des loteries étatisées mises en marché au Québec (tableau A8). Parmi ceux-ci, près de la moitié (48 %) jouent au moins une fois par semaine. En moyenne, chaque joueur participe à hauteur de 244 \$ par année.

Les femmes, représentant 52 % de la clientèle, sont proportionnellement plus nombreuses à jouer que les hommes. La plupart des joueurs (77 %) est âgée de 25 à 64 ans, ce sont cependant les 45-64 ans qui, largement, jouent plus que leur poids démographique le laisserait présupposer – inversement, les 18-24 ans sont moins intéressés par ce type de jeu.

Sur le plan des déterminants sociaux, on observe aussi chez ces joueurs, par rapport au segment de la population qui ne joue pas aux loteries étatisées, une proportion plus substantielle de personnes qui vivent avec un conjoint, qui sont nées au Canada, dont la langue maternelle est le français, de religion catholique.

Au chapitre des variables socio-économiques les joueurs de loteries se distinguent de ceux qui n'y jouent pas en étant relativement plus nombreux à avoir atteint la cinquième secondaire comme niveau le plus élevé de scolarité, ils sont plus nombreux à occuper un emploi, à être propriétaire de leur logement et à présenter un revenu de ménage de 40 000 à 60 000 \$.

¹⁵ Ce sont les loteries autrefois appelées « sur terminal » : Lotto 6/49™, Super7™, Banco™, etc.

Toujours par rapport aux personnes qui ne participent pas aux loteries étatisées, celles qui jouent sont aussi nombreuses à estimer que les résultats précédents n'influencent pas les résultats suivants; elles sont cependant proportionnellement moins nombreuses à être susceptibles de penser qu'il existe un quelconque système leur permettant d'améliorer leurs chances de gagner¹⁶.

Les joueurs de loterie (au total) déclarent, toutes proportions gardées, davantage que ceux qui ne jouent pas, avoir un membre de leur famille qui a déjà connu des problèmes avec les jeux de hasard et d'argent. Ils sont, par ailleurs, moins nombreux que les personnes qui ne jouent pas aux loteries à consommer de l'alcool en jouant ou encore à jouer sous l'effet de l'alcool. Finalement, très peu de joueurs de loterie se tournent vers le jeu lorsqu'ils expérimentent des situations pénibles dans leur vie, mais ils sont cependant proportionnellement plus nombreux que ceux qui ne jouent pas aux loteries; les joueurs de loterie sont plus nombreux, que ceux qui ne jouent à ce type de jeux, à être suivis pour des problèmes associés au stress mais ils ne s'estiment pas plus déprimés que ceux qui ne participent pas aux loteries.

Parmi les joueurs de loteries nous retrouvons une prévalence de 1,3 % de joueurs à risque et de 1,0 % de joueurs pathologiques¹⁷.

Dans le groupe des joueurs de loteries, 44 % ne participent qu'à un seul type de loterie et 40 % se contentent des loteries ordinaires (voir le tableau A1). Une proportion équivalente (46 %) a tâté deux jeux durant la dernière année; 41 % préfèrent la combinaison loterie ordinaire et loterie instantanée.

¹⁶ Les questions portant sur la perception de liens entre les événements au jeu, l'existence d'un système au jeu, la consommation d'alcool en jouant ainsi que le fait de jouer sous l'effet d'alcool sont des questions générales qui concernent l'ensemble des activités de jeu du répondant, elles ne portent pas spécifiquement sur les jeux qui font l'objet d'une analyse.

¹⁷ Les personnes qui ont un problème de jeu parmi les joueurs de loteries n'ont pas nécessairement un problème avec les jeux de loterie. Il se peut que le problème provienne d'un autre jeu; ceci semble plutôt le cas. Une analyse des personnes qui ne jouent qu'aux loteries indique une prévalence de 0,1 % parmi ce sous-groupe qui représente néanmoins 18 % des joueurs de loterie.

Tableau A1 : Répartition des joueurs de loteries selon les loteries spécifiques auxquelles ils participent (%) – Québec, 2002

Ordinaire seulement	40,1
Quotidienne seulement	0,1
Instantanée seulement	3,0
Sportive seulement	0,7
Ordinaire & instantanée	40,8
Autres 2 loteries	4,8
Ordinaire & quotidienne & instantanée	8,6
Autres 3 loteries	1,2
4 loteries	0,6

On retrouve dans la population québécoise autant de joueurs de loteries ordinaires (65 %) que de joueurs de loterie au total (tableau A4). Parmi ces joueurs, 46 % misent au moins une fois par semaine. Annuellement, les paris des joueurs de loteries ordinaires totalisent, en moyenne pour ce seul jeu, 169 \$. Il n'existe pratiquement pas de différences entre le profil des joueurs de loterie globalement et ceux qui participent aux loteries ordinaires.

Les joueurs de loteries quotidiennes (tableau A5) représentent un contingent de joueurs beaucoup moins nombreux; 9 % de la population se sont procurés, au moins une fois dans la dernière année, un billet de l'une ou l'autre des loteries quotidiennes disponibles. Ce sont 36 % des joueurs de loteries quotidiennes qui s'adonnent à ce jeu au moins une fois par semaine. En moyenne, les joueurs de ce type de loterie déboursent 176 \$ annuellement à ce jeu spécifique. Les joueurs de loteries quotidiennes présentent un profil similaire à celui de l'ensemble des joueurs de loterie. Les personnes participant à ce type de loterie présentent des prévalences de problème de jeu largement supérieures à celles qui jouent aux loteries ordinaires : 3,4 % de joueurs pathologiques et 5,0 % de joueurs à risque; pour 1,2 % et 1,0 % chez les joueurs de loteries ordinaires.

Environ 37 % des Québécois jouent aux loteries instantanées au moins une fois par année (tableau A6). Seulement 22 % de ces joueurs participent au moins sur une base hebdomadaire. Chaque joueur dépense une moyenne annuelle de 98 \$ dans ce type de jeu. Plusieurs traits distinguent les joueurs de loteries instantanées des joueurs de loterie globalement. La clientèle est résolument plus féminine encore que dans l'ensemble des loteries; les femmes constituant 58 % des joueurs de loteries instantanées. La répartition des joueurs selon l'âge se différencie distinctement de celle des joueurs d'autres types de loterie. Les plus jeunes, ceux âgés de 18 à 24 ans, représentent 14 % des joueurs (une proportion égale à celle des personnes du même âge qui ne jouent pas à ce type de jeu). Les personnes âgées de 25 à 44 ans représentent près de la moitié des joueurs (46 %) alors qu'ils ne représentent que le tiers (37 % des personnes qui ne jouent pas à ce type de jeu).

Les personnes plus âgées participent moins aux loteries instantanées qu'aux autres sortes de loteries. D'autres distinctions sont perçues selon le niveau de scolarité alors que les personnes qui déclarent une scolarité de niveau universitaire sont proportionnellement moins nombreuses encore à jouer aux loteries instantanées qu'aux autres loteries. Contrairement aux loteries (total), les personnes qui jouent aux loteries instantanées sont aussi susceptibles que celles qui ne jouent pas d'émettre l'opinion qu'il n'existe pas de système particulier pour gagner au jeu. Finalement, les joueurs de loteries instantanées semblent s'estimer plus déprimés que les autres joueurs de loteries. Les amateurs de grattage présentent plus de problèmes de jeu que les personnes qui participent aux loteries ordinaires : 1,5 % de joueurs pathologiques et 1,6 % de joueurs à risque.

Les loteries sportives se présentent comme franchement à part des autres loteries tant par le taux de participation que par la nature des participants (tableau A7). Environ 2 % de la population a participé au moins une fois à l'une ou l'autre des loteries sportives offertes sur le territoire. Parmi ces joueurs, 22 % participent au moins une fois à toutes les semaines. La mise annuelle moyenne des joueurs s'établit à 472 \$.

Les loteries sportives semblent plaire tout particulièrement aux hommes alors que ceux-ci représentent 89 % de la clientèle. Ce sont les plus jeunes, les 18 à 24 ans ainsi que les 25 à 44 ans qui affectionnent davantage ce type de loterie. Par rapport à l'ensemble des loteries, les joueurs de loteries sportives sont plus souvent sans conjoint; il s'agit de la seule loterie où les personnes nées à l'extérieur du Canada participent autant, en termes relatifs à la taille de leur population. Ceci se reflète dans la composition de la clientèle selon la langue maternelle alors que les personnes dont la langue maternelle est autre que le français ou l'anglais représentent 15 % de la clientèle (pour 10 % de la population globale). Il en va de même avec la distribution des joueurs selon la religion, les joueurs et « non-joueurs » se répartissent de manière équivalente. Ce sont les personnes qui ont atteint le niveau du cégep qui représentent l'essentiel de la clientèle des loteries sportives. Alors que pour les loteries en général, la participation est liée au statut d'emploi, dans le cas des loteries sportives les personnes en emploi ne sont pas plus susceptibles que les autres de participer à ce type de loterie. Aussi à l'inverse des observations pour les joueurs de loteries en général, ce sont les personnes qui ne possèdent pas leur logement qui constituent la majorité des amateurs de ce type de jeu. Selon le niveau de revenu, il n'y a pas de différence détectable entre les personnes qui jouent et celles qui s'abstiennent de le faire.

En outre, les joueurs de loteries sportives sont plus susceptibles de penser que des jeux perdants augurent des gains prochains. Les joueurs de loteries sportives sont particulièrement nombreux (30 %) à penser qu'un système de jeu est souhaitable et permet de maximiser les chances de gain. *A contrario* des autres joueurs de loteries, les joueurs de loteries sportives sont particulièrement enclin à consommer de l'alcool ou des drogues (40 %) lorsqu'ils jouent; un tiers des joueurs (32 %) affirment même jouer sous l'effet de l'alcool.

Parmi les joueurs de loteries sportives, on dénombre 8,1 % de joueurs à risque et 4,8 % de joueurs pathologiques probables.

1.3. Les jeux de casino

Nombreux sont les jeux offerts par les casinos. Trop nombreux, de fait, pour les étudier chacun séparément, c'est pourquoi nous avons restreint notre champ d'observation et regroupé certains jeux quand nous avons conçu le questionnaire de collecte de données. Nous avons interrogé la population sur le poker¹⁸, le blackjack, la roulette, le keno et les machines à sous¹⁹ (MAS). Une question d'introduction nous a fourni des informations sur la fréquentation des jeux de casino dans leur ensemble; 98,5 % des personnes qui fréquentent les casinos jouent à l'un ou l'autre des cinq jeux identifiés; le reste, 1,5 % participent à un ou plusieurs des autres jeux offerts²⁰.

Au total, c'est environ un sixième (18 %) de la population québécoise qui participe au moins une fois par année à l'un ou l'autre des jeux de casino; 16 % jouent aux machines à sous et entre 2 et 3 % seront tentés par l'un ou l'autre des jeux de table (tableau A2).

Tableau A2 : Participation des Québécois aux jeux de casino (%) – population totale, Québec, 2002

Un ou l'autre jeu de casino	17,6
Machines à sous	16,3
Kéno	3,1
Blackjack	2,9
Poker	2,7
Roulette	2,4

Une proportion minimale, 3 %, de la clientèle des casinos fréquente ces établissements sur une base hebdomadaire (ou plus fréquemment).

¹⁸ Il s'agit en fait d'une famille de jeux qui inclut, entre autres, le Texas Hold'em, le poker des Caraïbes, le poker Pai gow.

¹⁹ Les machines à sous sont des appareils électroniques de jeu que l'on retrouve, au Québec, uniquement dans les casinos. Il existe un autre type d'appareils électroniques de jeu, fort semblable, que l'on retrouve dans les bars, restaurants et hippodromes, ce sont les appareils de loterie vidéo.

²⁰ Nous ignorons lesquels spécifiquement. Dans les casinos du Québec les autres jeux consistent en des jeux de cartes (comme le baccara), des jeux de dés (le craps, par exemple), des jeux de dominos (le Pai gow) et d'autres jeux divers (la roue de fortune, des jeux de courses de chevaux mécaniques).

En moyenne, la population qui fréquente les casinos y dépense annuellement 581 \$ (tableau A11). Cette moyenne cependant n'indique pas des différences considérables que nous observons selon les jeux particuliers. Les joueurs de keno gagent une moyenne de 84 \$ par an²¹; les joueurs de machines à sous (MAS) misent en moyenne 210 \$ par an (tableau A10); 468 \$ par an pour les joueurs de roulette; ce seront des sommes d'une autre magnitude qu'investissent les autres : 743 \$ par an pour les joueurs de poker et 762 \$ par an pour les joueurs de blackjack.

La clientèle fréquentant les casinos est plus masculine (52 %) que féminine (48 %). Les 25-64 ans constituent l'essentiel de la clientèle (72 %) mais les 18-24 ans (17 % de la clientèle) sont surreprésentés par rapport à leur poids démographique dans la population (tableau A11).

Sur le plan de l'état matrimonial, les joueurs de casino ne se distinguent pas de la population en général : 58 % vivent avec un conjoint, 42 % sans. La clientèle est de nationalité canadienne (89 %) y est légèrement plus nombreuse que son poids démographique ne l'aurait laissé supposer. On n'observe aucune association entre la langue maternelle et la fréquentation des casinos.

Des différences apparaissent selon la scolarité : les personnes qui n'ont pas de diplôme de 5^e secondaire sont proportionnellement moins nombreuses à jouer (représentant 24 % des joueurs et 29 % des personnes qui ne jouent pas dans les casinos); inversement, les personnes qui ont fréquenté le cégep sont proportionnellement plus enclines à participer dans les jeux de casino. Les personnes qui occupent un emploi et celles qui sont propriétaires de leur logement sont aussi relativement plus nombreuses dans les casinos. Lorsqu'on compare le revenu des personnes qui s'adonnent aux jeux des casinos à celles qui ne les fréquentent pas, on discerne des différences significatives parmi les personnes dont le revenu du ménage est inférieur à 30 000 \$, celles-ci sont proportionnellement et notablement moins présentes alors qu'on observe une fréquentation plus marquée chez les personnes dont ce même revenu dépasse les 60 000 \$.

Les personnes qui ne s'adonnent pas aux jeux de casinos sont proportionnellement plus nombreuses que celles qui jouent à penser que les tours sont indépendants²². Les personnes qui jouent sont relativement plus nombreuses à estimer qu'il existe des systèmes qui permettent de gagner plus d'argent²³.

²¹ Les sommes indiquées dans ce paragraphe sont celles dépensées par les joueurs de ce jeu à ce jeu spécifique seulement.

²² De fait, les tours ne sont pas strictement indépendants dans le cas du blackjack et des jeux de la famille du poker.

²³ Il existe, pour la plupart des jeux de table, ce qui exclut les machines à sous, des stratégies pour minimiser les pertes en réduisant, sans totalement l'éliminer, l'avantage intrinsèque que les casinos introduisent dans chacun des jeux offerts. Ces stratégies sont bien connues et largement documentées, par exemple la stratégie dite de base au blackjack (Harrison). On doit aussi comprendre que ces personnes n'utilisent, ni ne connaissent pas nécessairement ces stratégies.

Parmi les joueurs de casino, 11 % peuvent identifier, parmi les membres de leur famille des personnes qui ont eu des problèmes de jeu. Cette proportion est significativement supérieure à celle qu'on retrouve parmi les personnes qui ne jouent pas aux jeux de casino (8 %). Les personnes qui participent à des jeux de casino sont aussi plus susceptibles de consommer des boissons alcoolisées ou des drogues en jouant et même de jouer sous l'effet de ces substances psychotropes que celles qui ne participent pas à de tels jeux.

Parmi les personnes qui parient à l'un ou l'autre des jeux de casino, on retrouve 3,0 % de joueurs à risque et 3,0 % de joueurs pathologiques.

Les personnes qui s'intéressent aux machines à sous (tableau A10) se distinguent des personnes qui favorisent les jeux de table (en l'occurrence le poker, le blackjack, la roulette; voir tableau A9) ou le keno²⁴. D'abord, nous l'avons vu, les joueurs de MAS représentent un contingent de joueurs beaucoup plus nombreux que les aficionados des jeux de table. Ensuite, les joueurs de MAS dépensent, en moyenne annuellement beaucoup moins que leur confrères des jeux de table – les joueurs de keno sont ceux qui dépensent le moins.

En comparant les joueurs de MAS à l'ensemble des joueurs des jeux de table (tableau A9), on dénote aussi plusieurs autres différences d'importance. Parmi les joueurs de MAS on dénombre autant d'hommes que de femmes; dans les jeux de table on compte trois hommes (61 %) pour deux femmes (39 %). Les joueurs de MAS se distribuent essentiellement (bien qu'il existe certaines différences significatives sur le plan statistique) comme les personnes qui ne jouent pas au MAS. Parmi les joueurs des jeux de table on retrouve une prépondérance relative des personnes les plus jeunes. La clientèle de ce type de jeux est composée à 23 % par les 18-24 ans alors que les personnes de ce groupe d'âge ne constituent que 13 % des personnes qui ne jouent pas à ce type de jeu. Les personnes âgées de 25 à 44 ans sont aussi surreprésentées, quoique dans une moindre mesure, parmi les personnes qui s'adonnent à ces jeux. Inversement, les personnes les plus âgées sont proportionnellement moins présentes autour des tables de jeu et du keno.

On n'observe pas de différence de fréquentation des MAS selon la langue maternelle alors qu'au contraire, une association apparaît pour les jeux de table : les francophones y sont proportionnellement moins nombreux à participer.

Les joueurs de machines à sous ne croient pas davantage que ceux qui ne participent pas à cette activité qu'il existe un système permettant d'augmenter leurs gains, bien qu'une personne sur six (16 %) croit la chose possible²⁵. Les joueurs des jeux de table sont pour leur part convaincus bien davantage que les personnes qui ne jouent à ce type particulier de jeu que de tels systèmes existent; ils sont 25 % à affirmer l'existence de ces systèmes²⁶.

²⁴ Généralement, les administrations casinotières intègrent le keno aux jeux de table; c'est la procédure que nous utiliserons.

²⁵ Hors la tricherie, ces systèmes n'existent pas vraiment pour les machines à sous.

²⁶ Comme nous l'avons indiqué plus haut, ces systèmes ou stratégies existent. D'ailleurs, au sens mathématique strict, ces méthodes permettent d'augmenter les gains. Ainsi, au blackjack, des simulations sur ordinateur ont

Les joueurs de jeux de table sont nombreux à déclarer consommer alcool ou drogue pendant le jeu (23 %), plus nombreux relativement que les joueurs de MAS (16 %); ils sont aussi plus nombreux (17 %) à jouer sous l'influence de ces substances que les joueurs de MAS (11 %).

Dans l'ensemble, les joueurs de MAS présentent un taux élevé de personnes avec des problèmes de jeu (2,9 % à risque et 3,0 % de joueurs pathologiques). Ces prévalences sont cependant significativement inférieures à celles retrouvées parmi les joueurs des jeux de table (4,8 % à risque et 5,3 % de joueurs pathologiques).

1.4. Les appareils électroniques de jeu

Comme nous l'avons vu plus haut, l'appellation appareils électroniques de jeu recouvre deux types de jeux de hasard qui ont des caractéristiques similaires : les appareils de loterie vidéo et les machines à sous. D'ailleurs, au sens de la loi, les machines à sous sont des appareils de loterie vidéo. Nous utilisons le concept d'appareils électroniques de jeu pour bien indiquer que ces jeux sont analogues sur le plan des caractéristiques de jeu (Chevalier, 2003 éthique publique), mais elles demeurent distinctes sur le plan administratif²⁷.

Parce que les caractéristiques des jeux sont si similaires, il est préférable d'analyser ces deux types de jeux ensemble²⁸ – sans cependant faire l'économie de comparer tant les comportements, les clientèles que les problèmes de chacun des jeux.

Dans l'ensemble, 21 % de la population joue à l'un ou l'autre de ces jeux (tableau A13). Ce sont 16 % des Québécois, comme nous l'avons vu, qui jouent aux MAS et 8 % qui misent dans les ALV au moins une fois dans la dernière année (tableau A12). Ils sont 13 % à ne jouer qu'aux MAS, 5 % à ne jouer qu'aux ALV et 3 % à participer à ces deux jeux.

On observe que 6,1 % des joueurs d'AJE participent au moins une fois par semaine à ce type spécifique de jeu. Environ 14 % des joueurs d'ALV s'exécutent à ce jeu au moins une fois par semaine et seulement 1,4 % des joueurs de MAS qui font de même. Nous observons aussi des différences considérables au chapitre des sommes annuelles mises par les amateurs de l'un ou de l'autre jeu : au total, les joueurs d'AJE misent 471 \$ par an

permis d'estimer que le taux de retour moyen d'un joueur adoptant systématiquement la stratégie de base est de l'ordre de 99,5 %, un joueur qui n'applique pas cette stratégie peut espérer un taux de retour de l'ordre de 95,0 à 99,0 %. Les deux types de joueurs sont, en bout de ligne, déficitaires mais ceux qui intègrent les préceptes de la stratégie de base gagnent, en moyenne, davantage que les autres. De telles stratégies n'existent pas pour le keno, ni pour la roulette. Certains types de jeux de poker (comme le Texas Hold'em) possèdent des stratégies pertinentes.

²⁷ Au Québec, les machines à sous ne sont disponibles que dans les casinos et sont opérées sous la juridiction de la Société des casinos du Québec. Les appareils de loterie vidéo (ALV) ne sont présents qu'à l'extérieur des casinos, dans les restaurants, bars, hippodromes et autres endroits licenciés de permis d'alcool. Les ALV sont sous le contrôle de la Société des loteries vidéo du Québec. La Société des casinos du Québec ainsi que la Société des loteries vidéo du Québec sont toutes deux des filiales de Loto-Québec. Les lois régissant le fonctionnement et le contrôle des MAS et des ALV ne sont pas les mêmes (Chevalier, 2003).

²⁸ De fait, tant les MAS que les ALV sont des familles de jeu. Il existe plusieurs modèles de MAS sur lesquels on retrouve, le plus souvent un seul jeu. Les ALV proposent moins de modèles, lesquels offrent plusieurs jeux.

dans ces seuls jeux. Les joueurs de MAS « investissent » des sommes de l'ordre 210 \$ par an alors que les joueurs d'ALV y vont d'un effort de 884 \$ (la plus importante somme parmi les jeux étatisés).

La clientèle des AÉJ est surtout masculine, à hauteur de 55 %; les femmes participent autant que les hommes dans les MAS, mais dans les ALV l'achalandage masculin atteint 70 % du total des joueurs. De manière absolue, la clientèle des AÉJ est surtout composée de personnes âgées de 25 à 44 ans (40 %). Ce sont cependant les plus jeunes, les 18-24 ans qui, de manière relative, sont les plus friands de ce type de jeu – représentant 21 % des joueurs et 11 % de ceux qui ne jouent pas à ce type de jeu. La différence est ténue mais néanmoins significative chez les joueurs de MAS mais elle s'avère détonante parmi les joueurs d'ALV (parmi les joueurs d'ALV 36 % sont âgés de 18 à 24 ans, pour 11 % parmi ceux qui n'y jouent pas).

Globalement, les joueurs d'AÉJ vivent plus souvent avec conjoint (55 %) que sans (45 %). La situation s'inverse selon que nous observions les MAS où 60 % cohabitent avec un conjoint alors que parmi les joueurs d'AÉJ, cette proportion ne s'élève qu'à 40 %.

Les AÉJ attirent, toutes proportions gardées, plus les personnes nées au Canada que celles nées ailleurs.

Dans l'ensemble, les personnes qui sont les plus nombreuses à jouer aux AÉJ sont les personnes qui ont atteint, en termes de scolarité, le niveau du cégep, ils représentent le tiers de la clientèle (33 %). En termes relatifs, les personnes les moins scolarisées, celles qui n'ont pas de diplôme du secondaire participent globalement moins à ce type de jeu. Cette distinction est claire parmi les joueurs de MAS mais elle n'est pas présente chez les joueurs d'ALV. En d'autres termes, dans l'ensemble, les joueurs de MAS présentent une scolarité supérieure à celles des amateurs d'ALV.

On trouve aussi une différence plus flagrante au chapitre du statut de propriétaire; 61 % des joueurs de MAS sont propriétaires de leur logement, 61 % des joueurs d'ALV ne le sont pas. On observe aussi une inversion similaire des clientèles selon le revenu du ménage, les joueurs les plus riches se dénombrent proportionnellement en plus grand nombre chez les joueurs des machines à sous; les joueurs dont le revenu du ménage est le moins élevé constituent une plus large part de la clientèle des ALV.

Parmi les personnes qui jouent aux AÉJ on dénombre une proportion de 12 % de personnes qui pensent que les tours ne sont pas indépendants et qu'une série de pertes laisse présager un retour du balancier et des gains prochains. Cette proportion ne s'élève qu'à 9 % parmi les personnes qui ne jouent pas à ces jeux. Par ailleurs, les joueurs qui jouent aux machines à sous ne sont pas plus susceptibles que ceux qui n'y jouent pas à estimer qu'il existe un système qui permet davantage de gains. Les joueurs d'ALV sont proportionnellement plus nombreux que ceux qui ne misent pas dans ce type précis d'appareils à penser qu'il existe effectivement des stratégies gagnantes.

Parmi les joueurs d'appareils électroniques de jeu on dénombre 12 % de personnes qui peuvent identifier dans leur famille une personne avec un problème de jeu. Cette proportion n'est que de 8 % parmi ceux qui ne s'adonnent pas à ces jeux. On observe par ailleurs, des différences significatives entre les joueurs de MAS et ceux d'ALV : parmi les premiers, 11 % connaissent un membre de leur famille avec un problème de jeu, cette proportion atteint les 18 % chez les joueurs d'ALV.

Des différences encore plus importantes apparaissent lorsqu'il est question de consommation d'alcool ou de drogues pendant le jeu. Environ 16 % des joueurs de machines à sous affirment avoir ce comportement alors que 40 % des joueurs d'ALV expriment avoir ce comportement. La distinction est encore plus prononcée au chapitre du jeu sous l'influence de psychotropes : 11 % des joueurs de MAS déclarent une telle conduite pour 34 % des joueurs d'ALV.

Parmi les personnes qui jouent aux AÉJ, 3,5 % éprouvent une forte envie de jouer lorsque survient un événement pénible dans leur vie; cette proportion est de moins d'un pourcent (0,9 %) parmi les personnes qui ne participent pas à ce type de jeux de hasard et d'argent. Ici aussi, des différences d'importance sont observées selon le type de jeu : 2,8 % des joueurs de MAS sont dans cette situation alors que 7,2 % des joueurs d'ALV ressentent ce besoin.

Tant chez les joueurs d'AÉJ en général que parmi les joueurs de MAS en particulier n'avons-nous dénoté d'association entre la participation au jeu et être traité par un médecin pour des problèmes causés par le stress. Ce lien associatif existe cependant au sein des joueurs d'ALV alors qu'ils sont significativement plus susceptibles de se trouver dans cette situation que les personnes qui ne jouent pas spécifiquement à ces jeux. On constate une situation comparable par rapport aux personnes qui estiment s'être senties très déprimées dans l'année précédente. On ne remarque pas de lien entre les personnes qui ne jouent pas aux MAS et celles qui y jouent; cette relation est cependant présente entre les joueurs d'ALV et les personnes qui ne misent pas à ce type de jeu. Environ 14 % des joueurs de MAS sont dans cette situation pour 24 % des joueurs d'ALV, une différence significative sur le plan statistique.

Finalement, les problèmes de jeu ne se répartissent pas de la même manière chez les participants de ces types de jeu. On retrouve 2,9 % de joueurs à risque et 3,0 % de joueurs pathologiques, pour un total de 5,8 % de joueurs affichant un problème de jeu chez les joueurs de machines à sous. Ces proportions s'élèvent à 5,8 % de joueurs à risque, 8,0 % de joueurs pathologiques, pour un total de 13,8 % de joueurs présentant un problème de jeu chez les joueurs d'appareils de loterie vidéo.

1.5. Le bingo

Au Québec, 9 % de la population adulte s'adonnent, au moins une fois l'an, au bingo²⁹; 20 % des adeptes y jouent au moins une fois par semaine (tableau A14). En moyenne, les joueurs de bingo misent annuellement une somme de 423 \$.

Les femmes représentent les deux tiers de la clientèle (68 %). La majorité des joueurs est âgée de 25 à 64 ans; les 45-64 ans sont surreprésentés relativement à leur poids démographique dans la population.

On n'observe pas d'association entre la participation au bingo et l'état matrimonial. Bien que de manière absolue, les personnes nées au Canada représentent la plus grande part des joueurs de bingo, les personnes nées ailleurs dans le monde s'avèrent, toutes proportions gardées, plus friandes de ce jeu. On note aussi une corrélation importante entre la participation au bingo et le fait d'être de religion catholique.

Sur le plan socio-économique et par rapport aux personnes qui ne jouent pas au bingo, les joueurs sont moins scolarisés (les deux tiers n'ont pas atteint un niveau scolaire supérieur à la 5^e secondaire), ils sont aussi moins nombreux à occuper un emploi et se recrutent beaucoup plus parmi les personnes dont le revenu du ménage est le plus faible (moins de 30 000 \$ par année), ils demeurent également plus nombreux à posséder leur logement.

Toujours relativement aux personnes qui ne jouent pas, les amateurs de bingo sont plus nombreux à signifier, toutes proportions gardées qu'après des pertes répétées ils sont plus susceptibles de gagner; par ailleurs, autant les participants que les autres croient en l'existence d'un système permettant d'augmenter les gains au jeu.

Les joueurs de bingo sont plus nombreux, en proportion, que ceux qui n'y jouent pas, à pouvoir identifier un membre de leur famille qui a eu des problèmes de jeu. Les joueurs de bingo ne sont pas, non plus, plus susceptibles que ceux qui ne jouent pas à ce jeu spécifique de consommer alcool ou drogue pendant le jeu ou de jouer sous l'influence de ces substances. Lorsque des événements pénibles se produisent dans la vie des joueurs de bingo, ils sont plus portés à vouloir se réfugier dans le jeu que ceux qui ne jouent pas à ce jeu. Les joueurs de bingo sont aussi proportionnellement plus nombreux à être suivis médicalement pour des problèmes reliés au stress et à s'être sentis très déprimés au cours de l'année précédente.

Parmi les joueurs de bingo, nous retrouvons 3,2 % des joueurs à risque et 2,8 % de joueurs pathologiques.

²⁹ Au Québec, les bingos sont régis par la RACJ; Loto-Québec organise quotidiennement deux événements de bingo auxquels les détenteurs de licences de la RACJ peuvent participer – il s'agit de parties qui se jouent simultanément sur tout le territoire du Québec (voir Chevalier, 2003, pour plus de détails). Les autochtones peuvent aussi organiser des bingos; il existe d'ailleurs un bingo commercial de grande taille sur le territoire de Kahnawake.

1.6. Les courses de chevaux

Les courses de chevaux³⁰ ne semblent pas avoir la faveur populaire, 1,8 % de la population adulte québécoise participe, au moins une fois l'an, à des paris sur ce type de jeu de hasard et d'argent (tableau A15). Ce sont cependant 11 % des joueurs qui parient au moins une fois par semaine. Les parieurs misent une moyenne annuelle de 826 \$ sur les courses de chevaux.

La clientèle est surtout constituée d'homme (60 %). L'âge des joueurs est distribué similairement à celui des personnes qui ne jouent pas aux courses. Il en va de même pour l'état matrimonial, le pays de naissance, la langue maternelle et la religion.

On n'observe pas non plus de différence entre les joueurs et les personnes qui ne s'adonnent pas aux paris hippiques quant à la scolarité, au statut d'emploi et à l'accession à la propriété du logement. Les personnes les moins fortunées, celles dont le revenu du ménage ne dépasse pas 30 000 \$, sont proportionnellement moins nombreuses à gager sur ces événements; alors que les personnes dont le revenu du ménage dépasse les 60 000 \$ sont relativement plus nombreuses à parier que leur poids démographique ne laisse supposer.

Les joueurs (20 % comparativement à 10 % chez ceux qui ne parient pas aux courses) pensent qu'après une série de défaites, ils sont plus susceptibles de gagner et ils sont aussi largement plus nombreux (31 % pour 14 % chez les non participants) à estimer qu'il existe des stratégies pour gagner plus d'argent³¹.

Les parieurs sur les courses de chevaux sont plus nombreux (14 %), toutes proportions gardées, que ceux qui ne participent pas à ce type de jeu (9 %), à pouvoir identifier une personne de leur famille à avoir été aux prises avec un problème de jeu. Ils sont aussi relativement plus nombreux à consommer de l'alcool ou des drogues en jouant et à miser sous l'influence de ce type de psychotropes (25 % pour 10 %). Les parieurs hippiques sont aussi plus nombreux à avoir envie de jouer lorsque survient dans leur vie un événement pénible (6,5 % pour 1,3 %).

Parmi les personnes qui misent sur les courses de chevaux on observe une prévalence de 6,6 % de joueurs à risque et de 4,8 % de joueurs pathologiques.

³⁰ Les courses de chevaux au Québec sont organisées par la Société nationale du cheval de course (SONACC). Cette société est responsable, sous le contrôle de la RACJ, des paris. Les paris sur les courses de chevaux peuvent être effectués lors de tous les événements sanctionnés par la SONACC ainsi que dans les salles de paris (les Hippoclub™) du Québec – ces salles de paris sont aussi gérées par la SONACC.

³¹ Il existe un nombre considérable de volumes décrivant des manières objectivées de sélectionner à l'avance le résultat d'une course (par exemple, Harrison, 2000 ou Murray, 1997; voir aussi Martignoni-Hutin, 1993 pour une description sociologique du processus).

1.7. Les jeux privés

Outre les jeux promus par l'État, il existe une pléthore de jeux de hasard et d'argent sur lesquels miser; dans le questionnaire, nous avons regroupé les possibilités de jouer sous neuf rubriques. Trois de ces catégories sont reliées aux paris sportifs : il y a d'abord les « pools » qui sont des jeux organisés où une personne peut miser avec d'autres, l'ampleur de la cagnotte étant relative au nombre de joueurs (généralement, dans ce type de jeu, les mises sont limitées à des montants peu élevés); il y a aussi les paris sportifs auprès de preneurs au livre (alors les montants pariés peuvent être beaucoup plus conséquents); et, finalement, les « autres paris sportifs » qui sont essentiellement des paris privés informels entre amis ou membres d'une famille portant sur des événements sportifs. Nous avons aussi créé deux catégories de jeux de cartes : les jeux de cartes en famille ou entre amis et les jeux de cartes qu'on pourrait qualifier de plus « sérieux », c'est-à-dire qu'ils ont lieu dans des salles clandestines ou au travail. Quatre autres rubriques distinctes ont été utilisées : les tirages qui comprennent les moitié-moitié des milieux de travail, les levées de fonds diverses, etc.; les paris portant sur les jeux d'habileté qui incluent les paris sur les parties de golf ou de billard autant que sur les parties de backgammon ou de dominos; les paris sur Internet qui incluent toutes les sortes de mises possibles; et, finalement, une catégorie portant sur les opérations boursières à haut risque.

Près de la moitié (48 %) de la population participe à au moins un de ces jeux (tableau A17). De loin, l'activité la plus prévalente dans les jeux privés demeure les tirages, 40 % de la population participent au moins une fois par année à de telles formes de pari. Les parties de cartes en famille ou entre amis trouvent preneur auprès de 11 % de la population et ce sont 6 % des adultes qui misent sur leurs propres habiletés. Les autres jeux ne recueillent que fort peu la faveur populaire.

Quand on considère l'ensemble des jeux privés, on constate que les participants se répartissent pour moitié entre les hommes (51 %) et les femmes (49 %). Les 25-44 ans sont relativement plus friands de ces activités que les personnes âgées de 65 ans et plus sont sous représentées dans cette catégorie de jeux.

Les joueurs des jeux privés se distinguent de ceux qui n'y participent pas par une proportion plus élevée de personnes qui vivent avec un conjoint; elles sont aussi plus susceptibles d'être nées au Canada, il est plus probable que leur langue maternelle soit le français et d'être de religion catholique.

Les personnes qui n'ont pas de diplôme de 5^e secondaire sont proportionnellement moins enclines à participer à de tels jeux. Au contraire, parmi les personnes plus susceptibles de jouer on retrouve les personnes qui occupent un emploi, celles qui sont propriétaires de leur logement et celles dont le revenu du ménage est plus important.

Les personnes qui jouent à un ou plusieurs jeux privés sont plus susceptibles que ceux qui ne participent pas à de telles activités de pouvoir identifier une personne de leur famille qui a déjà éprouvé un problème de jeu. Elles sont aussi plus portées à consommer de l'alcool ou des drogues en pariant ou à miser sous l'effet de ces substances.

Parmi les joueurs de paris privés on dénombre 1,4 % de joueurs à risque et 1,2 % de joueurs pathologiques. Il faut cependant souligner que la prévalence des joueurs éprouvant un problème de jeu diffère notablement d'un jeu à l'autre : 2,2 % des personnes qui participent à des tirages ont un problème de jeu alors que pour les personnes qui participent à l'une ou l'autre forme de paris sportifs privés la prévalence fluctue de 11 à 29 % et qu'elle est de 14 % pour les personnes qui misent par le biais d'Internet. Il en va de même pour les sommes annuelles moyennes mises qui vont de 50 \$ pour les tirages, à 1 495 \$ pour les jeux sur Internet, à plus de 12 000 \$ pour les amateurs de la bourse.

2. TABLEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Tableau A3 : Nombre de joueurs estimés par type de jeu et tailles échantillonnales

Type de jeu	Nombre de joueurs estimés	Taille échantillonnale
Un ou l'autre jeu	4 664 400	7 136
Jeux étatisés	4 044 000	6 464
Loterie - total	3 765 600	6 019
Loterie - ordinaire	3 604 600	5 762
Jeux privés	2 639 000	4 218
Tirage	2 185 000	3 493
Loterie - instantanée	2 040 600	3 262
AÉJ	1 178 000	1 883
Casino – total	975 400	1 559
Casino – MAS	900 800	1 440
Sport (total)	680 900	1 088
Cartes (total)	626 500	1 001
Cartes (amis, famille)	579 900	927
Loterie - quotidienne	511 000	817
Bingo	499 500	798
ALV	431 400	690
Casino – jeux de table	417 500	667
Jeux d'habileté	333 100	533
Casino – keno	171 800	275
Cartes (autres)	167 600	268
Casino – blackjack	161 200	258
Casino – poker	149 000	238
Casino – roulette	133 000	213
Loterie sportive	131 500	210
Bourse	122 900	196
Courses de chevaux	105 600	169
« Pool » sportif	88 900	142
Paris sportifs	77 900	125
Internet	14 000	22
Pari sportif - « bookie »	13 500	22

Pour les tableaux A4 à A17, nous fournissons le libellé précis des questions qui correspondent aux résultats présentés dans la colonne de droite.

Tirées du questionnaire administré aux répondants.

Dépendance des événements

24 : Après avoir perdu plusieurs fois de suite, vous avez probablement plus de chances de gagner. Êtes-vous tout à fait d'accord, d'accord, en désaccord ou tout à fait en désaccord avec cette affirmation?

Systeme

25 : Vous pourriez gagner plus d'argent si vous aviez recours à un certain système ou une stratégie. Êtes-vous tout à fait d'accord, d'accord, en désaccord ou tout à fait en désaccord avec cette affirmation?

Problème de jeu

28 : Est-ce qu'un membre de votre famille a déjà eu des problèmes de jeu?

Alcool & jeu

30 : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous consommé de l'alcool ou des drogues en jouant?

Joue sous effet alcool

31 : Au cours des 12 derniers mois, avez-vous joué sous l'effet de l'alcool ou de drogues?

Événement pénible

33 : Au cours des derniers 12 mois, si un événement pénible (ou difficile) est survenu dans votre vie, avez-vous éprouvé une forte envie de jouer?

Traité stress

36 : Toujours en vous référant aux 12 derniers mois, avez-vous été suivi(e) par un médecin pour des problèmes physiques ou émotifs causés par le stress?

Très déprimée

37 : Au cours des 12 derniers mois, vous êtes-vous senti(e) très déprimé(e)?

Rappelons aussi que les questions portant sur la perception de liens entre les événements au jeu, l'existence d'un système au jeu, la consommation d'alcool en jouant ainsi que le fait de jouer sous l'effet d'alcool sont des questions générales qui concernent l'ensemble des activités de jeu du répondant, elles ne portent pas spécifiquement sur les jeux qui font l'objet d'une analyse.

Le questionnaire complet est disponible en annexe du rapport suivant.

Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., & Allard, D. (2003). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002*. Québec : Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval & Institut national de santé publique du Québec.

Tableau A4 : Loterie ordinaire (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	65,3	34,7	Religion*			Dépendance des événements		
			Aucune	15,0	21,1	Accord	10,0	9,8
Joueur hebdomadaire	45,8		Catholique	79,8	66,1	Désaccord	90,0	90,2
			Protestante	3,5	6,9			
Dépenses annuelles			Autres	1,7	5,8	Système*		
Moyenne	169					Accord	13,5	16,9
Médiane	104		Scolarité*			Désaccord	86,5	83,1
			Moins qu'une 5 ^e sec.	28,6	27,6			
Sexe			Diplôme de 5 ^e sec.	22,4	18,4	Problème de jeu*		
Hommes	48,7	49,6	Cégep	30,7	29,1	Oui	9,5	7,0
Femmes	51,3	50,4	Université	18,3	25,3	Non	90,5	93,0
Âge*			En emploi*	65,4	55,7	Alcool et jeu*		
18 – 24 ans	9,3	21,1	Sans emploi	34,6	44,3	Oui	9,9	13,1
25 – 44 ans	41,2	38,7				Non	90,1	86,9
45 – 64 ans	37,3	25,4	Possède son logement*	61,3	49,7			
65 ans et plus	12,3	14,8	Loue son logement	38,7	50,3	Joue sous effet alcool*		
						Oui	6,2	9,8
Vit avec conjoint*	62,9	50,4	Revenu du ménage*			Non	93,8	90,2
Vit sans conjoint	37,1	49,6	0 – 30 000 \$	34,1	48,0			
			30 000 – 40 000 \$	17,4	13,9	Événement pénible		
Né(e) au Canada*	91,1	80,9	40 000 – 60 000 \$	24,8	18,6	Oui	1,6	1,2
Né(e) ailleurs	8,9	19,1	Plus de 60 000 \$	23,7	19,6	Non	98,4	98,8
Langue maternelle*			Parmi les joueurs			Traité stress		
Français	86,7	73,7	À risque	1,2		Oui	10,8	9,6
Anglais	6,6	11,3	Pathologique	1,0		Non	89,2	90,4
Autres	6,7	14,9	Total	2,2				
						Très déprimé		
						Oui	13,8	13,0
						Non	86,2	87,0

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Pour les tableaux A4 à A62, la taille échantillonnale globale est de 8 842 mais peut s'avérer légèrement moindre selon les variables analysées.

Tableau A5 : Loterie quotidienne (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	9,2	90,8	Religion*			Dépendance des événements*	17,4	9,2
			Aucune	13,3	17,5	Accord	82,6	90,8
Joueur hebdomadaire	35,7		Catholique	79,6	74,6	Désaccord		
			Protestante	5,1	4,6			
Dépenses annuelles			Autres	2,0	3,2	Système*		
Moyenne	176					Accord	19,5	14,2
Médiane	60		Scolarité*			Désaccord	80,5	85,8
			Moins qu'une 5 ^e sec.	41,5	26,9			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	23,5	20,6	Problème de jeu*		
Hommes	54,7	48,4	Cégep	24,3	30,7	Oui	11,5	8,3
Femmes	45,3	51,6	Université	10,8	21,8	Non	88,5	91,7
Âge*			En emploi	63,6	61,9	Alcool & jeu		
18 – 24 ans	8,9	13,7	Sans emploi	36,4	38,1	Oui	11,5	10,4
25 – 44 ans	45,1	39,8				Non	88,5	89,6
45 – 64 ans	33,6	33,3	Possède son logement*	53,2	57,7			
65 ans et plus	12,5	13,2	Loue son logement	46,8	42,3	Joue sous effet alcool		
						Oui	8,4	6,7
Vit avec conjoint	60,9	58,4	Revenu du ménage*			Non	91,6	93,3
Vit sans conjoint	39,1	41,6	0 – 30 000 \$	45,8	37,8			
			30 000 – 40 000 \$	18,0	16,1	Événement pénible*		
Né(e) au Canada	87,4	87,6	40 000 – 60 000 \$	23,5	22,7	Oui	4,7	1,1
Né(e) ailleurs	12,6	12,2	Plus de 60 000 \$	12,7	23,5	Non	95,3	98,9
Langue maternelle			Parmi les joueurs			Traité stress*		
Français	83,0	82,1	À risque	5,0		Oui	13,4	10,0
Anglais	7,6	8,3	Pathologique	3,4		Non	86,6	90,0
Autres	9,3	9,6	Total	8,4				
						Très déprimé*		
						Oui	16,6	13,2
						Non	83,4	86,8

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A6 : Loterie instantanée (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	37,0	63,0	Religion*			Dépendance des événements		
			Aucune	13,9	19,1	Accord	10,4	9,6
Joueur hebdomadaire	22,1		Catholique	82,0	70,9	Désaccord	89,6	90,4
			Protestante	3,1	5,6			
Dépenses annuelles			Autres	1,0	4,4	Système		
Moyenne	98					Accord	14,4	14,8
Médiane	48		Scolarité*			Désaccord	85,6	85,3
			Moins qu'une 5 ^e sec.	30,1	27,1			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	25,6	18,0	Problème de jeu*		
Hommes	42,1	53,0	Cégep	31,1	29,6	Oui	11,1	7,2
Femmes	57,9	47,0	Université	13,2	25,3	Non	88,9	92,8
Âge*			En emploi*	66,2	59,6	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	13,7	13,1	Sans emploi	33,8	40,4	Oui	12,6	8,8
25 – 44 ans	45,7	37,0				Non	87,4	91,2
45 – 64 ans	31,4	34,5	Possède son logement	57,8	57,0			
65 ans et plus	9,2	15,5	Loue son logement	42,2	43,0	Joue sous effet alcool*		
						Oui	8,4	5,6
Vit avec conjoint*	60,7	57,5	Revenu du ménage*			Non	91,6	94,4
Vit sans conjoint	39,3	42,5	0 – 30 000 \$	38,2	38,8			
			30 000 – 40 000 \$	17,3	15,5	Événement pénible*	2,1	1,0
Né(e) au Canada*	94,2	83,7	40 000 – 60 000 \$	24,6	21,7	Oui	97,9	99,0
Né(e) ailleurs	5,8	16,3	Plus de 60 000 \$	20,0	24,0	Non		
Langue maternelle*			Parmi les joueurs			Traité stress*		
Français	90,6	77,3	À risque	1,6		Oui	12,5	9,1
Anglais	5,4	9,9	Pathologique	1,5		Non	87,5	90,9
Autres	4,0	12,8	Total	3,1				
						Très déprimé*		
						Oui	16,7	11,6
						Non	83,3	88,4

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A7 : Loterie sportive (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	2,4	97,6	Religion			Dépendance des événements*		
			Aucune	20,9	17,1	Accord	16,3	9,8
Joueur hebdomadaire	22,1		Catholique	74,3	75,1	Désaccord	83,7	90,2
			Protestante	2,4	4,7			
Dépenses annuelles			Autres	2,4	3,1	Système*		
Moyenne	472					Accord	30,1	14,2
Médiane	96		Scolarité*			Désaccord	69,9	85,8
			Moins qu'une 5 ^e sec.	21,6	28,4			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	20,7	20,8	Problème de jeu		
Hommes	88,6	48,0	Cégep	43,8	29,8	Oui	11,9	8,6
Femmes	11,4	52,0	Université	13,9	20,9	Non	88,1	91,4
Âge*			En emploi	68,6	61,9	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	32,2	12,8	Sans emploi	31,4	38,1	Oui	40,3	9,6
25 – 44 ans	50,7	40,0				Non	59,7	90,4
45 – 64 ans	13,7	33,8	Possède son logement*	46,6	57,5			
65 ans et plus	3,4	13,4	Loue son logement	53,4	42,5	Joue sous effet alcool*		
						Oui	32,4	6,1
Vit avec conjoint*	42,6	59,0	Revenu du ménage			Non	67,6	93,9
Vit sans conjoint	57,4	41,0	0 – 30 000 \$	32,2	38,7			
			30 000 – 40 000 \$	16,9	16,2	Événement pénible		
Né(e) au Canada	83,3	87,7	40 000 – 60 000 \$	29,0	22,6	Oui	3,8	1,4
Né(e) ailleurs	16,7	12,3	Plus de 60 000 \$	21,9	22,4	Non	96,2	98,6
Langue maternelle*			Parmi les joueurs			Traité stress		
Français	73,7	82,4	À risque	8,1		Oui	9,0	10,4
Anglais	11,5	8,1	Pathologique	4,8		Non	91,0	89,6
Autres	14,8	9,4	Total	12,9				
						Très déprimé*		
						Oui	14,8	13,5
						Non	85,2	86,5

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A8 : Loterie - total (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	68,1	31,9	Religion*			Dépendance des événements		
			Aucune	15,2	21,3	Accord	10,2	9,4
Joueur hebdomadaire	47,8		Catholique	79,5	65,5	Désaccord	89,8	90,6
			Protestante	3,5	7,3			
Dépenses annuelles			Autres	1,8	6,0	Système*		
Moyenne	244					Accord	13,9	16,4
Médiane	120		Scolarité*			Désaccord	86,1	83,6
			Moins qu'une 5 ^e sec.	28,9	27,1			
Sexe			Diplôme de 5 ^e sec.	22,3	17,6	Problème de jeu*		
Hommes	48,5	50,0	Cégep	30,7	28,9	Oui	9,6	6,7
Femmes	51,5	50,0	Université	18,1	26,4	Non	90,4	93,3
Âge*			En emploi*	64,8	56,1	Alcool & jeu		
18 – 24 ans	10,5	19,5	Sans emploi	35,2	43,9	Oui	10,2	11,8
25 – 44 ans	40,9	39,0				Non	89,8	86,2
45 – 64 ans	36,3	26,5	Possède son logement*	60,6	50,0			
65 ans et plus	12,2	15,1	Loue son logement	39,4	50,0	Joue sous effet alcool*		
						Oui	6,5	8,7
Vit avec conjoint*	61,9	51,5	Revenu du ménage*			Non	93,5	91,3
Vit sans conjoint	38,1	48,5	0 – 30 000 \$	35,2	46,8			
			30 000 – 40 000 \$	17,2	13,9	Événement pénible		
Né(e) au Canada*	91,1	80,1	40 000 – 60 000 \$	24,4	19,0	Oui	1,6	1,1
Né(e) ailleurs	8,9	19,9	Plus de 60 000 \$	23,2	20,3	Non	98,4	98,9
Langue maternelle*								
Français	86,7	72,7	Parmi les joueurs			Traité stress*		
Anglais	6,6	11,8	À risque	1,3		Oui	10,8	9,4
Autres	6,8	15,5	Pathologique	1,0		Non	89,2	90,6
			Total	2,3				
						Très déprimé		
						Oui	13,9	12,7
						Non	86,1	87,3

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A9 : Casino (jeux de table seulement) (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	7,5	92,5	Religion*			Dépendance des événements*		
			Aucune	20,4	16,9	Accord	15,5	9,5
Joueur hebdomadaire	3,0		Catholique	71,6	75,4	Désaccord	84,5	90,5
			Protestante	3,4	4,8			
Dépenses annuelles			Autres	4,6	3,0	Système*		
Moyenne	679					Accord	25,8	13,7
Médiane	60		Scolarité*			Désaccord	74,2	86,3
			Moins qu'une 5 ^e sec.	23,1	28,7			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	20,7	20,8	Problème de jeu*		
Hommes	61,5	48,0	Cégep	34,9	29,7	Oui	14,4	8,2
Femmes	38,5	52,0	Université	21,3	20,7	Non	85,6	91,8
Âge*			En emploi*	69,1	61,4	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	23,0	12,5	Sans emploi	30,9	38,6	Oui	23,4	9,1
25 – 44 ans	45,0	39,9				Non	76,6	90,9
45 – 64 ans	25,8	33,9	Possède son logement	56,1	57,4			
65 ans et plus	6,2	13,7	Loue son logement	43,9	42,6	Joue sous effet alcool*		
						Oui	16,9	5,8
Vit avec conjoint*	53,0	59,1	Revenu du ménage*			Non	83,1	94,2
Vit sans conjoint	47,0	40,9	0 – 30 000 \$	27,5	39,5			
			30 000 – 40 000 \$	19,4	16,0	Événement pénible*		
Né(e) au Canada	87,9	87,6	40 000 – 60 000 \$	23,0	22,8	Oui	4,2	1,2
Né(e) ailleurs	12,1	12,4	Plus de 60 000 \$	30,1	21,7	Non	95,8	98,8
Langue maternelle			Parmi les joueurs			Traité stress		
Français	79,2	82,5	À risque	4,8		Oui	11,4	10,3
Anglais	9,8	8,1	Pathologique	5,3		Non	88,6	89,7
Autres	11,0	9,4	Total	10,1				
						Très déprimé*		
						Oui	16,9	13,3
						Non	83,1	86,7

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A10 : Casino – machine à sous (MAS) (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	16,3	83,7	Religion*			Dépendance des événements*		
			Aucune	15,4	17,5	Accord	11,6	9,6
Joueur hebdomadaire	1,4		Catholique	78,9	74,3	Désaccord	88,4	90,4
			Protestante	2,9	5,0			
Dépenses annuelles			Autres	2,8	3,2	Système		
Moyenne	210					Accord	16,2	14,3
Médiane	40		Scolarité*			Désaccord	83,8	85,7
			Moins qu'une 5 ^e sec.	24,1	29,1			
Sexe			Diplôme de 5 ^e sec.	20,8	20,8	Problème de jeu*		
Hommes	50,2	48,8	Cégep	33,9	29,4	Oui	11,0	8,2
Femmes	49,8	51,2	Université	21,2	20,6	Non	89,0	91,8
Âge			En emploi	64,3	61,6	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	15,9	12,8	Sans emploi	35,7	38,4	Oui	15,6	9,2
25 – 44 ans	38,7	40,6				Non	84,4	90,8
45 – 64 ans	34,2	33,1	Possède son logement*	60,9	56,5			
65 ans et plus	11,3	13,5	Loue son logement	39,1	43,5	Joue sous effet alcool*		
						Oui	10,7	5,9
Vit avec conjoint	59,9	58,4	Revenu du ménage*			Non	89,3	94,1
Vit sans conjoint	40,1	41,6	0 – 30 000 \$	27,6	40,8			
			30 000 – 40 000 \$	17,8	16,0	Événement pénible*		
Né(e) au Canada*	89,8	87,2	40 000 – 60 000 \$	25,6	22,2	Oui	2,8	1,2
Né(e) ailleurs	10,2	12,8	Plus de 60 000 \$	29,0	21,0	Non	97,2	98,8
Langue maternelle								
Français	84,0	81,9	Parmi les joueurs			Traité stress		
Anglais	7,3	8,4	À risque	2,9		Oui	10,6	10,3
Autres	8,6	9,7	Pathologique	3,0		Non	89,4	89,7
			Total	5,8				
						Très déprimé		
						Oui	14,2	13,4
						Non	85,8	86,6

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A11 : Casino – total (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	17,6	82,4	Religion*			Dépendance des événements*		
			Aucune	16,2	17,3	Accord	11,6	9,6
Joueur hebdomadaire	2,2		Catholique	77,7	74,5	Désaccord	88,4	90,4
			Protestante	3,0	5,0			
Dépenses annuelles			Autres	3,0	3,1	Système*		
Moyenne	581					Accord	17,3	14,1
Médiane	55		Scolarité*			Désaccord	82,7	85,9
			Moins qu'une 5 ^e sec.	23,8	29,3			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	20,5	20,9	Problème de jeu*		
Hommes	52,1	48,3	Cégep	34,0	29,3	Oui	11,3	8,1
Femmes	47,9	51,7	Université	21,6	20,6	Non	88,7	91,9
Âge*			En emploi*	64,8	61,4	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	17,0	12,5	Sans emploi	35,2	38,6	Oui	16,4	8,8
25 – 44 ans	38,9	40,6				Non	83,6	91,2
45 – 64 ans	33,1	33,3	Possède son logement*	60,3	56,6			
65 ans et plus	11,0	13,6	Loue son logement	39,7	43,4	Joue sous effet alcool*		
						Oui	11,2	5,7
Vit avec conjoint	58,1	58,7	Revenu du ménage*			Non	88,8	94,3
Vit sans conjoint	41,9	41,3	0 – 30 000 \$	26,1	40,9			
			30 000 – 40 000 \$	17,4	16,0	Événement pénible*		
Né(e) au Canada*	89,4	87,2	40 000 – 60 000 \$	25,2	22,2	Oui	2,9	1,1
Né(e) ailleurs	10,6	12,8	Plus de 60 000 \$	29,3	20,8	Non	97,1	98,9
Langue maternelle								
Français	83,0	82,1	Parmi les joueurs			Traité stress		
Anglais	8,1	8,2	À risque	3,0		Oui	10,6	10,3
Autres	8,9	9,7	Pathologique	3,0		Non	89,4	89,7
			Total	5,9				
						Très déprimé		
						Oui	14,1	13,4
						Non	85,9	86,6

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A12 : Appareil de loterie vidéo (ALV) (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	7,8	92,2	Religion*			Dépendance des événements*		
			Aucune	21,7	16,8	Accord	15,5	9,5
Joueur hebdomadaire	14,3		Catholique	72,0	75,3	Désaccord	84,5	90,5
			Protestante	4,5	4,7			
Dépenses annuelles			Autres	1,8	3,1	Système*		
Moyenne	884					Accord	19,2	14,2
Médiane	100		Scolarité*			Désaccord	80,8	85,8
			Moins qu'une 5 ^e sec.	28,5	28,3			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	27,1	20,3	Problème de jeu*		
Hommes	69,7	47,2	Cégep	33,0	29,9	Oui	17,5	7,9
Femmes	30,3	52,8	Université	11,4	21,6	Non	82,5	92,1
Âge*			En emploi*	73,0	61,1	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	35,9	11,3	Sans emploi	27,0	38,9	Oui	40,3	7,3
25 – 44 ans	40,8	40,3				Non	59,7	92,7
45 – 64 ans	20,0	34,5	Possède son logement*	39,5	58,8			
65 ans et plus	3,3	14,0	Loue son logement	60,5	41,2	Joue sous effet alcool*		
						Oui	33,8	4,0
Vit avec conjoint*	39,8	60,2	Revenu du ménage			Non	66,2	96,0
Vit sans conjoint	60,2	39,8	0 – 30 000 \$	40,7	38,4			
			30 000 – 40 000 \$	18,2	16,1	Événement pénible*		
Né(e) au Canada*	94,0	87,0	40 000 – 60 000 \$	19,9	23,0	Oui	7,2	1,0
Né(e) ailleurs	6,0	13,0	Plus de 60 000 \$	21,3	22,5	Non	92,8	99,0
Langue maternelle*			Parmi les joueurs			Traité stress*		
Français	83,9	82,1	À risque	5,8		Oui	14,4	10,0
Anglais	9,2	8,1	Pathologique	8,0		Non	85,6	90,0
Autres	7,0	9,8	Total	13,8				
						Très déprimé*		
						Oui	24,3	12,6
						Non	75,7	87,4

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A13 : Appareil électronique de jeu (AÉJ = MAS + ALV) (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	21,3	78,7	Religion*			Dépendance des événements*		
			Aucune	16,4	17,4	Accord	12,4	9,2
Joueur hebdomadaire	6,1		Catholique	77,8	74,3	Désaccord	87,6	90,8
			Protestante	3,3	5,0			
Dépenses annuelles			Autres	2,5	3,3	Système*		
Moyenne	471					Accord	16,8	14,1
Médiane	50		Scolarité*			Désaccord	83,2	85,9
			Moins qu'une 5 ^e sec.	25,2	29,1			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	22,8	20,3	Problème de jeu*		
Hommes	54,9	47,4	Cégep	33,3	29,3	Oui	12,6	7,6
Femmes	45,1	52,6	Université	18,7	21,3	Non	87,4	92,4
Âge*			En emploi*	67,0	60,7	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	21,1	11,1	Sans emploi	33,0	39,3	Oui	22,1	6,3
25 – 44 ans	39,8	40,4				Non	77,9	93,7
45 – 64 ans	29,9	34,2	Possède son logement*	54,3	58,1			
65 ans et plus	9,2	14,2	Loue son logement	45,7	41,9	Joue sous effet alcool*		
						Oui	16,5	3,4
Vit avec conjoint*	54,6	59,7	Revenu du ménage*			Non	83,5	96,6
Vit sans conjoint	45,4	40,3	0 – 30 000 \$	32,4	40,4			
			30 000 – 40 000 \$	17,3	16,0	Événement pénible*		
Né(e) au Canada*	90,9	86,7	40 000 – 60 000 \$	24,1	22,4	Oui	3,5	0,9
Né(e) ailleurs	9,1	13,3	Plus de 60 000 \$	26,3	21,3	Non	96,5	99,1
Langue maternelle*			Parmi les joueurs			Traité stress		
Français	84,2	81,7	À risque	3,0		Oui	11,4	10,0
Anglais	8,0	8,3	Pathologique	3,3		Non	88,6	90,0
Autres	7,7	10,0	Total	6,3				
						Très déprimé*		
						Oui	16,5	12,7
						Non	83,5	87,3

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A14 : Bingo (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	9,0	91,0	Religion*			Dépendance des événements*		
			Aucune	10,6	17,8	Accord	13,1	9,6
Joueur hebdomadaire	19,8		Catholique	84,0	74,2	Désaccord	86,9	90,4
			Protestante	3,5	4,8			
Dépenses annuelles			Autres	1,9	3,2	Système		
Moyenne	423					Accord	16,4	14,5
Médiane	55		Scolarité*			Désaccord	83,6	85,5
			Moins qu'une 5 ^e sec.	45,1	26,6			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	23,2	20,6	Problème de jeu*		
Hommes	32,0	50,7	Cégep	24,8	30,7	Oui	13,4	8,2
Femmes	68,0	49,3	Université	6,8	22,2	Non	86,6	91,8
Âge*			En emploi*	54,8	62,8	Alcool & jeu		
18 – 24 ans	14,4	13,2	Sans emploi	45,2	37,2	Oui	11,6	10,4
25 – 44 ans	42,6	40,1				Non	88,4	89,6
45 – 64 ans	27,1	33,9	Possède son logement*	48,0	58,2			
65 ans et plus	15,9	12,8	Loue son logement	52,0	41,8	Joue sous effet alcool*		
						Oui	8,8	6,6
Vit avec conjoint	58,6	58,6	Revenu du ménage*			Non	91,2	93,4
Vit sans conjoint	41,4	41,4	0 – 30 000 \$	46,3	37,7			
			30 000 – 40 000 \$	20,3	15,8	Événement pénible*		
Né(e) au Canada*	92,8	87,1	40 000 – 60 000 \$	21,4	22,9	Oui	3,8	1,2
Né(e) ailleurs	7,2	12,9	Plus de 60 000 \$	12,0	23,5	Non	96,2	98,8
Langue maternelle*			Parmi les joueurs			Traité stress*		
Français	86,4	81,8	À risque	3,2		Oui	14,4	9,9
Anglais	8,3	8,2	Pathologique	2,8		Non	85,6	90,1
Autres	5,3	10,0	Total	5,9				
						Très déprimé*		
						Oui	19,1	13,0
						Non	80,9	87,0

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A15 : Course de chevaux (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	1,9	98,1	Religion			Dépendance des événements*		
			Aucune	13,1	17,2	Accord	19,8	9,7
Joueur hebdomadaire	10,7		Catholique	79,8	75,0	Désaccord	80,2	90,3
			Protestante	4,2	4,7			
Dépenses annuelles			Autres	3,0	3,1	Système*		
Moyenne	826					Accord	31,1	14,3
Médiane	25		Scolarité			Désaccord	68,9	85,7
			Moins qu'une 5 ^e sec.	30,2	28,2			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	15,4	20,9	Problème de jeu*		
Hommes	60,4	48,7	Cégep	29,0	30,1	Oui	13,7	8,5
Femmes	39,6	51,3	Université	25,4	20,7	Non	86,3	91,5
Âge			En emploi	66,3	62,0	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	13,4	13,3	Sans emploi	33,7	38,0	Oui	24,9	10,1
25 – 44 ans	47,1	40,2				Non	75,1	89,9
45 – 64 ans	29,9	33,4	Possède son logement	57,7	57,3			
65 ans et plus	9,6	13,2	Loue son logement	42,3	42,7	Joue sous effet alcool*		
						Oui	14,2	6,7
Vit avec conjoint	56,0	58,7	Revenu du ménage*			Non	85,8	93,3
Vit sans conjoint	44,0	41,3	0 – 30 000 \$	31,1	38,7			
			30 000 – 40 000 \$	15,5	16,3	Événement pénible*		
Né(e) au Canada	85,8	87,7	40 000 – 60 000 \$	21,6	22,8	Oui	6,5	1,3
Né(e) ailleurs	14,2	12,3	Plus de 60 000 \$	31,8	22,2	Non	93,5	98,7
Langue maternelle			Parmi les joueurs			Traité stress		
Français	77,4	82,4	À risque	6,6		Oui	13,7	10,3
Anglais	9,5	8,2	Pathologique	4,8		Non	86,3	89,7
Autres	13,1	9,4	Total	11,4				
						Très déprimé		
						Oui	17,9	13,4
						Non	82,1	86,6

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A16 : Jeux étatisés (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	73,1	26,9	Religion*			Dépendance des événements		
			Aucune	15,5	21,8	Accord	10,2	9,1
Joueur hebdomadaire	46,1		Catholique	79,0	64,2	Désaccord	89,8	90,9
			Protestante	3,6	7,6			
Dépenses annuelles			Autres	1,9	6,4	Système		
Moyenne	494					Accord	14,4	15,3
Médiane	128		Scolarité*			Désaccord	85,6	84,7
			Moins qu'une 5 ^e sec.	28,8	26,8			
Sexe			Diplôme de 5 ^e sec.	22,0	17,6	Problème de jeu*		
Hommes	48,9	49,2	Cégep	30,7	28,4	Oui	9,6	6,1
Femmes	51,1	50,8	Université	18,4	27,2	Non	90,4	93,9
Âge*			En emploi*	64,3	55,8	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	11,9	17,1	Sans emploi	35,7	44,2	Oui	10,8	8,0
25 – 44 ans	40,7	39,2				Non	89,2	92,0
45 – 64 ans	35,1	28,1	Possède son logement*	59,5	51,1			
65 ans et plus	12,2	15,6	Loue son logement	40,5	48,9	Joue sous effet alcool		
						Oui	7,0	6,0
Vit avec conjoint*	60,8	52,4	Revenu du ménage*			Non	93,0	94,0
Vit sans conjoint	39,2	47,6	0 – 30 000 \$	36,1	46,3			
			30 000 – 40 000 \$	17,1	13,7	Événement pénible*		
Né(e) au Canada*	90,6	79,4	40 000 – 60 000 \$	23,6	20,1	Oui	1,7	0,9
Né(e) ailleurs	9,4	20,6	Plus de 60 000 \$	23,2	19,8	Non	98,3	99,1
Langue maternelle*			Parmi les joueurs			Traité stress*		
Français	85,8	72,6	À risque	1,2		Oui	10,8	9,3
Anglais	7,0	11,5	Pathologique	1,1		Non	89,2	90,7
Autres	7,2	15,9	Total	2,3				
						Très déprimé		
						Oui	13,9	12,4
						Non	86,1	87,6

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

Tableau A17 : Jeux privés (N = 8 842)

	Joue	Non		Joue	Non		Joue	Non
Total	47,7	52,3	Religion*			Dépendance des événements		
			Aucune	15,5	18,7	Accord	9,8	10,1
Joueur hebdomadaire	6,6		Catholique	78,6	71,8	Désaccord	90,2	89,9
			Protestante	3,9	5,4			
Dépenses annuelles			Autres	2,0	4,1	Système*		
Moyenne	705					Accord	16,5	13,0
Médiane	20		Scolarité*			Désaccord	83,5	87,0
			Moins qu'une 5 ^e sec.	22,6	33,5			
Sexe*			Diplôme de 5 ^e sec.	21,9	19,8	Problème de jeu*		
Hommes	51,2	46,9	Cégep	33,9	26,7	Oui	10,7	6,8
Femmes	48,8	53,1	Université	21,6	20,0	Non	89,3	93,2
Âge*			En emploi*	67,6	56,9	Alcool & jeu*		
18 – 24 ans	14,0	12,6	Sans emploi	32,4	43,1	Oui	14,1	5,3
25 – 44 ans	43,3	37,5				Non	85,9	94,7
45 – 64 ans	33,1	33,5	Possède son logement*	61,8	53,1			
65 ans et plus	9,6	16,4	Loue son logement	38,2	46,9	Joue sous effet alcool*		
						Oui	9,6	2,9
Vit avec conjoint*	60,6	56,7	Revenu du ménage*			Non	90,4	97,1
Vit sans conjoint	39,4	43,3	0 – 30 000 \$	30,5	46,8			
			30 000 – 40 000 \$	17,1	15,4	Événement pénible*		
Né(e) au Canada*	91,5	84,0	40 000 – 60 000 \$	25,8	19,7	Oui	1,8	1,1
Né(e) ailleurs	8,5	16,0	Plus de 60 000 \$	26,6	18,1	Non	98,2	98,9
Langue maternelle*			Parmi les joueurs			Traité stress*		
Français	84,5	80,2	À risque	1,4		Oui	11,2	9,6
Anglais	8,6	7,9	Pathologique	1,2		Non	88,8	90,4
Autres	6,9	12,0	Total	2,7				
						Très déprimé*		
						Oui	14,5	12,6
						Non	85,5	87,4

L'astérisque (*) signifie une différence significative au khi carré (au seuil $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non joueurs.

3. FIGURES SUPPLÉMENTAIRES

Figure A1 : Prévalence de la participation aux loteries étatisées selon le jeu (%) – Québec, 2002

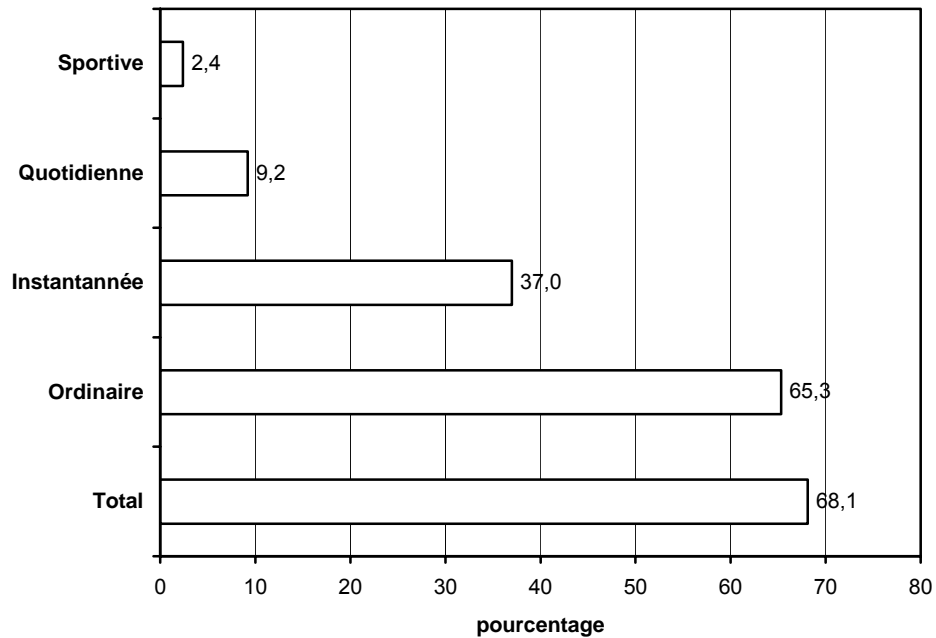


Figure A2 : Prévalence de la participation aux loteries étatisées selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002

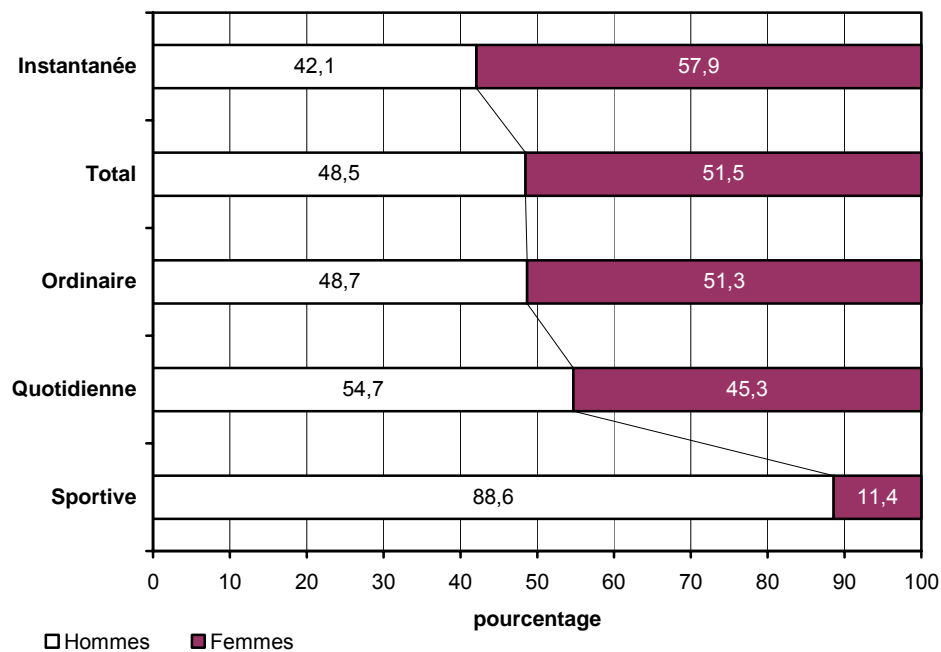


Figure A3 : Prévalence de la participation aux loteries étatisées selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002

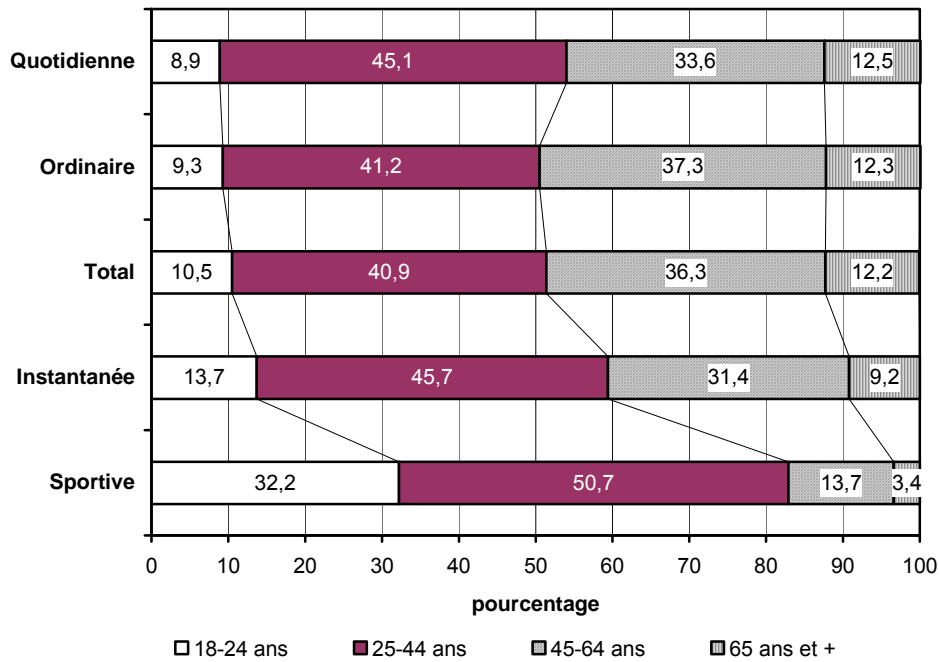


Figure A4 : Prévalence de la participation aux loteries étatisées selon la scolarité et le jeu (%) – Québec, 2002

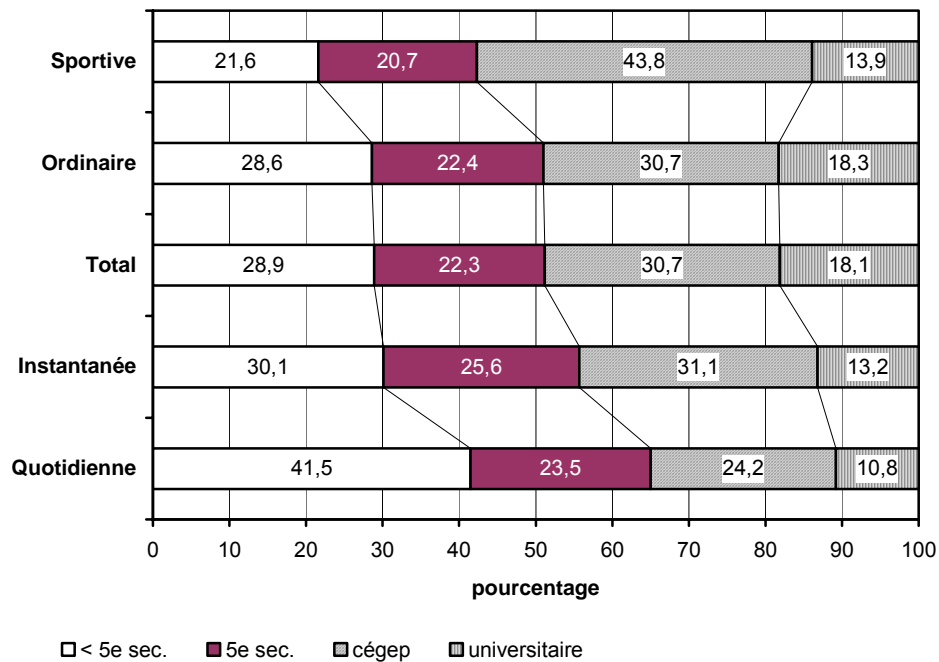


Figure A5 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux loteries étatisées selon le jeu (%) – Québec, 2002

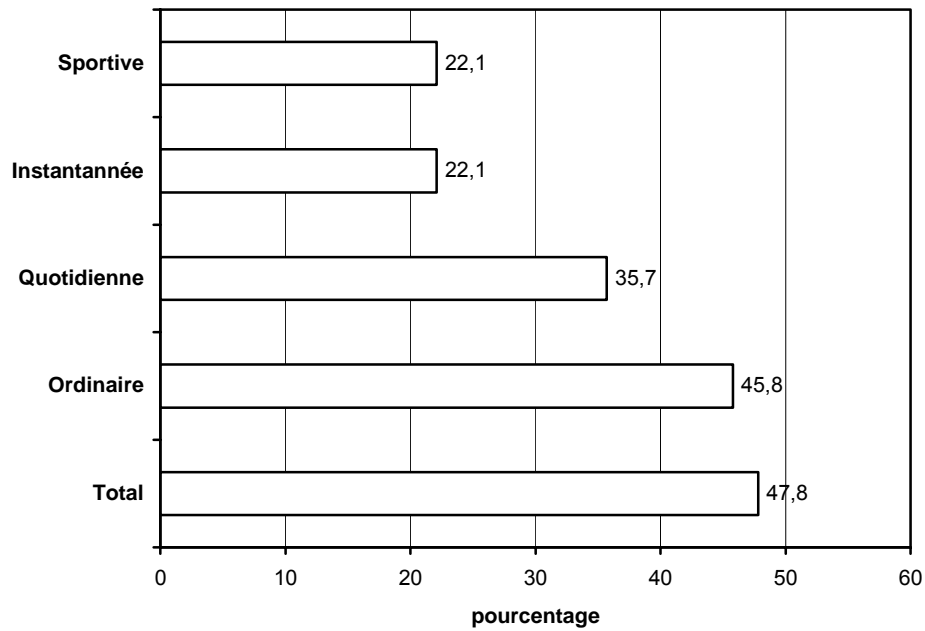


Figure A6 : Mises annuelles moyennes des joueurs de loteries étatisées selon le jeu (\$) – Québec, 2002

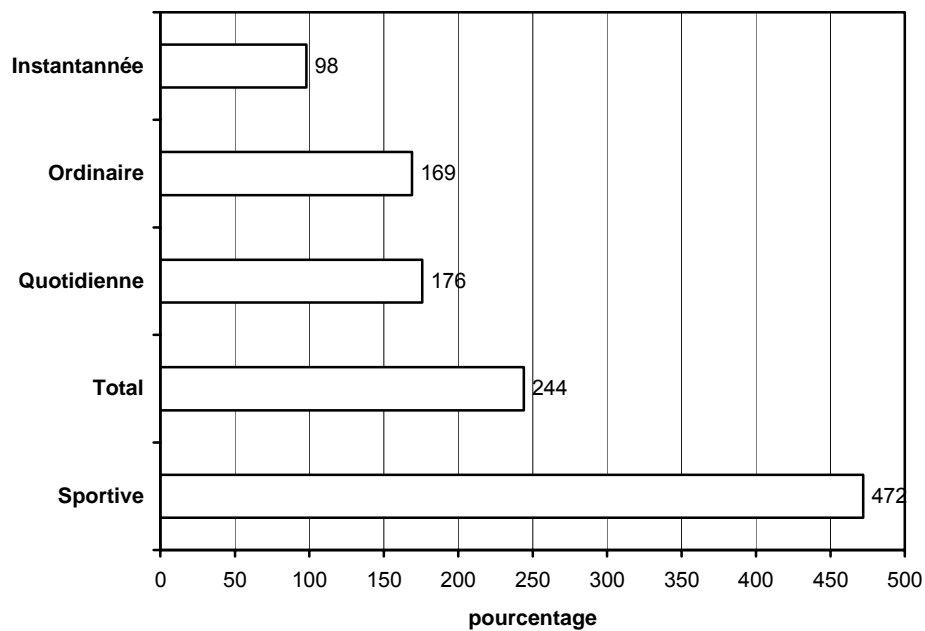


Figure A7 : Prévalence des problèmes de jeu selon le type de jeu (%) – Québec, 2002

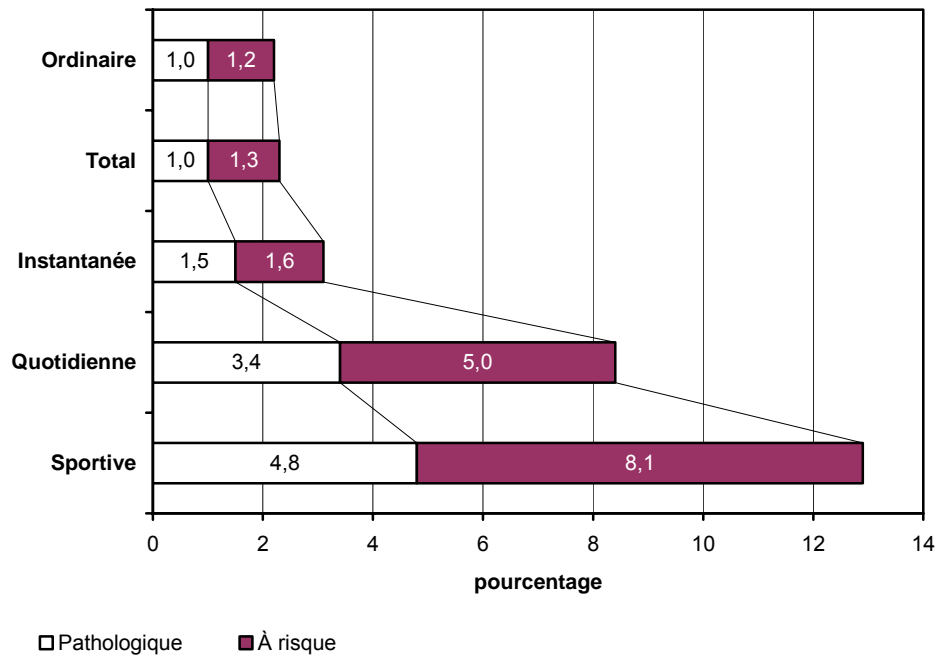


Figure A8 : Prévalence de la participation aux jeux de casino selon le jeu (%) – Québec, 2002

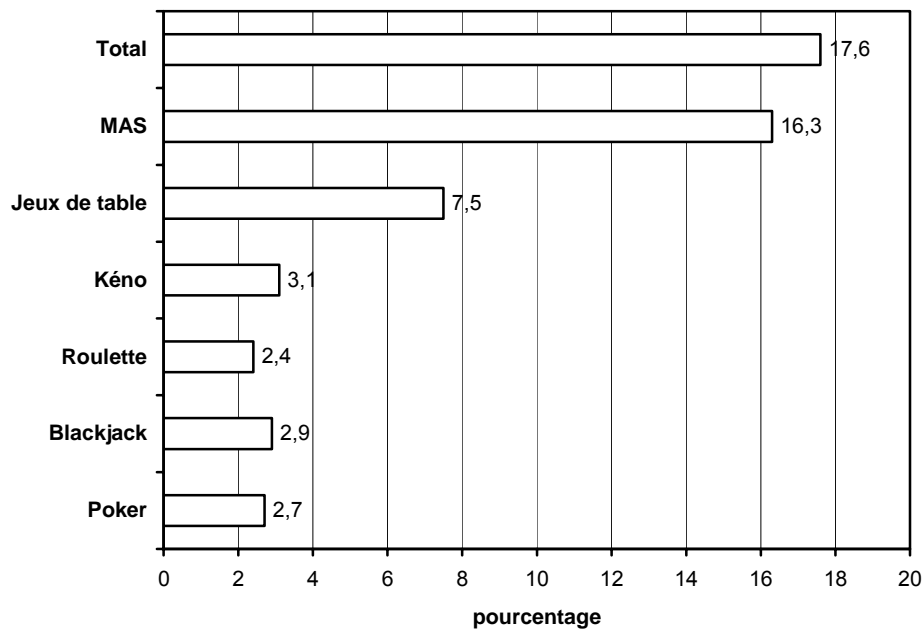


Figure A9 : Prévalence de la participation aux jeux de casino selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002

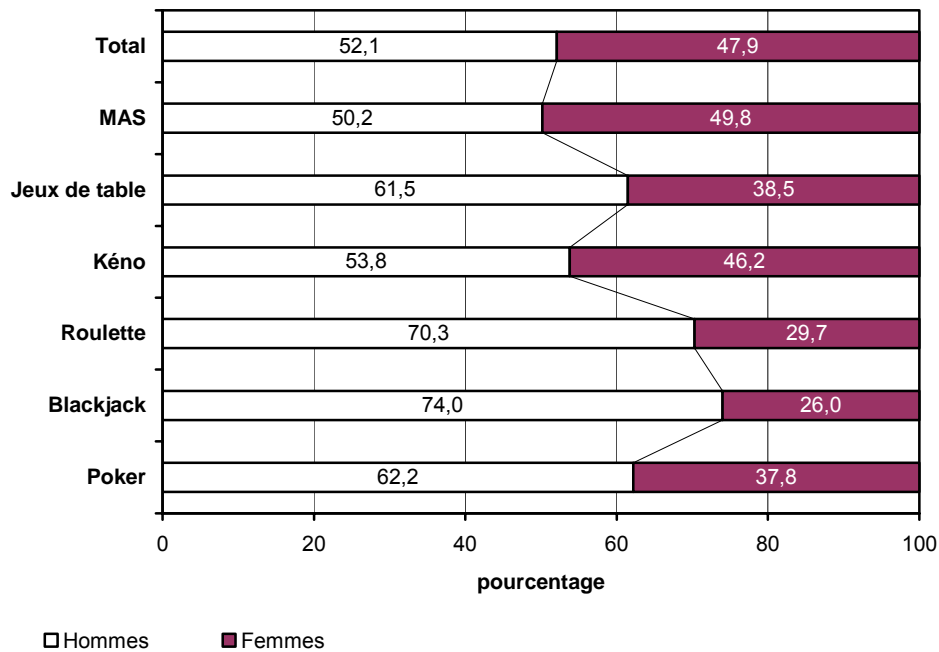


Figure A10 : Prévalence de la participation aux jeux de casino selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002

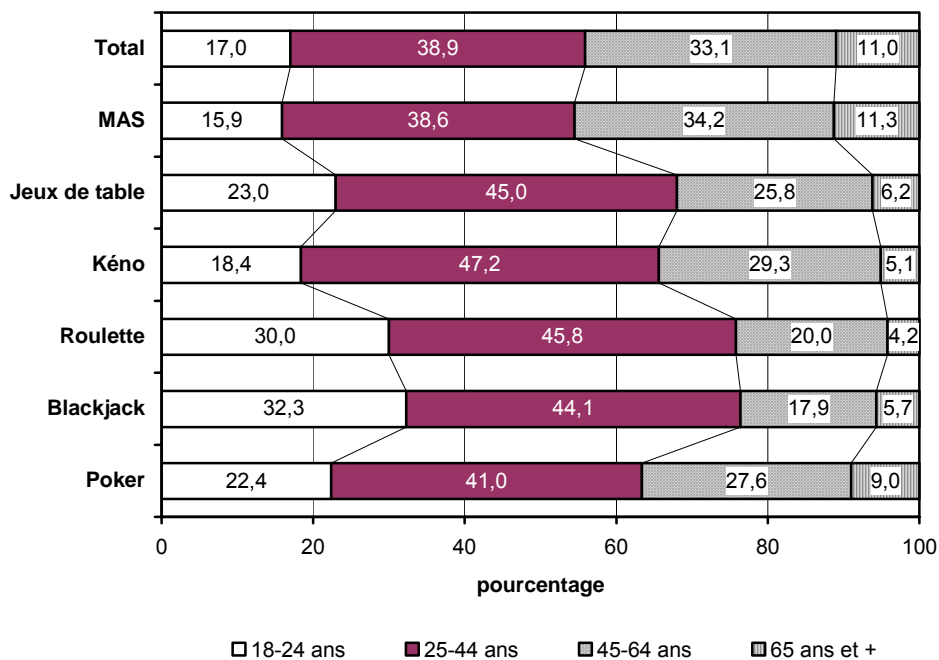


Figure A11 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux jeux de casino selon le jeu (%) – Québec, 2002

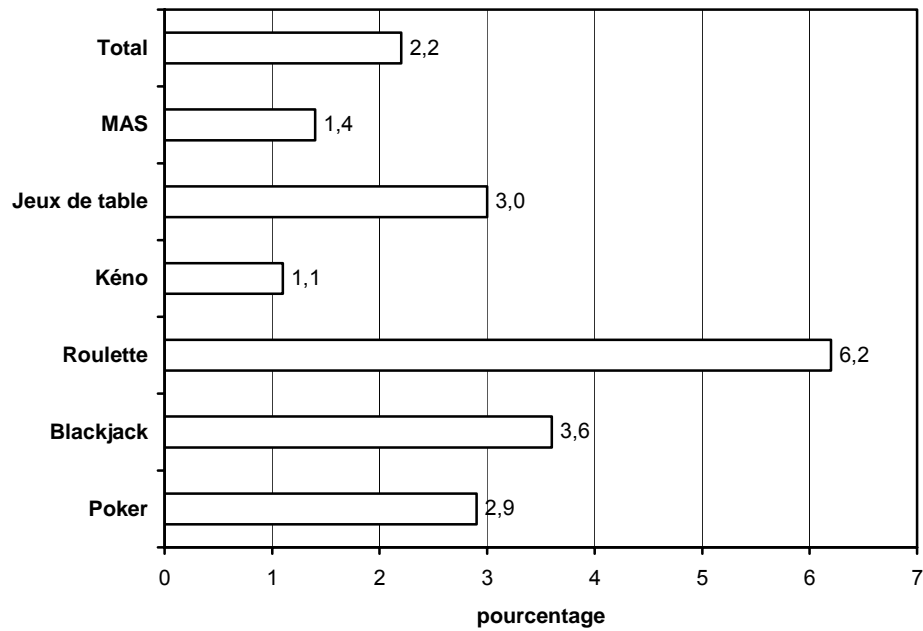


Figure A12 : Mises annuelles moyennes des joueurs de jeux de casino selon le jeu (\$) – Québec, 2002

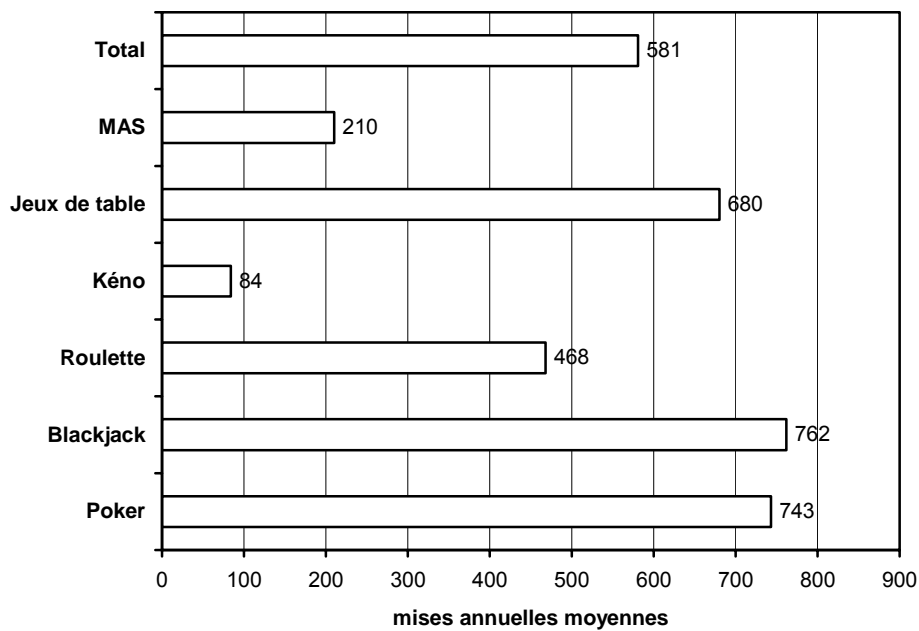


Figure A13 : Prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs de jeux de casino selon le jeu (%) – Québec, 2002

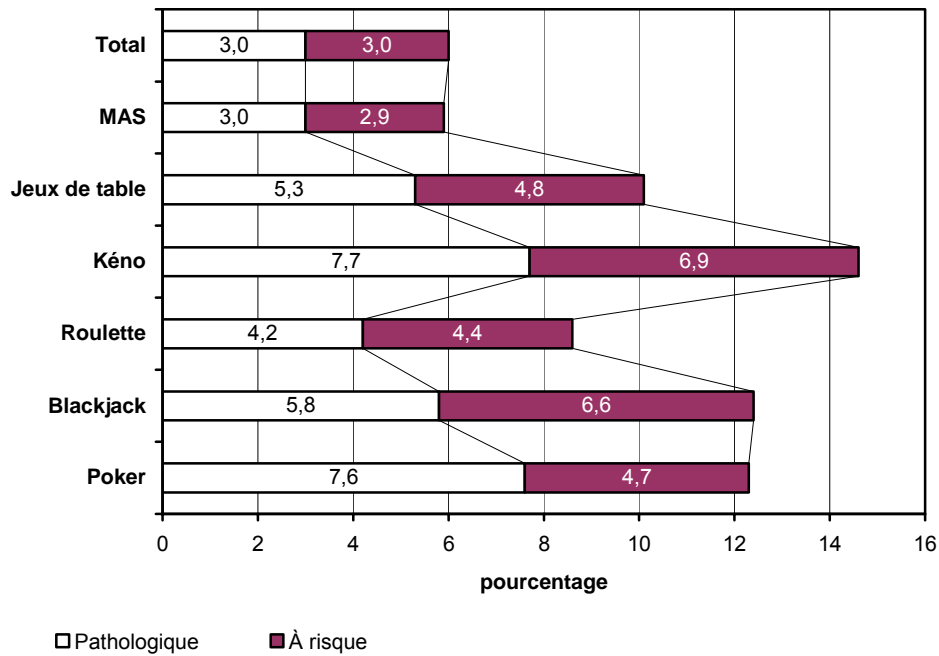


Figure A14 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon le jeu (%) – Québec, 2002

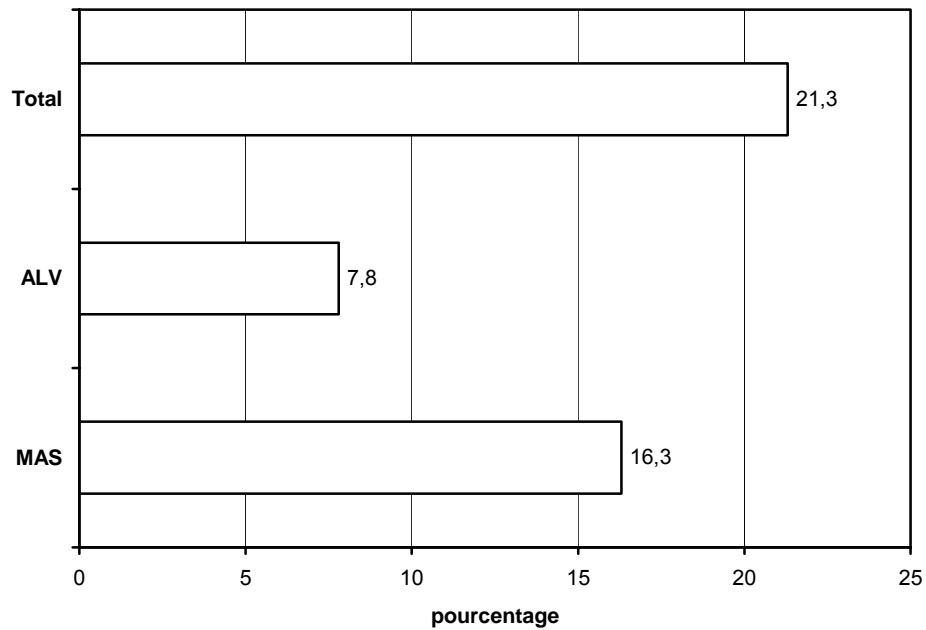


Figure A15 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002

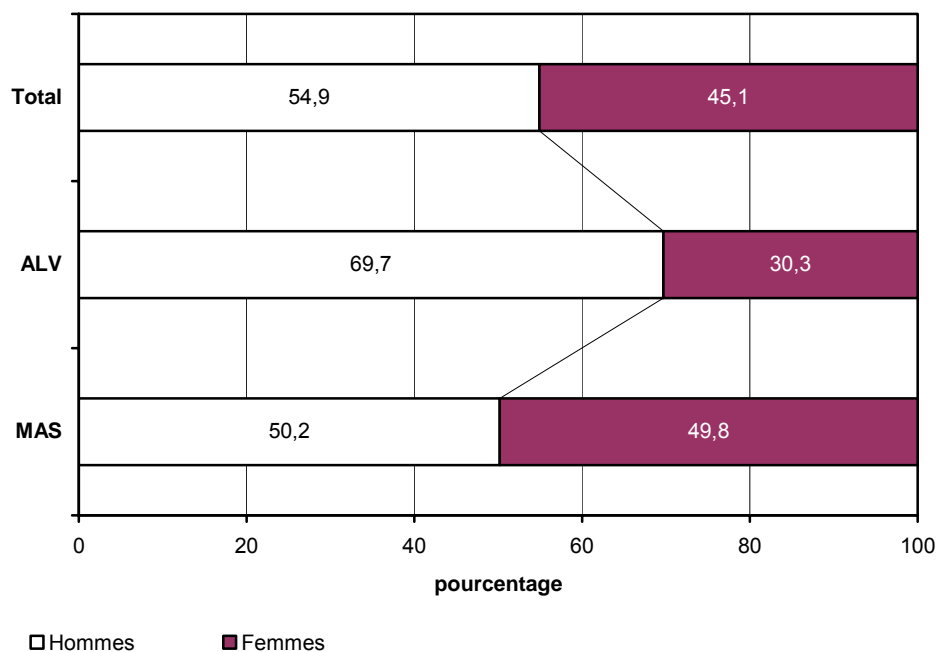


Figure A16 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002

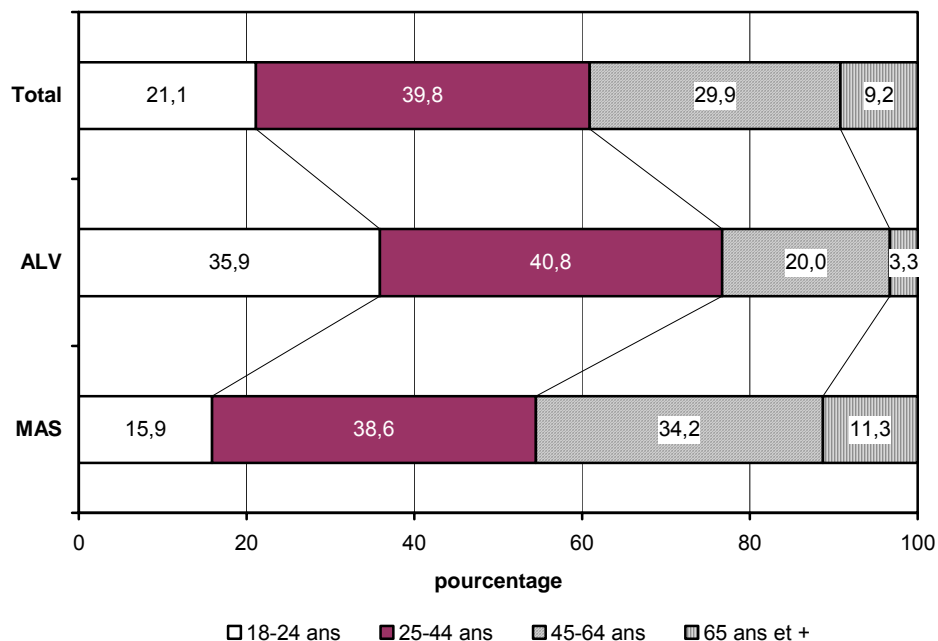


Figure A17 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon la scolarité et le jeu (%) – Québec, 2002

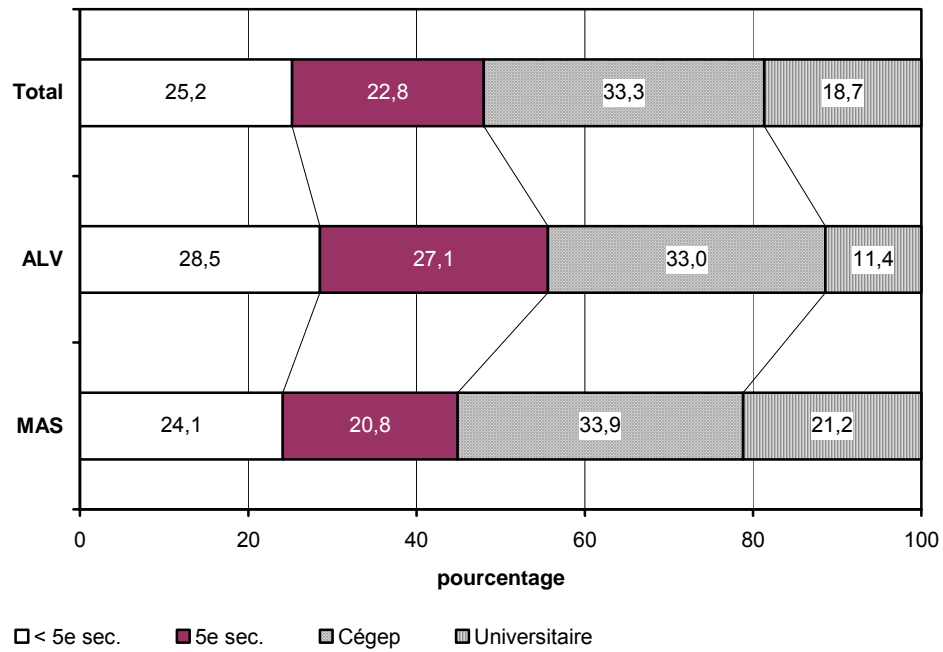


Figure A18 : Prévalence de la participation aux AÉJ selon le revenu du ménage et le jeu (%) – Québec, 2002

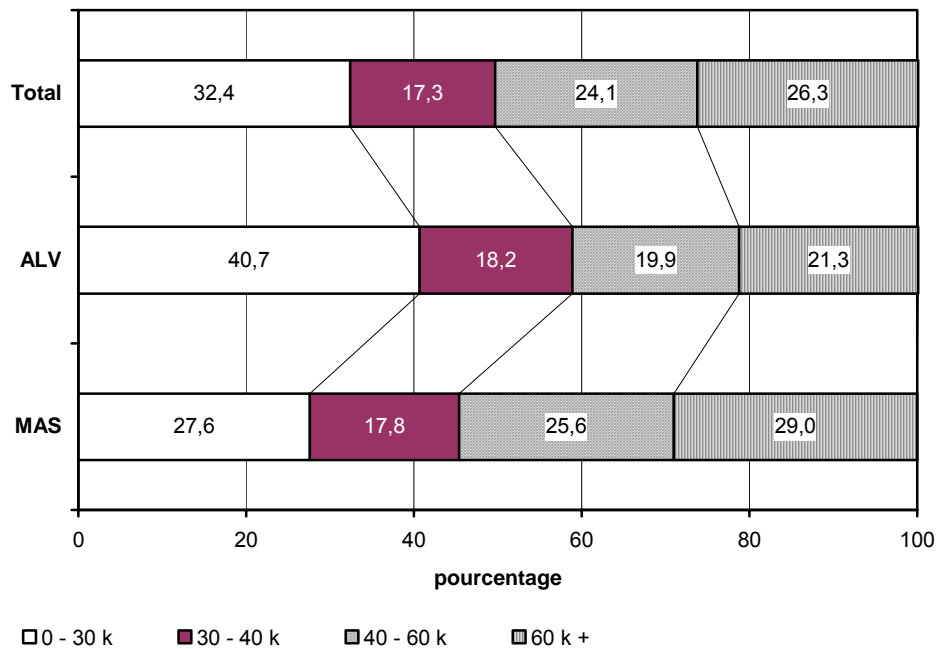


Figure A19 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux AÉJ selon le jeu (%) – Québec, 2002

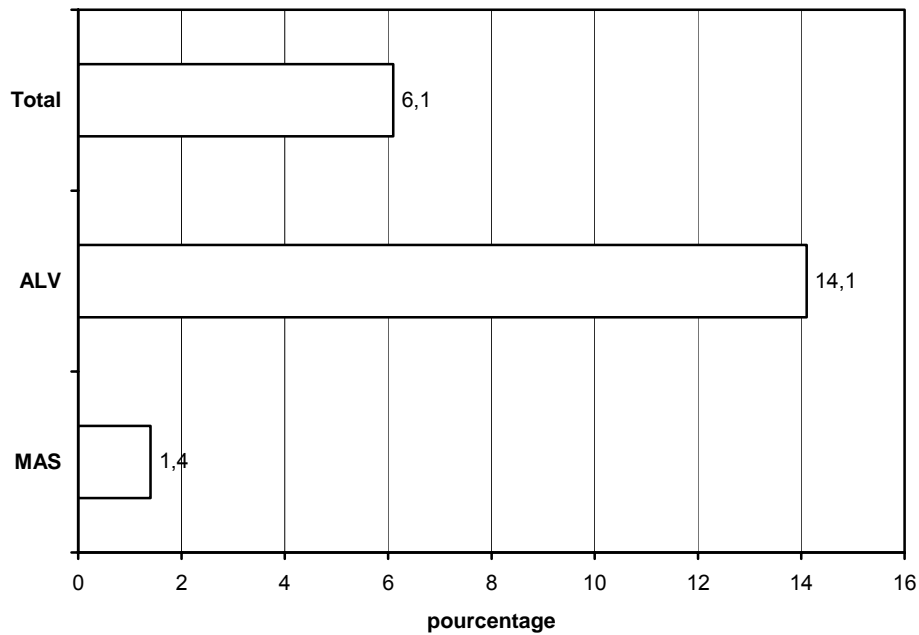


Figure A20 : Mises annuelles moyennes des joueurs d'AÉJ selon le jeu (\$) – Québec, 2002

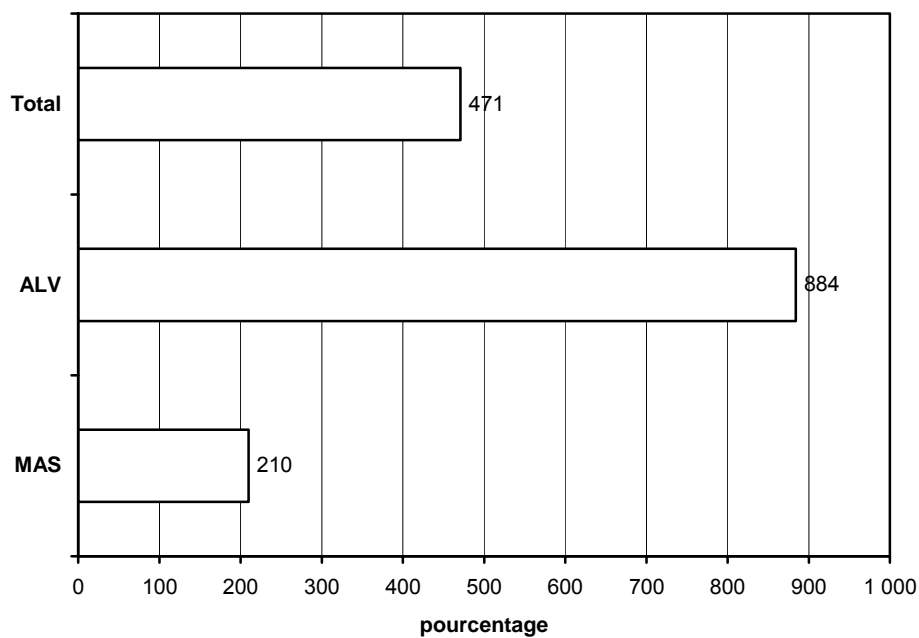


Figure A21 : Prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs d'AÉJ selon le jeu (%) – Québec, 2002

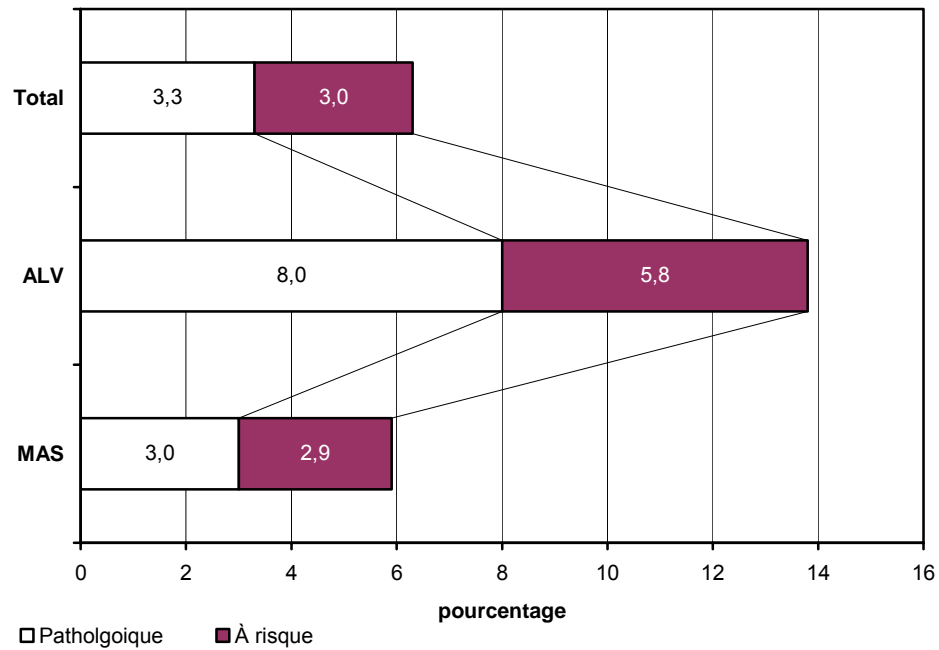


Figure A22 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le jeu (%) – Québec, 2002

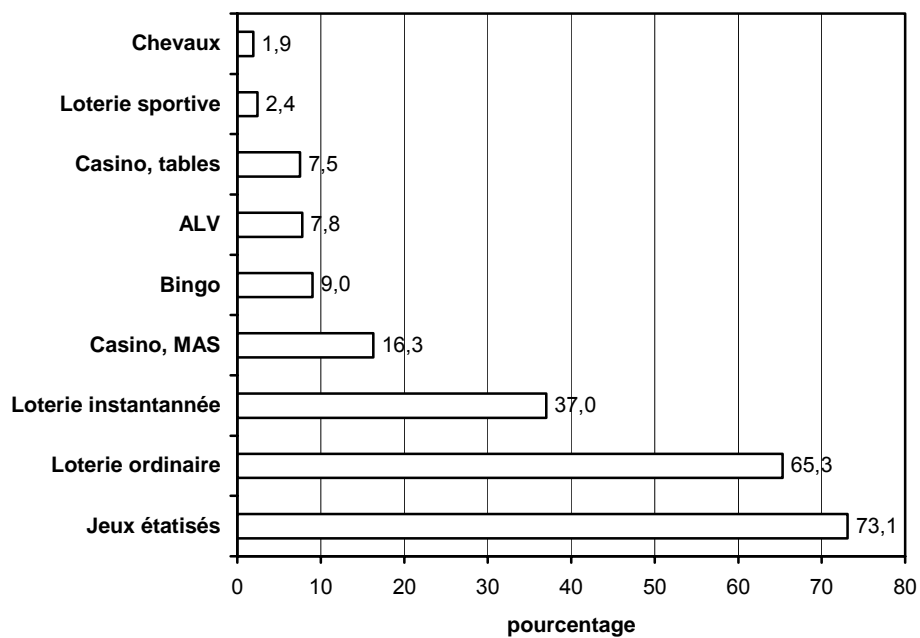


Figure A23 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002

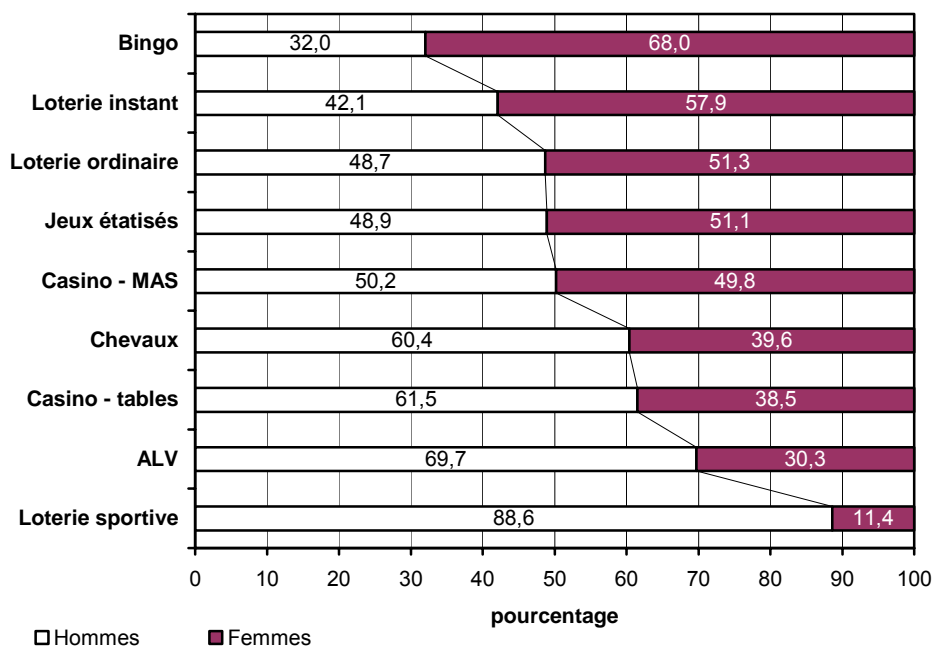


Figure A24 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002

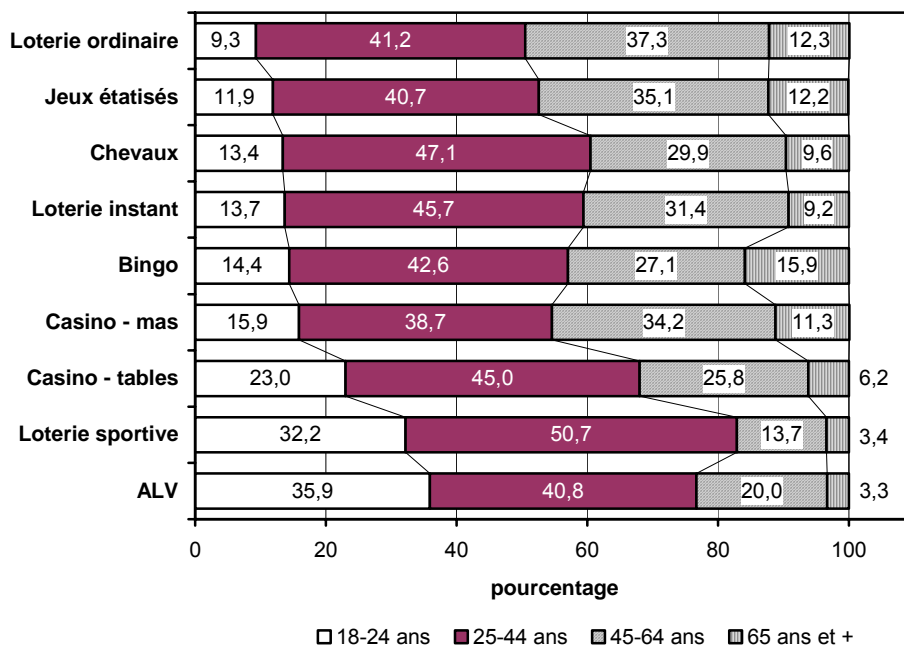


Figure A25 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'état matrimonial et le jeu (%) – Québec, 2002

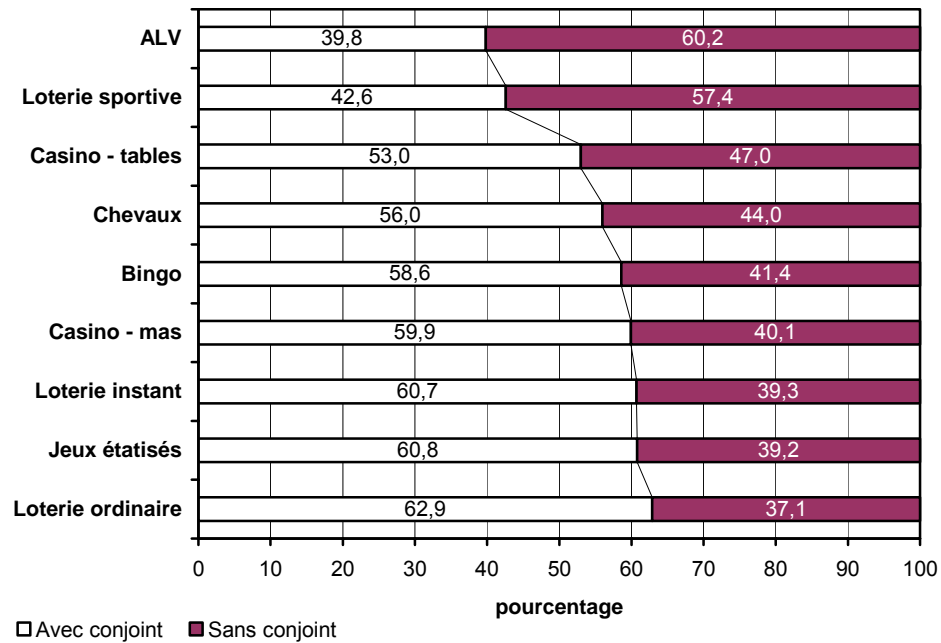


Figure A26 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le lieu de naissance et le jeu (%) – Québec, 2002

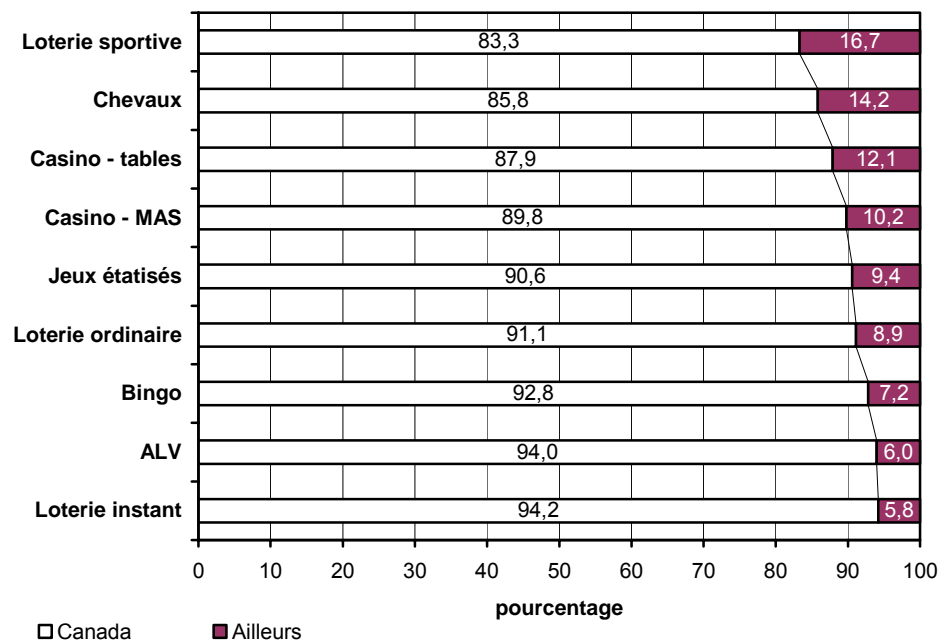


Figure A27 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la langue maternelle et le jeu (%) – Québec, 2002

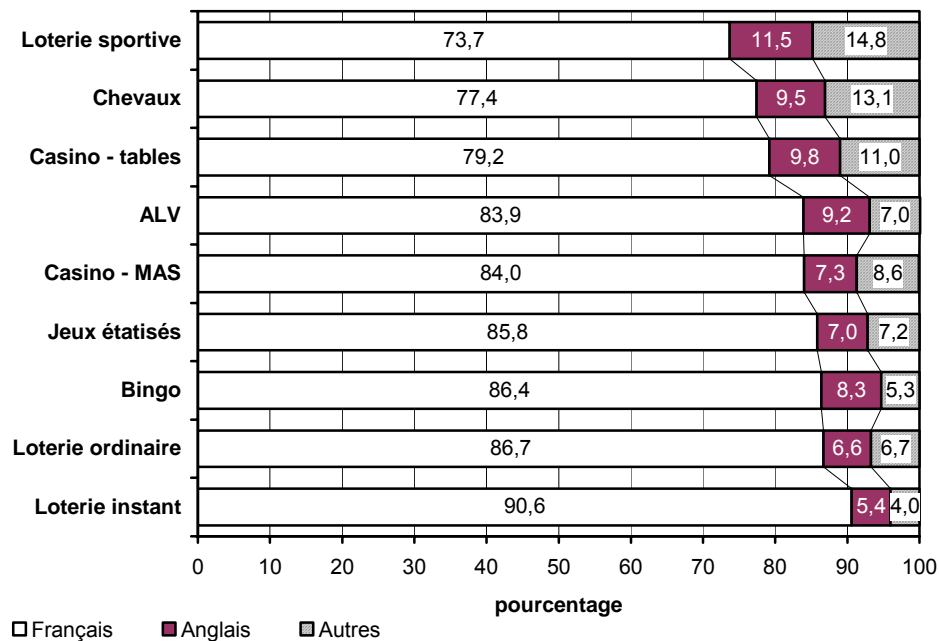


Figure A28 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la religion et le jeu (%) – Québec, 2002

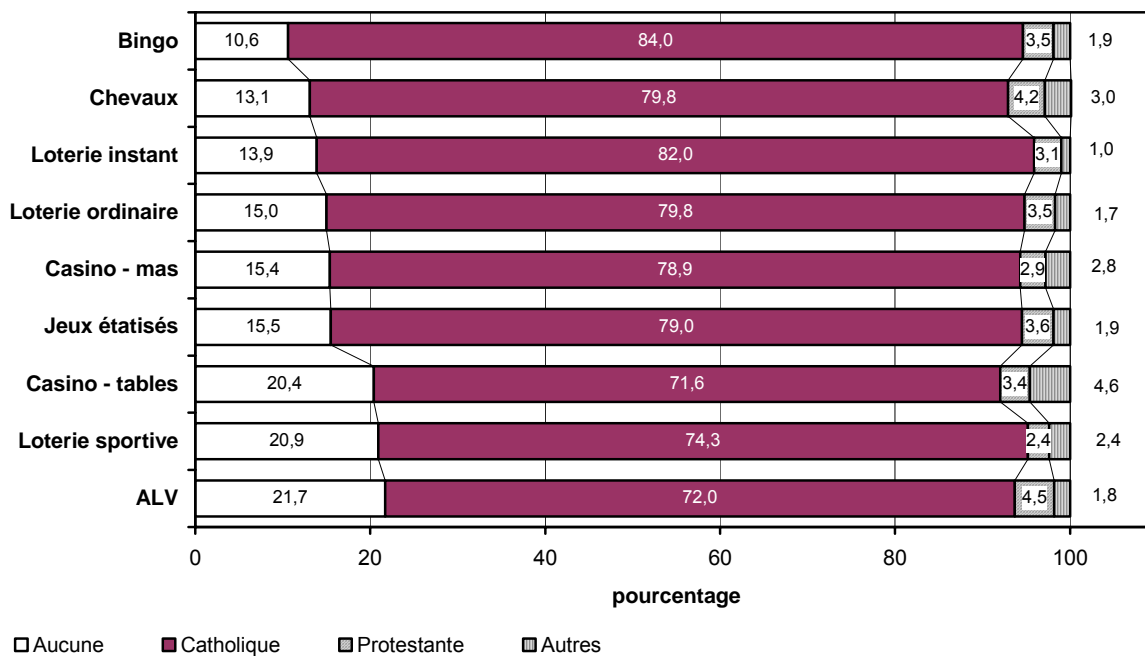


Figure A29 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la scolarité et le jeu (%) – Québec, 2002

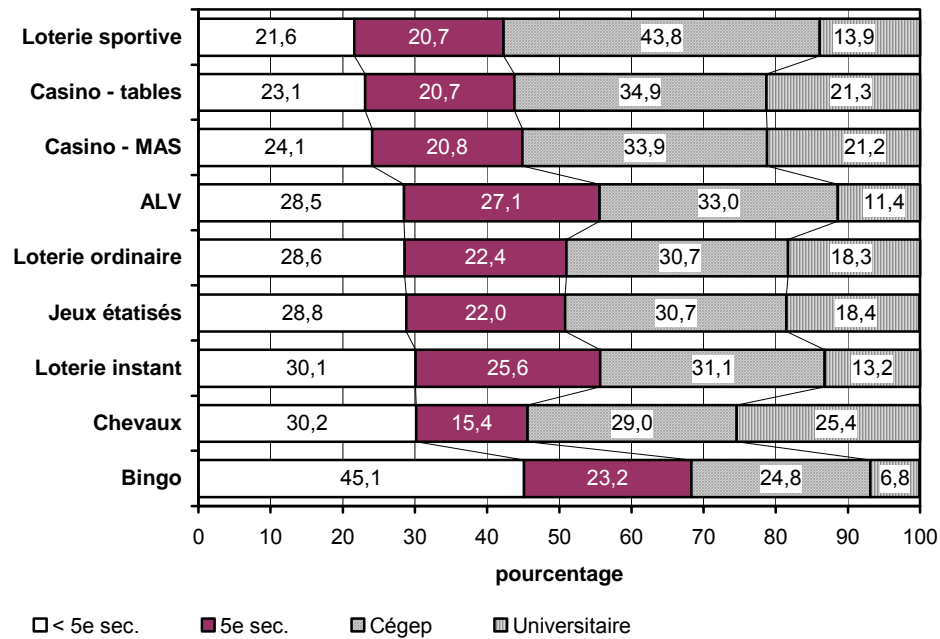


Figure A30 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le statut d'emploi et le jeu (%) – Québec, 2002

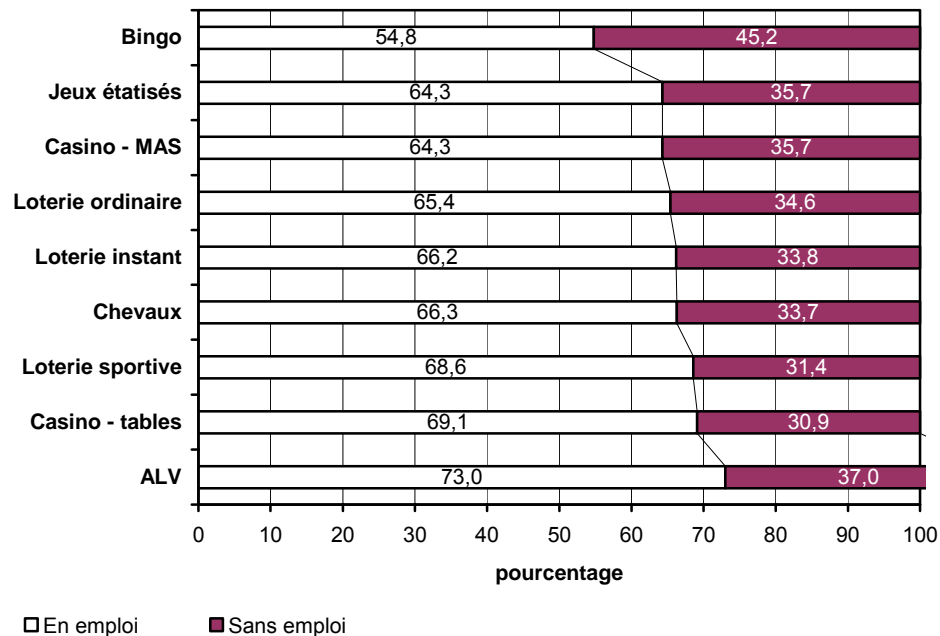


Figure A31 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le type d'occupation du logement et le jeu (%) – Québec, 2002

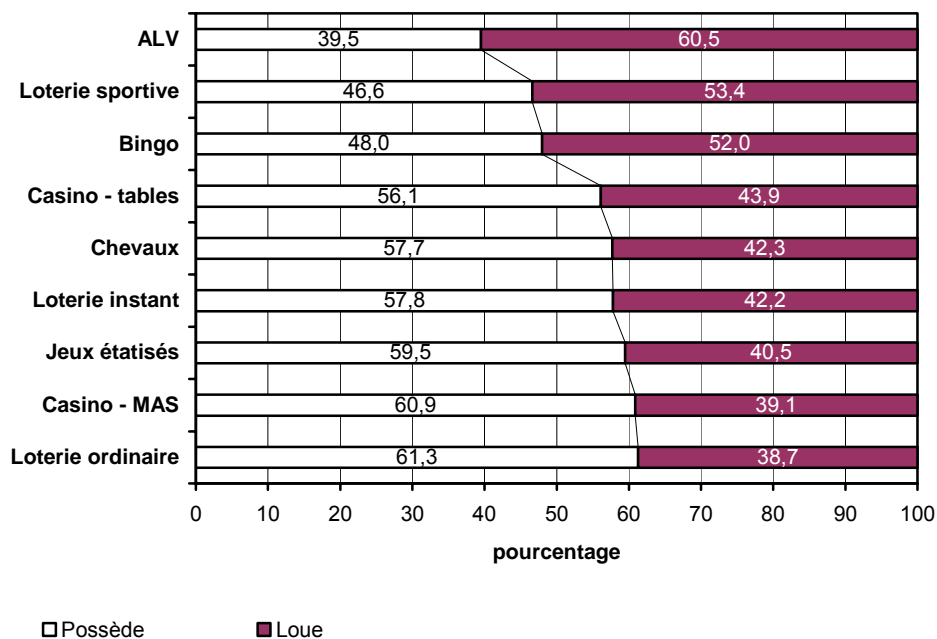


Figure A32 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon le revenu du ménage et le jeu (%) – Québec, 2002

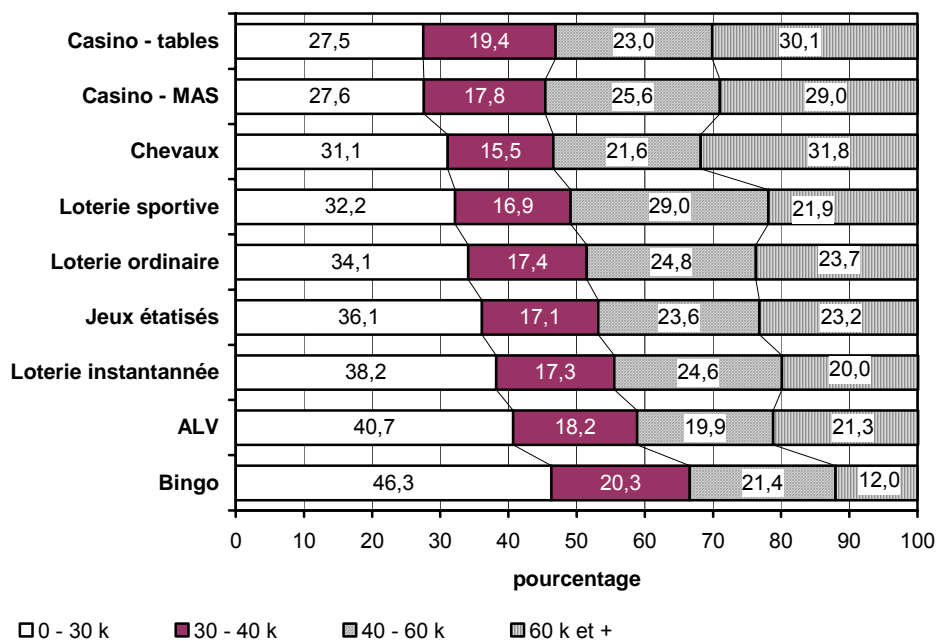


Figure A33 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'opinion en rapport à l'indépendance des événements et le jeu (%) – Québec, 2002

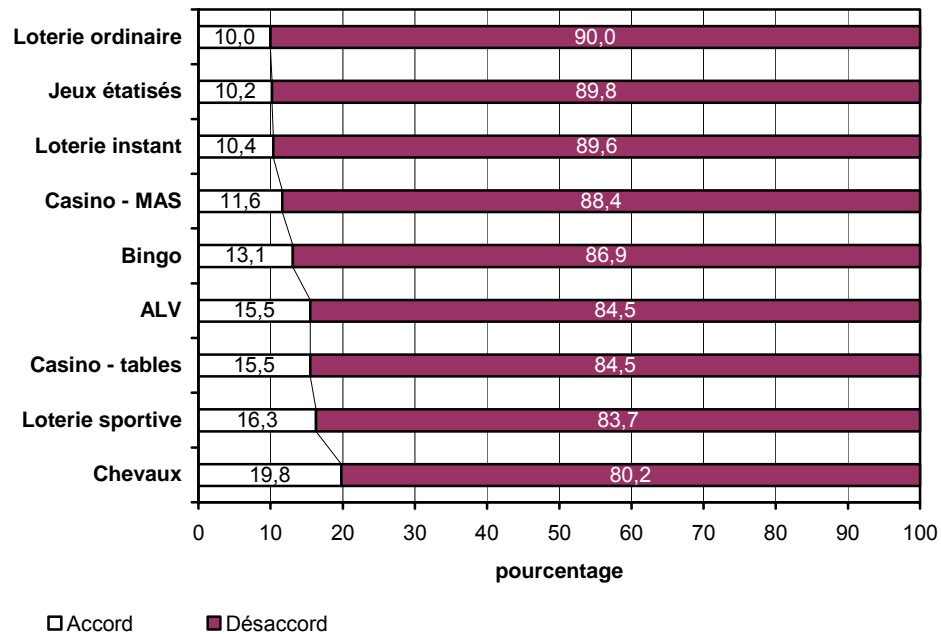


Figure A34 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'opinion en rapport à l'existence de système pour gagner et le jeu (%) – Québec, 2002

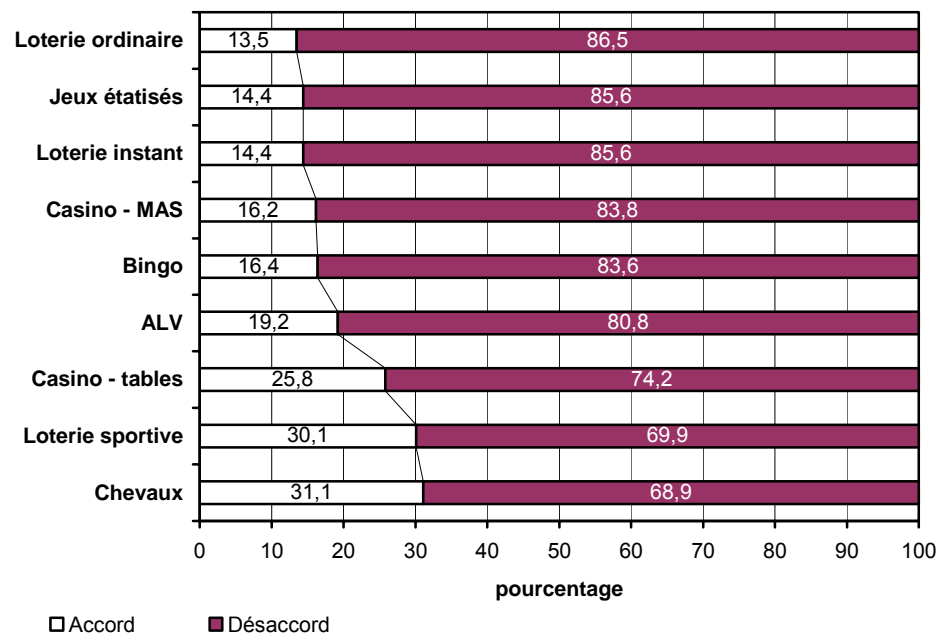


Figure A35 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon l'identification d'une personne qui a un problème de jeu dans la famille et le jeu (%) – Québec, 2002

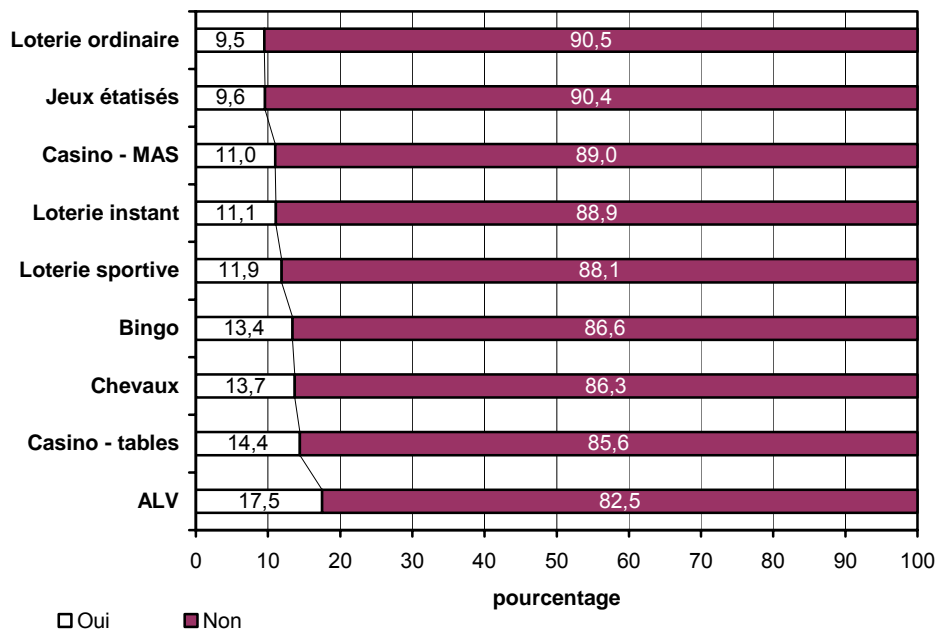


Figure A36 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la consommation alcool / drogue durant le jeu et le jeu (%) – Québec, 2002

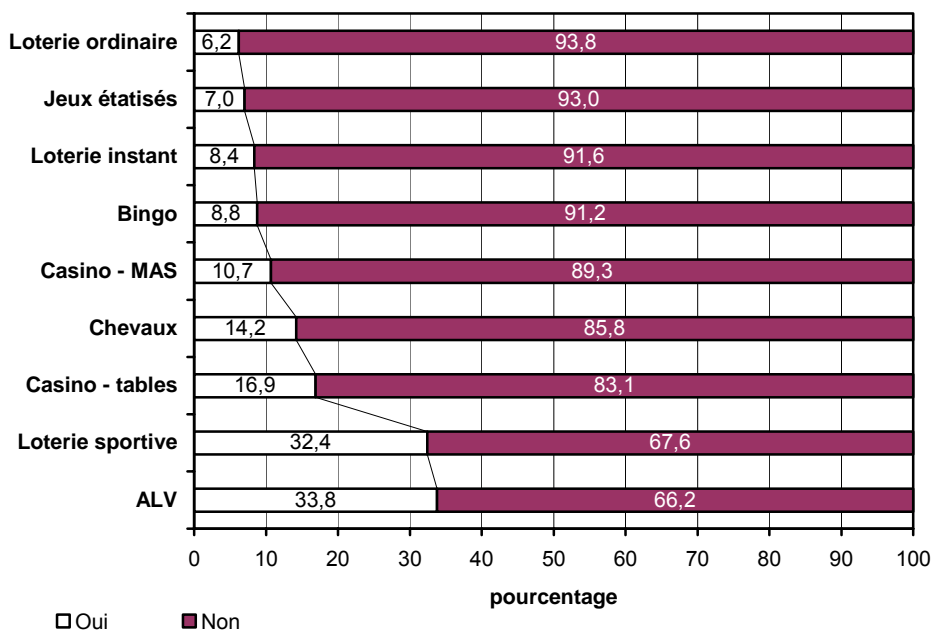


Figure A37 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon la participation au jeu sous influence et le jeu (%) – Québec, 2002

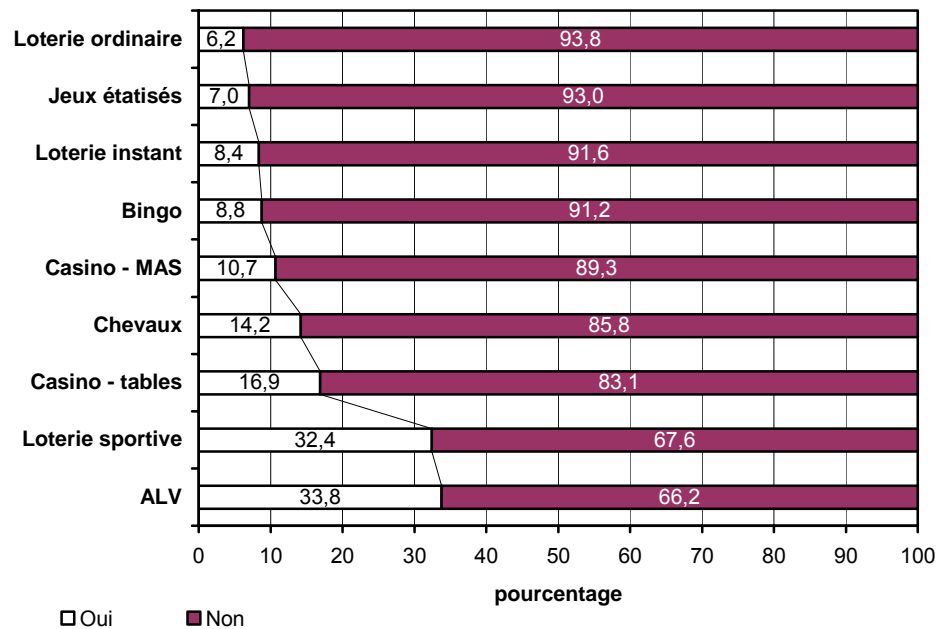


Figure A38 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés lorsque surviennent des événements pénibles selon le jeu (%) – Québec, 2002

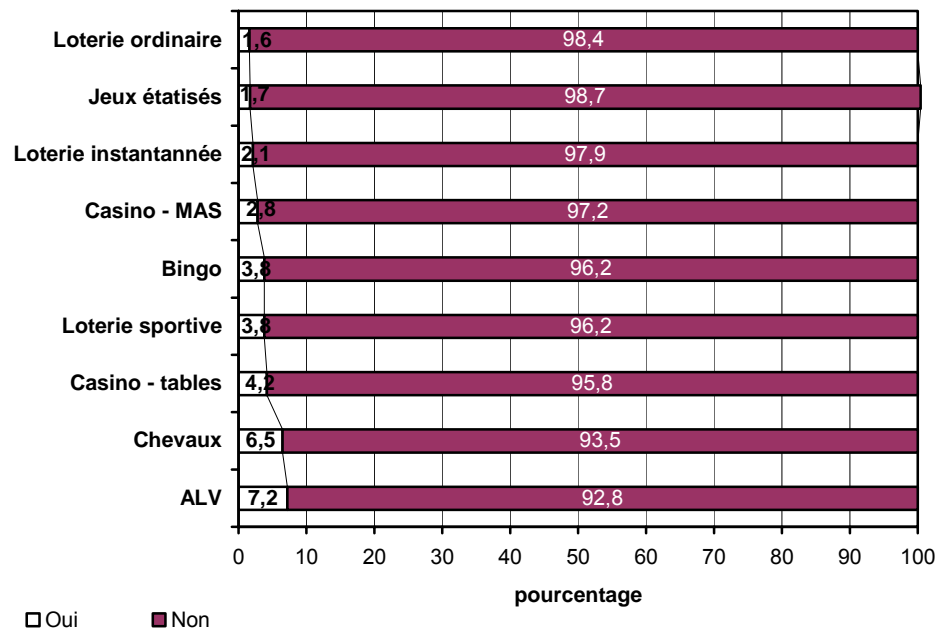


Figure A39 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon que les personnes sont traitées pour le stress et le jeu (%) – Québec, 2002

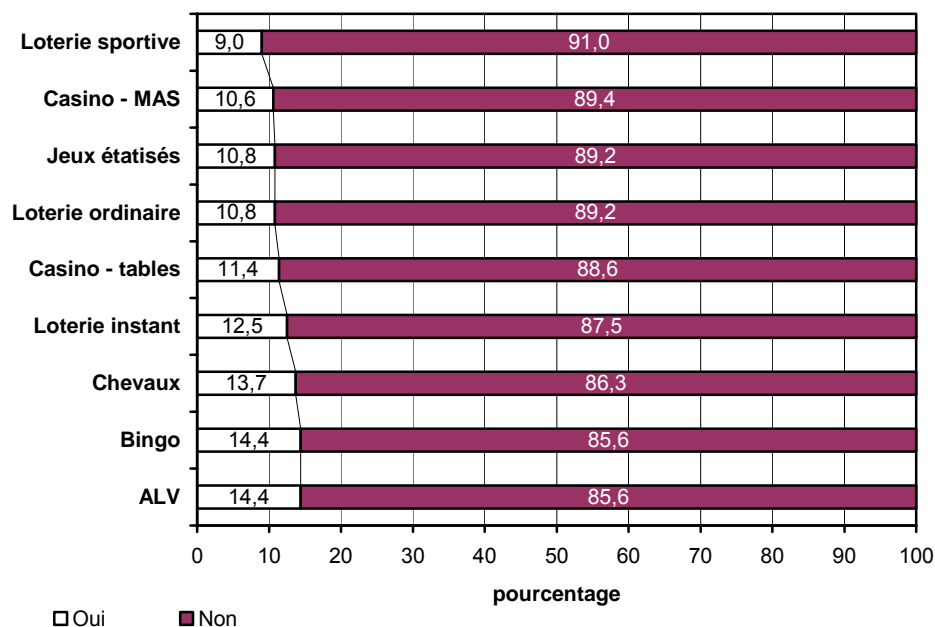


Figure A40 : Prévalence de la participation aux jeux étatisés selon que les personnes sont très déprimées on non et selon le jeu (%) – Québec, 2002

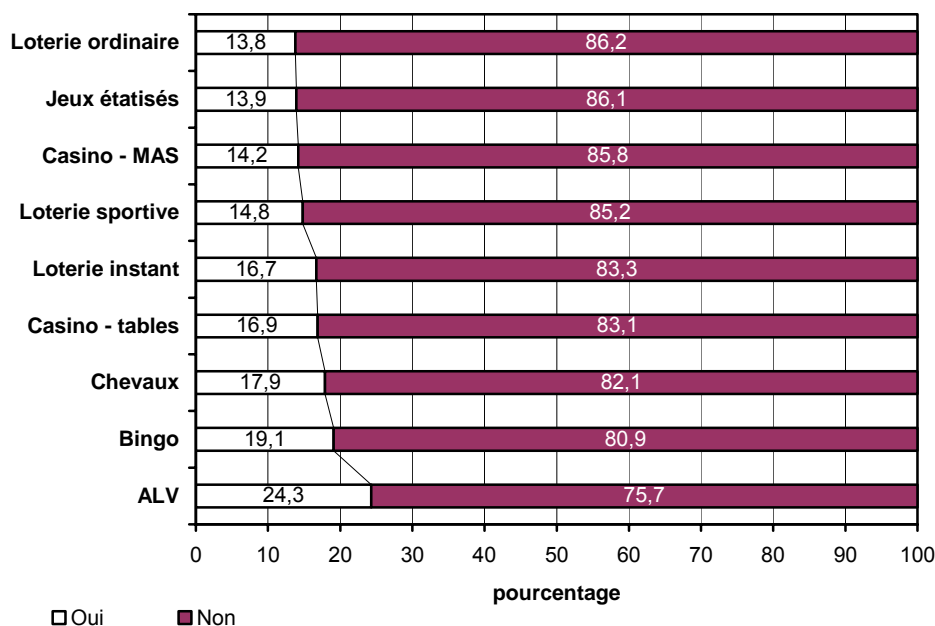


Figure A41 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux jeux étatisés selon le jeu (%) – Québec, 2002

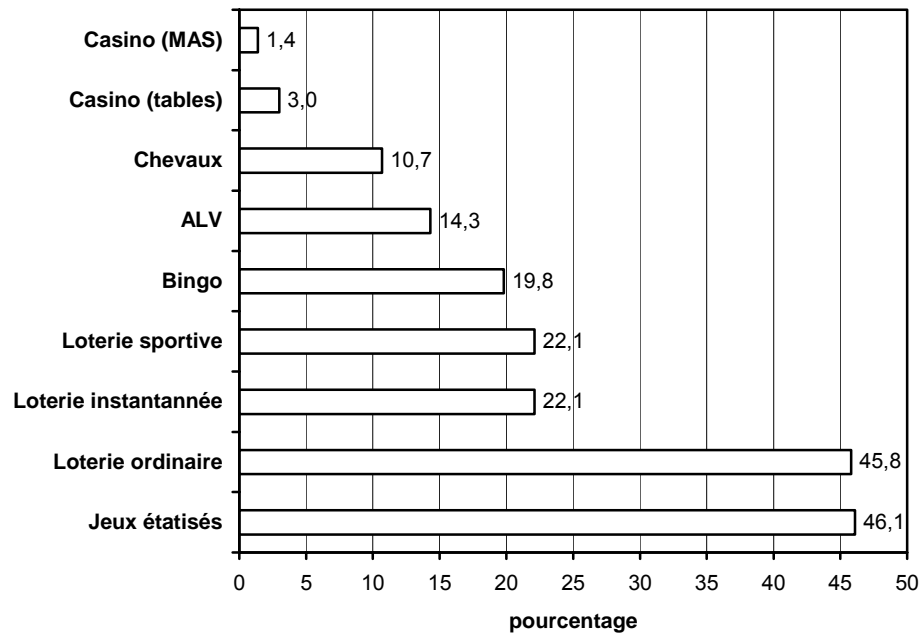


Figure A42 : Dépenses annuelles moyennes des joueurs de jeux étatisés selon le jeu (\$) – Québec, 2002

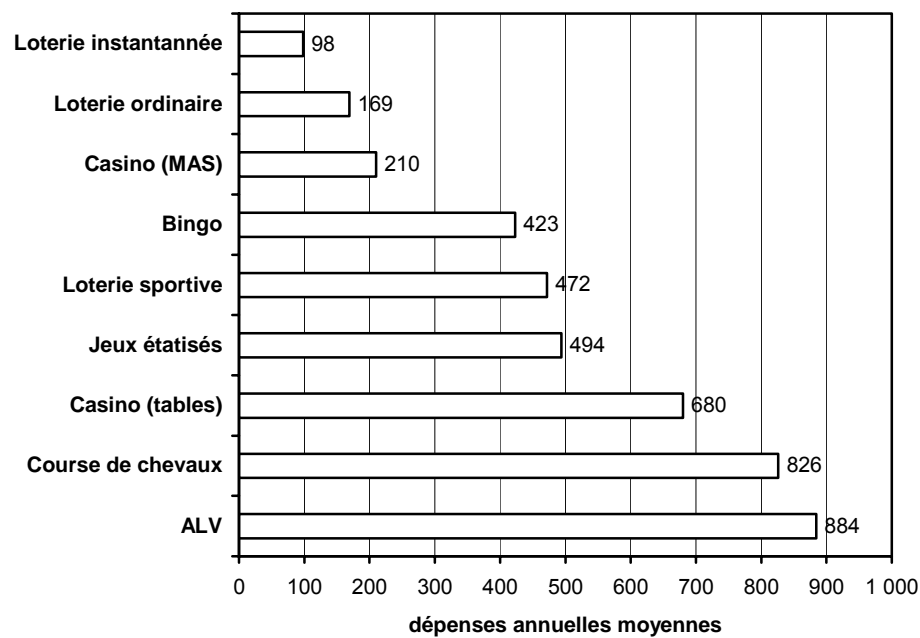


Figure A43 : Prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs de jeux étatisés (%) – Québec, 2002

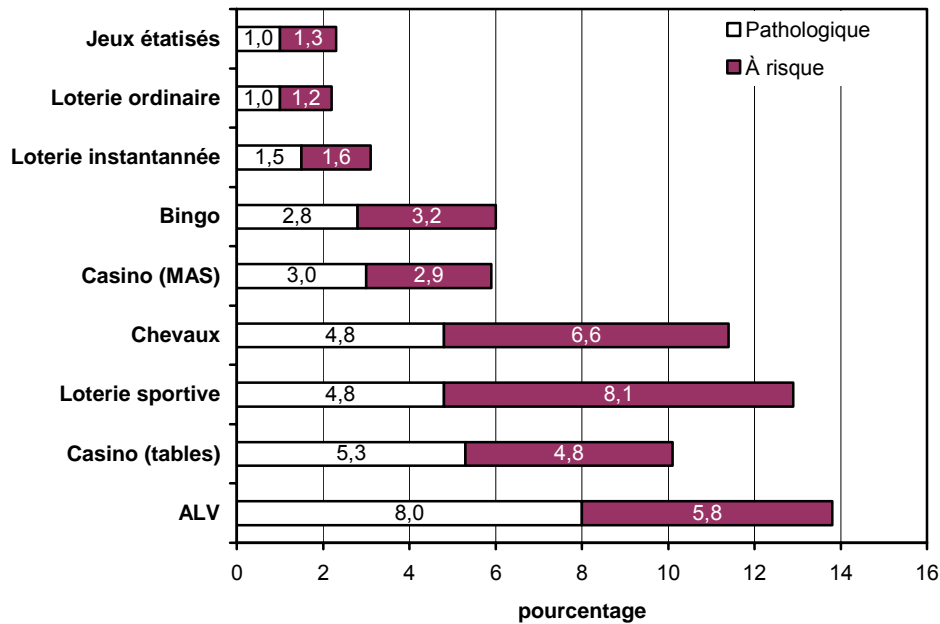


Figure A44 : Prévalence de la participation aux jeux privés selon le jeu (%) – Québec, 2002

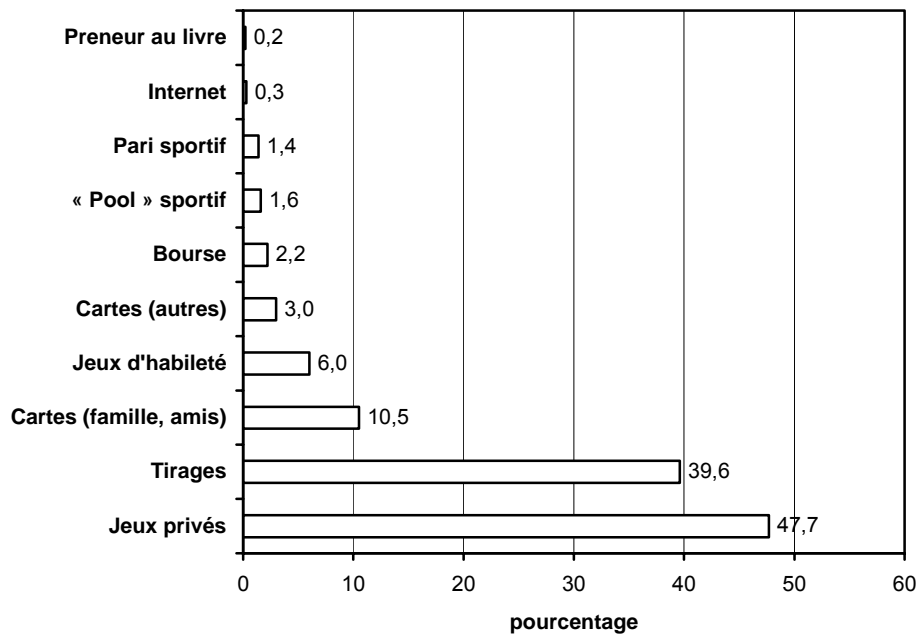


Figure A45 : Prévalence de la participation aux jeux privés selon le sexe et le jeu (%) – Québec, 2002

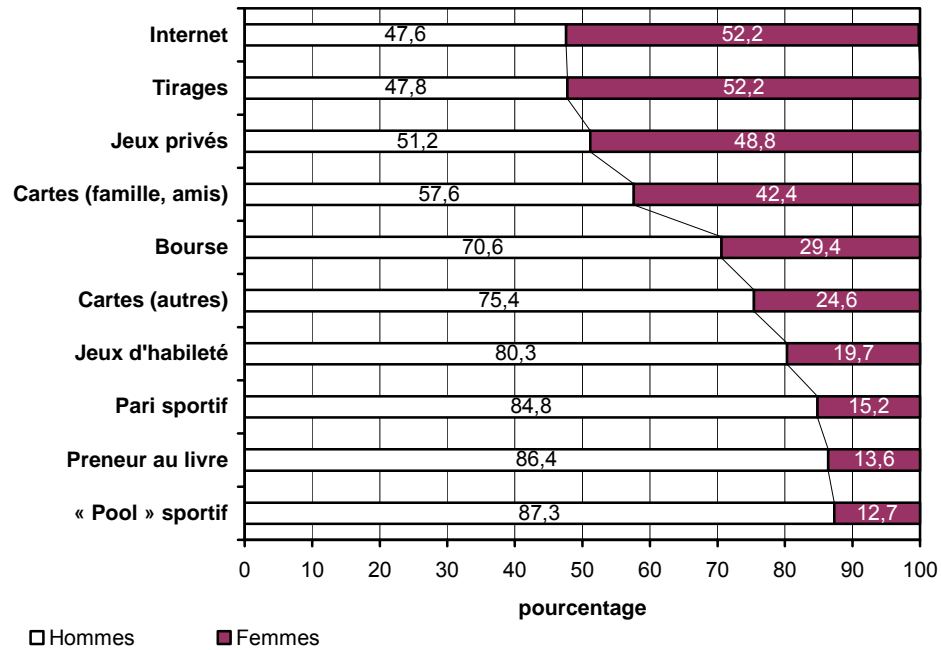


Figure A46 : Prévalence de la participation aux jeux privés selon l'âge et le jeu (%) – Québec, 2002

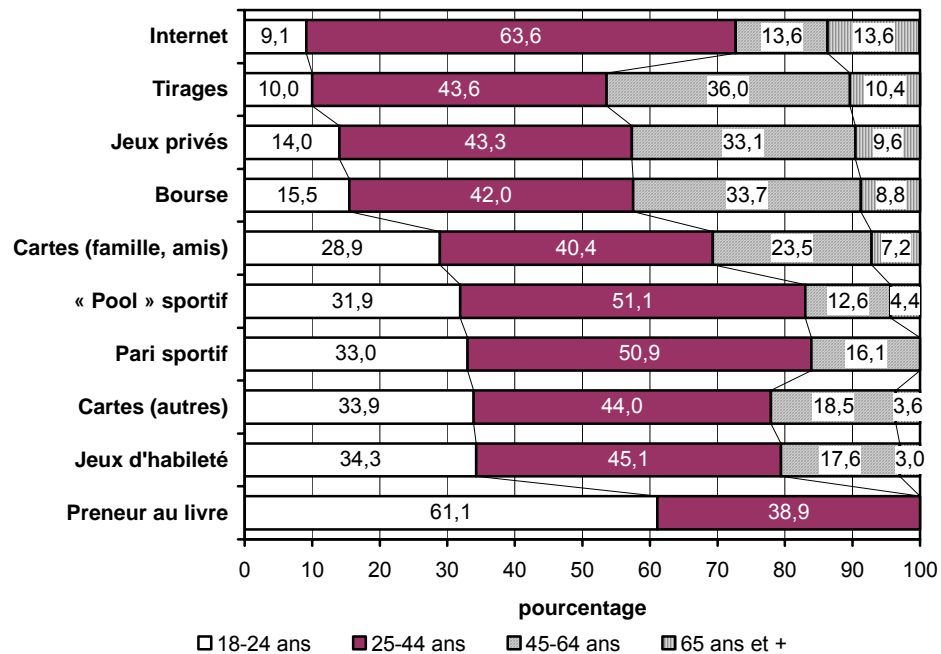


Figure A47 : Prévalence de la participation hebdomadaire aux jeux privés selon le jeu (%) – Québec, 2002

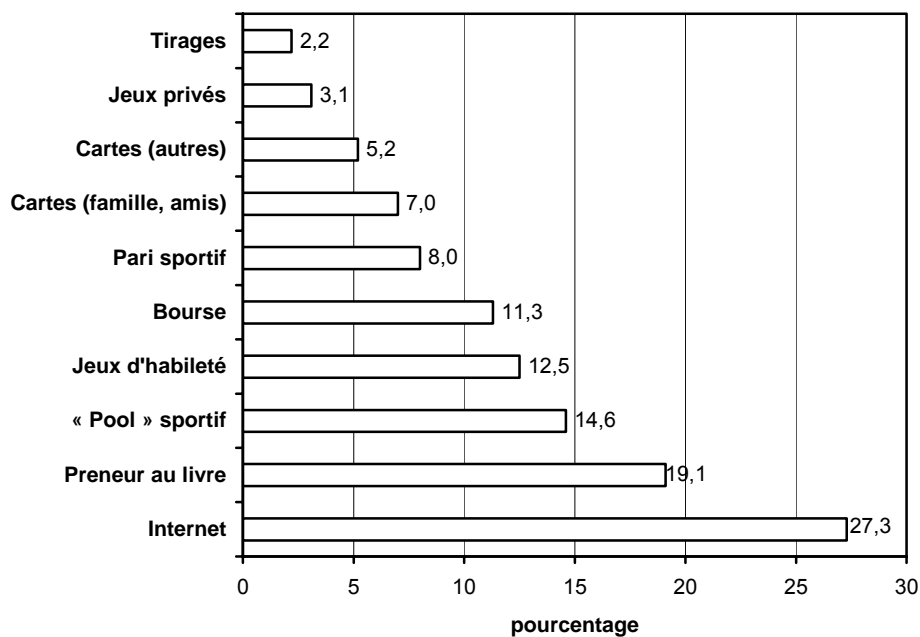


Figure A48 : Sommes annuelles moyennes mises par les joueurs de jeux privés selon le jeu (\$) – Québec, 2002

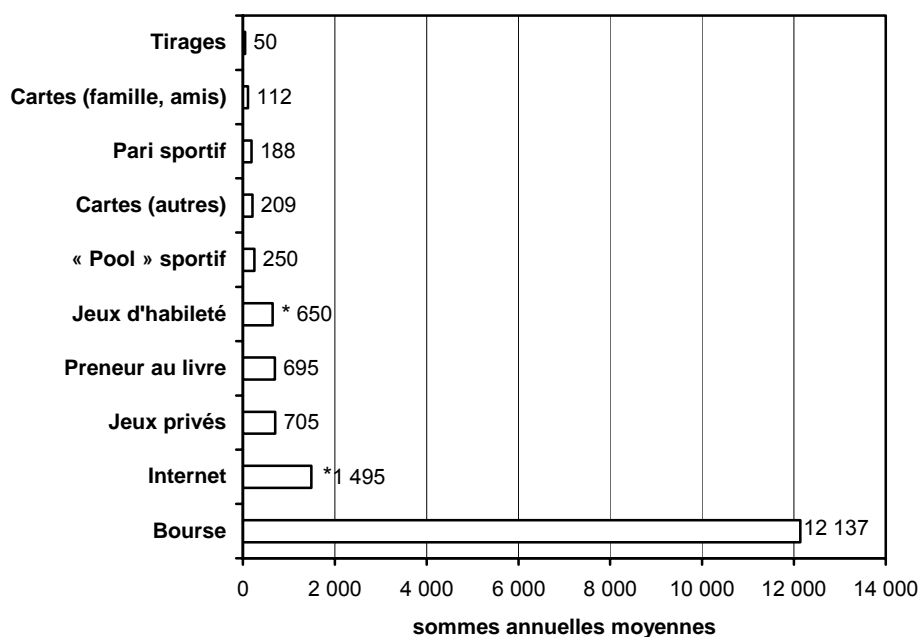


Figure A49 : Sommes annuelles moyennes mises par les joueurs de jeux privés selon le jeu (\$) – Québec, 2002

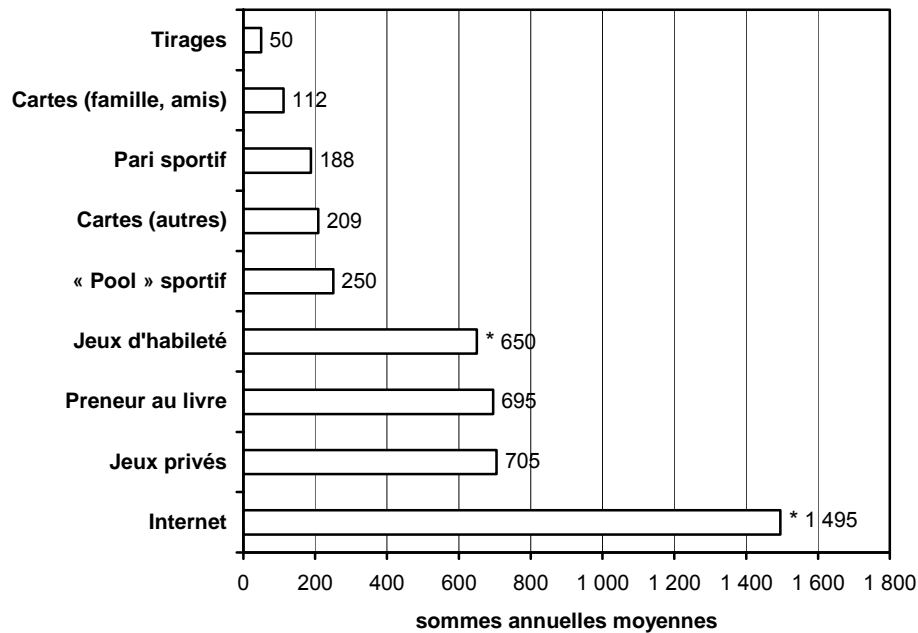


Figure A50 : Prévalence des problèmes de jeu chez les joueurs de jeux privés selon le jeu (%) – Québec, 2002

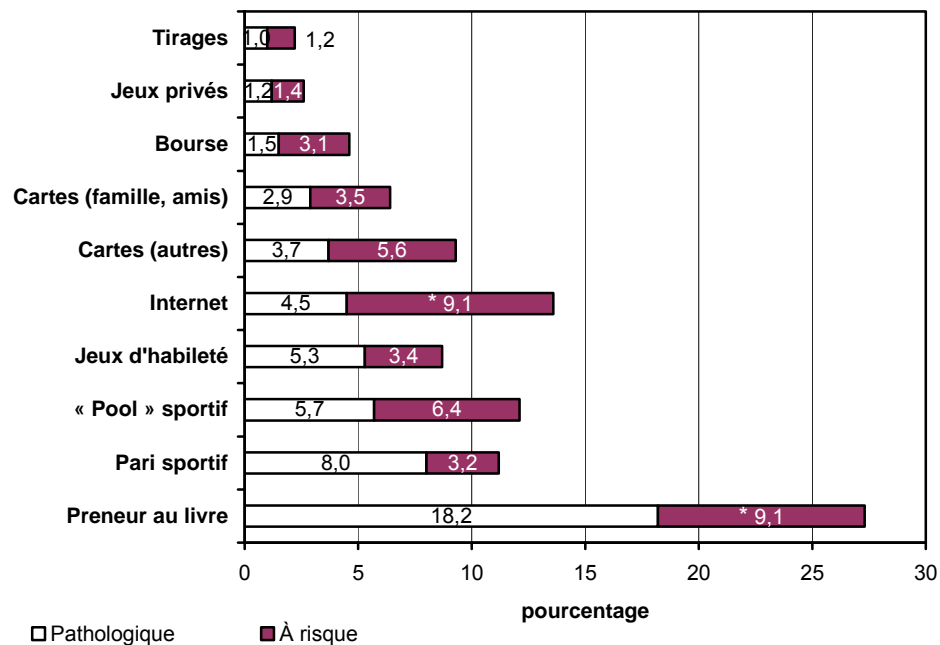
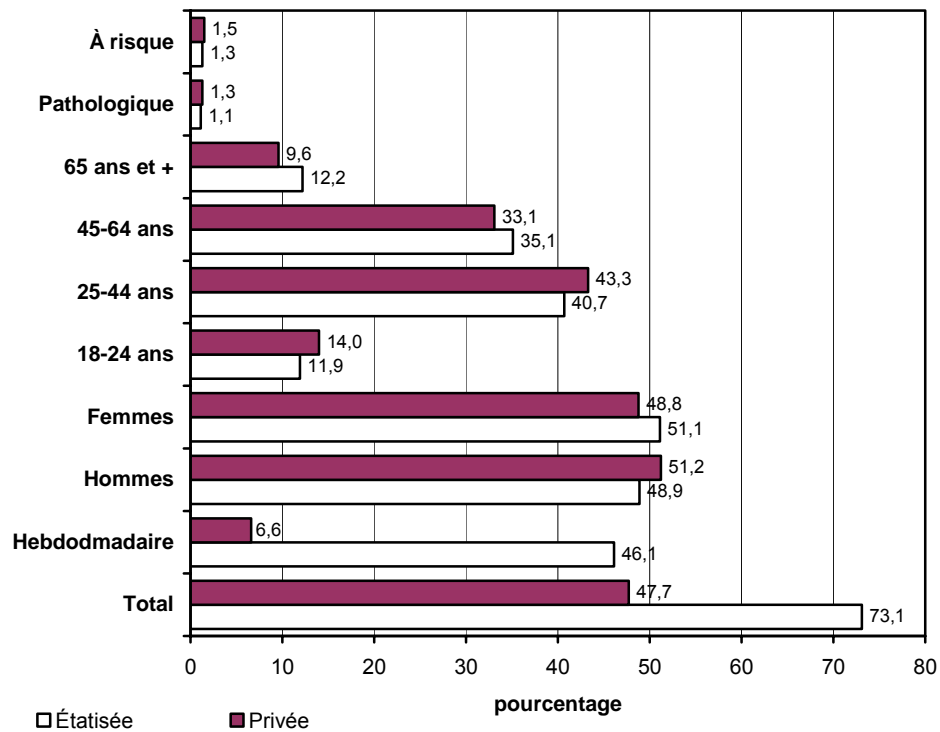


Figure A51 : Certaines caractéristiques des joueurs selon la nature étatisée ou privée des jeux (%) – Québec, 2002



4. COMPARAISONS CANADIENNES

Figure A52 : Proportion de la population qui joue annuellement à la loterie (%) – diverses juridictions

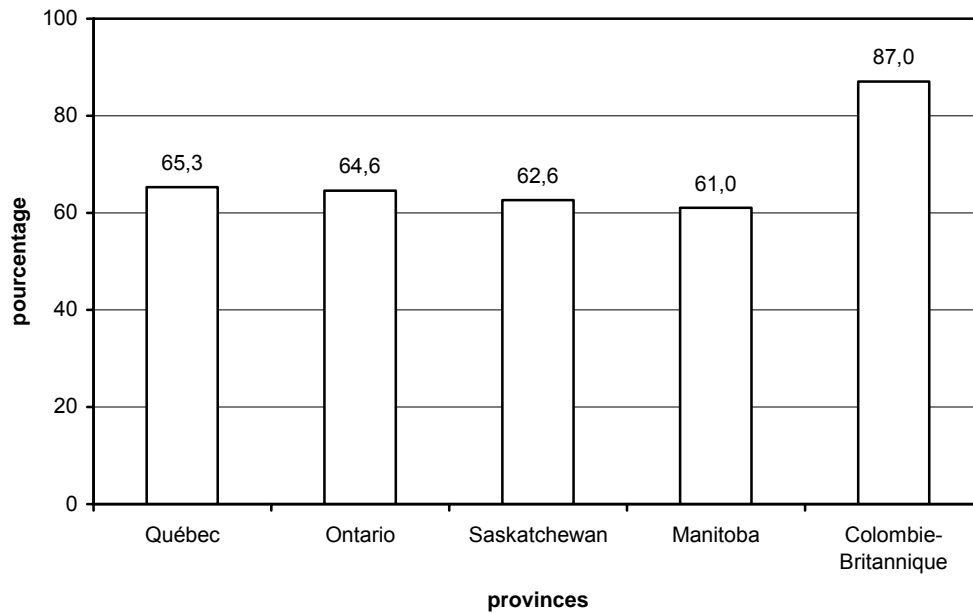


Figure A53 : Proportion de la population qui participe annuellement à des tirages (%) – diverses juridictions

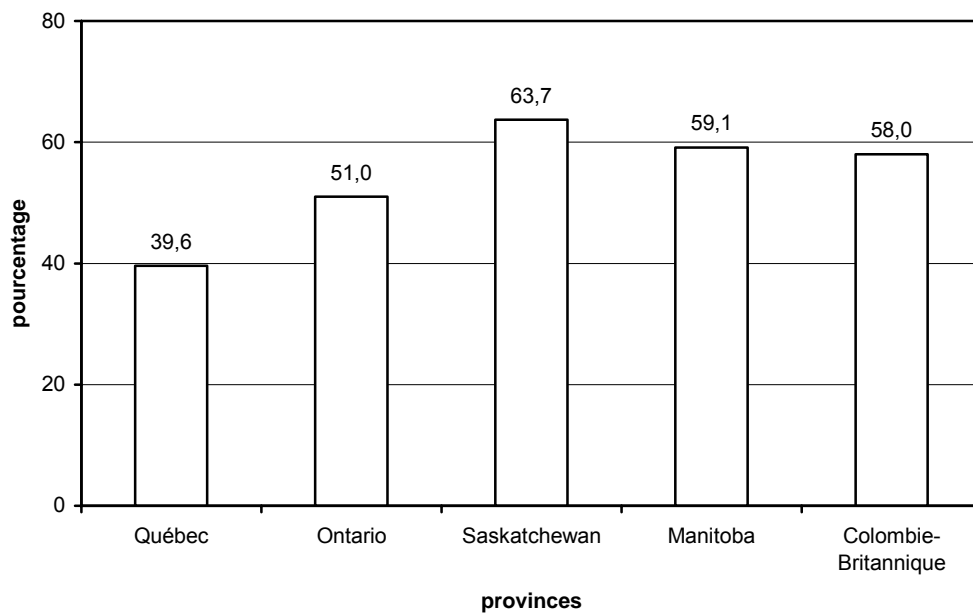


Figure A54 : Proportion de la population qui participe annuellement à des loteries instantanées (%) – diverses juridictions

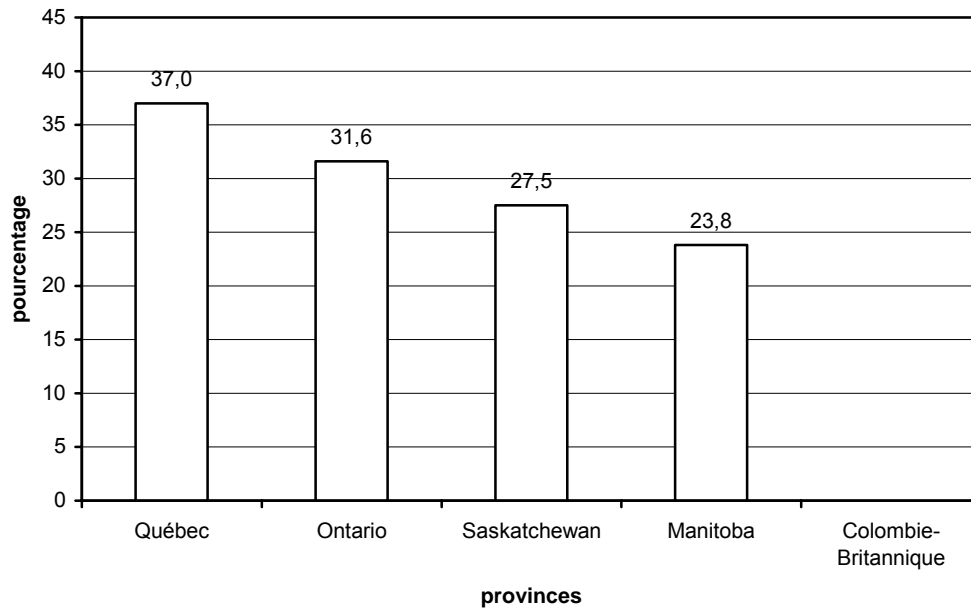


Figure A55 : Proportion de la population qui mise annuellement dans des machines à sous (%) – diverses juridictions

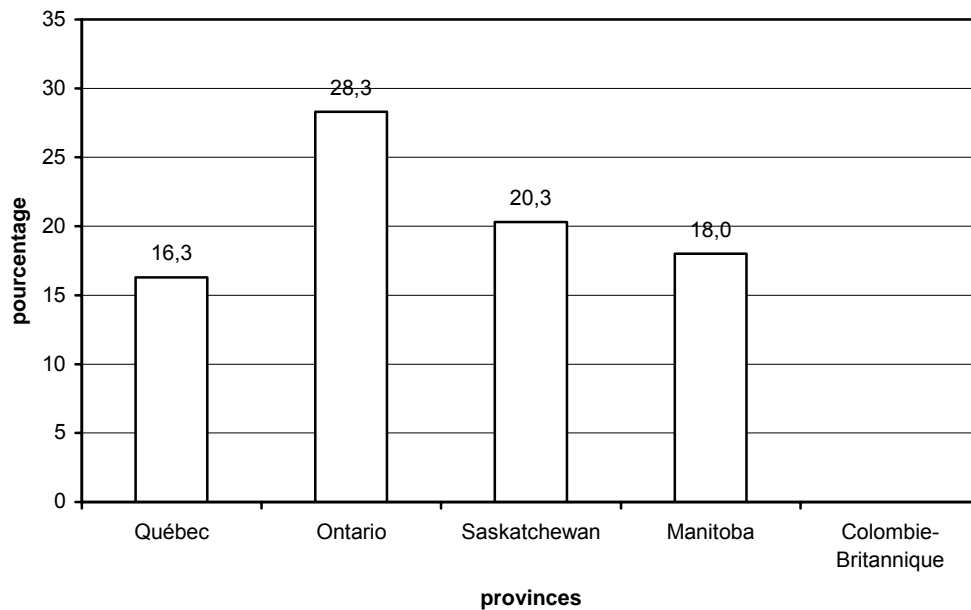


Figure A56 : Proportion de la population qui joue annuellement au bingo (%) – diverses juridictions

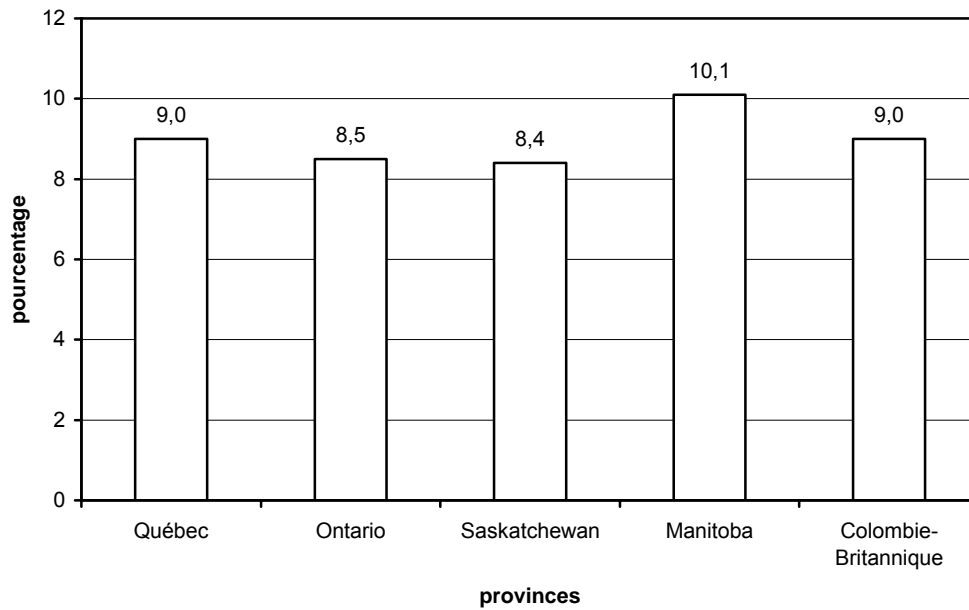


Figure A57 : Proportion de la population qui mise annuellement dans des appareils de loterie vidéo (%) – diverses juridictions

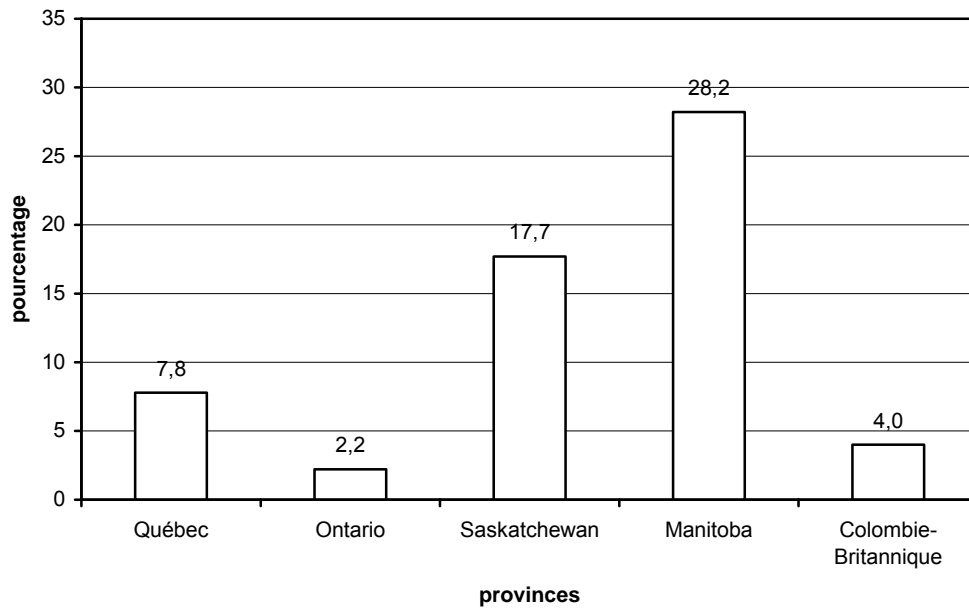


Figure A58 : Proportion de la population qui mise annuellement sur les jeux de table dans les casinos (%) – diverses juridictions

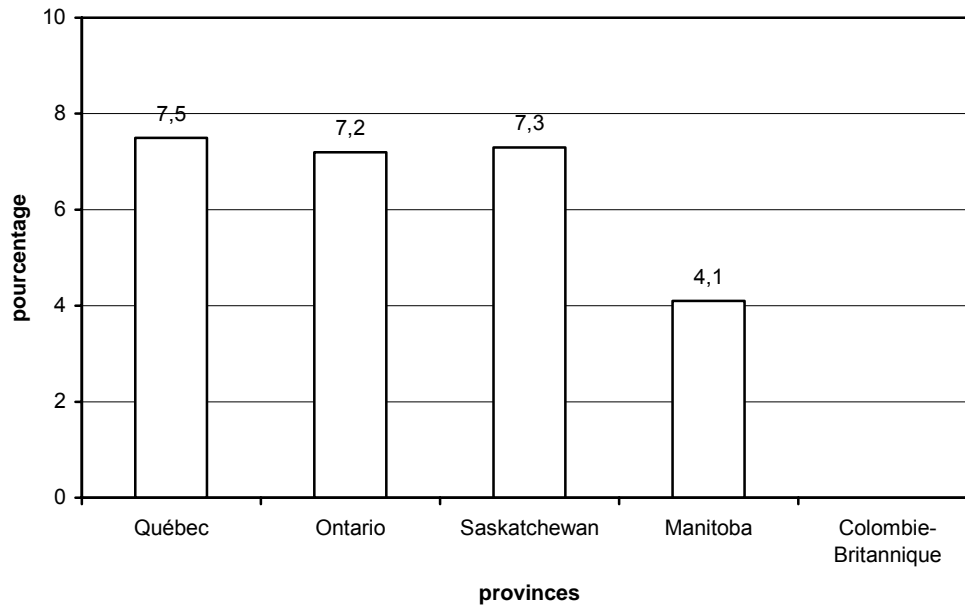


Figure A59 : Proportion de la population qui mise annuellement sur les loteries sportives (%) – diverses juridictions

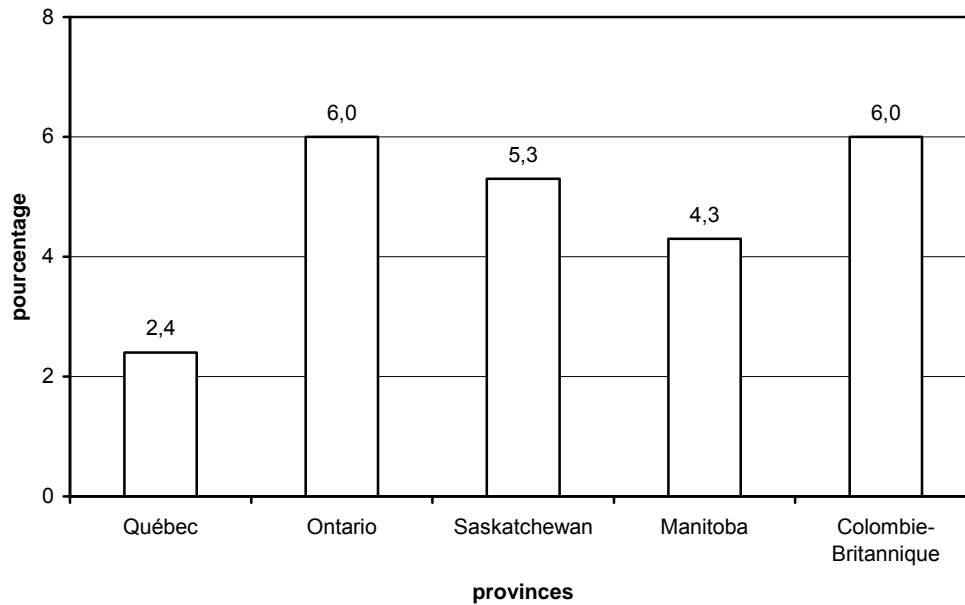


Figure A60 : Proportion de la population qui mise annuellement sur les marchés boursiers (%) – diverses juridictions

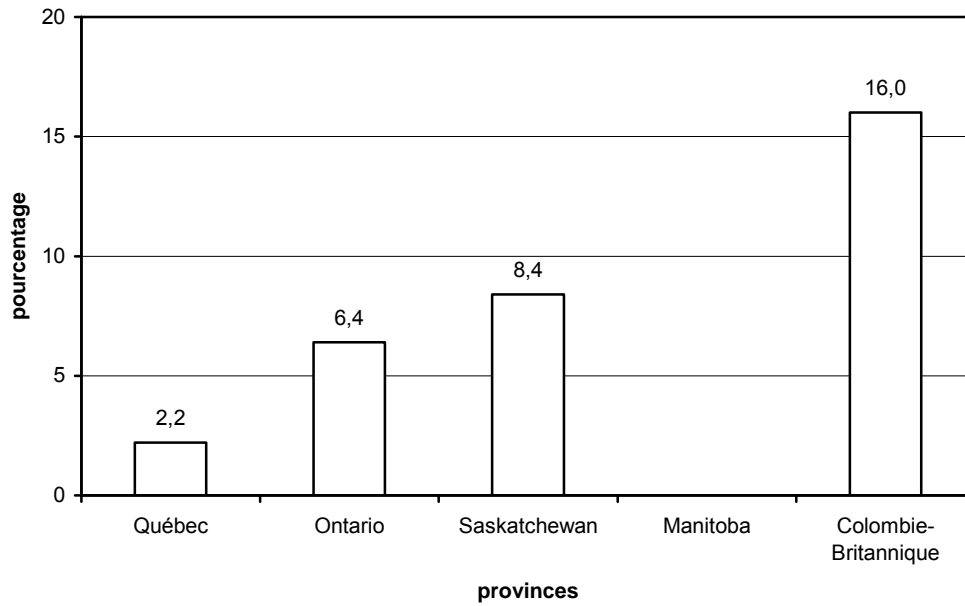


Figure A61 : Proportion de la population qui mise annuellement sur les courses de chevaux (%) – diverses juridictions

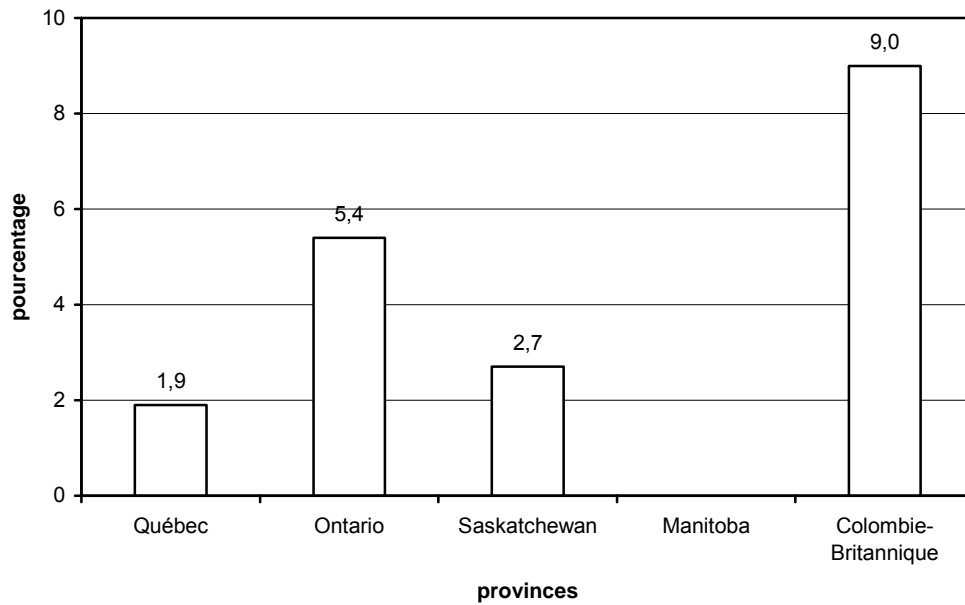
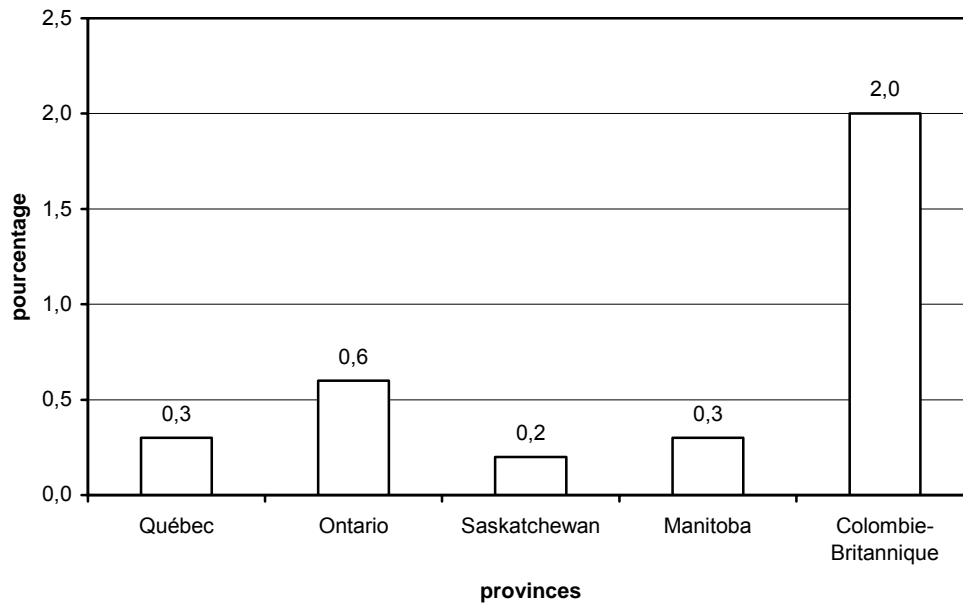


Figure A62 : Proportion de la population qui mise annuellement sur Internet (%) – diverses juridictions



5. BASE DE CALCUL POUR LE TAUX DE RÉPONSE

Nombre de sélections	24 548	100,0 %
Dans l'échantillon	15 893	64,7 %
Hors échantillon	8 655	35,3 %
Taux de réponse restrictif	15 893	
Entrevues complétées	8 842	
Répondant absent	203	
Absence prolongée	10	
Refus (total)	5 490	
Incapacité physique ou mentale permanente	261	
Langue étrangère	214	
Pas de réponse 20x	873	
Taux de réponse restrictif		55,6 %
Taux de réponse « compréhensif »	14 545	
Entrevues complétées	8 842	
Répondant absent	203	
Absence prolongée	10	
Refus (total)	5 490	
Incapacité physique ou mentale permanente	0	
Langue étrangère	0	
Pas de réponse 20x	0	
Taux de réponse « compréhensif »		60,8 %