

Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2009

Préparée pour :



Ministère de la Santé et Société des loteries et des jeux du Nouveau-Brunswick
Gouvernement du Nouveau-Brunswick
Édifice du Centenaire
C.P. 6000
Fredericton (Nouveau-Brunswick) E3B 5H1

Préparée par :



TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	1
CONTEXTE DE L'ENQUÊTE	1
MÉTHODOLOGIE.....	2
RÉSUMÉ DES PRINCIPAUX RÉSULTATS.....	2
CONCLUSIONS	10
1.0 INTRODUCTION	14
2.0 MÉTHODOLOGIE	15
2.1 SÉLECTION DE L'ÉCHANTILLON	15
2.2 CONCEPTION DU QUESTIONNAIRE	16
2.3 COLLECTE ET ANALYSE DES DONNÉES	17
2.4 LE PRÉSENT RAPPORT	17
3.0 COMPORTEMENT DE JEU AU NOUVEAU-BRUNSWICK	19
3.1 TAUX DE PRÉVALENCE	19
3.1.1 <i>Taux de prévalence (dans la province et par zone)</i>	19
3.1.2 <i>Analyse des tendances</i>	28
3.1.3 <i>Comparaisons provinciales</i>	28
3.1.4 <i>Profil démographique des joueurs et des non-joueurs</i>	25
3.2 TAUX DE PRÉVALENCE DE DIVERS JEUX DE HASARD	25
3.3 PROFILS DE JOUEURS DE JEUX DE HASARD	27
3.3.1 <i>Profil des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire</i>	27
3.3.2 <i>Profil des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien</i>	32
3.3.3 <i>Profil des joueurs de billets à languettes</i>	36
3.3.4 <i>Profil des joueurs de billets de grattage</i>	40
3.3.5 <i>Profil des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds</i>	44
3.3.6 <i>Profil des acheteurs de billets de tirage 50/50</i>	48
3.3.7 <i>Profil des joueurs de bingo</i>	52
3.3.8 <i>Profil des joueurs de TLV</i>	55
3.3.9 <i>Profil des joueurs de poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet)</i>	59
3.3.10 <i>Profil des joueurs de casino</i>	63
3.3.11 <i>Profil des joueurs sur Internet (y compris le poker sur Internet)</i>	67
3.3.12 <i>Analyse des tendances</i>	71
3.4 TEMPS ET ARGENT CONSACRÉS AU JEU	72

4.0	JEU COMPULSIF AU NOUVEAU-BRUNSWICK.....	74
4.1	CLASSIFICATION DU JEU COMPULSIF	74
4.2.1	<i>Taux de prévalence (dans la province et par zone).....</i>	<i>76</i>
4.2.2	<i>Analyse des tendances.....</i>	<i>77</i>
4.2.3	<i>Comparaisons provinciales.....</i>	<i>78</i>
4.2.4	<i>Projection de la population adulte.....</i>	<i>78</i>
4.3	PROFIL DES SOUS-TYPES DE JOUEURS.....	79
4.3.1	<i>Profil démographique des sous-types de joueurs.....</i>	<i>79</i>
4.3.2	<i>Jeux de hasard joués au cours des 12 derniers mois.....</i>	<i>81</i>
4.3.3	<i>Temps et argent consacrés au jeu.....</i>	<i>83</i>
4.4	RAISONS POUR JOUER	85
4.5	AUTOPERCEPTION DU COMPORTEMENT DE JEU.....	86
4.6	COMPORTEMENT DE JEU À VIE.....	87
5.0	CORRÉLATS DU JEU COMPULSIF.....	90
5.1	PREMIÈRES EXPÉRIENCES.....	90
5.2	PREMIERS GAINS ET PREMIÈRES PERTES	92
5.3	SOPHISMES DU JOUEUR	94
5.4	COMPORTEMENT DE JEU DE D'AUTRES PERSONNES	98
6.0	SENSIBILISATION AUX SERVICES D'AIDE LIÉS AU JEU ET LEUR UTILISATION.....	101
6.1	SENSIBILISATION AUX SERVICES D'AIDE LIÉS AU JEU.....	101
6.2	UTILISATION ANTÉRIEURE DES SERVICES D'AIDE LIÉS AU JEU.....	104
7.0	SENSIBILISATION AUX PROBLÈMES DE JEU COMPULSIF	106
8.0	SENSIBILISATION À LA PUBLICITÉ.....	111
8.1	MÉMORISATION SPONTANÉE.....	111
8.2	MÉMORISATION ASSISTÉE DE LA CAMPAGNE.....	113
9.0	PROFIL DES RÉPONDANTS À L'ENQUÊTE.....	116
10.0	CONCLUSIONS	118
	CONCLUSIONS	118
11.0	RÉFÉRENCES.....	122

ANNEXE A : QUESTIONNAIRE

ANNEXE B : GLOSSAIRE

Index des tableaux

Tableau 1 : Plan d'échantillonnage.....	16
Tableau 2 : Taux de prévalence du jeu au Canada.....	22
Tableau 3 : Profil démographique des joueurs et des non-joueurs.....	23
Tableau 4 : Taux de prévalence des différents jeux de hasard.....	25
Tableau 5 : Profil démographique des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire.....	27
Tableau 6 : Dépenses liées à l'achat de billets de loterie à tirage hebdomadaire.....	29
Tableau 7 : Temps consacré au jeu – billets de loterie à tirage hebdomadaire (en minutes).....	29
Tableau 8 : Profil démographique des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien.....	32
Tableau 9 : Dépenses liées à l'achat de billets de loterie à tirage quotidien.....	33
Tableau 10 : Temps consacré au jeu – billets de loterie à tirage quotidien (en minutes).....	34
Tableau 11 : Profil démographique des joueurs de billets à languettes.....	36
Tableau 12 : Dépenses liées à l'achat de billets à languettes.....	37
Tableau 13 : Temps consacré au jeu – billets à languettes (en minutes).....	38
Tableau 14 : Profil démographique des joueurs de billets de grattage.....	40
Tableau 15 : Dépenses liées à l'achat de billets de grattage.....	41
Tableau 16 : Temps consacré au jeu - billets de grattage (en minutes).....	42
Tableau 17 : Profil démographique des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds... 44	44
Tableau 18 : Dépenses liées à l'achat de billets de tirage ou de collecte de fonds.....	45
Tableau 19 : Temps consacré au jeu – billets de tirage ou de collecte de fonds (en minutes) ...	46
Tableau 20 : Profil démographique des acheteurs de billets de tirage 50/50.....	48
Tableau 21 : Dépenses liées à l'achat de billets de tirage 50/50.....	49
Tableau 22 : Temps consacré au jeu- billets de tirage 50/50 (en minutes).....	50
Tableau 23 : Profil démographique des joueurs de bingo.....	52
Tableau 24 : Dépenses liées au jeu de bingo.....	53
Tableau 25 : Temps consacré au jeu – bingo (en heures).....	53
Tableau 26 : Profil démographique des joueurs de TLV.....	55
Tableau 27 : Dépenses liées aux TLV.....	56
Tableau 28 : Temps consacré au jeu - TLV (en heures).....	56
Tableau 29 : Profil démographique des joueurs de poker.....	59
Tableau 30 : Dépenses liées au poker.....	60
Tableau 31 : Temps consacré au jeu - poker (en heures).....	61
Tableau 32 : Profil démographique des joueurs de casino.....	63
Tableau 33 : Dépenses liées aux casinos.....	64
Tableau 34 : Temps consacré au jeu dans les casinos (en heures).....	65
Tableau 35 : Profil démographique des joueurs sur Internet.....	67
Tableau 36 : Dépenses liées au jeu sur Internet.....	68
Tableau 37 : Temps consacré au jeu sur Internet (en heures).....	69
Tableau 38 : Dépenses mensuelles moyennes par jeu de hasard.....	71
Tableau 39 : Dépenses mensuelles et annuelles liées au jeu – dans l'ensemble et par personne.....	72
Tableau 40 : Dépenses annuelles par jeu de hasard.....	73
Tableau 41 : Réactions aux déclarations relatives à l'ICJE.....	75
Tableau 42 : Taux de prévalence du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick par zone.....	76
Tableau 43 : Taux de prévalence du jeu compulsif au Canada établi par l'ICJE.....	78
Tableau 44 : Profil démographique par sous-type de joueurs.....	80
Tableau 45 : Taux de prévalence des différents jeux de hasard par sous-type de joueurs.....	82
Tableau 46 : Heures consacrées au jeu au cours d'un mois typique par sous-type de joueurs... 83	83
Tableau 47 : Dépenses annuelles liées au jeu par sous-type de joueurs.....	83
Tableau 48 : Montant le plus important lié au jeu dépensé à un moment précis au cours de la dernière année.....	84
Tableau 49 : Raisons principales pour jouer par sous-type de joueurs.....	85
Tableau 50 : Autoévaluation des problèmes permanents de comportement de jeu compulsif par sous-type de joueurs.....	87

Tableau 51 : Jeux de hasard où plus de temps et/ou d'argent a été consacré par sous-type de joueurs	88
Tableau 52 : Résolution de problèmes de jeu compulsif par sous-type de joueurs.....	89
Tableau 53 : Âge au moment de jouer à des jeux d'argent pour la première fois par sous-type de joueurs	90
Tableau 54 : Premier jeu de hasard joué par sous-type de joueurs	91
Tableau 55 : Degré d'accord ou de désaccord par rapport aux sophismes des joueurs.....	94
Tableau 56 : Notes moyennes (sur 5,0) obtenues pour les sophismes des joueurs par sous-type de joueurs	96
Tableau 57 : Relations avec cette personne par sous-type de joueurs	99
Tableau 58 : Comportements de jeu problématiques pour d'autres personnes aux prises avec des problèmes de jeu compulsif (excluant les répondants).....	100
Tableau 59 : Sensibilisation aux services d'aide liés au jeu précis au Nouveau-Brunswick.....	102
Tableau 60 : Sources d'aide consultées	105
Tableau 61 : Sources de mémorisation spontanée de la publicité.....	112
Tableau 62 : Mémorisation spontanée du message principal de la publicité.....	112
Tableau 63 : Mémorisation assistée du message principal de la publicité à la télévision	114
Tableau 64 : Profil démographique des répondants à l'enquête.....	116

Index des figures

Figure 1 : Carte de la zone d'enquête	15
Figure 2 : Mise ou argent dépensé relativement à au moins un jeu de hasard au moins une fois (dans la province et par zone).....	20
Figure 3 : Taux de prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick (dans la province et par zone) .	20
Figure 4 : Fréquence de jeu parmi les joueurs	21
Figure 5 : Participation au jeu comparative au Nouveau-Brunswick.....	22
Figure 6 : Participation au jeu comparative au Nouveau-Brunswick pour différents jeux de hasard	26
Figure 7 : Fréquence de jeu des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire.....	28
Figure 8 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de loterie à tirage hebdomadaire	30
Figure 9 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de loterie à tirage hebdomadaire..	31
Figure 10 : Fréquence de jeu des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien	33
Figure 11 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de loterie à tirage quotidien.....	34
Figure 12 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance- billets de loterie à tirage quotidien	35
Figure 13 : Fréquence de jeu des joueurs de billets à languettes	37
Figure 14 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets à languettes	38
Figure 15 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets à languettes	39
Figure 16 : Fréquence de jeu des joueurs de billets de grattage.....	41
Figure 17 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de grattage.....	42
Figure 18 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de grattage.....	43
Figure 19 : Fréquence d'achat des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds.....	45
Figure 20 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de tirage ou de collecte de fonds	46
Figure 21 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de tirage ou de collecte de fonds..	47
Figure 22 : Fréquence de jeu des joueurs de billets de tirage 50/50	49
Figure 23 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de tirage 50/50.....	50

Figure 24 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de tirage 50/50.....	51
Figure 25 : Fréquence de jeu des joueurs de bingo	53
Figure 26 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au bingo	54
Figure 27 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - bingo	54
Figure 28 : Fréquence de jeu des joueurs de TLV	56
Figure 29 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux TLV	57
Figure 30 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - TLV.....	58
Figure 31 : Fréquence de jeu des joueurs de poker	60
Figure 32 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au poker.....	61
Figure 33 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - poker	62
Figure 34 : Fréquence de jeu des joueurs de casino	64
Figure 35 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au jeu dans les casinos	65
Figure 36 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - casino.....	66
Figure 37 : Fréquence de jeu des joueurs sur Internet	68
Figure 38 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au jeu sur Internet.....	69
Figure 39 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - jeu sur Internet	70
Figure 40 : Taux de prévalence du jeu compulsif provincial au Nouveau-Brunswick	76
Figure 41 : Taux de prévalence du jeu compulsif comparatif au Nouveau-Brunswick	77
Figure 42 : Autoperception du comportement de jeu par sous-type de joueurs.....	86
Figure 43 : Moment où le problème de jeu compulsif a été résolu	89
Figure 44 : Pourcentage des personnes qui se souviennent de leur premier gros gain ou de leur première grosse perte par sous-type de joueurs	92
Figure 45 : Pourcentage des répondants qui connaissent une personne du Nouveau-Brunswick aux prises avec un problème de jeu compulsif passé ou présent	98
Figure 46 : Sensibilisation à l'aide ou aux services en place pour aider les personnes aux prises avec un problème de jeu et leur famille	101
Figure 47 : Pourcentage des personnes qui ont vu ou lu des documents ou des brochures sur le jeu compulsif	103
Figure 48 : Pourcentage des personnes qui ont demandé de l'aide ou des renseignements à des sources officielles ou non pour les aider eux-mêmes ou une autre personne aux prises avec un problème de jeu	104
Figure 49 : Niveau de connaissance de différents problèmes de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick	106
Figure 50 : Niveau d'intérêt à l'égard de différents problèmes de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick.....	108
Figure 51 : Connaissance des efforts déployés par le gouvernement provincial pour sensibiliser la population aux problèmes de jeu compulsif.....	109
Figure 52 : Mémorisation de la publicité (spontanée)	111
Figure 53 : Mémorisation de la publicité (assistée).....	113
Figure 54 : Évaluation de la publicité à la télévision	114
Figure 55 : Répartition des répondants à l'enquête par la zone	117

Résumé

CONTEXTE DE L'ENQUÊTE

Le présent rapport présente les résultats de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2009* réalisée par MarketQuest Research au nom du ministère de la Santé (le ministère) du Nouveau-Brunswick et de la Société des loteries et des jeux du Nouveau-Brunswick. Cette enquête est la quatrième enquête sur la prévalence du jeu réalisée auprès des résidents de la province, les dernières enquêtes ayant été réalisées en 1992, 1996 et 2001. Huit ans après la réalisation de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2001*, une autre enquête sur la prévalence du jeu a été réalisée afin d'observer et de suivre de façon approfondie les tendances du jeu dans la province.

De plus, afin d'améliorer la valeur des renseignements obtenus, plusieurs améliorations méthodologiques ont été déterminées par rapport à l'enquête de 2001 et apportées à l'enquête actuelle, notamment une augmentation de la taille de l'échantillon (de 800 répondants à environ 2 800 répondants) et une analyse des données au niveau régional. Aussi, une liste plus complète de jeux de hasard, comme le poker (y compris le poker à domicile, chez des amis et au travail, le poker sur tables électroniques et le poker sur Internet) et le jeu sur Internet (à l'exception du poker sur Internet), a été évaluée afin de mieux refléter la popularité à la hausse de ces jeux, de même que les tendances observées en ce qui concerne les services d'aide et de traitement. Apporter des améliorations comme celles qui sont susmentionnées permet d'effectuer une analyse plus en profondeur des données recueillies et une analyse des secteurs préoccupants en pleine expansion.

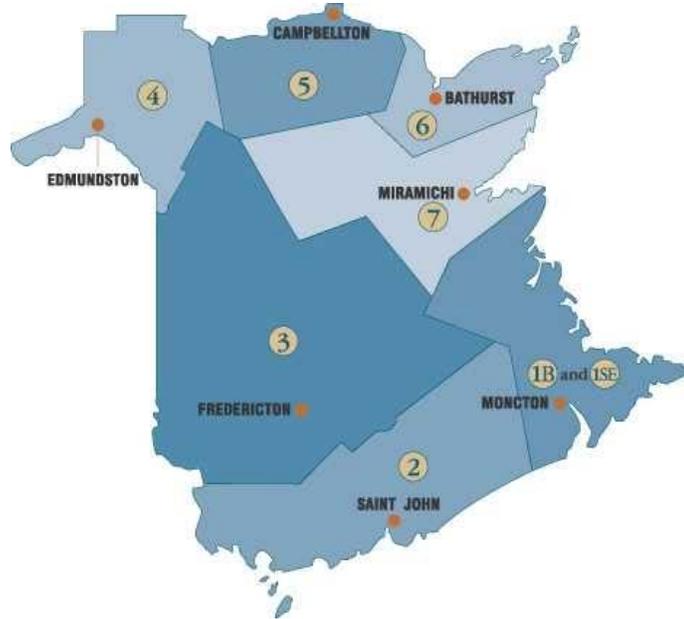
La présente enquête a recueilli des données sur :

- la prévalence du jeu et du jeu compulsif dans la province;
- les caractéristiques démographiques des sous-types de joueurs;
- les caractéristiques démographiques des joueurs de jeux de hasard (p. ex. joueurs de TLV);
- les dépenses liées au jeu;
- la sensibilisation aux services d'aide liés au jeu;
- la sensibilisation aux campagnes de sensibilisation au jeu compulsif et leurs répercussions;
- les conséquences relatives au jeu.

Les résultats de la présente enquête serviront à fournir les renseignements nécessaires pour continuer à offrir des services de traitement de jeu efficaces et des initiatives ciblées en matière d'éducation et de sensibilisation pour les résidents de la province.

MÉTHODOLOGIE

Dans le cadre de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2009*, l'échantillonnage a été **stratifié** par les **sept** zones dans la province afin d'assurer des marges d'erreur acceptables aux fins d'analyse. Des contrôles de l'âge et du sexe ont été mis en œuvre pour assurer un échantillon représentatif de chacune des zones. Pour s'assurer que l'échantillonnage était une représentation proportionnelle de l'ensemble de la population, une pondération a été élaborée et appliquée aux données à un niveau général. En tout, 2 821 résidents adultes du Nouveau-Brunswick (âgés de 19 ans et plus) ont participé à l'enquête sur la prévalence du jeu.



Le questionnaire de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2009* a été élaboré par MarketQuest Research, en consultation étroite avec le ministère de la Santé et la Société des loteries et des jeux du Nouveau-Brunswick, et repose sur des enquêtes antérieures sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick, de même que sur l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE). Le questionnaire comprend sept sections principales conçues pour évaluer l'étendue du jeu, le jeu compulsif, les corrélats du jeu, la sensibilisation aux problèmes de jeu et aux services d'aide et la mémorisation de la campagne de sensibilisation au jeu compulsif du gouvernement provincial. Neuf questions tirées du questionnaire ont été évaluées de manière à créer des sous-types de joueurs (*non-joueur, joueur sans problème de dépendance, joueur à faible risque de dépendance, joueur à risque modéré de dépendance et joueur à problème de dépendance*) et à générer un taux de prévalence du jeu compulsif. D'autres questions du questionnaire, comme les indicateurs et les corrélats de comportement de jeu, ont servi à élaborer des profils de joueurs et de joueurs à problème de dépendance. Le questionnaire a été offert dans les deux langues officielles du Nouveau-Brunswick (anglais et français).

RÉSUMÉ DES PRINCIPAUX RÉSULTATS

Comportement de jeu au Nouveau-Brunswick

- À l'échelle provinciale, 78 % des répondants ont joué à au moins un jeu de hasard au cours des 12 derniers mois. Les taux de prévalence par la zone étaient semblables aux résultats provinciaux, toutefois, la zone 3 affichait un pourcentage inférieur, c'est-à-dire 73 %.
 - Parmi les répondants qui ont joué à un jeu de hasard au cours des 12 derniers mois, environ sept répondants sur dix (71 %) jouaient régulièrement, ce qui signifie qu'ils jouaient à au moins un jeu de hasard, et ce, au moins une fois par mois.

- Après avoir atteint un sommet en 1996, le taux de prévalence du jeu compulsif de la dernière année a continué à diminuer et le taux actuel de 78 % s'aligne sur les taux de prévalence des autres provinces et les taux des enquêtes de 1992 et de 2001 réalisées au Nouveau-Brunswick.
- Il y avait proportionnellement autant d'hommes (49 %) que de femmes (51 %) parmi les joueurs (ceux qui ont joué au cours des 12 derniers mois). Le joueur typique était âgé entre 35 et 54 ans (42 %) et marié (57 %), travaillait à temps plein ou à temps partiel (64 %) et avait terminé certaines études postsecondaires (62 %). Parmi les joueurs, environ la moitié des revenus annuels des ménages se situait entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (48 %). Ces caractéristiques sont généralement représentatives de l'ensemble de la population provinciale.
- Les non-joueurs (ceux qui n'ont pas joué à un jeu de hasard au cours des 12 derniers mois) étaient surtout des femmes (55 %) et un peu plus de la moitié de ces non-joueurs (53 %) étaient mariés. Toutefois, les non-joueurs étaient généralement plus âgés que les joueurs (65 ans et plus – 29 % et 16 %, respectivement) et moins instruits (au moins certaines études postsecondaires terminées – 54 % et 62 %, respectivement), avaient des niveaux d'emploi plus faibles (49 % et 64 %, respectivement) et des revenus annuels des ménages inférieurs (20 000 \$ ou moins – 22 % et 11 %, respectivement).
- À l'échelle provinciale, le jeu de hasard le plus populaire parmi les répondants au cours des 12 derniers mois était les billets de loterie à tirage hebdomadaire (58 %), suivis des billets de tirage ou de collecte de fonds (40 %), des billets de tirage 50/50 (37 %) et des billets de grattage (32 %). Toutefois, par rapport aux années antérieures, les taux de jeu de la dernière année ont diminué en ce qui concerne bon nombre des jeux plus communs, y compris les tirages à la loterie, les lots instantanés, les jeux de bingo et les TLV. Il est à noter que le jeu au cours de la dernière année a augmenté en ce qui concerne les billets de tirage.
- Les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire et quotidien étaient plus représentatifs du jeu et de la population provinciale en général. Toutefois, les joueurs d'autres jeux différaient quant aux caractéristiques démographiques :
 - Les joueurs de **billets à languettes** étaient, de façon générale, des femmes (61 %), travaillaient (69 %) et étaient âgés entre 25 et 54 ans (67 %). La moitié de ces joueurs détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires (50 %) et 39 % étaient mariés, alors que 22 % étaient célibataires et 21 % étaient des conjoints de fait. Généralement, les revenus annuels des ménages se situaient entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (57 %).
 - Les joueurs de **billets de grattage** étaient de façon générale des femmes (63 %), âgés entre 25 et 54 ans (63 %) et avaient terminé certaines études postsecondaires (60 %). Environ la moitié de ces joueurs étaient mariés (51 %) et avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (51 %).
 - Environ la moitié des acheteurs de **billets de tirage** et de **billets de tirage 50/50** étaient des femmes et étaient âgés entre 35 et 54 ans. Environ six sur dix de ces acheteurs étaient mariés, alors qu'environ sept sur dix travaillaient et avaient terminé certaines études postsecondaires. Près de la moitié de chaque type d'acheteur avait des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$, toutefois, environ deux acheteurs sur dix ont déclaré des revenus supérieurs à 100 000 \$.

- Les joueurs de **bingo** étaient surtout des femmes (82 %) et étaient surtout âgés de 45 ans ou plus (54 %). Près de la moitié des joueurs étaient mariés (47 %), travaillaient (48 %) et avaient terminé certaines études postsecondaires (47 %). Les revenus annuels des ménages se situaient le plus souvent entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (60 %).
- Les joueurs de **TLV** étaient surtout des mâles (56 %), alors qu'environ la moitié de ces joueurs étaient âgés entre 25 et 44 ans (52 %), détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires (48 %) et avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (51 %). Quarante pour cent (40 %) des joueurs étaient mariés, alors que 28 % étaient célibataires. Soixante-quatre pour cent (64 %) travaillaient à temps plein ou à temps partiel.
- Les joueurs de **poker** (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) étaient surtout des hommes (71 %) âgés entre 19 et 44 ans (76 %), travaillaient (75 %) et avaient terminé certaines études postsecondaires (72 %). Quatre joueurs de poker sur dix étaient mariés (40 %) alors que 31 % étaient célibataires et 20 % étaient des conjoints de fait. De plus, 43 % de ces joueurs avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$.
- Il y avait proportionnellement autant d'hommes que de femmes (50 % chacun) qui jouaient au **casino** et ces joueurs étaient surtout âgés entre 25 et 44 ans (41 %). La majorité des joueurs étaient mariés (58 %), travaillaient (62 %) et avaient terminé certaines études postsecondaires (73 %). Les revenus annuels des ménages variaient, se situant généralement à plus de 100 000 \$ (37 %) ou entre 40 001 \$ et 60 000 \$ (21 %).
- Les joueurs sur **Internet** (y compris le jeu et le poker sur Internet) étaient surtout des hommes (74 %) et étaient surtout âgés entre 35 et 44 ans (34 %) ou 19 et 24 ans (26 %). Ils étaient, de façon générale, mariés (37 %), célibataires (33 %) ou conjoints de fait (22 %) et près de trois quarts (73 %) travaillaient. Soixante-six pour cent (66 %) des joueurs avaient terminé certaines études postsecondaires et leurs revenus annuels des ménages avaient tendance à varier, se situant généralement à plus de 100 000 \$ (29 %) ou entre 20 001 \$ et 40 000 \$ (26 %).
- En moyenne, les joueurs consacraient trois heures au jeu dans un mois typique et participaient en moyenne à 2,2 jeux. Parmi les joueurs interrogés, la moyenne générale des dépenses annuelles liées aux jeux de hasard (y compris les dépenses à l'intérieur et à l'extérieur de la province) était de 1 152,87 \$ (96,07 \$/mois)¹, avec les joueurs de la présente enquête qui ont des dépenses totales annuelles de 2 498 841,13 \$ liées aux jeux de hasard, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la province². Selon la population de 449 726 joueurs adultes dans la province (âgés de plus de 19 ans), l'estimation des dépenses annuelles provinciales (y compris les dépenses à l'intérieur et à l'extérieur de la province) est d'environ 518,5 millions de dollars³.

¹ Les dépenses mensuelles et annuelles de 2009 ont été calculées en excluant les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits pour correspondre plus étroitement aux activités de jeu comprises dans l'enquête de 2001.

² Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Les totaux ont été calculés en additionnant les dépenses annuelles de chaque répondant. Il est important de noter que les dépenses comprennent les sommes dépensées à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

³ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

- En ce qui concerne des jeux précis, les montants moyens consacrés chaque année par joueur étaient plus élevés pour le poker sur Internet (3 425,55 \$), les jeux d'adresse, y compris le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes (2 926,67 \$) et les TLV (1 622,84 \$). Pour ce qui est du jeu le plus populaire (les billets de loterie à tirage hebdomadaire), les joueurs ont dépensé en moyenne 240,31 \$ par année.

Jeu compulsif au Nouveau-Brunswick

- Selon l'ICJE, la majorité des répondants (90,3 %) ont été classés dans la catégorie « non-joueur » ou « joueur sans problème de dépendance ». Les autres répondants ont été classés dans les catégories « joueur à faible risque de dépendance » (5,7 %), « joueur à risque modéré de dépendance » (2,7 %) ou « joueur à problème de dépendance » (1,3 %) ⁴.
 - Le taux de prévalence du jeu compulsif est demeuré stable depuis 2001 (1,4 %) et s'aligne sur celui d'autres provinces canadiennes.
- En fonction de la population provinciale de 573 630 adultes provinciale (âgés de plus de 19 ans) ⁵ :
 - environ 15 488 résidents sont des joueurs à risque modéré de dépendance;
 - environ 7 457 résidents sont des joueurs à problème de dépendance.
- Par zone, les taux de prévalence du jeu compulsif étaient relativement semblables au taux provincial. Les taux variaient de 0,2 % dans la zone 6, de 0,3 % dans la zone 5 et de 0,5 % dans la zone 4 à 2,0 % dans la zone 2.

	Zone 1 (N=399)	Zone 2 (N=400)	Zone 3 (N=401)	Zone 4 (N=397)	Zone 5 (N=408)	Zone 6 (N=398)	Zone 7 (N=398)
Non-joueurs	19,8 %	19,8 %	26,6 %	22,9 %	22,5 %	21,0 %	17,4 %
Joueurs sans problème de dépendance	69,8 %	67,9 %	64,3 %	71,3 %	72,8 %	71,3 %	73,2 %
Joueurs à faible risque de dépendance	5,7 %	7,3 %	4,9 %	4,3 %	3,3 %	5,1 %	7,0 %
Joueurs à risque modéré de dépendance	3,4 %	3,0 %	2,8 %	1,0 %	1,2 %	2,3 %	1,3 %
Joueurs à problème de dépendance	1,3 %	2,0 %	1,4 %	0,5 %	0,3 %	0,2 %	1,2 %

- Les joueurs à risque modéré de dépendance étaient surtout des hommes (63 %) et âgés entre 19 et 24 ans (30 %) ou 35 et 44 ans (27 %). Généralement, ces joueurs étaient mariés (41 %) ou célibataires (30 %) et 54 % détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires. Soixante-et-un pour cent (61 %) travaillaient et 49 % avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$.
- Le joueur à problème de dépendance typique était un homme (70 %) et était âgé entre 19 et 54 ans (81 %). Il y avait proportionnellement autant de joueurs à problème de dépendance mariés (35 %) que célibataires (36 %) et près de deux tiers (64 %) travaillaient. Les niveaux d'études variaient avec 55 % de ces joueurs qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires. Près d'un tiers des joueurs à problème de dépendance (31 %) avaient des revenus annuels des ménages supérieurs à 100 000 \$.

⁴ En raison du manque de renseignements fournis, 17 répondants n'ont pu être classés dans les sous-types de joueurs.

⁵ Source : Profils des communautés de 2006 de Statistique Canada <http://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2006/dp-pd/prof/92-591/search-recherche/ist/Page.cfm?Lang=F&GeoCode=13&Leter=R>

- Les billets de loterie à tirage hebdomadaire, les billets de tirages 50/50, les billets de tirage ou de collecte de fonds et les billets de grattage étaient populaires parmi l'ensemble des sous-types de joueurs, toutefois, les TLV (81 %) étaient le jeu le plus commun chez les joueurs à problème de dépendance. Les taux de prévalence de joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance chez les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire et les acheteurs de billets de tirage étaient semblables aux taux provinciaux. Toutefois, voici des faits intéressants :
 - Les taux des acheteurs de **billets de tirage 50/50** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 3,7 % et de 2,0 %, respectivement (taux combiné : 5,7 %). Ce taux combiné est beaucoup plus élevé que le taux combiné provincial (4,0 %; joueurs à risque modéré de dépendance, 2,7 %, et joueurs à problème de dépendance, 1,3 %).
 - Les taux des acheteurs de **billets de grattage** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 4,2 % et de 2,2 %, respectivement (taux combiné : 6,4 %). Ce taux combiné est beaucoup plus élevé que le taux combiné provincial (4,0 %; joueurs à risque modéré de dépendance, 2,7 %, et joueurs à problème de dépendance, 1,3 %).
 - Les taux des acheteurs de **billets de loterie à tirage quotidien** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 2,5 % et de 6,7 %, respectivement (taux combiné : 9,2 %). Ce taux de jeu compulsif est beaucoup plus élevé que le taux de jeu compulsif provincial de 1,3 % (taux combiné : 4,0 %; joueurs à risque modéré de dépendance, 2,7 %, et joueurs à problème de dépendance, 1,3 %).
 - Les taux des joueurs de **bingo** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 10,5 % et de 3,4 %, respectivement (taux combiné : 13,9 %). Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial (taux combiné : 4,0 %) des joueurs à risque modéré de dépendance (2,7 %) et à problème de dépendance (1,3 %).
 - Les taux des joueurs de **poker** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance (sauf le poker sur tables électroniques et le poker sur Internet) étaient de 11,2 % et de 2,5 %, respectivement (taux combiné : 13,7 %). Ces taux des joueurs à risque modéré de dépendance et combinés sont beaucoup plus élevés que les taux des joueurs à risque modéré de dépendance et combinés provinciaux (joueurs à risque modéré de dépendance, 2,7 %; joueurs à problème de dépendance, 1,3 %; taux combiné, 4,0 %).
 - Les taux des joueurs de **casino** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 10,6 % et de 3,1 %, respectivement (taux combiné : 13,7 %). Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial (taux combiné : 4,0 %) des joueurs à risque modéré de dépendance (2,7 %) et à problème de dépendance (1,3 %).
 - Les taux des joueurs de **billets à languettes** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 8,1 % et de 6,1 %, respectivement (taux combiné : 14,2 %). Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial (taux combiné : 4,0 %) des joueurs à risque modéré de dépendance (2,7 %) et à problème de dépendance (1,3 %).
 - Les taux des joueurs sur **Internet** (y compris le poker sur Internet) à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 25,4 % et de 8,7 %, respectivement. Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance (2,7 %) et à problème de dépendance (1,3 %), et le taux combiné (34,1 %) est de huit fois supérieur au taux provincial combiné (4,0 %).

- Les taux des joueurs de **TLV** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 13 % et de 16 %, respectivement. Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance (2,7 %) et à problème de dépendance (1,3 %), et le taux combiné (29,0 %) est de sept fois supérieur au taux provincial combiné (4,0 %). Il est également important de noter que l'utilisation de TLV était en progression constante pour chaque sous-type de joueurs, avec les joueurs à problème de dépendance étant plus susceptibles que tous les autres sous-types de joueurs d'avoir joué à des TLV au cours des 12 derniers mois.
- Le nombre moyen d'heures consacrées au jeu au cours d'un mois typique a généralement augmenté pour chaque sous-type de joueurs pour totaliser 17,9 heures consacrées par les joueurs à risque modéré de dépendance, toutefois, les heures par mois ont diminué en ce qui concerne les joueurs à problème de dépendance (11,3 heures).
- Le montant moyen consacré au jeu au cours des 12 derniers mois a augmenté pour chaque sous-type de joueurs, avec des dépenses annuelles moyennes des joueurs à risque modéré de dépendance se chiffrant à 4 639,34 \$ (386,61 \$/mois) et des dépenses annuelles moyennes chez les joueurs à problème de dépendance se chiffrant à 10 757,99 \$ (896,50 \$/mois)^{6 7}.
 - Même si les taux des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient relativement faibles (2,7 % et 1,3 %, respectivement), les joueurs à risque modéré de dépendance représentaient 11 % des dépenses annuelles totales consacrées au jeu, alors que les joueurs à problème de dépendance représentaient 12 %.
 - Le plus gros montant moyen consacré au jeu en tout temps au cours de la dernière année a augmenté pour chaque sous-type de joueurs pour se chiffrer à 559,69 \$ dans le cas des joueurs à problème de dépendance, ce qui est le double du montant moyen consacré chez les joueurs à risque modéré de dépendance (216,57 \$).
- Parmi les joueurs à problème de dépendance, les raisons les plus communes pour jouer était pour se divertir/s'amuser (47 %), gagner de l'argent (39 %), oublier ses problèmes (29 %) et se désennuyer (27 %). Les joueurs à risque modéré de dépendance ont indiqué des raisons semblables, y compris pour se divertir/s'amuser (56 %) et gagner de l'argent (38 %). Il est intéressant de noter que la raison « oublier ses problèmes » était plus susceptible d'être déterminée comme une motivation pour jouer chez les joueurs à problème de dépendance comparativement à tous les autres sous-types de joueurs.
- Dans l'ensemble, 99 % des joueurs sans problème de dépendance percevaient leur comportement de jeu comme « n'est absolument pas un problème ». Ce pourcentage diminuait pour chaque sous-type de joueurs, chutant à 85 % pour les joueurs à faible risque de dépendance, à 66 % pour les joueurs à risque modéré de dépendance et à 28 % pour les joueurs à problème de dépendance.

⁶ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes annuelles et mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

⁷ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

- Comme prévu, l'autoperception du comportement de jeu comme un problème grave est devenue plus commune pour chaque sous-type, avec 17 % des joueurs à problème de dépendance étant d'avis qu'il s'agissait d'un problème.
- En ce qui a trait au comportement de jeu à vie, 4 % des répondants qui ont déjà joué ont eu des problèmes à un moment donné avec le temps et l'argent consacrés au jeu.
 - Le pourcentage des répondants qui ont eu des problèmes de jeu à un moment donné dans leur vie a augmenté pour chaque sous-type de joueurs, avec un pourcentage remarquable des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance ayant connu des problèmes de comportement de jeu (41 % et 60 %, respectivement) et presque tous les joueurs à problème de dépendance (99 %) ont indiqué que les TLV sont problématiques⁸.

Corrélat du jeu compulsif

- L'âge moyen auquel les répondants ont commencé à jouer pour de l'argent était de 22 ans, toutefois, au moins la moitié des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance ont commencé à jouer pour de l'argent entre 6 et 18 ans (55 % et 57 %, respectivement).
- Le jeu de hasard le plus commun auquel les joueurs ont joué pour la première fois était les billets de loterie à tirage hebdomadaire (29 %) et les billets de grattage (12 %). Parmi les joueurs à risque modéré de dépendance, le premier jeu essayé comprenait les cartes (à l'exception du poker) ou les jeux de société (26 %), le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (11 %) et les billets de grattage (11 %). Les joueurs à problème de dépendance ont mentionné plus souvent les TLV (26 %), le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (17 %), les cartes (à l'exception du poker) ou les jeux de société (14 %) et le bingo (14 %) comme leur premier jeu.
 - Les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles de jouer aux TLV à titre de première expérience du jeu comparativement à tous les autres sous-types de joueurs.
- Généralement, la plupart des joueurs qui ont déjà joué ne se souviennent pas de leur premier gros lot (16 %) ou de leur première grosse perte (6 %). Toutefois, les joueurs à problème de dépendance et les joueurs à risque modéré de dépendance étaient vraisemblablement plus susceptibles que tous les autres sous-types de joueurs de se souvenir de leur premier gros lot (54 % et 40 %, respectivement) et de leur première grosse perte (33 % et 35 %, respectivement).
- De façon générale, les répondants étaient d'accord pour dire qu'ils pouvaient arrêter de jouer lorsqu'ils le voulaient (degré d'accord moyen de 4,5 sur 5,0) et leur degré d'accord avec différents énoncés de jeu formulés négativement était faible. Les joueurs à problème de dépendance étaient toutefois le plus en accord avec ces énoncés.
- Dans l'ensemble, 54 % des répondants connaissaient des personnes aux prises avec des problèmes de jeu compulsif passés ou présents. Les joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient plus susceptibles que les joueurs sans problème de dépendance et les non-joueurs de connaître des personnes aux prises avec un problème de jeu compulsif.
 - Parmi tous les sous-types de joueurs, les TLV étaient les plus souvent déterminés comme le type de problème de jeu problématique par les joueurs aux prises avec des problèmes de jeu compulsif passés ou présents.

⁸ La taille de l'échantillon des joueurs à problème de dépendance est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

Sensibilisation aux services d'aide liés au jeu et leur utilisation

- Un peu plus de la moitié des répondants (57 %) connaissaient l'aide ou les services en place pour aider les personnes aux prises avec des problèmes de jeu compulsif et un pourcentage semblable de joueurs connaissaient des services d'aide liés au jeu précis, comme les joueurs anonymes (62 %), le numéro sans frais d'information sur le jeu (61 %) et les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (56 %). La sensibilisation aux services d'aide liés au jeu précis augmente généralement à chaque sous-type de joueurs, avec les joueurs à problème de dépendance démontrant une plus grande sensibilisation.
- Environ deux répondants sur dix ont vu ou lu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif (21 %) ou des brochures sur la façon de jouer de manière responsable (17 %), le taux de pourcentage augmentant généralement à chaque sous-type de joueurs.
- Six pour cent (6 %) des répondants ont déjà demandé de l'aide pour eux ou une autre personne aux prises avec un problème de jeu compulsif auprès des joueurs anonymes (21 %), d'amis (20 %) ou du numéro sans frais d'information sur le jeu (15 %).
 - Les joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient plus susceptibles que les tous les autres sous-types de joueurs de demander ce type d'aide.

Sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif

- La connaissance de différents problèmes de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick était de modérée à faible, avec le plus haut niveau de connaissance étant au sujet des signes avant-coureurs (56 %), de l'accès aux renseignements (55 %), des services offerts aux joueurs à problème de dépendance et à leur famille (54 %) et des effets du jeu compulsif (52 %). La connaissance au sujet de la façon dont l'argent du jeu est utilisé par le gouvernement provincial était au niveau le plus bas (28 %), toutefois, les répondants ont exprimé le plus d'intérêt à cet égard (67 %).
 - La connaissance et les intérêts à l'égard de nombreux problèmes de jeu compulsif avaient tendance à être plus élevés chez les joueurs à problème de dépendance comparativement aux autres sous-types de joueurs.
- Un peu plus de la moitié des répondants (57 %) n'étaient pas très renseignés ou pas du tout renseignés sur les efforts du gouvernement provincial pour créer une sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif.

Sensibilisation à la publicité

- Au cours des 12 derniers mois, 53 % des répondants se sont souvenus d'avoir vu ou entendu de la publicité relative au jeu compulsif au Nouveau-Brunswick, avec la source la plus commune étant la télévision (80 %) et une variété de messages mémorisés, y compris un numéro de téléphone à composer pour obtenir de l'aide (29 %) et qu'il est possible d'obtenir de l'aide ou qu'une aide est disponible (22 %).
- La sensibilisation à la campagne de publicité à la télévision du gouvernement provincial était de modérée à faible avec 18 % des répondants ayant vu la publicité au cours des 12 derniers mois. Un peu plus de la moitié de ceux qui se sont souvenus de la publicité étaient d'avis qu'elle démontrait les conséquences désastreuses du jeu. L'évaluation de la publicité était modérée, avec le degré d'accord le plus élevé que la publicité avait retenu leur attention (3,8 sur 5,0) et était instructive (3,8 sur 5,0).

CONCLUSIONS

Le jeu, en général, est commun parmi les Néo-Brunswickois, toutefois, la prévalence générale du jeu a diminué depuis 1996. Le taux de prévalence du jeu compulsif est demeuré stable depuis 2001 et il est généralement semblable au taux trouvé dans d'autres provinces du Canada.

À l'échelle provinciale, 78 % des répondants ont joué à un jeu de hasard au moins une fois au cours de la dernière année, parmi lesquels 71 % avaient participé à au moins un jeu de hasard sur une base régulière (c'est-à-dire au moins une fois par mois). De plus, des répondants ont été classés dans les catégories « joueur à faible risque de dépendance » (5,7 %), « joueur à risque modéré de dépendance » (2,7 %) ou « joueur à problème de dépendance » (1,3 %). Les répartitions par la zone étaient généralement semblables à l'ensemble de ce résultat. En fonction de la population de 573 630 adultes dans la province, il est possible d'anticiper que 15 488 résidents adultes sont des joueurs à risque modéré de dépendance et que 7 457 résidents adultes sont des joueurs à problème de dépendance.

Comparativement à 2001, le taux de prévalence du jeu provincial a diminué de 81 % à 78 %. Ce taux de prévalence du jeu général est légèrement plus bas, mais s'aligne toujours sur les résultats des autres provinces et se compare aux niveaux établis en 1992.

Le taux de prévalence du jeu diminue peut-être avec le temps, mais les dépenses liées au jeu ont augmenté substantiellement comparativement aux années précédentes^{9 10}.

Comme il a été souligné précédemment, 78 % des répondants ont joué au moins une fois au cours de la dernière année, ce qui représente une baisse par rapport à 81 % en 2001, à 84 % en 1996 et à 80 % en 1992. Toutefois, les dépenses annuelles consacrées au jeu de hasard pendant cette période ont augmenté de 361,79 \$ par personne en 2001 pour se chiffrer à une moyenne de 1 152,87 \$ par personne en 2009^{11,12}. De plus, même si la participation aux jeux populaires, comme les tirages de loterie, les TLV et le bingo, a diminué depuis 1992, les dépenses mensuelles moyennes consacrées à ces jeux ont augmenté de façon constante pendant cette période, particulièrement chez les joueurs réguliers, ce qui appuie les enquêtes antérieures démontrant que les mises n'ont cessé d'augmenter chez les Canadiens depuis le début des années 1990 (Marshall et Wynne, 2004).

Les joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance représentent les segments distincts de la population générale des adultes.

Les résultats de cette enquête indiquent que les joueurs à problème de dépendance étaient surtout des hommes (70 %) âgés entre 19 et 44 ans (62 %). Un peu plus de la moitié de ces joueurs (55 %) détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires. Les joueurs à risque modéré de dépendance étaient surtout des hommes (63 %) âgés entre 19 et 24 ans (30 %) ou 35 et 44 ans (27 %). Un peu plus de la moitié de ces joueurs (54 %) détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires.

Ces résultats appuient d'autres recherches déterminant les jeunes mâles ayant un niveau d'éducation

⁹ Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

¹⁰ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

¹¹ Les dépenses ont été calculées en excluant les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits pour correspondre plus étroitement aux activités de jeu comprises dans l'enquête de 2001.

¹² Il faut noter qu'en 2001, sept catégories d'activités de jeu ont été utilisées pour calculer les dépenses dans les jeux de hasard, mais qu'en 2009, le nombre d'activités de jeu utilisé pour le calcul est passé à 20 (les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits étaient exclus).

inférieur comme une population à risque (Marshall et Wynne, 2004).

L'utilisation des TLV est extensive chez les joueurs à problème de dépendance au Nouveau-Brunswick.

Un lien entre les TLV et le jeu compulsif a clairement été établi dans des recherches antérieures (Marshall et Wynne, 2004). Même si les TLV n'étaient pas un jeu de hasard plus commun au cours de l'année précédente (6 %), cette enquête démontre un lien entre l'utilisation des TLV et le jeu compulsif. Par exemple, 81 % des joueurs à problème de dépendance ont joué à des TLV au cours des 12 derniers mois, ce qui est plus élevé que tous les autres sous-types de joueurs, et 26 % se souvenaient d'avoir joué à un TLV à titre de première expérience de jeu. De plus, les taux des joueurs de TLV à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 13 % et de 16 %, respectivement. Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance (2,7 % et 1,3 %, respectivement), et le taux combiné (29 %) est de sept fois supérieur au taux provincial combiné (4 %).

Le jeu sur Internet (y compris le poker sur Internet) et le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) sont les méthodes de jeu les plus fréquemment utilisées chez, en particulier, les joueurs à risque modéré de dépendance.

Trois pour cent (3 %) des répondants ont participé à un jeu sur Internet (y compris le poker sur Internet) au cours des 12 derniers mois, alors qu'un répondant sur dix (10 %) a joué au poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) pendant cette période. Ces jeux de hasard semblent toutefois être les plus fréquemment joués parmi les joueurs à risque modéré de dépendance, avec un pourcentage notable ayant participé à chaque jeu de hasard au cours des 12 derniers mois (23 %, jeu sur Internet; 43 %, poker).

De plus, le jeu et le poker sur Internet semblent avoir un lien étroit avec les joueurs à risque modéré de dépendance. On estime qu'un quart (25,4 %) des joueurs sur Internet peuvent être considérés comme des joueurs à risque modéré de dépendance, ce qui est de huit fois plus élevé que le taux de prévalence du risque modéré de dépendance à l'échelle provinciale (2,7 %). De plus, 11,2 % des joueurs de poker sont des joueurs à risque modéré de dépendance, ce qui est, encore une fois, plus élevé que le taux de prévalence du risque modéré de dépendance à l'échelle provinciale (2,7 %).

Les joueurs à problème de dépendance vivent des conséquences négatives relatives à leur jeu compulsif, en particulier, des difficultés financières.

Les conséquences financières négatives étaient communes chez les joueurs à problème de dépendance dans le cadre de la présente enquête. Les joueurs à problème de dépendance avaient un taux de chômage plus élevé que tous les autres sous-types de joueurs (20 %). Relativement aux finances, les joueurs à problème de dépendance dépensaient aussi des montants importants sur les jeux de hasard, avec une moyenne annuelle des dépenses de 10 757,99 \$ (ou 896,50 \$ par mois) et le plus gros montant consacré au cours d'une seule occasion était de 559,69 \$, ce qui est le double du montant déterminé chez les joueurs à risque modéré de dépendance. De plus, même si le taux de jeu compulsif était de 1,3 %, il a été déterminé que les joueurs à problème de dépendance représentaient 12 % des dépenses annuelles totales consacrées au jeu^{13 14}.

¹³ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes annuelles et mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

¹⁴ En déterminant le pourcentage des dépenses annuelles totales, les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits n'étaient pas exclus du total provincial, étant donné qu'aucune comparaison n'a été effectuée par rapport aux dépenses de 2001.

Bien que le temps consacré au jeu par les joueurs à problème de dépendance ne soit pas le plus élevé parmi les sous-types de joueurs (11 h au cours d'un mois typique), les montants consacrés étaient les plus élevés (10 757,99 \$ au cours des 12 derniers mois ou 896,50 \$ par mois) et le montant le plus important dépensé à un moment précis était le plus élevé (559,69 \$ au cours des 12 derniers mois), ce qui indique que les joueurs à problème de dépendance consacrent de grosses sommes d'argent qui disparaissent rapidement. Il est aussi intéressant de noter qu'un pourcentage de joueurs à problème de dépendance a indiqué avoir connu des problèmes à un moment donné avec le temps ou l'argent consacré au jeu (60 %), la plupart des joueurs ou presque tous les joueurs étant d'avis d'avoir misé plus ce qu'ils pouvaient se permettre de perdre (51 %) et la plupart des joueurs ou presque tous les joueurs étant d'avis que leur comportement de jeu ait entraîné des problèmes financiers personnels ou dans le ménage (34 %).

Des expériences tôt liées au jeu jouent un rôle dans le comportement de problématique plus tard.

Même si au moins la moitié des non-joueurs, joueurs sans problème de dépendance et joueurs à faible risque actuels ont commencé à jouer pour de l'argent à l'âge de 19 ans ou plus, un peu plus de la moitié des joueurs à risque modéré de dépendance (55 %) et à problème de dépendance (57 %) ont indiqué avoir joué pour de l'argent la première fois entre l'âge de 6 et 18 ans. Le premier jeu de hasard joué mentionné parmi les joueurs à problème de dépendance était les TLV (26 %), une activité qui a été démontrée dans la présente enquête comme ayant un lien étroit avec le jeu compulsif. En outre, les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles de se souvenir de leur premier gros gain (54 %) et de leur première grosse perte (33 %).

La sensibilisation aux services d'aide et de traitement liés au jeu varie parmi les Néo-Brunswickois, toutefois, l'utilisation antérieure de ces services est relativement faible.

Quant aux services d'aide précis, la majorité des répondants connaissaient les joueurs anonymes (62 %), le numéro sans frais d'information sur le jeu (61 %) et les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (56 %). L'exposition aux brochures/documents sur le jeu était remarquablement basse (21 % ont vu/lu des brochures sur le jeu [non précises]; 17 % ont lu/vu des brochures sur la façon de jouer de manière responsable). La sensibilisation était généralement plus élevée chez les joueurs à problème de dépendance, les hommes, les répondants plus jeunes (de 19 à 34 ans) et les répondants anglophones.

Dans l'ensemble, six pour cent (6 %) des répondants ont déjà demandé de l'aide à des sources d'aide officielles ou non, y compris les joueurs anonymes (21 %), les amis (20 %) et le numéro sans frais d'information sur le jeu (15 %). L'utilisation de ces services était généralement plus élevée chez les joueurs à risque modéré de dépendance, les joueurs à problème de dépendance, les répondants plus jeunes (de 19 à 34 ans), les femmes et les répondants anglophones.

La connaissance du jeu compulsif à l'échelle provinciale et l'intérêt à ce sujet sont modérés. Même si la connaissance est plus faible relativement à la façon dont les recettes du jeu sont utilisées par la province, l'intérêt à cet égard est le plus élevé.

Un peu plus de la moitié des répondants ont démontré des connaissances et un intérêt à l'égard de certains problèmes de jeu à l'échelle provinciale, y compris les signes avant-coureurs démontrant qu'une personne peut avoir des problèmes de jeu compulsif (56 %, connaissance; 53 %, intérêt) et les répercussions du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick (52 %, connaissance; 54 % intérêt). Soixante-dix pour cent (70 %) des répondants ne savaient pas du tout comment l'argent provenant du jeu était utilisé par le gouvernement provincial, toutefois, 67 % des répondants ont exprimé être très ou assez intéressés d'en apprendre à ce sujet.

La sensibilisation à la publicité sur le jeu au Nouveau-Brunswick est modérée, quoique la mémorisation de la campagne publicitaire à la télévision du gouvernement provincial soit de modérée à faible. En outre, la familiarité des répondants à l'égard des efforts du gouvernement pour créer une sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif était modéré.

Un peu plus de la moitié des répondants (53 %) étaient au fait, au cours des 12 derniers mois, de la publicité relative au jeu compulsif, avec la télévision comme étant la source la plus commune d'exposition (80 %). La mémorisation de la publicité à la télévision parrainée par le gouvernement provincial était en particulier faible avec un taux de 18 %. La mémorisation de tous les types de publicité relative au jeu compulsif était surtout commune parmi les répondants plus jeunes et les répondants francophones. Quant à la sensibilisation, un peu plus de la moitié des répondants (57 %) n'étaient pas très renseignés ou pas du tout renseignés sur les efforts du gouvernement provincial pour créer une sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif.

1.0 Introduction

Le ministère de la Santé du Nouveau-Brunswick (le Ministère), grâce au financement fourni par la Société des loteries et des jeux du Nouveau-Brunswick, est responsable d'offrir des services de traitement de jeu aux résidents du Nouveau-Brunswick. Des initiatives comme les centres régionaux de traitement des dépendances, les services de consultations externes et le numéro sans frais d'information sur le jeu sont fournies pour éviter et traiter les dépendances au jeu. En plus de ces services et de ces initiatives, le Ministère a lancé une campagne de sensibilisation au jeu compulsif partout dans la province, y compris des publicités à la télévision et d'autres médias de masse, conçue pour joindre les joueurs à problème de dépendance et rehausser la sensibilisation aux services qui leur sont offerts.

En assumant ses responsabilités pour offrir des services de traitement du jeu compulsif, le gouvernement du Nouveau-Brunswick a réalisé régulièrement des enquêtes sur la prévalence du jeu. La première enquête de ce type a été réalisée en 1992 et a établi des mesures de repère des taux de prévalence du jeu et du jeu compulsif afin de pouvoir comparer des données futures. Des enquêtes supplémentaires ont été menées en 1996 et en 2001. Celle de 2001 a révélé que 8,1 % des Néo-Brunswickois adultes pourraient être classés comme étant « à risque » de problème de dépendance – 4,9 % à faible risque, 1,8 % à risque modéré et 1,4 % à problème de dépendance. L'enquête révèle aussi que l'incidence la plus élevée de jeu compulsif était parmi les joueurs de TLV dans la province, par exemple, 8 % étaient des joueurs à risque modéré de dépendance et 19 % étaient des joueurs à problème de dépendance.

Huit ans après la réalisation de la dernière enquête sur la prévalence du jeu, une autre enquête sur la prévalence du jeu a été réalisée auprès des résidents du Nouveau-Brunswick. L'objectif de cette enquête était d'observer et de surveiller davantage les tendances de jeu dans la province et d'évaluer la sensibilisation publique à la campagne de sensibilisation au jeu compulsif lancée par le Ministère en mars 2009.

De plus, afin d'améliorer la valeur des renseignements obtenus, plusieurs améliorations méthodologiques à partir de l'enquête 2001 ont été déterminées et intégrées dans l'enquête actuelle. Notamment, la taille de l'échantillon a été augmentée de 800 répondants à quelque 2 800 répondants, ce qui représente une hausse qui permet d'obtenir une marge d'erreur inférieure ainsi qu'une analyse des données à un niveau régional. De plus, afin de refléter exactement la popularité croissante de jeux, comme le jeu sur Internet et le poker, et les tendances observées dans la prestation des services d'aide et de traitement, l'inclusion d'une liste plus exhaustive des jeux de hasard, y compris le poker (y compris le poker à domicile, chez des amis et au travail, le poker sur tables électroniques et le poker sur Internet) et le jeu sur Internet (sauf le poker sur Internet), permet d'analyser plus en profondeur ces secteurs préoccupants en pleine expansion.

La présente enquête a recueilli des données sur :

- la prévalence du jeu et du jeu compulsif dans la province;
- les caractéristiques démographiques des sous-types de joueurs;
- les caractéristiques démographiques des joueurs de jeux de hasard (p. ex. joueurs de TLV);
- les dépenses liées au jeu;
- la sensibilisation aux services d'aide liés au jeu;
- la sensibilisation aux campagnes de sensibilisation au jeu compulsif et leurs répercussions;
- les conséquences relatives au jeu.

Les résultats de la présente enquête serviront à fournir les renseignements nécessaires pour continuer à offrir des services de traitement de jeu efficaces et des initiatives ciblées en matière d'éducation et de sensibilisation pour les résidents de la province.

2.0 Méthodologie

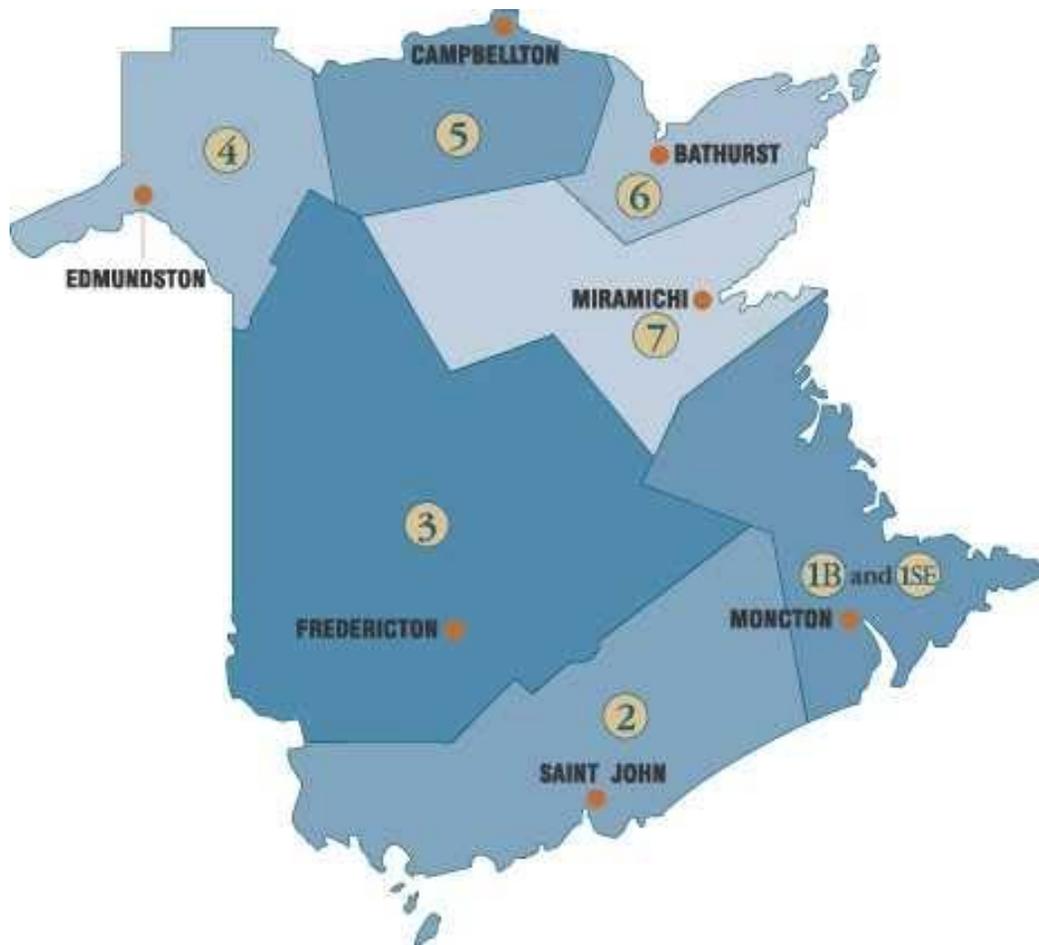
2.1 SÉLECTION DE L'ÉCHANTILLON

Comme il a été susmentionné, 800 résidents du Nouveau-Brunswick ont participé à l'enquête sur la prévalence du jeu en 2001. L'une des améliorations apportées à l'enquête actuelle par rapport à l'enquête de 2001 était une augmentation de la taille de l'échantillon pour permettre une marge d'erreur inférieure et la segmentation des données à un niveau régional.

En tout, 2 821 résidents du Nouveau-Brunswick (âgés de 19 ans et plus) ont participé à l'enquête sur la prévalence du jeu de 2009. Fondée sur une population de 573 630¹⁵ habitants, cette taille d'échantillon entraîne une marge d'erreur de $\pm 1,84\%$, 19 fois sur 20.

Pour pouvoir obtenir une analyse plus détaillée des données et une marge d'erreur acceptable dans le cadre de cette analyse, l'échantillonnage pour la présente enquête a été **stratifié** par les **sept zones** dans la province¹⁶. Une carte des limites des zones est présentée à la figure 1.

Figure 1 : Carte de la zone d'enquête



¹⁵ Source : Profils des communautés de 2006 de Statistique Canada <http://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2006/dp-pd/prof/92-591/search-recherche/ist/Page.cfm?Lang=F&GeoCode=13&Letter=R>

¹⁶ Dans un échantillonnage stratifié, les tailles de la strate ne reflètent pas leurs proportions relatives dans la population.

Pour assurer un échantillon représentatif de chaque zone, des contrôles de l'âge et du sexe ont été mis en œuvre. De plus, pour s'assurer que l'échantillonnage était une représentation proportionnelle de l'ensemble de la population provinciale, une pondération a été élaborée et appliquée aux données.

La taille de l'échantillon et les marges d'erreur correspondantes pour chacune des zones sont présentées dans le tableau 1. Un profil démographique des répondants est présenté dans la section 9.0.

Tableau 1 : Plan d'échantillonnage

	Taille de la population (19+)¹⁷	Taille de l'échantillon	Marge d'erreur*
<i>Province</i>	573 630	2 821	±1,84 %
Zone 1	152 377	400	±4,89 %
Zone 2	130 717	403	±4,87 %
Zone 3	128 293	404	±4,87 %
Zone 4	39 860	401	±4,87 %
Zone 5	22 355	411	±4,79 %
Zone 6	63 986	402	±4,87 %
Zone 7	36 042	400	±4,87 %

*Avec un niveau de confiance de 95 % ou 19 fois sur 20.

2.2 CONCEPTION DU QUESTIONNAIRE

Le questionnaire de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2009* a été élaboré par MarketQuest Research, en consultation étroite avec le ministère de la Santé et la Société des loteries et des jeux du Nouveau-Brunswick. Le questionnaire repose sur les enquêtes antérieures sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick, de même que sur l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) (Ferris et Wynne, 2001). L'ICJE est un instrument conçu pour fournir une mesure significative du jeu compulsif dans la population générale, et a été le premier outil sur le jeu compulsif à être mis à l'essai pour sa fiabilité et validité avant d'être intégré dans les enquêtes sur la santé axées sur les collectivités. L'ICJE comporte trois sections majeures qui ont été conçues pour évaluer la participation au jeu, le jeu compulsif et les corrélats du jeu. L'instrument de 31 questions comprend neuf éléments, qui peuvent être évalués pour créer des sous-types de joueurs (*non-joueur, joueur sans problème de dépendance, joueur à faible risque de dépendance, joueur à risque modéré de dépendance et joueur à problème de dépendance*) et générer un taux de prévalence du jeu compulsif. D'autres éléments sont des indicateurs et des corrélats de comportement de jeu, qui peuvent servir à élaborer des profils de joueurs et de joueurs à problème de dépendance.

Comme il a été souligné précédemment, afin de refléter exactement la popularité croissante des jeux, comme le jeu et le poker sur Internet, et les tendances observées dans la prestation des services d'aide et de traitement, les jeux de hasard évalués dans l'enquête de 2001 ont été modifiés et une liste plus exhaustive de jeux a été élaborée en fonction des jeux évalués dans l'ICJE et des secteurs préoccupants en pleine expansion. Les jeux supplémentaires évalués étaient, notamment, le poker (y compris le poker à domicile, chez des amis et au travail, le poker sur tables électroniques et le poker sur Internet) et le jeu sur Internet (sauf le poker sur Internet).

Afin d'assurer la pertinence auprès de la population de la province, la langue de l'ICJE a été modifiée (p. ex. utilisation de la terminologie locale, comme les billets à languettes) et les questions sur les jeux de hasard ont été ajustées aux fins d'exactitude (p. ex. l'ajout des billets de loterie locaux comme Jour d'la paie Atlantique et Atlantique 49). De plus, des questions supplémentaires ont été ajoutées pour évaluer la sensibilisation aux services d'aide et de traitement, aux problèmes de jeu à l'échelle provinciale et à la campagne de publicité à la télévision provinciale. Le questionnaire a été modifié par MarketQuest pour

¹⁷ Source : Profils des communautés de 2006 de Statistique Canada <http://www12.statcan.ca/census-recensement/2006/dp-pd/prof/92-591/search-recherche/ist/Page.cfm?Lang=E&GeoCode=13&Letter=R>

assurer la formulation et le format appropriés, ainsi que pour s'assurer qu'il aborde l'ensemble des objectifs de l'enquête. Après l'examen et l'approbation du questionnaire final, un essai a été effectué à titre de procédure de contrôle de la qualité afin de confirmer la longueur de l'enquête, d'assurer la clarté des questions et des directives de l'enquête et un échange de données efficace et efficient et d'obtenir l'information voulue. Une copie du questionnaire est présentée dans l'annexe A.

2.3 COLLECTE ET ANALYSE DES DONNÉES

Une enquête téléphonique des résidents adultes du Nouveau-Brunswick a été effectuée entre le 10 septembre et le 3 novembre 2009. L'enquête se déroulait dans la langue choisie par le répondant (en anglais ou en français) et durait environ 19 minutes. Le plan d'échantillonnage a été généré à l'aide de la méthodologie pure de *composition aléatoire* (CA) (numéros inscrits et numéros résidentiels non inscrits) et comprenait tous les ménages au Nouveau-Brunswick qui disposent d'un téléphone. L'unité d'échantillonnage a été définie comme un membre du ménage âgé de 19 ans ou plus qui sera le prochain à célébrer son anniversaire de naissance¹⁸. Les intervieweurs de MarketQuest ont réalisé l'enquête au moyen de l'interview téléphonique assistée par ordinateur (ITAO).

Pour déterminer les différences entre les différents segments et les enquêtes précédentes, des tests statistiques d'hypothèse ont été effectués à un niveau de confiance de 95 %. Essentiellement, au moment de comparer deux valeurs obtenues de différentes populations, un test statistique assure que toute différence apparente entre les valeurs est *réelle ou significative sur le plan statistique*¹⁹. **Dans le présent rapport, les différences entre les segments qui sont significatives sur le plan statistique sont indiquées.** Dans de tels cas, il existe une confiance à 95 % que la différence entre les valeurs en question existe dans la population et qu'elle n'est simplement pas due à une erreur d'échantillonnage incontrôlable. Il est important de noter que le terme « significatif » sert à dénoter les différences *significatives sur le plan statistique* et qu'il n'est pas synonyme d'« important ».

2.4 LE PRÉSENT RAPPORT

Le présent rapport présente les résultats de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2009* dans l'ensemble de la province. Les résultats sont aussi présentés par la zone et sous-type de joueurs où des aperçus et des valeurs informatives sont ajoutés. Dans la mesure du possible, les résultats sont établis par rapport aux enquêtes précédentes sur la prévalence du jeu réalisées en 2001, 1996 et 1992. **Bien que la présentation des données précédentes permette une comparaison générale de même qu'une surveillance au fil du temps, il est important de noter qu'en raison des différences entre les quatre études liées aux techniques de mesure du jeu compulsif (p. ex. SOGS par rapport à l'ICJE pour calculer un taux de prévalence du jeu compulsif) et à la terminologie des jeux de hasard évalués (p. ex. tirages de loterie par rapport aux billets de loterie à tirage quotidien ou hebdomadaire), les résultats doivent être interprétés avec prudence.**

En outre, il est important de noter que les dépenses déterminées dans le présent rapport renvoient seulement aux sorties d'argent et comprennent l'argent dépensé tant à l'extérieur de la province qu'à l'intérieur de la province. Les dépenses sont aussi fondées sur les données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi clairement que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les **dépenses déclarées doivent être interprétées avec prudence.**

¹⁸ Une méthode couramment utilisée pour sélectionner au hasard un membre du ménage.

¹⁹ Ce qui peut sembler une différence entre des pourcentages peut simplement être le résultat d'une erreur d'échantillonnage ou de la marge d'erreur associée à la taille de l'échantillon et non une différence réelle ou significative dans la population.

Il est également important de reconnaître que même si la taille de l'échantillon générale et celle par la zone fournissent une marge d'erreur acceptable, les segmentations par sous-type de joueurs créent parfois des petites tailles d'échantillon, en particulier pour les joueurs à problème de dépendance. **Les cas où les tailles d'échantillon sont inférieures à 30 sont indiqués partout dans le rapport en notes de bas de page en caractères gras et, dans ces cas, les résultats doivent être interprétés avec prudence.**

Il doit être également noté qu'aux fins de référence du lecteur, un glossaire des termes et des classifications utilisés couramment dans le présent rapport se trouve à l'annexe B.

3.0 Comportement de jeu au Nouveau-Brunswick

La présente section du rapport offre un aperçu du comportement de jeu dans la province. En particulier, elle traite des sujets tels que le taux de prévalence du jeu dans la province, les types de jeux les plus souvent joués, les profils des personnes qui participent à divers jeux de hasard et le temps et l'argent consacrés au jeu.

3.1 TAUX DE PRÉVALENCE

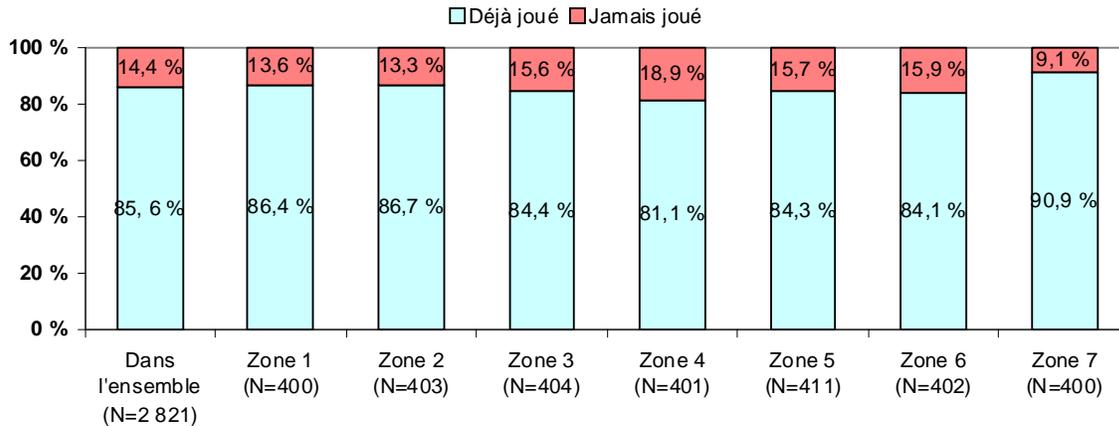
3.1.1 Taux de prévalence (dans la province et par zone)

Afin d'évaluer les taux de prévalence du jeu, on a demandé aux répondants s'ils avaient misé ou dépensé de l'argent sur l'un ou plusieurs des jeux de hasard suivants, au moins une fois dans leur vie et, le cas échéant, au cours des 12 derniers mois :

- Billets de loterie à tirage quotidien, tels que Bucko ou Keno
- Billets de loterie à tirage hebdomadaire, tels que Lotto 6/49, Super 7, Atlantique 49 ou Jour d'la paie Atlantique
- Billets à languettes
- Billets de grattage, tels que Mots cachés, Bingo ou 7 Chanceux
- Billets de tirage ou de collecte de fonds
- Tirage 50/50
- Courses de chevaux, dans un hippodrome ou simulées
- Bingo
- Terminaux de loterie vidéo (TLV)
- Pro-Ligne, Au Jeu ou Over/Under
- Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs
- Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société à la maison, chez des amis ou au travail
- Poker sur tables électroniques (jeu de poker sans croupier réel, ayant lieu autour d'une table, auquel participent d'autres personnes et dirigé par un ordinateur)
- Jeu de poker sur Internet (tels que Texas Hold'Em, Omaha ou 5-card draw)
- Poker, à domicile, chez des amis ou au travail (à l'exception du poker sur tables électroniques ou du poker sur Internet)
- Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes
- Jeux d'arcade ou vidéo
- Jeux d'argent sur Internet (à part le poker)
- Actions spéculatives à court terme ou les achats de produits, comme la spéculation sur séance (à l'exception des investissements à long terme, tels que les fonds communs de placement ou les REER)
- Jeu d'argent dans les casinos
- Toute autre forme de jeu (y compris les paris entre amis et les pools pour les compétitions, etc.)

À l'échelle provinciale, 86 % des répondants ont parié ou dépensé de l'argent sur au moins un jeu de hasard à un moment donné. Par zone, le pourcentage des répondants qui ont déjà joué était généralement semblable à l'ensemble du résultat, toutefois, la zone 4 avait un taux inférieur totalisant 81 % et la zone 7, un taux supérieur totalisant 91 %.

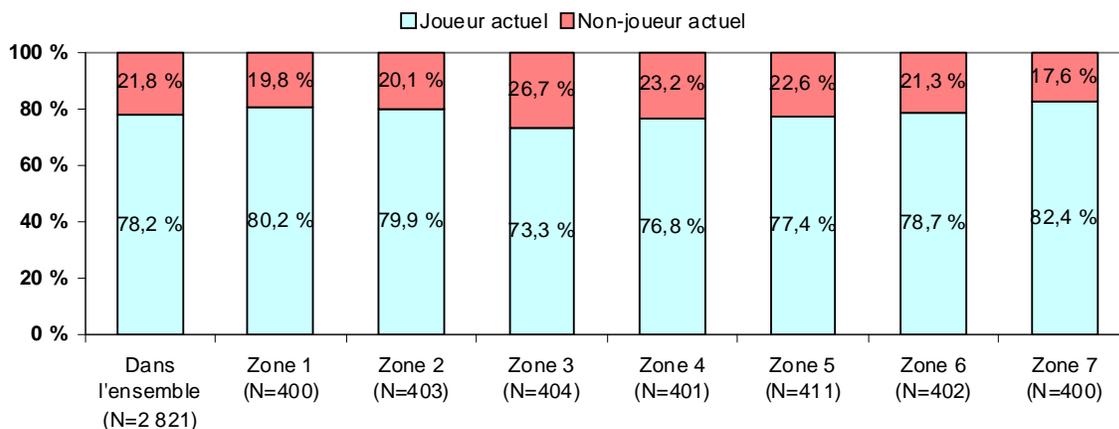
Figure 2 : Mise ou argent dépensé relativement à au moins un jeu de hasard au moins une fois (dans la province et par zone)



Le pourcentage de ceux qui ont parié ou dépensé de l'argent sur au moins un jeu de hasard au cours des 12 derniers mois a été utilisé pour déterminer le taux de prévalence du jeu. Les répondants qui ont joué au cours des 12 derniers mois ont été qualifiés de *joueurs* alors que les répondants qui n'ont pas joué au cours des 12 derniers mois ont été qualifiés de *non-joueurs*.

Comme l'illustre la figure 3, 78 % des répondants ont joué au cours des 12 derniers mois. En fonction de la population de 573 630 adultes (âgés de 19 ans et plus) dans la province, cela se traduit par 449 726 résidents du Nouveau-Brunswick qui sont classés comme des joueurs. Les taux de prévalence par la zone étaient semblables aux résultats provinciaux, toutefois, la zone 3 affichait un pourcentage inférieur, c'est-à-dire 73 %.

Figure 3 : Taux de prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick (dans la province et par zone)



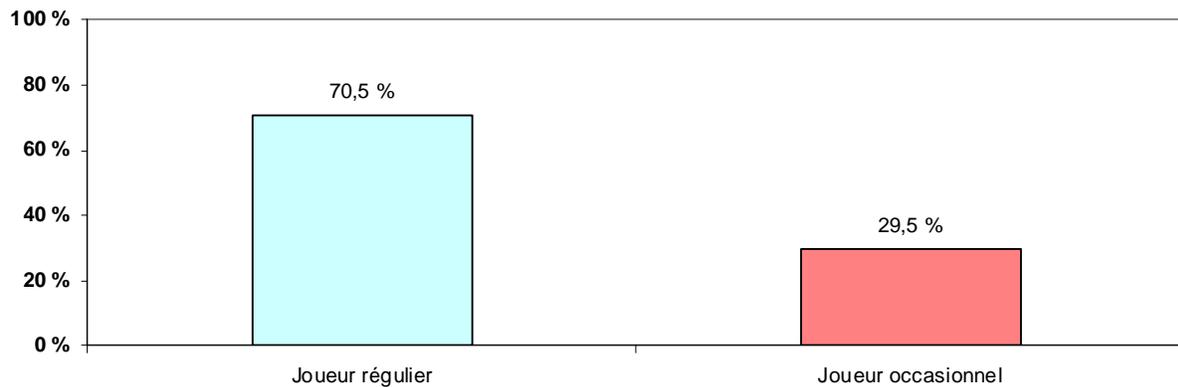
Ceux qui ont joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois ont été encore plus définis en fonction de leur fréquence de jeu à des jeux de hasard susmentionnés :

- *Joueurs réguliers* – Joué au moins une fois par mois à au moins un jeu de hasard.
- *Joueurs occasionnels* – Joué moins d'une fois par mois à au moins à tous les jeux de hasard susmentionnés.

Comme l'illustre la figure 4, environ sept joueurs sur dix (71 %) ont été catégorisés comme joueurs réguliers, ce qui signifie qu'ils ont joué au moins une fois par mois au cours des 12 derniers mois.

Les joueurs réguliers étaient plus susceptibles que les joueurs occasionnels d'être des hommes (51 % et 45 %, respectivement), provenant des catégories d'âges plus vieux (35 ans ou plus : 77 % et 69 %, respectivement) et d'être moins instruits (diplôme d'études secondaires ou moins : 40 % et 34 %, respectivement).

Figure 4 : Fréquence de jeu parmi les joueurs (N=2 207)

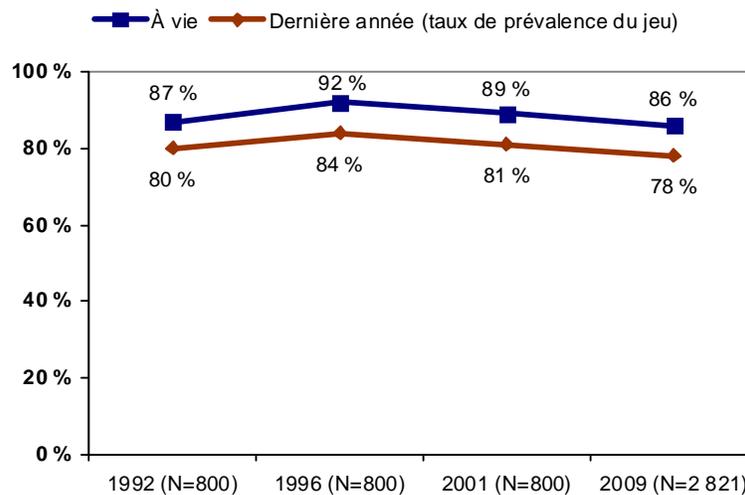


3.1.2 Analyse des tendances

Afin de pouvoir comparer et surveiller au fil du temps, les taux de prévalence de jeu à vie et de la dernière année sont présentés pour les années précédentes (1992, 1996 et 2001). **Toutefois, en raison des différences dans les méthodologies utilisées et les jeux évalués dans les enquêtes antérieures, les résultats doivent être interprétés avec prudence.**

Comme vous le voyez ci-après, les taux de prévalence du jeu de toute une vie et antérieurs ont continué à diminuer après avoir atteint un sommet en 1996 et ils sont maintenant plus semblables aux taux déterminés en 1992 et en 2001.

Figure 5 : Participation au jeu comparative au Nouveau-Brunswick



3.1.3 Comparaisons provinciales

Comme il a été souligné précédemment, 78 % des répondants ont participé à une certaine forme de jeu au cours des 12 derniers mois. Même s'il est légèrement plus inférieur à ce qui a été déterminé dans d'autres enquêtes, ce pourcentage s'aligne sur les taux de prévalence d'autres provinces où les taux de jeu varient de 63 % en Ontario à 87 % en Nouvelle-Écosse et en Saskatchewan (voir le tableau 2). Toutefois, compte tenu du grand écart dans les dates de publication de ces enquêtes (variant de 2002 à 2009) et les différences méthodologiques possible, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

Tableau 2 : Taux de prévalence du jeu au Canada

	Non-joueurs	Joueurs
Nouveau-Brunswick	21,8 %	78,2 %
Terre-Neuve-et-Labrador (<i>MarketQuest Research, 2009</i>)	22,8 %	77,2 %
Nouvelle Écosse (<i>Focal Research, 2008</i>)	13,0 %	87,0 %
Île-du-Prince-Édouard (<i>Doiron, 2006</i>)	18,1 %	81,9 %
Québec (<i>Ladouceur, Jacques Chevalier, Sevigny, & Hamel, 2005</i>)	19,0 %	81,0 %
Ontario (<i>Wiebe, Mun, & Kauffman, 2006</i>)	36,6 %	63,4 %
Manitoba (<i>Lemaire, MacKay, & Patton, 2008</i>)	14,4 %	85,6 %
Saskatchewan (<i>Wynne, 2002</i>)	13,4 %	86,6 %
Alberta (<i>Smith & Wynne, 2002</i>)	18,0 %	82,0 %
Colombie-Britannique (<i>Ipsos Reid & Gemini Research, 2008</i>)	27,1 %	72,9 %

3.1.4 Profil démographique des joueurs et des non-joueurs

Le profil des joueurs et des non-joueurs est présenté dans le tableau 3. Il y avait proportionnellement autant d'hommes (49 %) que de femmes (51 %) parmi les joueurs. Un peu plus de quatre joueurs sur dix (42 %) étaient âgés entre 35 et 54 ans. Deux tiers (67 %) ont indiqué que leur langue maternelle était l'anglais, alors que 31 % ont indiqué le français. La majorité des joueurs étaient mariés (57%) et avaient terminé certaines études postsecondaires (62 %). Près de deux tiers des joueurs (64 %) travaillaient, alors qu'un pourcentage notable (23 %) était à la retraite. Environ la moitié des revenus annuels des ménages (48 %) se situait entre 20 001 \$ et 60 000 \$. Quatre joueurs sur dix (40 %) ont déclaré que deux personnes vivaient dans le ménage et 57 % des joueurs ont indiqué qu'il n'y avait pas de membre âgé de moins de 19 ans dans le ménage. Ces caractéristiques sont généralement représentatives de l'ensemble de la population provinciale (voir le tableau 3).

De façon semblable aux joueurs, les non-joueurs ont déclaré plus communément que leur langue maternelle était l'anglais (69 %), qu'ils étaient mariés (53 %) et que deux personnes vivaient dans le ménage (40 %) sans aucun enfant âgé de moins de 19 ans (64 %). Toutefois, les non-joueurs étaient légèrement plus susceptibles que les joueurs d'être des femmes (55 % comparativement à 51 %) et avaient tendance à être plus âgés, c'est-à-dire qu'ils étaient deux fois plus susceptibles que les joueurs d'être âgés de 65 ans ou plus (29 % et 16 %, respectivement). Ces groupes diffèrent aussi en ce qui a trait à l'éducation et au revenu, avec les joueurs étant plus susceptibles que les non-joueurs d'avoir terminé des niveaux d'études plus élevés (au moins certaines études postsecondaires – 62 % et 54 %, respectivement) et des revenus annuels des ménages supérieurs (plus de 80 000 \$ – 27 % et 14 %, respectivement). En outre, les non-joueurs étaient moins susceptibles que les joueurs de travailler (49 % et 64 %, respectivement) et plus susceptibles d'être à la retraite (34 % et 23 %, respectivement).

Tableau 3 : Profil démographique des joueurs et des non-joueurs

	<i>Joueurs</i>	<i>Non-joueurs</i>	<i>Ensemble de la province</i>
Sexe	(N=2 207)	(N=614)	(N=2 821)
Homme	48,9 %	44,6 %	48,0 %
Femme	51,1 %	55,4 %	52,0 %
Âge	(N=2 207)	(N=614)	(N=2 821)
19 à 24 ans	9,2 %	10,5 %	9,4 %
25 à 34 ans	16,3 %	11,4 %	15,3 %
35 à 44 ans	20,1 %	15,4 %	19,1 %
45 à 54 ans	22,2 %	16,4 %	20,9 %
55 à 64 ans	16,3 %	17,3 %	16,5 %
65 ans ou plus	15,9 %	28,9 %	18,8 %
Langue maternelle	(N=2 207)	(N=614)	(N=2 821)
Anglais	66,8 %	69,3 %	67,3 %
Français	30,8 %	28,1 %	30,2 %
Autre	2,4 %	2,3 %	2,3 %
Refuse de répondre	0,1 %	0,3 %	0,1 %
Situation de famille	(N=2 207)	(N=614)	(N=2 821)
Marié(e)	57,1 %	52,7 %	56,1 %
Conjoint de fait/Vivant avec un compagnon	12,5 %	7,0 %	11,3 %
Célibataire	15,0 %	18,3 %	15,7 %
Veuf/veuve	6,2 %	11,8 %	7,4 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	8,9 %	9,5 %	9,0 %
Refuse de répondre	0,4 %	0,7 %	0,5 %

	Joueurs	Non-joueurs	Ensemble de la province
	(N=2 207)	(N=614)	(N=2 821)
Éducation			
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	10,5 %	14,8 %	11,5 %
Études secondaires terminées	27,4 %	28,7 %	27,7 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,7 %	9,6 %	11,2 %
Certificat ou diplôme non universitaire	19,0 %	17,6 %	18,7 %
Certificat universitaire	7,8 %	6,7 %	7,5 %
Baccalauréat	15,7 %	11,1 %	14,7 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	7,3 %	9,2 %	7,7 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,6 %	2,2 %	1,0 %
Situation professionnelle	(N=2 207)	(N=614)	(N=2 821)
Travail à temps plein	53,6 %	39,8 %	50,6 %
Travail à temps partiel	9,9 %	8,9 %	9,6 %
Au chômage	5,6 %	5,6 %	5,6 %
Étudiant(e)	3,3 %	2,6 %	3,2 %
Retraité(e)	22,7 %	34,0 %	25,1 %
Personne au foyer	3,8 %	7,4 %	4,6 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	1,2 %	1,7 %	1,3 %
Revenu annuel du ménage*	(N=1 767)	(N=382)	(N=2 149)
20 000 \$ ou moins	10,5 %	22,2 %	12,6 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	24,7 %	31,0 %	25,8 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	23,1 %	22,0 %	22,9 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	14,5 %	10,6 %	13,7 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	11,6 %	4,2 %	10,3 %
Plus de 100 000 \$	15,6 %	10,0 %	14,6 %
Nombre de personnes dans le ménage	(N=2 207)	(N=614)	(N=2 821)
1	16,7 %	26,7 %	18,9 %
2	40,1 %	40,4 %	40,1 %
3	21,4 %	15,3 %	20,1 %
4	15,7 %	12,3 %	15,0 %
5+	6,2 %	5,3 %	6,0 %
Nombre de personnes dans le ménage de moins de 19 ans	(N=1 839)	(N=450)	(N=2 289)
0	57,3 %	63,9 %	58,6 %
1	19,9 %	14,7 %	18,8 %
2	17,3 %	15,6 %	17,0 %
3+	5,7 %	5,9 %	5,7 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

3.2 TAUX DE PRÉVALENCE DE DIVERS JEUX DE HASARD

Dans l'ensemble, les joueurs ont participé en moyenne à 2,2 jeux de hasard au cours des 12 derniers mois. Par zone, les moyennes étaient semblables à l'ensemble du résultat avec un maximum de 2,5 jeux de hasard dans la zone 1 et un minimum de 1,9 jeu de hasard dans la zone 5.

Moyenne générale : 2,2 jeux de hasard

- Zone 1 : 2,5 jeux de hasard
- Zone 2 : 2,4 jeux de hasard
- Zone 3 : 2,0 jeux de hasard
- Zone 4 : 2,0 jeux de hasard
- Zone 5 : 1,9 jeux de hasard
- Zone 6 : 2,0 jeux de hasard
- Zone 7 : 2,2 jeux de hasard

Le nombre de jeux de hasard auxquels les répondants ont participé a tendance à diminuer à mesure que l'âge augmentait; les répondants âgés entre 19 et 54 ans ont participé à plus de jeux de hasard que ceux âgés de 55 ans ou plus (19 à 34 ans : 2,6 jeux de hasard; 35 à 54 ans : 2,4 jeux de hasard; 55 ans ou plus : 1,7 jeu de hasard). Toutefois, à mesure que le revenu augmentait, le nombre de jeux de hasard joué augmentait aussi. Par exemple, les répondants ayant des revenus annuels des ménages de plus de 80 000 \$ ont participé à un nombre important de jeux de hasard (2,9) comparativement aux répondants dans toutes les autres catégories de revenus (20 000 \$ ou moins : 1,6 jeu de hasard; 20 000 \$ à 40 000 \$: 2,2 jeux de hasard; 40 000 \$ à 60 000 \$: 2,5 jeux de hasard; 60 000 \$ à 80 000 \$: 2,4 jeux de hasard).

Les taux de prévalence à vie et de l'année précédente des jeux de hasard analysés dans la présente enquête sont présentés dans le tableau 4. À l'échelle provinciale, les billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient le jeu de hasard le plus populaire (67 %), suivis des billets de tirage ou de collecte de fonds (56 %), des billets de tirage 50/50 (53 %) et des billets de grattage (45 %).

Quant au jeu au cours de l'année précédente, les billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient toujours le jeu de hasard le plus populaire (58 %), suivis des billets de tirage ou de collecte de fonds (40 %), des billets de tirage 50/50 (37 %) et des billets de grattage (32 %).

Tableau 4 : Taux de prévalence des différents jeux de hasard * (N=2 821)

	A vie	Année précédente
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	66,7 %	58,3 %
Billets de tirage ou de collecte de fonds	56,2 %	39,5 %
Tirage 50/50	53,0 %	36,5 %
Billets de grattage	45,0 %	32,2 %
Jeux d'argent dans les casinos	23,0 %	7,6 %
Bingo	19,6 %	7,5 %
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet)	17,2 %	10,0 %
Terminaux de loterie vidéo	15,1 %	6,4 %
Billets à languettes	14,4 %	6,6 %
Billets de loterie à tirage quotidien	13,7 %	5,5 %
Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes	10,9 %	4,9 %
Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	10,1 %	4,6 %
Paris sportifs/résultats d'événements sportifs	8,5 %	4,2 %
Jeux d'arcade ou vidéo	6,4 %	2,5 %
Courses de chevaux	5,3 %	0,9 %
Pro-Ligne, Au jeu ou Over/Under	4,9 %	2,8 %
Jeu de poker sur Internet	4,3 %	1,9 %
Actions spéculatives à court terme ou les achats de produits	3,7 %	1,6 %
Poker sur tables électroniques	2,3 %	0,8 %
Jeux d'argent sur Internet (à part le poker)	1,3 %	0,9 %
Toute autre forme de jeu (ex. y compris les paris entre amis et les pools pour les compétitions, etc.)	0,5 %	0,4 %

*Plusieurs réponses possibles.

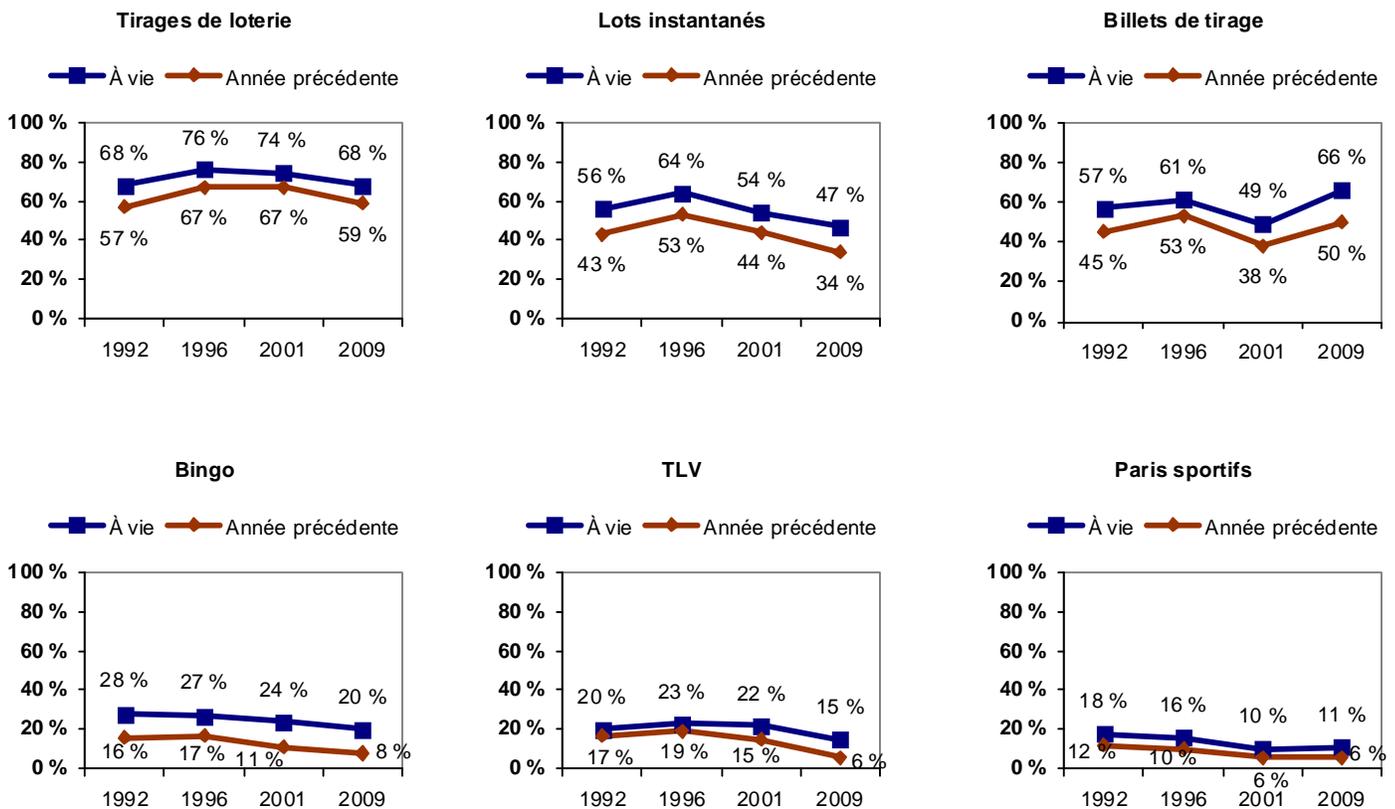
La figure 6 illustre la participation au fil du temps à plusieurs jeux de hasard analysés dans le cadre de la présente enquête. Aux fins de comparaison aux années précédentes, plusieurs jeux de hasard de la présente enquête ont été combinés pour associer les catégories utilisées dans les enquêtes précédentes le plus étroitement possible :

- tirages de loterie : comprennent les billets de loterie à tirage quotidien et hebdomadaire;
- lots instantanés : comprennent les billets de grattage et les billets à languettes;
- billets de tirage : comprennent les billets de tirage ou de collecte de fonds et les tirages 50/50;
- paris sportifs : comprennent Pro-Ligne, Au Jeu ou Over/Under et les pools sportifs.

Toutefois, il existe toujours une possibilité que les catégories comparées dans la présente section diffèrent légèrement d'une année à l'autre. Par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

Comme l'illustre la figure ci-dessous, la participation aux tirages de loterie, aux lots instantanés, au bingo et aux TLV semble avoir diminué par rapport aux années précédentes. Toutefois, les paris sportifs sont demeurés relativement stables comparativement à 2001 alors que la participation aux tirages a augmenté de façon remarquable.

Figure 6 : Participation au jeu comparative au Nouveau-Brunswick pour différents jeux de hasard



3.3 PROFILS DE JOUEURS DE JEUX DE HASARD

Présenté dans la section suivante est un profil de joueur des jeux de hasard communs auxquels les répondants ont joué au cours des 12 derniers mois, y compris les billets de loterie à tirage hebdomadaire, les billets de loterie à tirage quotidien, les billets à languettes, les billets de grattage, les billets de tirage ou de collecte de fonds, les billets de tirage 50/50, le bingo, les TLV, le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet), le jeu dans les casinos et sur Internet (y compris le poker sur Internet). Ces jeux ont été sélectionnés en fonction de la taille de l'échantillon et les résultats tirés de recherches précédentes.

3.3.1 Profil des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire (N=1 645)

Dans l'ensemble, les billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient le jeu de hasard le plus populaire parmi les répondants avec 58 % qui ont joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 5), les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient répartis de façon égale entre les hommes (52 %) et les femmes (48 %). Habituellement, les joueurs de loterie à tirage hebdomadaire ont tendance à se situer dans la catégorie des 35 à 54 ans (46 %). La majorité (64 %) des répondants ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais.

Généralement, la majorité des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient mariés (57 %) et environ deux tiers (66 %) travaillaient, mais un pourcentage (22 %) remarquable de répondants était à la retraite. Soixante-et-un pour cent des joueurs avaient terminé au moins certaines études postsecondaires et environ la moitié (49 %) d'entre eux avait des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$.

En général, ces caractéristiques ont tendance à représenter la population de jeu générale ainsi que la population provinciale dans son ensemble.

Tableau 5 : Profil démographique des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire

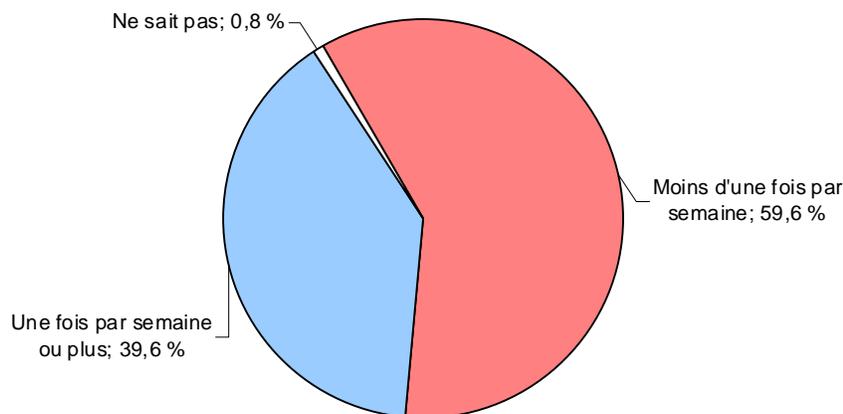
Sexe	(N=1 645)
Homme	51,5 %
Femme	48,5 %
Âge	(N=1 645)
19 à 24 ans	6,0 %
25 à 34 ans	15,6 %
35 à 44 ans	21,6 %
45 à 54 ans	24,6 %
55 à 64 ans	17,0 %
65 ans ou plus	15,2 %
Langue maternelle	(N=1 645)
Anglais	64,3 %
Français	33,3 %
Autre	2,3 %
Refuse de répondre	0,1 %
Situation de famille	(N=1 645)
Marié(e)	57,4 %
Conjoint de fait/Vivant avec un compagnon	13,2 %
Célibataire	13,3 %
Veuf/veuve	5,8 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	9,8 %
Refuse de répondre	0,4 %

Éducation	(N=1 645)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	10,9 %
Études secondaires terminées	27,6 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	13,0 %
Certificat ou diplôme non universitaire	20,0 %
Certificat universitaire	6,3 %
Baccalauréat	15,0 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	6,5 %
Refuse de répondre	0,7 %
Situation professionnelle	(N=1 645)
Travail à temps plein	56,1 %
Travail à temps partiel	9,7 %
Au chômage	5,6 %
Étudiant(e)	2,2 %
Retraité(e)	22,3 %
Personne au foyer	3,1 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	1,1 %
Revenu annuel du ménage *	(N=1 320)
20 000 \$ ou moins	9,4 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	24,7 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	24,2 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	14,4 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	13,2 %
100 000 \$ ou plus	14,3 %

* Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Environ quatre joueurs sur dix de billets de loterie à tirage hebdomadaire (40 %) ont joué une fois par semaine ou plus, alors que la majorité (60 %) des joueurs ont joué moins souvent (voir la figure 7). En moyenne, les joueurs des billets de loterie à tirage hebdomadaire ont déclaré jouer 2,9 fois par mois.

Figure 7 : Fréquence de jeu des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire (N=1 645)



Les dépenses²⁰ liées aux billets de loterie à tirage hebdomadaire sont présentées dans le tableau 6²¹. De façon typique, les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire ont déclaré dépenser en moyenne 6 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 20,03 \$ par mois et de 240,31 \$ par année.

Tableau 6 : Dépenses liées à l'achat de billets de loterie à tirage hebdomadaire*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	6,00 \$	4,00 \$
Mois typique	20,03 \$	8,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	41,58 \$	30,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	5,92 \$	3,33 \$
Année typique	240,31 \$	96,00 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

De façon typique, les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire ont consacré en moyenne 2,6 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 7,9 minutes par mois (voir le tableau 7).

Tableau 7 : Temps consacré au jeu : billets de loterie à tirage hebdomadaire (en minutes)*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	2,6	2,0
Mois typique	7,9	4,0

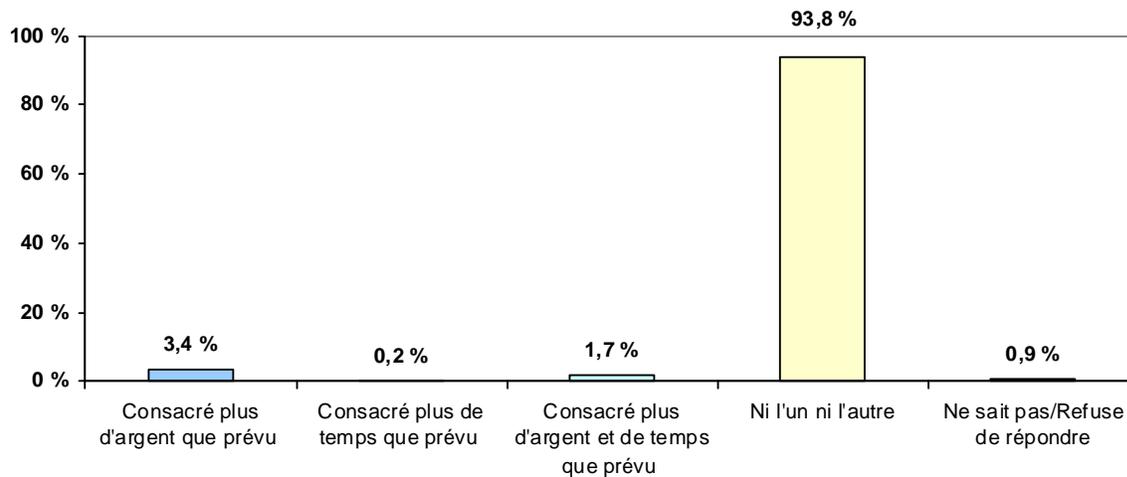
* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

²⁰ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes annuelles et mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

²¹ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

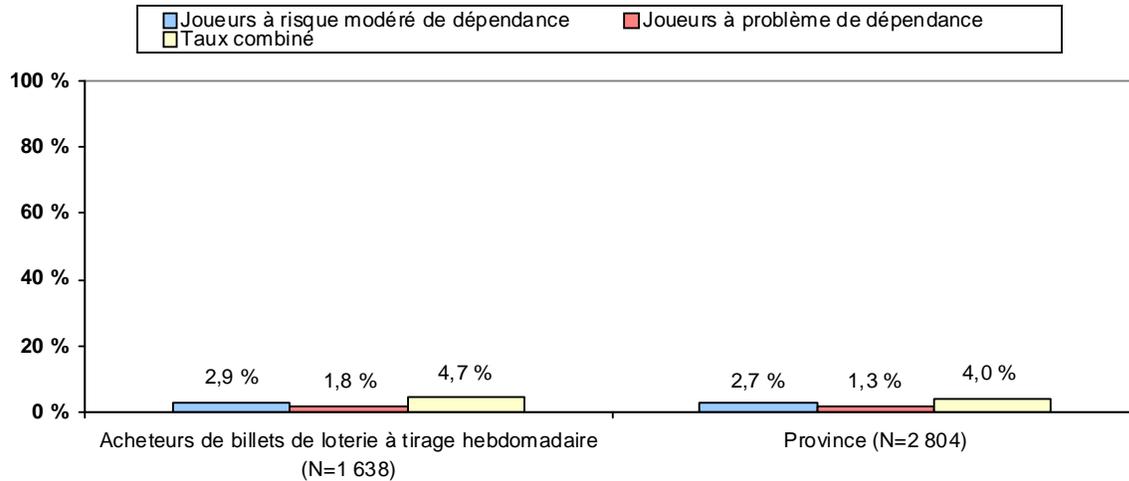
On a demandé aux joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (94 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, 5 % des joueurs ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (3 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; moins de 1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 2 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 8).

Figure 8 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de loterie à tirage hebdomadaire (N=1 645)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 2,9 % des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 1,8 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 4,7 %). Ces taux de prévalence sont généralement semblables aux taux de joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance déterminés à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 9 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de loterie à tirage hebdomadaire*



*Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.2 Profil des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien (N=156)

Dans l'ensemble, 6 % des répondants ont joué à des billets de loterie à tirage quotidien au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 8), les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient répartis de façon égale entre les hommes (48 %) et les femmes (52 %). Habituellement, les joueurs de loterie à tirage quotidien ont tendance à se situer dans la catégorie des 35 à 54 ans (43 %). La majorité (65 %) des répondants ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais.

Un peu plus de la moitié des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien étaient mariés (52 %), alors que 18 % étaient célibataires. En outre, 59 % des joueurs travaillaient, alors qu'un pourcentage notable (22 %) était à la retraite. Environ la moitié des joueurs avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (52 %) et avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (54 %).

En général, ces caractéristiques ont tendance à représenter la population de jeu générale ainsi que la population provinciale dans son ensemble.

Tableau 8 : Profil démographique des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien

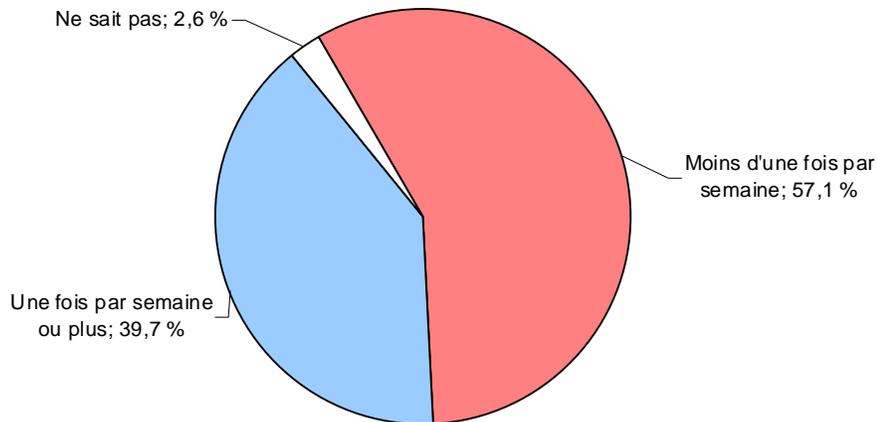
Sexe	(N=156)
Homme	48,4 %
Femme	51,6 %
Âge	(N=156)
19 à 24 ans	11,3 %
25 à 34 ans	16,6 %
35 à 44 ans	19,3 %
45 à 54 ans	23,9 %
55 à 64 ans	16,4 %
65 ans ou plus	12,5 %
Langue maternelle	(N=156)
Anglais	64,8 %
Français	30,2 %
Autre	5,0 %
Situation de famille	(N=156)
Marié(e)	52,4 %
Conjoint de fait/Vivant avec un compagnon	14,0 %
Célibataire	18,4 %
Veuf/veuve	8,6 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	6,3 %
Refuse de répondre	0,3 %
Éducation	(N=156)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	11,3 %
Études secondaires terminées	37,1 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	12,2 %
Certificat ou diplôme universitaire	17,6 %
Certificat universitaire	5,8 %
Baccalauréat	12,7 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	3,2 %
Situation professionnelle	(N=156)
Travail à temps plein	48,3 %
Travail à temps partiel	10,4 %
Au chômage	12,6 %
Étudiant(e)	2,1 %
Retraité(e)	21,8 %
Personne au foyer	4,4 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,4 %

Revenu annuel du ménage*	(N=130)
20 000 \$ ou moins	7,4 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	29,3 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	24,2 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	13,9 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	11,9 %
100 000 \$ ou plus	13,2 %

* Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Environ quatre joueurs sur dix de billets de loterie à tirage quotidien (40 %) ont joué une fois par semaine ou plus, alors que 57 % des joueurs ont joué moins souvent (voir la figure 10). En moyenne, les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire ont déclaré jouer 4 fois par mois.

Figure 10 : Fréquence de jeu des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien (N=156)



Les dépenses²² liées aux billets de loterie à tirage quotidien sont présentées dans le tableau 9²³. De façon typique, les joueurs de billets de loterie à tirage quotidien ont déclaré dépenser en moyenne 5,45 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 29,12 \$ par mois et de 349,43 \$ par année.

Tableau 9 : Dépenses liées à l'achat de billets de loterie à tirage quotidien*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	5,45 \$	5,00 \$
Mois typique	29,12 \$	8,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	64,03 \$	40,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	4,63 \$	2,00 \$
Année typique	349,43 \$	96,00 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

²² Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes annuelles et mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

²³ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

De façon typique, les joueurs de billets de loterie à tirage quotidien ont consacré en moyenne 5 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 19,7 minutes par mois (voir le tableau 10).

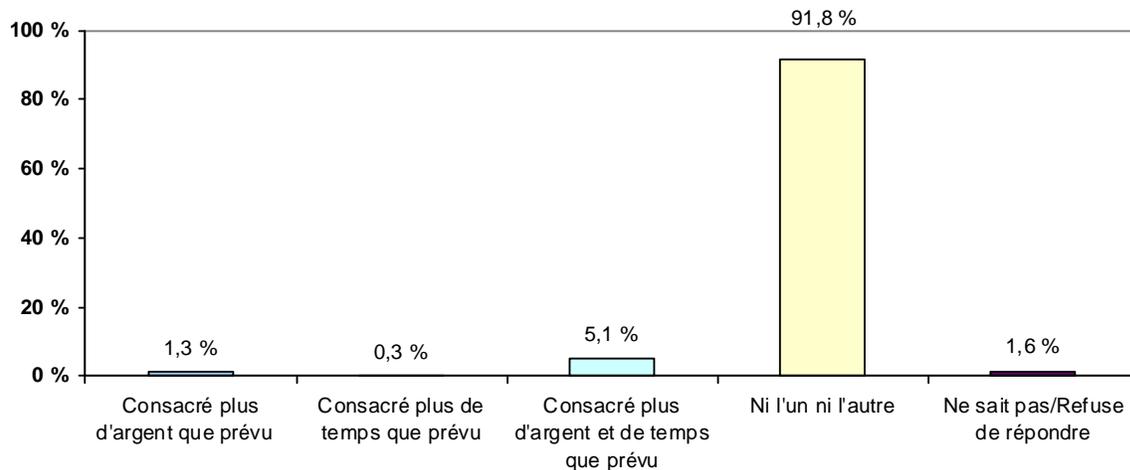
Tableau 10 : Temps consacré au jeu : billets de loterie à tirage quotidien (en minutes)*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	5,0	2,0
Mois typique	19,7	4,0

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

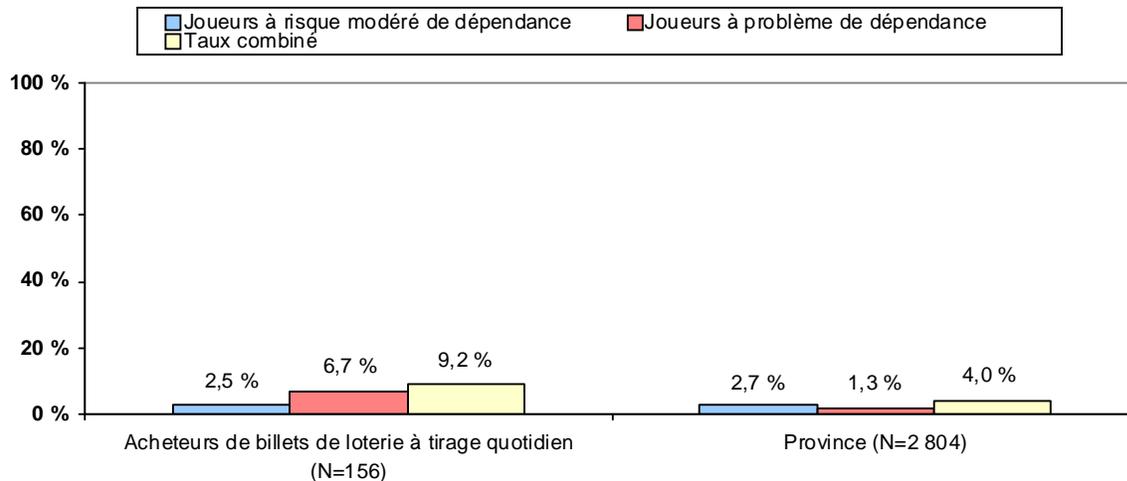
On a demandé aux joueurs de billets de loterie à tirage quotidien d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (92 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 7 % des joueurs ont indiqué avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; moins de 1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 5 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 11).

Figure 11 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de loterie à tirage quotidien (N=156)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 2,5 % des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 6,7% des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 9,2%). Bien que le taux de prévalence du joueur à risque modéré de dépendance soit semblable au taux de risque modéré déterminé à l'échelle provinciale (2,7 %, risque modéré), le taux de joueurs à problème de dépendance chez les joueurs de billets de loterie à tirage quotidien est beaucoup plus élevé que celui déterminé à l'échelle provinciale (1,3 %, joueurs à problème de dépendance; 4 %, taux combiné; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 12 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de loterie à tirage quotidien*



* Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.3 Profil des joueurs de billets à languettes (N=185)

Dans l'ensemble, 7 % des répondants ont joué à des billets à languettes au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 11), la majorité des joueurs de billets à languettes étaient des femmes (61 %), ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (66 %) et étaient répartis de façon égale parmi la catégorie des 25 à 54 ans (67 %).

Trente-neuf pour cent (39 %) des joueurs de billets à languettes étaient mariés, alors qu'un pourcentage remarquable de joueurs étaient célibataires (22 %) ou conjoints de fait (21 %). Un peu plus de deux tiers des joueurs (69 %) travaillaient et la moitié des joueurs détenaient un diplôme d'études secondaires (50 %) ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires. Généralement, les revenus annuels des ménages parmi les joueurs de billets à languettes avaient tendance à se situer dans la plage de 20 001 \$ à 60 000 \$ (57 %).

Tableau 11 : Profil démographique des joueurs de billets à languettes

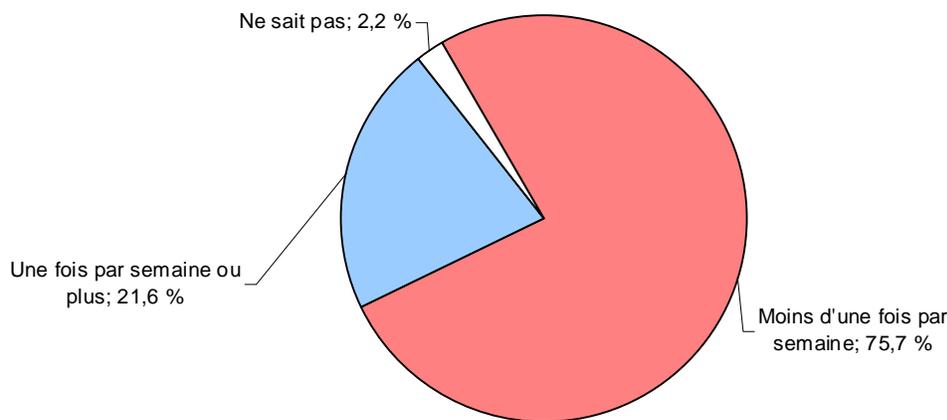
Sexe	(N=185)
Homme	38,9 %
Femme	61,1 %
Âge	(N=185)
19 à 24 ans	12,3 %
25 à 34 ans	21,8 %
35 à 44 ans	24,8 %
45 à 54 ans	20,1 %
55 à 64 ans	10,2 %
65 ou plus	10,9 %
Langue maternelle	(N=185)
Anglais	66,0 %
Français	30,8 %
Autre	2,8 %
Refuse de répondre	0,4 %
Situation de famille	(N=185)
Marié(e)	38,5 %
Conjoint de fait/Vivant avec un compagnon	21,3 %
Célibataire	22,2 %
Veuf/veuve	8,0 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	9,6 %
Refuse de répondre	0,4 %
Éducation	(N=185)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	17,0 %
Études secondaires terminées	33,3 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	13,1 %
Certificat ou diplôme non universitaire	17,1 %
Certificat universitaire	2,4 %
Baccalauréat	15,5 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	1,4 %
Refuse de répondre	0,4 %
Situation professionnelle	(N=185)
Travail à temps plein	57,6 %
Travail à temps partiel	11,7 %
Au chômage	9,7 %
Étudiant(e)	4,3 %
Retraité(e)	12,5 %
Personne au foyer	3,8 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,4 %

Revenu annuel du ménage*	(N=155)
20 000 \$ ou moins	12,4 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	30,1 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	27,2 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	13,2 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	10,6 %
100 000 \$ ou plus	6,4 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre étaient ont été exclus de cette analyse.

Environ trois quarts des joueurs de billets à languettes (76 %) ont joué moins d'une fois par semaine (voir la figure 13). En moyenne, les joueurs des billets à languettes ont déclaré jouer 2,1 fois par mois.

Figure 13 : Fréquence de jeu des joueurs de billets à languettes (N=185)



Les dépenses²⁴ liées aux billets à languettes sont présentées dans le tableau 12²⁵. De façon typique, les joueurs de billets à languettes ont déclaré dépenser en moyenne 3,32 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 7,23 \$ par mois et de 86,74 \$ par année.

Tableau 12 : Dépenses liées à l'achat de billets à languettes*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	3,32 \$	2,00 \$
Mois typique	7,23 \$	1,89 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	23,54 \$	20,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	2,74 \$	1,00 \$
Année typique	86,74 \$	22,65 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

²⁴ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes annuelles et mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

²⁵ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

De façon typique, les joueurs de billets à languettes ont consacré en moyenne 3,2 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 6,1 minutes par mois (voir le tableau 13).

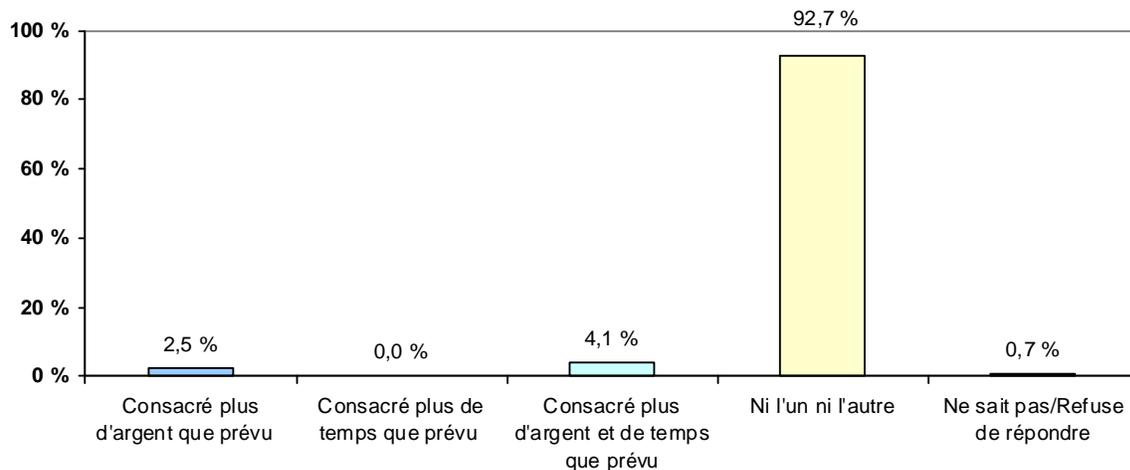
Tableau 13 : Temps consacré au jeu : billets à languettes (en minutes)*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	3,2	2,0
Mois typique	6,1	1,0

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

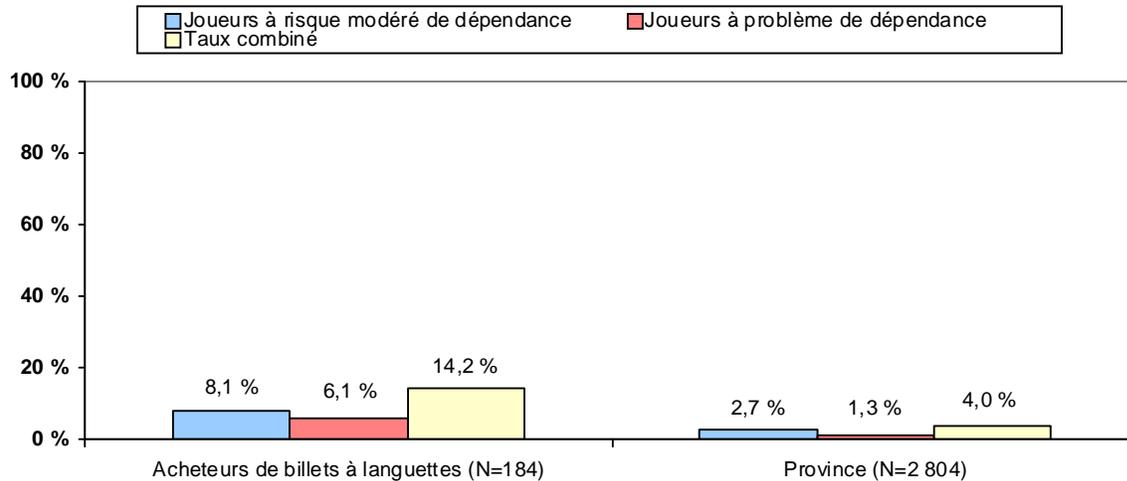
On a demandé aux joueurs de billets à languettes d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (93 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 7 % des joueurs ont indiqué avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (3 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont consacré plus d'argent que prévu; 4 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 14).

Figure 14 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets à languettes (N=185)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 8,1 % des joueurs de billets à languettes sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 6,1 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 14,2 %). Ces taux de prévalence sont généralement plus élevés que les taux de joueurs à risque modéré de dépendance, taux de joueurs à problème de dépendance et taux combiné déterminés à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 15 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets à languettes*



* Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.4 Profil des joueurs de billets de grattage (N=909)

Dans l'ensemble, 32 % des répondants ont joué à des billets de grattage au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 14), la majorité des joueurs de billets de grattage étaient des femmes (63 %), ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (68 %) et étaient répartis de façon égale parmi la catégorie des 25 à 54 ans (63 %).

Près de la moitié des joueurs de billets de grattage étaient mariés (51 %) et six joueurs sur dix (60 %) avaient terminé certaines études postsecondaires. Les revenus annuels des ménages se situaient le plus souvent entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (51 %).

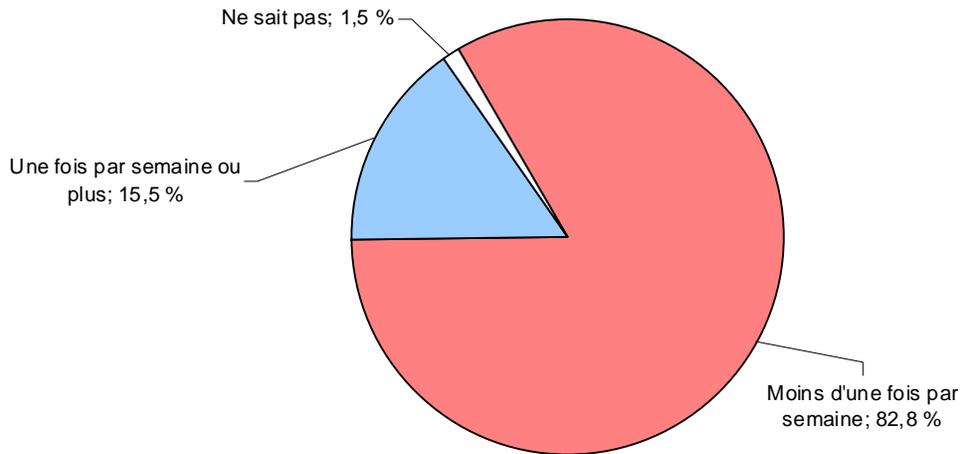
Tableau 14 : Profil démographique des joueurs de billets de grattage

Sexe	(N=909)
Homme	36,8 %
Femme	63,2 %
Âge	(N=909)
19 à 24 ans	11,7 %
25 à 34 ans	20,9 %
35 à 44 ans	21,4 %
45 à 54 ans	21,1 %
55 à 64 ans	12,5 %
65 ans ou plus	12,4 %
Langue maternelle	(N=909)
Anglais	67,6 %
Français	29,5 %
Autre	2,8 %
Refuse de répondre	0,1 %
Situation de famille	(N=909)
Marié(e)	50,7 %
Conjoint de fait/Vivant avec partenaire	16,1 %
Célibataire	18,0 %
Veuf/veuve	6,0 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	8,7 %
Refuse de répondre	0,5 %
Éducation	(N=909)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	10,4 %
Études secondaires terminées	29,0 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,3 %
Certificat ou diplôme non universitaire	20,2 %
Certificat universitaire	7,9 %
Baccalauréat	15,6 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	5,0 %
Refuse de répondre	0,7 %
Situation professionnelle	(N=909)
Travail à temps plein	53,5 %
Travail à temps partiel	9,9 %
Au chômage	6,4 %
Étudiant(e)	5,2 %
Retrait(é)	18,4 %
Personne au foyer	5,4 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	1,2 %
Revenu annuel du ménage*	(N=733)
20 000 \$ ou moins	11,8 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	27,9 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	23,4 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	13,0 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	12,9 %
100 000 \$ ou plus	11,1 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Jouer à des billets de grattage semble être peu fréquent avec un peu plus de huit joueurs sur dix (83 %) qui ont joué moins d'une fois par semaine (voir la figure 16). En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer 1,5 fois par mois.

Figure 16 : Fréquence de jeu des joueurs de billets de grattage (N=909)



Les dépenses²⁶ liées aux billets de grattage sont présentées dans le tableau 15²⁷. De façon typique, les joueurs ont déclaré dépenser en moyenne 6,19 \$ pour des billets de grattage, ce qui se traduit par une moyenne de 10,68 \$ par mois et de 128,13 \$ par année.

Tableau 15 : Dépenses liées à l'achat de billets de grattage*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	6,19 \$	4,00 \$
Mois typique	10,68 \$	3,33 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	40,46 \$	20,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	5,36 \$	2,00 \$
Année typique	128,13 \$	40,00 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

²⁶ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes annuelles et mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

²⁷ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

De façon typique, les joueurs de billets de grattage ont consacré en moyenne 7,4 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 10,4 minutes par mois (voir le tableau 16).

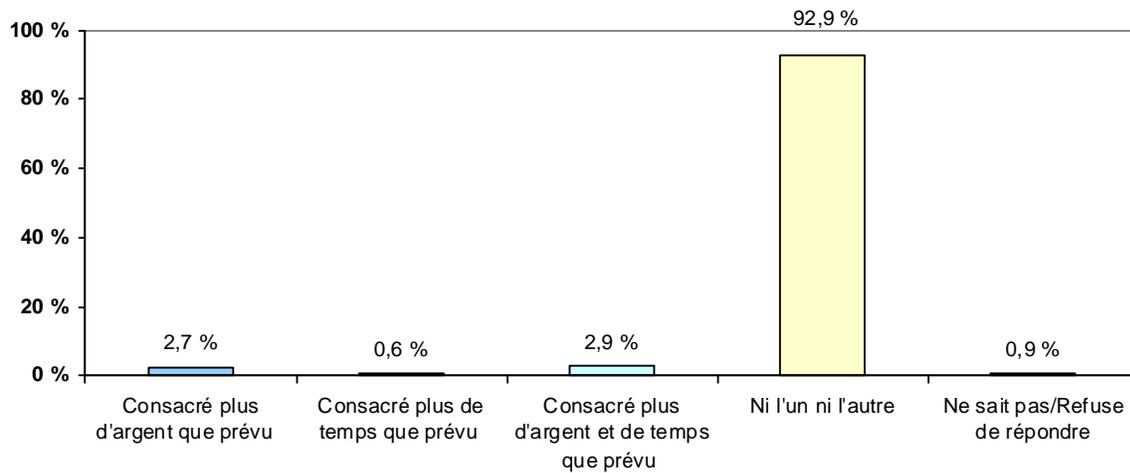
Tableau 16 : Temps consacré au jeu : billets de grattage (en minutes)*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	7,4	5,0
Mois typique	10,4	3,3

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

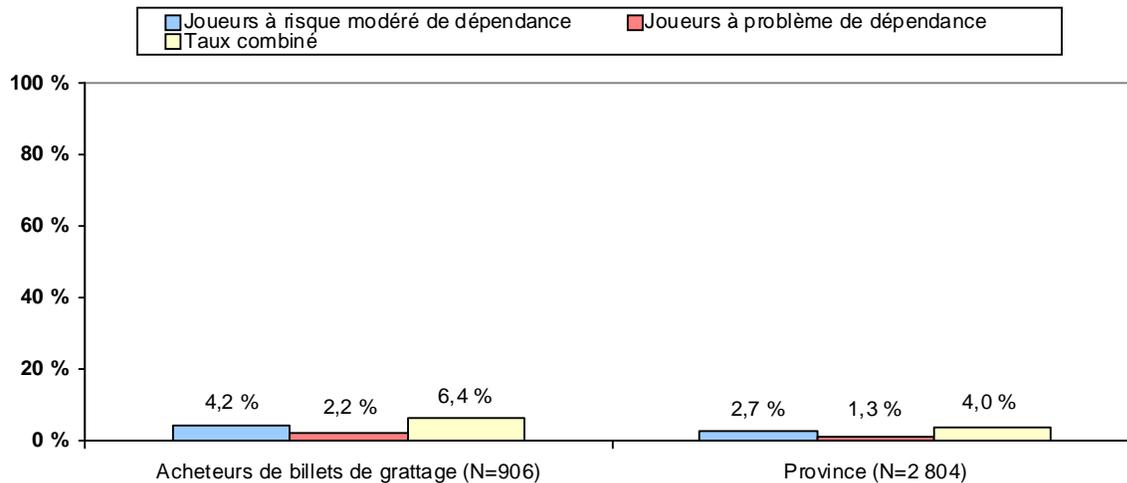
On a demandé aux joueurs de billets de grattage d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (93 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 7 % des joueurs ont indiqué avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (3 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; 1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 3 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 17).

Figure 17 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de grattage (N=909)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 4,2 % des joueurs de billets de grattage sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 2,2 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 6,4 %). Ce taux combiné est généralement plus élevé que le taux combiné déterminé à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 18 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de grattage*



* Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.5 Profil des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds (N=1 114)

Dans l'ensemble, 40% des répondants ont acheté des billets de tirage ou de collecte de fonds au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 17), les acheteurs de billets de tirage étaient surtout des femmes (56 %), étaient plus souvent âgés entre 35 et 54 ans (47 %) et la majorité de ces acheteurs ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (73 %).

En général, la majorité des acheteurs de billets de tirage étaient mariés (60 %), travaillaient (70 %) et environ deux tiers (68 %) avaient terminé certaines études postsecondaires. Habituellement, les revenus annuels des ménages se situaient en 20 001 \$ et 60 000 \$ (43 %), toutefois, deux acheteurs sur dix avaient des revenus supérieurs à 100 000 \$ (20 %).

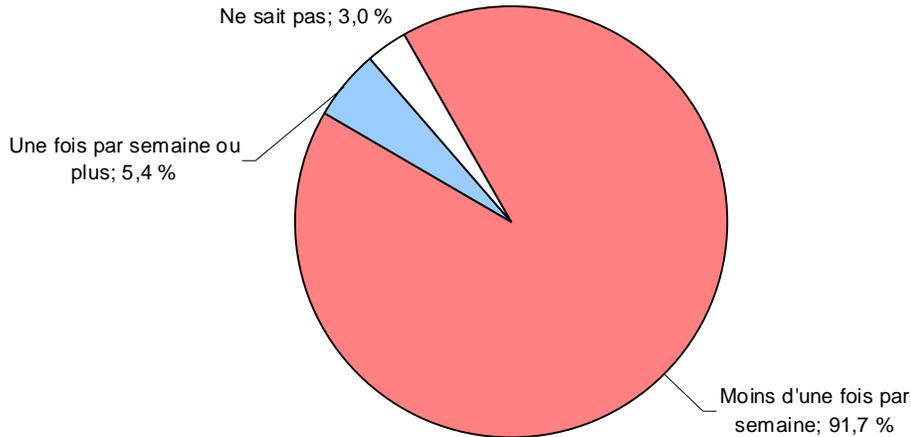
Tableau 17 : Profil démographique des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds

Sexe	(N=1 114)
Homme	44,0 %
Femme	56,0 %
Âge	(N=1 114)
19 à 24 ans	7,5 %
25 à 34 ans	16,5 %
35 à 44 ans	23,4 %
45 à 54 ans	23,1 %
55 à 64 ans	15,3 %
65 ans ou plus	14,3 %
Langue maternelle	(N=1 114)
Anglais	72,5 %
Français	25,1 %
Autre	2,4 %
Situation de famille	(N=1 114)
Marié(e)	60,2 %
Conjoint de fait/Vivant avec partenaire	11,7 %
Célibataire	13,4 %
Veuf/veuve	5,8 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	8,2 %
Refuse de répondre	0,6 %
Éducation	(N=1 114)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	5,8 %
Études secondaires terminées	25,5 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	10,3 %
Certificat ou diplôme non universitaire	20,0 %
Certificat universitaire	9,6 %
Baccalauréat	20,0 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	8,4 %
Refuse de répondre	0,5 %
Situation professionnelle	(N=1 114)
Travail à temps plein	59,8 %
Travail à temps partiel	9,7 %
Au chômage	4,0 %
Étudiant(e)	2,3 %
Retraité(e)	20,2 %
Personne au foyer	3,1 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,8 %
Revenu annuel du ménage*	(N=913)
20 000 \$ ou moins	6,8 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	18,1 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	25,1 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	16,1 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	14,1 %
100 000 \$ ou plus	19,8 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Acheter des billets de tirage semble être peu fréquent avec un peu plus de neuf acheteurs sur dix (92 %) qui ont acheté ce type de billets moins d'une fois par semaine (voir la figure 19). En moyenne, les acheteurs ont déclaré acheter des billets 0,7 fois par mois.

Figure 19 : Fréquence de jeu des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds (N=1 114)



Les dépenses²⁸ liées aux achats de billets de tirage sont présentées dans le tableau 18²⁹. De façon typique, les acheteurs ont déclaré dépenser en moyenne 11,98 \$ pour des billets de tirage, ce qui se traduit par une moyenne de 5,11 \$ par mois et de 61,35 \$ par année.

Tableau 18 : Dépenses liées à l'achat de billets de tirage ou de collecte de fonds*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	11,98 \$	5,00 \$
Mois typique	5,11 \$	2,08 \$
- Joue d'une fois par semaine ou plus	18,13 \$	16,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	4,48 \$	2,00 \$
Année typique	61,35 \$	25,00 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

²⁸ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

²⁹ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

De façon typique, les acheteurs de billets de tirage ont consacré en moyenne 2,8 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 2 minutes par mois (voir le tableau 19).

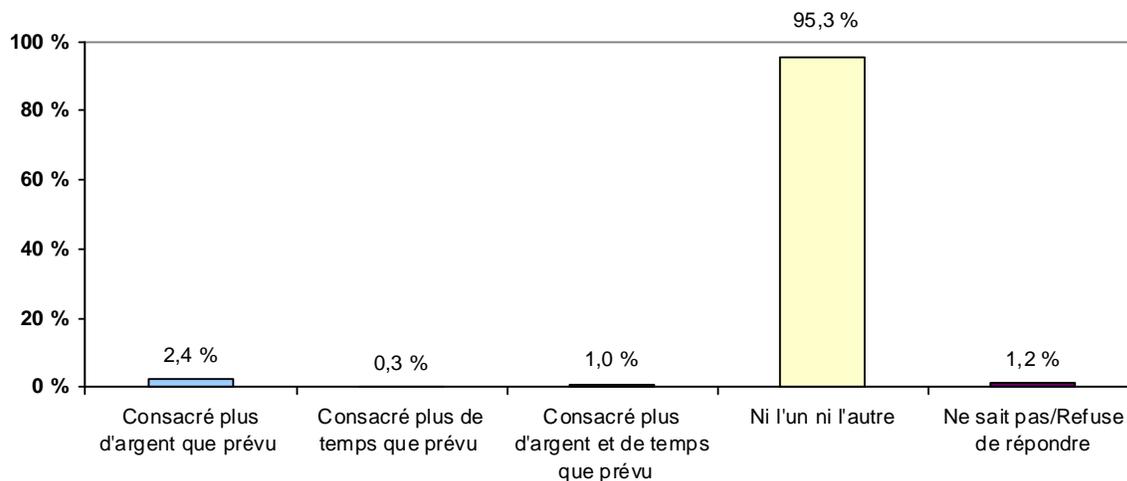
Tableau 19 : Temps consacré au jeu : billets de tirage ou de collecte de fonds (en minutes)*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	2,8	2,0
Mois typique	2,0	0,8

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

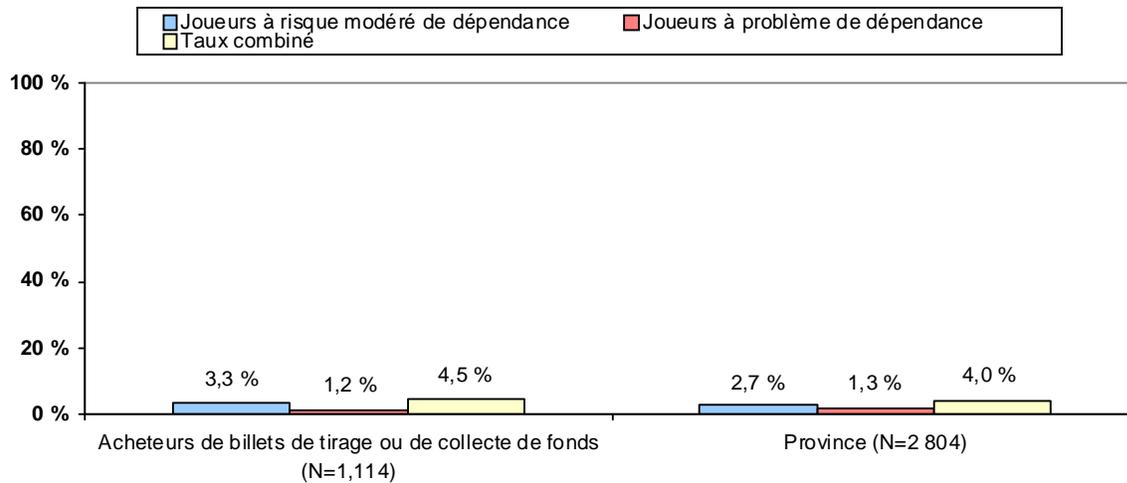
On a demandé aux acheteurs de billets de grattage d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (95 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 3 % des joueurs ont indiqué avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (2 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; moins de 1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 1 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 20).

Figure 20 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de tirage ou de collecte de fonds (N=1 114)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 3,3 % des acheteurs de billets de tirage sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 1,2 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 4,5 %). Ces taux de prévalence sont généralement semblables aux taux de joueurs à risque modéré de dépendance, aux taux de joueurs à problème de dépendance et au taux combiné déterminés à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 21 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de tirage ou de collecte de fonds*



*Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.6 Profil des acheteurs de billets de tirage 50/50 (N=1 029)

Dans l'ensemble, 37 % des répondants ont acheté des billets de tirage 50/50 au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 20), environ la moitié des acheteurs de billets de tirage 50/50 étaient des femmes (54 %) et âgés entre 35 et 54 ans (48 %), alors que la majorité de ces acheteurs ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (68 %).

En général, la majorité des acheteurs de billets de tirage 50/50 étaient mariés (60 %), travaillaient (71 %) et environ deux tiers (68 %) avaient terminé certaines études postsecondaires. Habituellement, les revenus annuels des ménages se situaient en 20 001 \$ et 60 000 \$ (45 %), toutefois, un pourcentage remarquable d'acheteurs avaient des revenus supérieurs à 100 000 \$ (20 %).

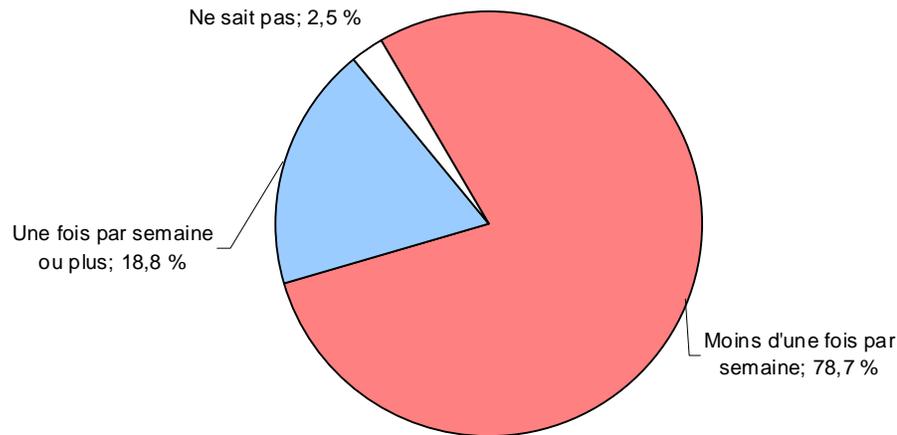
Tableau 20 : Profil démographique des acheteurs de billets de tirage 50/50

Sexe	(N=1 029)
Homme	46,3 %
Femme	53,7 %
Âge	(N=1 029)
19 à 24 ans	7,9 %
25 à 34 ans	18,1 %
35 à 44 ans	24,6 %
45 à 54 ans	23,0 %
55 à 64 ans	13,4 %
65 ans ou plus	13,0 %
Langue maternelle	(N=1 029)
Anglais	67,5 %
Français	30,6 %
Autre	1,9 %
Situation de famille	(N=1 029)
Marié(e)	59,7 %
Conjoint de fait / Vivant avec un partenaire	13,0 %
Célibataire	13,8 %
Veuf/veuve	5,6 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	7,5 %
Refuse de répondre	0,4 %
Éducation	(N=1 029)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	6,8 %
Études secondaires terminées	24,8 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,9 %
Certificat ou diplôme non universitaire	22,6 %
Certificat universitaire	8,7 %
Baccalauréat	18,8 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	6,2 %
Refuse de répondre	0,2 %
Situation professionnelle	(N=1 029)
Travail à temps plein	61,5 %
Travail à temps partiel	9,7 %
Au chômage	3,5 %
Étudiant(e)	3,0 %
Retraité(e)	18,3 %
Personne au foyer	3,1 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,9 %
Revenu annuel du ménage*	(N=848)
20 000 \$ ou moins	7,3 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	20,6 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	24,4 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	14,0 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	13,6 %
100 000 \$ ou plus	20,1 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Environ huit acheteurs de billets de tirage 50/50 sur dix (79 %) ont indiqué acheter des billets de ce type moins d'une fois par semaine (voir la figure 22). En moyenne, les acheteurs ont déclaré acheter ces billets 1,3 fois par mois.

Figure 22 : Fréquence de jeu des acheteurs de billets de tirage 50/50 (N=1 029)



Les dépenses³⁰ liées aux achats de billets de tirage 50/50 sont présentées dans le tableau 21³¹. De façon typique, les acheteurs de billets de tirage 50/50 ont déclaré dépenser en moyenne 4,70 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 5,12 \$ par mois et de 61,44 \$ par année.

Tableau 21 : Dépenses liées à l'achat de billets de tirage 50/50*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	4,70 \$	4,00 \$
Mois typique	5,12 \$	2,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	14,03 \$	8,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	3,05 \$	1,26 \$
Année typique	61,44 \$	24,00 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

³⁰ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

³¹ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

De façon typique, les acheteurs de billets de tirage 50/50 ont consacré en moyenne 2,4 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 2,7 minutes par mois (voir le tableau 22).

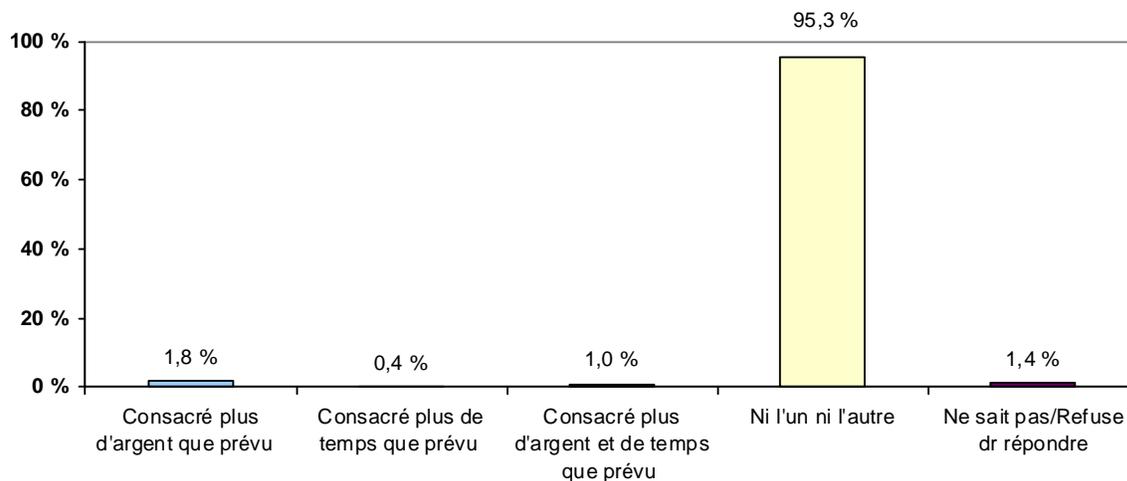
Tableau 22 : Temps consacré au jeu : billets de tirage 50/50 (en minutes)*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	2,4	1,0
Mois typique	2,7	0,8

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

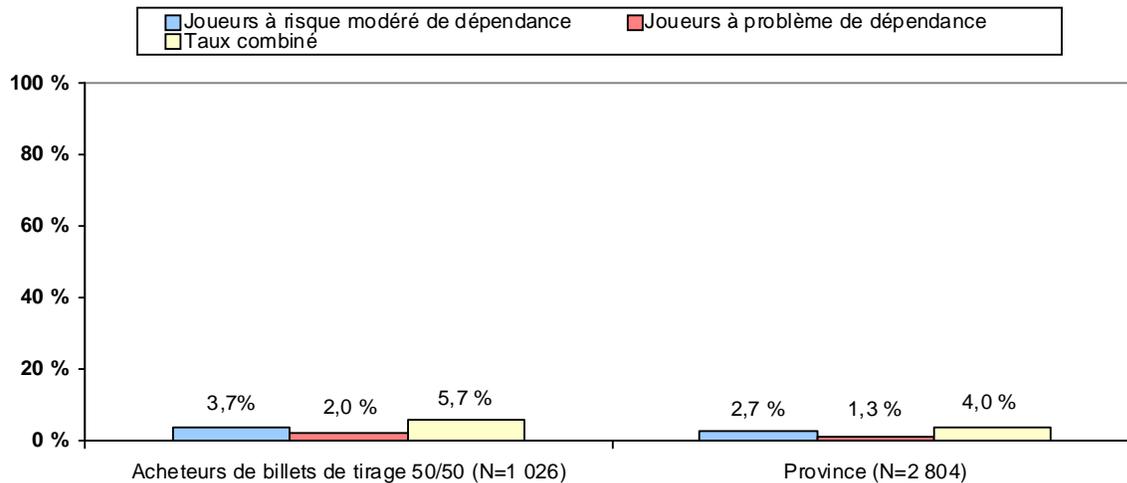
On a demandé aux acheteurs de billets de tirage 50/50 d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (95 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 3 % des joueurs ont indiqué avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (2 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; moins de 1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 1 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 23).

Figure 23 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de tirage 50/50 (N=1 029)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 3,7 % des acheteurs de billets de tirage 50/50 sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 2,0 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 5,7 %). Ce taux combiné est généralement plus élevé que le taux combiné déterminé à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 24 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - billets de tirage 50/50*



* Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.7 Profil des joueurs de bingo (N=210)

Dans l'ensemble, 8 % des répondants ont joué au bingo au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 23), la grande majorité des joueurs de bingo étaient des femmes (82 %). Généralement, les joueurs de bingo étaient âgés de 45 ans ou plus (54 %) et ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (69 %).

Près de la moitié des joueurs de bingo étaient mariés (47 %), avaient terminé certaines études postsecondaires (47 %) et travaillaient (48 %). La majorité des revenus annuels des ménages parmi les joueurs de bingo se situaient dans la plage entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (60 %).

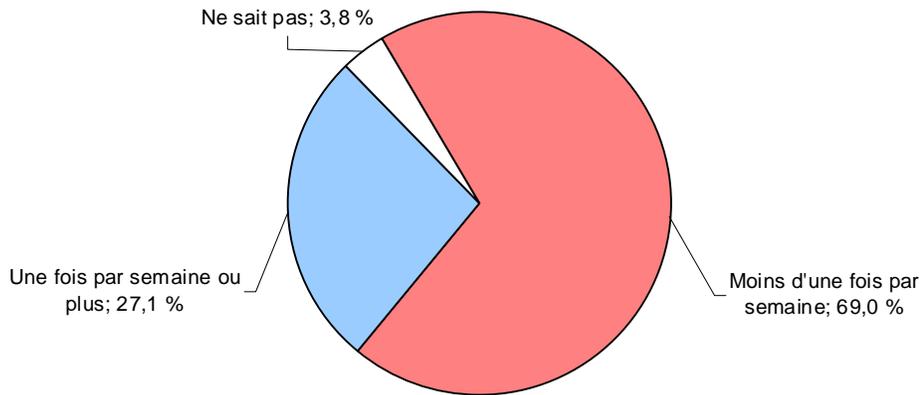
Tableau 23 : Profil démographique des joueurs de bingo

Sexe	(N=210)
Homme	18,5 %
Femme	81,5 %
Âge	(N=210)
19 à 24 ans	13,1 %
25 à 34 ans	15,7 %
35 à 44 ans	16,8 %
45 à 54 ans	19,1 %
55 à 64 ans	16,1 %
65 ans ou plus	19,2 %
Langue maternelle	(N=210)
Anglais	68,8 %
Français	29,3 %
Autre	1,9 %
Situation de famille	(N=210)
Marié(e)	46,6 %
Conjoint de fait/Vivant avec un partenaire	16,7 %
Célibataire	19,2 %
Veuf/veuve	9,1 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	7,4 %
Refuse de répondre	0,9 %
Éducation	(N=210)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	21,5 %
Études secondaires terminées	31,1 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	9,6 %
Certificat ou diplôme non universitaire	12,7 %
Certificat universitaire	9,2 %
Baccalauréat	13,0 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	2,9 %
Situation professionnelle	(N=210)
Travail à temps plein	41,0 %
Travail à temps partiel	6,8 %
Au chômage	12,4 %
Étudiant(e)	5,6 %
Retraité(e)	26,4 %
Personne au foyer	7,0 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,7 %
Revenu annuel du ménage*	(N=167)
20 000 \$ ou moins	15,9 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	40,0 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	19,8 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	9,7 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	6,6 %
100 000 \$ ou plus	7,9 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Environ sept joueurs de bingo sur dix (69 %) ont participé à ce jeu moins d'une fois par semaine, alors que 27 % des joueurs ont déclaré jouer au moins une fois par semaine (voir la figure 25). En moyenne, les joueurs de bingo ont déclaré jouer au bingo 1,6 fois par mois.

Figure 25 : Fréquence de jeu des joueurs de bingo (N=210)



Les dépenses³² liées au jeu de bingo sont présentées dans le tableau 24³³. De façon typique, les joueurs de bingo ont déclaré dépenser en moyenne 23,62 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 46,60 \$ par mois et de 559,21 \$ par année.

Tableau 24 : Dépenses liées au jeu de bingo*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	23,62 \$	20,00 \$
Mois typique	46,60 \$	10,08 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	132,83 \$	80,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	13,58 \$	6,50 \$
Année typique	559,21 \$	120,94 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

De façon typique, les joueurs de bingo ont consacré en moyenne 2,1 heures à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 3,3 heures par mois (voir le tableau 25).

Tableau 25 : Temps consacré au jeu : bingo (en heures)*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	2,1	2,0
Mois typique	3,3	1,0

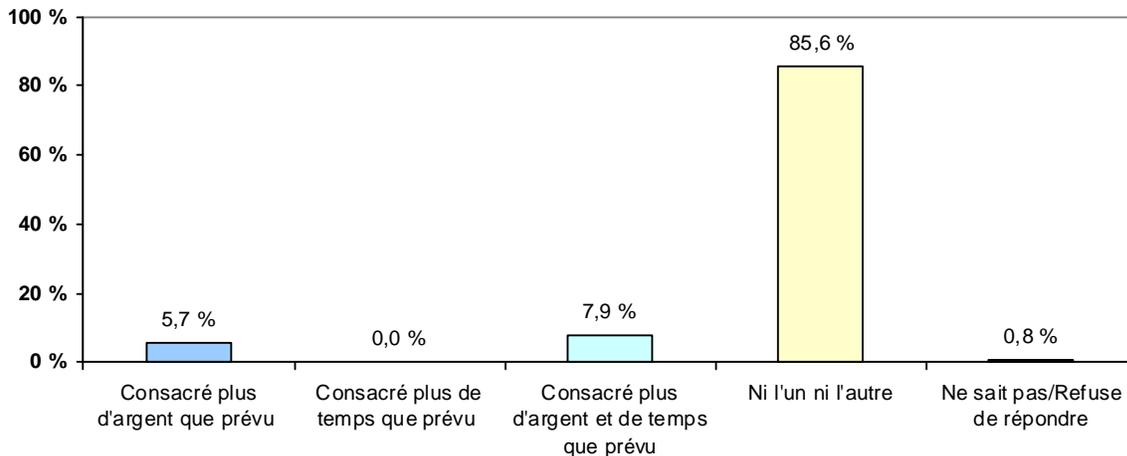
*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

³² Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

³³ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

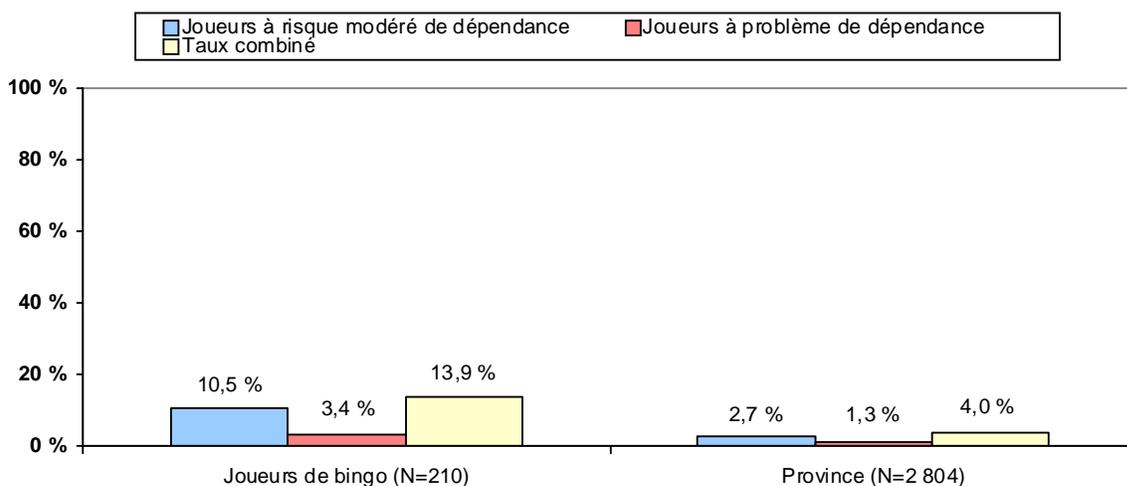
On a demandé aux joueurs de bingo d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (86 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, 14 % des joueurs ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (6 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; 8 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 26).

Figure 26 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au bingo (N=210)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 10,5 % des joueurs de bingo sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 3,4 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 13,9 %). Ces taux sont généralement plus élevés que les taux de joueurs à risque modéré de dépendance, taux de joueurs à problème de dépendance et taux combiné déterminés à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 27 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - bingo*



*Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.8 Profil des joueurs de TLV (N=180)

Dans l'ensemble, 6 % des répondants ont joué à des TLV au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 26), un peu plus de la moitié des joueurs de TLV étaient des hommes (56 %) et âgés entre 25 et 44 ans (52 %).

Quarante pour cent (40 %) des joueurs de TLV étaient mariés, alors que 28 % étaient célibataires. En outre, près de la moitié des joueurs détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires (48 %) et 64 % des joueurs travaillaient. Habituellement, les revenus annuels des ménages parmi les joueurs de TLV se situaient dans la plage entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (51 %).

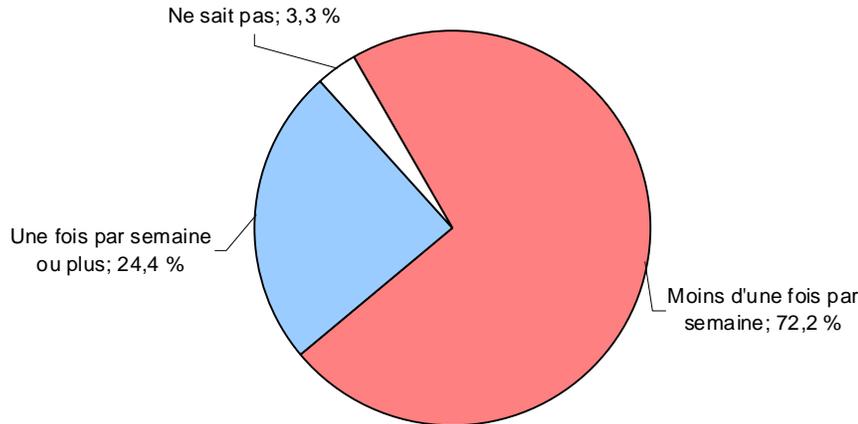
Tableau 26 : Profil démographique des joueurs de TLV

Sexe	(N=180)
Homme	56,0 %
Femme	44,0 %
Âge	(N=180)
19 à 24 ans	13,9 %
25 à 34 ans	21,5 %
35 à 44 ans	30,0 %
45 à 54 ans	12,0 %
55 à 64 ans	12,3 %
65 ans ou plus	10,3 %
Langue maternelle	(N=180)
Anglais	76,3 %
Français	20,5 %
Autre	3,1 %
Situation de famille	(N=180)
Marié(e)	39,6 %
Conjoint de fait/ Vivant avec un partenaire	17,9 %
Célibataire	28,2 %
Veuf/veuve	4,1 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	9,1 %
Refuse de répondre	1,1 %
Éducation	(N=180)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	9,8 %
Études secondaires terminées	38,3 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	13,7 %
Certificat ou diplôme non universitaire	10,1 %
Certificat universitaire	5,1 %
Baccalauréat	17,3 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	5,6 %
Situation professionnelle	(N=180)
Travail à temps plein	58,5 %
Travail à temps partiel	5,5 %
Au chômage	12,1 %
Étudiant(e)	5,3 %
Retraité(e)	14,0 %
Personne au foyer	4,3 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,4 %
Revenu annuel du ménage*	(N=148)
20 000 \$ ou moins	7,8 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	25,3 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	25,5 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	12,8 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	10,2 %
100 000 \$ ou plus	18,5 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Environ sept joueurs de TLV sur dix (72 %) ont participé à ce jeu moins d'une fois par semaine, alors que 24 % des joueurs ont déclaré jouer au moins une fois par semaine (voir la figure 28). En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer aux TLV 2,2 fois par mois.

Figure 28 : Fréquence de jeu des joueurs de TLV (N=180)



Les dépenses³⁴ liées aux TLV sont présentées dans le tableau 27³⁵. De façon typique, les joueurs de TLV ont déclaré dépenser en moyenne 32,60 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 135,24 \$ par mois et de 1 622,84 \$ par année.

Tableau 27 : Dépenses liées aux TLV*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	32,60 \$	20,00 \$
Mois typique	135,24 \$	16,67 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	477,03 \$	200,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	21,39 \$	5,00 \$
Année typique	1 622,84 \$	200,00 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

De façon typique, les joueurs de TLV ont consacré en moyenne 0,9 heure (ou 52,3 minutes) à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 2,6 heures par mois (voir le tableau 28).

Tableau 28 : Temps consacré au jeu : TLV (en heures)*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	0,9	0,5
Mois typique	2,6	0,3

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

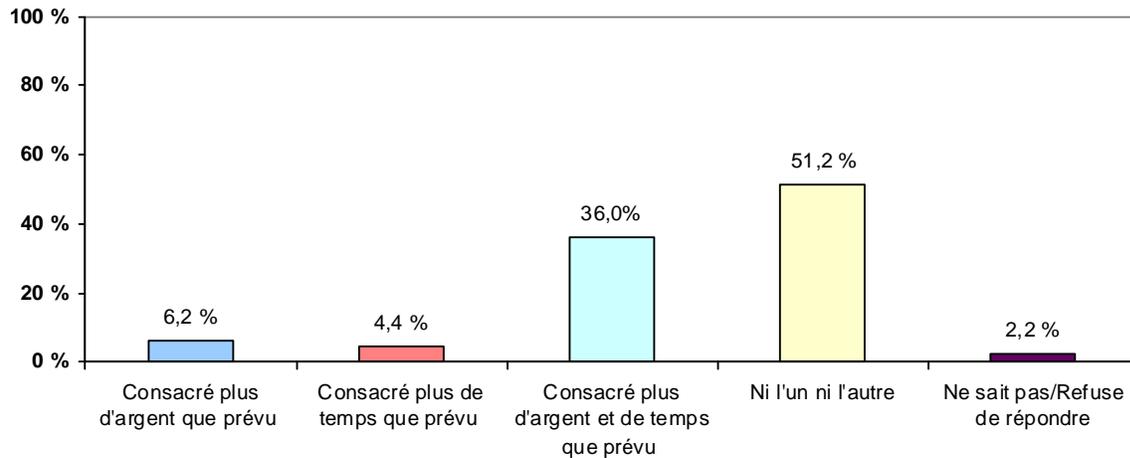
³⁴ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

³⁵ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

On a demandé aux joueurs de TLV d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, environ la majorité des joueurs (51 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu.

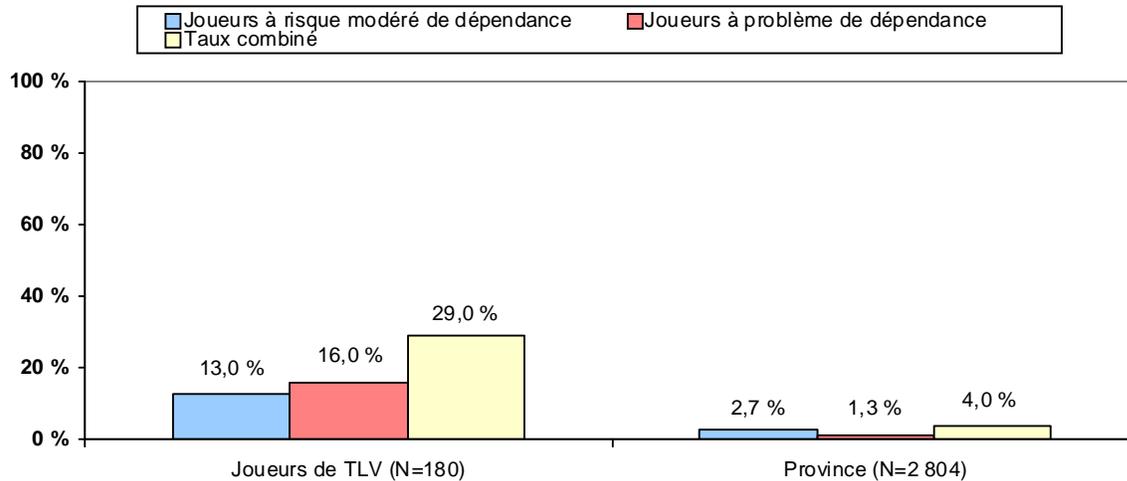
Il est à noter, toutefois, qu'environ la moitié des joueurs de TLV (46 %) ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (6 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; 4 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; plus d'un tiers (36 %) étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 29).

Figure 29 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux TLV (N=180)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 13 % des joueurs de TLV sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 16 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 29 %). Ces taux sont généralement plus élevés que les taux de joueurs à risque modéré de dépendance, taux de joueurs à problème de dépendance et taux combiné déterminés à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 30 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et joueurs à problème de dépendance - TLV*



* Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.9 Profil des joueurs de poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (N=283)

Dans l'ensemble, 10 % des répondants ont joué au poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 29), la majorité des joueurs de poker étaient des hommes (71 %), âgés entre 19 et 44 ans (76 %) et la majorité de ces joueurs ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (69 %).

Quatre joueurs de poker sur dix (40 %) étaient mariés, alors que 31 % étaient célibataires et 20 % étaient conjoints de fait. Près de trois quarts (72 %) avaient terminé certaines études postsecondaires et un pourcentage semblable (75 %) de ces joueurs travaillaient. Les revenus annuels des ménages parmi les joueurs de poker se situaient le plus souvent entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (43 %).

Tableau 29 : Profil démographique des joueurs de poker

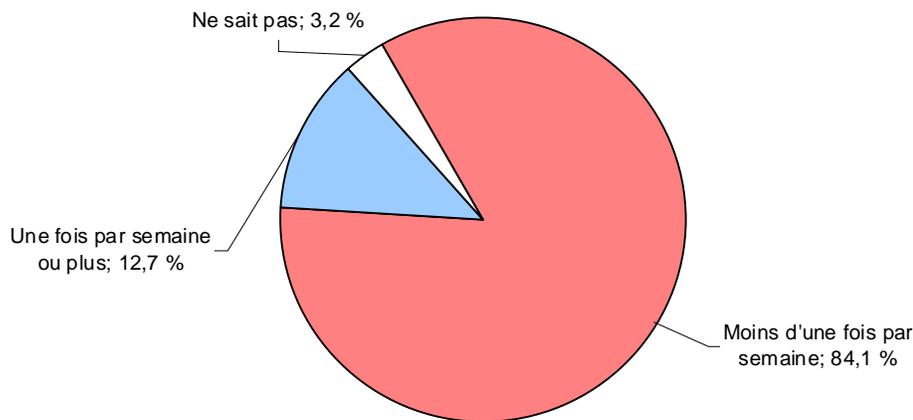
Sexe	(N=283)
Homme	71,1 %
Femme	28,9 %
Âge	(N=283)
19 à 24 ans	20,4 %
25 à 34 ans	33,9 %
35 à 44 ans	21,2 %
45 à 54 ans	13,0 %
55 à 64 ans	7,2 %
65 ans ou plus	4,3 %
Langue maternelle	(N=283)
Anglais	68,5 %
Français	28,8 %
Autre	2,6 %
Refuse de répondre	0,1 %
Situation de famille	(N=283)
Marié(e)	40,4 %
Conjoint de fait/ Vivant avec un partenaire	19,6 %
Célibataire	31,0 %
Veuf/veuve	1,9 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	5,9 %
Refuse de répondre	1,3 %
Éducation	(N=283)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	1,5 %
Études secondaires terminées	25,6 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	8,1 %
Certificat ou diplôme non universitaire	20,3 %
Certificat universitaire	13,8 %
Baccalauréat	23,5 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	6,6 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,7 %
Situation professionnelle	(N=283)
Travail à temps plein	66,3 %
Travail à temps partiel	8,5 %
Au chômage	6,5 %
Étudiant(e)	7,5 %
Retraité(e)	8,2 %
Personne au foyer	2,1 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	1,0 %

Revenu annuel du ménage*	(N=256)
20 000 \$ ou moins	4,0 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	21,9 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	20,7 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	16,3 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	15,3 %
100 000 \$ ou plus	21,9 %

* Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

La majorité des joueurs de poker (84 %) ont joué à ce jeu moins d'une fois par semaine. En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer au poker 1,1 fois par mois.

Figure 31 : Fréquence de jeu des joueurs de poker (N=283)



Les dépenses³⁶ liées au poker sont présentées dans le tableau 30³⁷. De façon typique, les joueurs de poker ont déclaré dépenser en moyenne 31,57 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 44,08 \$ par mois et de 528,93 \$ par année.

Tableau 30 : Dépenses liées au poker*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	31,57 \$	20,00 \$
Mois typique	44,08 \$	8,33 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	229,82 \$	92,48 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	19,03 \$	6,67 \$
Année typique	528,93 \$	100,00 \$

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

³⁶ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

³⁷ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

De façon typique, les joueurs de poker ont consacré en moyenne 3,3 heures à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 4 heures par mois (voir le tableau 31).

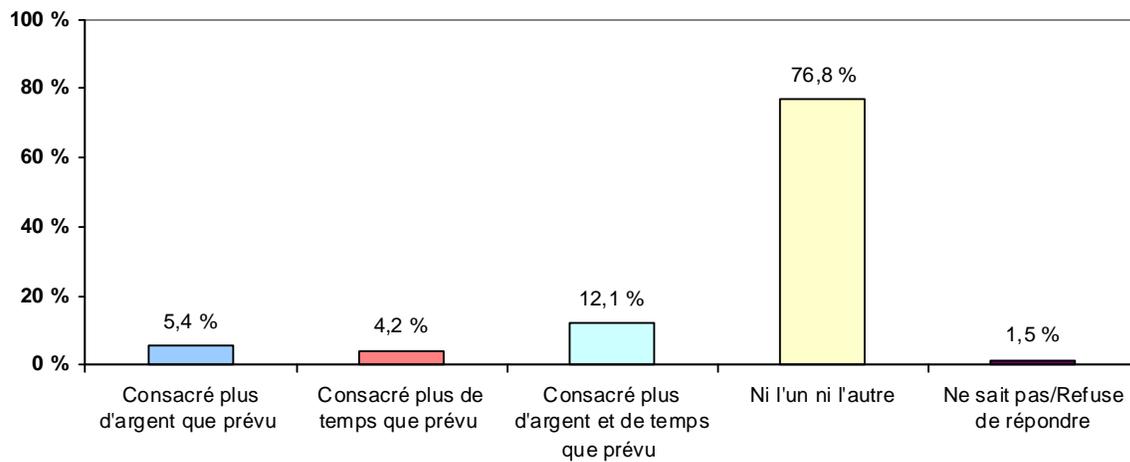
Tableau 31 : Temps consacré au jeu : poker (en heures)*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	3,3	3,0
Mois typique	4,0	1,3

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

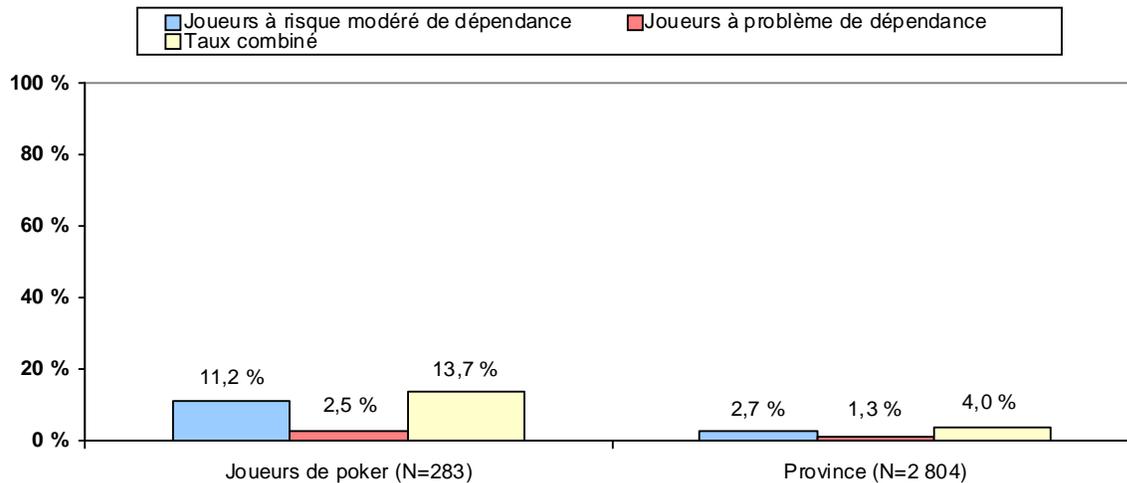
On a demandé aux joueurs de poker d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (77 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, 21 % des joueurs ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (5 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; 4 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 12 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 32).

Figure 32 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au poker (N=283)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 11,2 % des joueurs de poker sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 2,5 % des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 13,7 %). Ce taux combiné est généralement plus élevé que le taux combiné déterminé à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 33 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - poker*



* Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.10 Profil des joueurs de casino (N=215)

Dans l'ensemble, 8 % des répondants ont joué dans un casino au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 32), il y avait proportionnellement autant d'hommes que de femmes (50 % chacun) qui jouaient au casino. Généralement, les joueurs de casino étaient âgés de 25 ans à 44 ans (42 %) et ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (70 %).

En outre, la majorité des joueurs de casino étaient mariés (58 %), avaient terminé certaines études postsecondaires (73 %) et travaillaient (62 %). Les revenus annuels des ménages parmi les joueurs de casino se situaient le plus souvent entre 40 001 \$ et 60 000 \$ (21 %) ou étaient supérieurs à 100 000 \$ (37 %).

Tableau 32 : Profil démographique des joueurs de casino

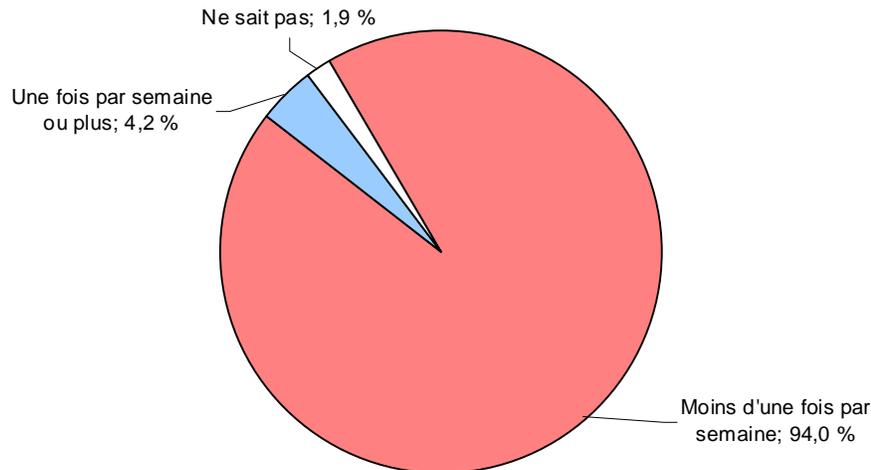
Sexe	(N=215)
Homme	50,2 %
Femme	49,8 %
Âge	(N=215)
19 à 24 ans	15,2 %
25 à 34 ans	21,4 %
35 à 44 ans	20,3 %
45 à 54 ans	14,9 %
55 à 64 ans	15,2 %
65 ans ou plus	13,0 %
Langue maternelle	(N=215)
Anglais	70,1 %
Français	28,0 %
Autre	1,8 %
Refuse de répondre	0,2 %
Situation de famille	(N=215)
Marié(e)	57,5 %
Conjoint de fait/ Vivant avec un partenaire	10,6 %
Célibataire	19,2 %
Veuf/veuve	5,5 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	6,3 %
Refuse de répondre	0,9 %
Éducation	(N=215)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	4,0 %
Études secondaires terminées	22,7 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,4 %
Certificat ou diplôme non universitaire	20,8 %
Certificat universitaire	4,1 %
Baccalauréat	27,1 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	9,1 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,8 %
Situation professionnelle	(N=215)
Travail à temps plein	54,4 %
Travail à temps partiel	8,0 %
Au chômage	5,3 %
Étudiant(e)	6,1 %
Retraité(e)	23,1 %
Personne au foyer	2,4 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,8 %

Revenu annuel du ménage*	(N=170)
20 000 \$ ou moins	2,0 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	15,1 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	21,2 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	13,5 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	11,6 %
100 000 \$ ou plus	36,6 %

* Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Les joueurs de casino (94 %) ont participé à ce jeu moins d'une fois par semaine (voir la figure 34). En moyenne, les joueurs de casino ont déclaré jouer au casino 0,6 fois par mois.

Figure 34 : Fréquence de jeu des joueurs de casino (N=215)



Les dépenses³⁸ liées au jeu dans les casinos sont présentées dans le tableau 33³⁹. De façon typique, les joueurs de casino ont déclaré dépenser en moyenne 86,92 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 39,52 \$ par mois et de 474,30 \$ par année.

Tableau 33 : Dépenses liées aux casinos*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	86,92 \$	50,00 \$
Mois typique	39,52 \$	8,33 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	710,13 \$	596,81 \$
- Joue moins d'une fois par	28,17 \$	8,33 \$
Année typique	474,30 \$	100,00 \$

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

³⁸ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

³⁹ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

De façon typique, les joueurs de casino ont consacré en moyenne 2,9 heures au jeu dans les casinos. Cela se traduit par une moyenne de 1 heure par mois (voir le tableau 34).

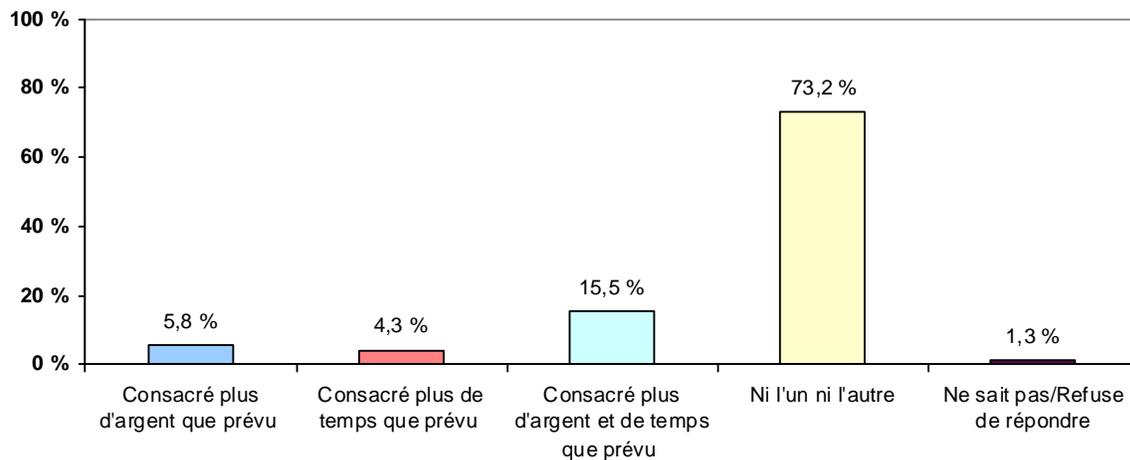
Tableau 34 : Temps consacré au jeu dans les casinos (en heures)*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	2,9	2,0
Mois typique	1,0	0,3

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

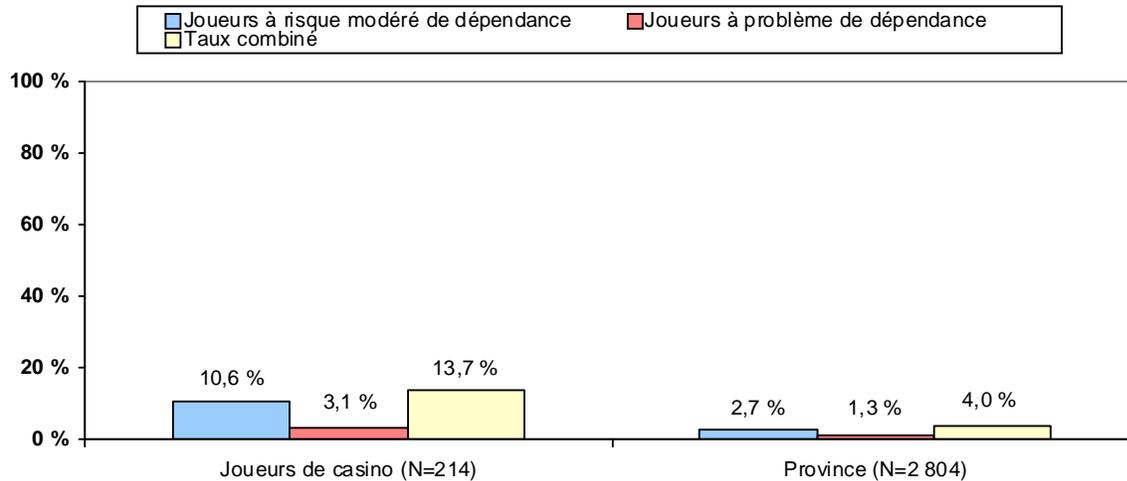
On a demandé aux joueurs de casino d'évaluer le temps et l'argent consacrés dans les casinos et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs de casino (73 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré dans les casinos. Toutefois, environ un quart (26 %) des joueurs ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (6 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; 4 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 16 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 35).

Figure 35 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au jeu dans les casinos (N=215)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 10,6 % des joueurs de casino sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 3,1 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 13,7 %). Ces taux sont généralement plus élevés que les taux de joueurs à risque modéré de dépendance, taux de joueurs à problème de dépendance et taux combiné déterminés à l'échelle provinciale (4,0 %, taux combiné; 2,7 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,3 %, joueurs à problème de dépendance; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 36 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance - casino*



*Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.11 Profil des joueurs sur Internet (y compris le poker sur Internet) (N=66)

Dans l'ensemble, 3 % des répondants ont joué sur Internet (y compris le poker sur Internet) au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (voir le tableau 35), les joueurs sur Internet étaient surtout des hommes (74 %) et étaient surtout âgés entre 35 et 44 ans (34 %) ou 19 et 24 ans (26 %). La majorité (65 %) des répondants ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais.

Les joueurs sur Internet avaient tendance à être mariés (37 %), célibataires (33 %) ou conjoints de fait (22 %) et près de trois quarts (73 %) travaillaient. Soixante-six pour cent (66 %) des joueurs avaient terminé certaines études postsecondaires et leurs revenus annuels des ménages avaient tendance à varier, mais se situaient généralement à plus de 100 000 \$ (29 %) ou entre 20 001 \$ et 40 000 \$ (26 %).

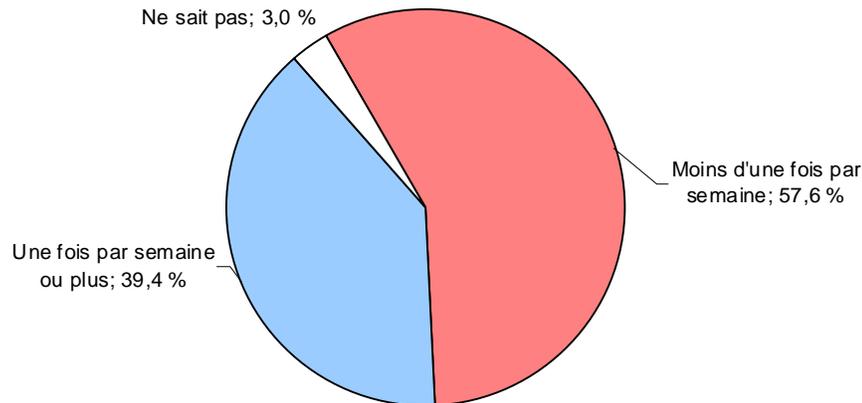
Tableau 35 : Profil démographique des joueurs sur Internet

Sexe	(N=66)
Homme	74,0 %
Femme	26,0 %
Âge	(N=66)
19 à 24 ans	26,0 %
25 à 34 ans	20,5 %
35 à 44 ans	33,7 %
45 à 54 ans	12,0 %
55 à 64 ans	2,8 %
65 ans ou plus	5,1 %
Langue maternelle	(N=66)
Anglais	65,0 %
Français	29,2 %
Autre	5,8 %
Situation de famille	(N=66)
Marié(e)	37,1 %
Conjoint de fait/ Vivant avec un partenaire	22,1 %
Célibataire	32,9 %
Veuf/veuve	-
Divorcé(e) ou séparé(e)	7,9 %
Éducation	(N=66)
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	-
Études secondaires terminées	34,4 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	10,1 %
Certificat ou diplôme non universitaire	23,3 %
Certificat universitaire	6,6 %
Baccalauréat	16,1 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	9,6 %
Situation professionnelle	(N=66)
Travail à temps plein	62,4 %
Travail à temps partiel	10,3 %
Au chômage	13,7 %
Étudiant(e)	7,3 %
Retraité(e)	5,2 %
Personne au foyer	-
Ne sait pas/Refuse de répondre	1,2 %
Revenu annuel du ménage*	(N=60)
20 000 \$ ou moins	5,0 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	25,5 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	16,3 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	8,9 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	15,5 %
100 000 \$ ou plus	28,9 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Environ quatre joueurs sur Internet sur dix (39 %) ont joué une fois par semaine ou plus, alors que 58 % des joueurs ont joué moins souvent (voir la figure 37). En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer 6,1 fois par mois.

Figure 37 : Fréquence de jeu des joueurs sur Internet (N=66)



Les dépenses⁴⁰ liées au jeu sur Internet sont présentées dans le tableau 36⁴¹. De façon typique, les joueurs sur Internet ont déclaré dépenser en moyenne 50,30 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 252,85 \$ par mois et de 3 034,19 \$ par année.

Les dépenses liées au jeu sur Internet sont présentées en fonction de la fréquence de jeu. Comme il est illustré ci-dessous, les montants consacrés chaque mois avaient tendance à augmenter à mesure que la fréquence de jeu augmentait.

Tableau 36 : Dépenses liées au jeu sur Internet*

	Moyenne	Médiane
Occasion typique	50,30 \$	30,00 \$
Mois typique	252,85 \$	30,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	524,08 \$	247,58 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	67,55 \$	13,56 \$
Année typique	3 034,19 \$	360,00 \$

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

⁴⁰ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes annuelles et mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

⁴¹ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

De façon typique, les joueurs sur Internet ont consacré en moyenne 3,1 heures à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 16,5 heures par mois (voir le tableau 37).

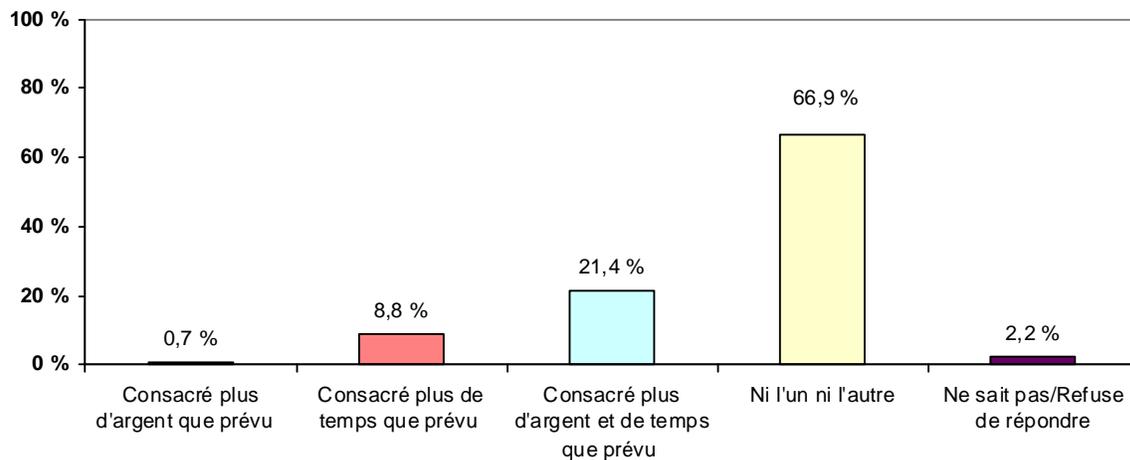
Tableau 37 : Temps consacré au jeu sur Internet (en heures)*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	3,1	2,0
Mois typique	16,5	3,3

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

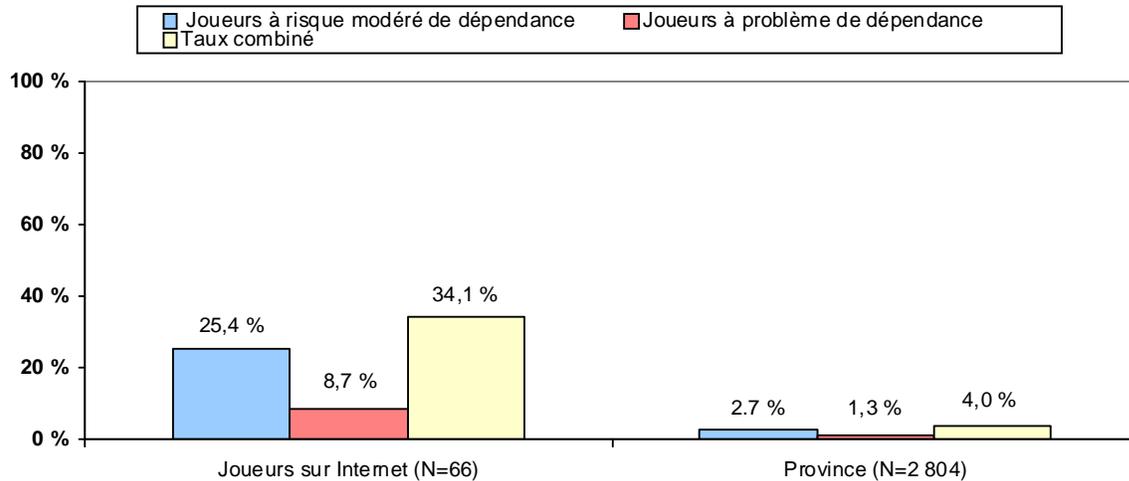
On a demandé aux joueurs sur Internet d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, deux tiers des joueurs sur Internet (67 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, environ un tiers (31 %) des joueurs ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; 9 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 21 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu) (voir la figure 38).

Figure 38 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au jeu sur Internet (N=66)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ un quart (25,4 %) des joueurs sur Internet sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 8,7 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 34,1 %). Ces taux de prévalence sont beaucoup plus élevés que les taux provinciaux des joueurs à risque modéré de dépendance (2,7 %) et à problème de dépendance (1,3 %), et le taux combiné (34,1 %) est de huit fois supérieur au taux provincial combiné (4,0 %; voir la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

Figure 39 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance – jeu sur Internet*



*Les taux de prévalence des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance sont discutés en détail à la section 4.0. Les répondants qui n'ont pu être classés parmi les sous-types de joueurs ont été exclus de cette analyse.

3.3.12 Analyse des tendances

La figure 38 illustre les dépenses mensuelles au fil du temps pour plusieurs jeux de hasard analysés dans le cadre de la présente enquête. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

Les jeux de hasard déterminés dans la présente section représentent ceux où les données sur les dépenses mensuelles ont été saisies dans le cadre d'enquêtes antérieures sur la prévalence de jeu à l'échelle provinciale (2001, 1996, 1992). Étant donné que le jeu sur Internet et le poker n'ont pas été analysés en profondeur dans ces enquêtes antérieures, ces jeux ont été exclus de la présente analyse.

De nouveau, il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants et devraient être interprétées avec prudence. En outre, il existe toujours une possibilité que les catégories comparées dans la présente section diffèrent légèrement d'une année à l'autre. Par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

En général, les dépenses mensuelles moyennes pour les tirages de loterie et les paris sportifs ont augmenté graduellement comparativement aux années précédentes, alors que les dépenses mensuelles moyennes pour les tirages et les lots instantanés sont demeurées relativement stables comparativement à 2001. Toutefois, les dépenses liées au bingo ont diminué comparativement à 2001, alors que les dépenses liées aux TLV ont connu une hausse marquée comparativement aux années précédentes.

Tableau 38 : Dépenses mensuelles moyennes par jeu de hasard*

	<i>Dépenses mensuelles moyennes</i>		
	<i>Dans l'ensemble</i>	<i>Joue une fois par semaine ou plus</i>	<i>Joue moins d'une fois par semaine</i>
Tirage de loterie			
1992	13,65 \$	19,96 \$	5,85 \$
1996	10,93 \$	16,24 \$	5,94 \$
2001	17,25 \$	29,49 \$	5,37 \$
2009	22,62 \$	47,37 \$	5,94 \$
Lots instantanés			
1992	8,46 \$	18,13 \$	5,13 \$
1996	6,71 \$	13,60 \$	4,55 \$
2001	12,44 \$	41,15 \$	4,50 \$
2009	11,77 \$	43,34 \$	4,96 \$
Tirages			
1992	7,24 \$	23,81 \$	6,61 \$
1996	6,92 \$	11,00 \$	6,80 \$
2001	5,50 \$	5,37 \$	5,50 \$
2009	7,99 \$	19,45 \$	5,65 \$
TLV			
1992	29,10 \$	56,63 \$	39,01 \$
1996	20,83 \$	84,82 \$	6,66 \$
2001	63,18 \$	299,90 \$	17,96 \$
2009	135,24 \$	477,03 \$	21,39 \$
Bingo			
1992	32,35 \$	67,07 \$	18,78 \$
1996	31,59 \$	65,18 \$	18,28 \$
2001	67,01 \$	137,95 \$	20,67 \$
2009	46,60 \$	132,83 \$	13,58 \$
Paris sportifs			
1992	11,15 \$	21,09 \$	13,01 \$
1996	14,09 \$	19,00 \$	9,46 \$
2001	12,29 \$	35,86 \$	8,08 \$
2009	22,92 \$	73,16 \$	11,13 \$

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

3.4 TEMPS ET ARGENT CONSACRÉS AU JEU

Pour recueillir des renseignements sur les dépenses liées au jeu, on a demandé aux répondants une série de questions sur la fréquence de jeu pour divers jeux de hasard analysés dans le cadre de la présente enquête, ainsi que les montants dépensés à une occasion typique. Ces réponses ont ensuite été utilisées pour calculer les dépenses mensuelles et annuelles liées aux jeux de hasard. Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Les totaux ont été calculés en additionnant les dépenses annuelles de chaque répondant. Il est important de noter que les dépenses comprennent les sommes dépensées à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

Chaque mois, les répondants dépensaient en moyenne 96,07 \$ dans les jeux de hasard. Chaque année, les répondants dépensaient un total de 2 498 841,13 \$ dans les jeux de hasard (y compris les dépenses à l'intérieur de la province et à l'extérieur de la province), avec des dépenses annuelles moyennes de 1 152,87 \$ par personne⁴². Selon la population de 449 726 joueurs adultes dans la province (âgés de plus de 19 ans), l'estimation des dépenses annuelles est d'environ 518,5 millions de dollars (y compris les dépenses à l'intérieur et à l'extérieur de la province).

Une répartition par fréquence de jeu a permis de déterminer que les joueurs réguliers étaient à l'origine de la plupart de ces dépenses. Plus précisément, les joueurs réguliers (c'est-à-dire ceux qui ont joué au moins une fois par mois) représentaient 97 % des dépenses provinciales totales, alors que les joueurs occasionnels représentaient les autres 3 %⁴³.

Tableau 39 : Dépenses mensuelles et annuelles liées au jeu – dans l'ensemble et par personne*

	Dépenses mensuelles	Dépenses annuelles
Moyenne	96,07 \$	1 152,87 \$
Médiane	16,31 \$	195,69 \$
Total	-	2 498 841,13 \$

*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

En 2001, les répondants ont dépensé en moyenne 361,79 \$ dans les jeux de hasard (médiane – 58,65 \$). Comme il a été susmentionné, les dépenses moyennes annuelles pour l'enquête de 2009 étaient de 1 152,87 \$ (médiane – 195,69 \$), représentant une hausse remarquable dans les dépenses depuis les huit dernières années⁴⁴. Il faut noter qu'en 2001, sept catégories d'activités de jeu ont été utilisées pour calculer les dépenses dans les jeux de hasard, mais qu'en 2009, le nombre d'activités de jeu utilisé pour le calcul est passé à 20 (les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits étaient exclus).

⁴² Les dépenses mensuelles et annuelles de 2009 ont été calculées en excluant les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits pour correspondre plus étroitement aux activités de jeu comprises dans l'enquête de 2001.

⁴³ En déterminant le pourcentage des dépenses annuelles totales, les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits n'étaient pas exclus du total provincial, étant donné qu'aucune comparaison n'a été effectuée par rapport aux dépenses de 2001.

⁴⁴ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

Les dépenses annuelles liées aux jeux de hasard analysés dans le cadre de la présente enquête sont présentées dans le tableau 40⁴⁵ 46. À l'échelle provinciale, les montants moyens consacrés par année étaient les plus bas pour les tirages 50/50 (61,44 \$) et les billets de tirage ou de collecte de fonds (61,35 \$). À noter que ceux qui ont joué ont dépensé en moyenne 1 622,84 \$ par année dans les TLV, 2 926,67 \$ dans les jeux d'adresse, y compris le billard, les quilles, le golf et les fléchettes, et 3 425,55 \$ dans le poker sur Internet. Pour ce qui est du jeu le plus populaire (les billets de loterie à tirage hebdomadaire), les joueurs ont dépensé en moyenne 240,31 \$ par année.

Tableau 40 : Dépenses annuelles par jeu de hasard*

<i>N</i>	<i>Jeu de hasard</i>	<i>Moyenne par jeu de hasard</i>	<i>Médiane par jeu de hasard</i>
1 610	Billets de loterie à tirage hebdomadaire	240,31 \$	96,00 \$
1 052	Billets de tirage ou de collecte de fonds	61,35 \$	25,00 \$
982	Tirage 50/50	61,44 \$	102,53 \$
868	Billets de grattage	128,13 \$	40,00 \$
260	Poker, à domicile, chez des amis ou au travail (à l'exception du poker sur sur tables électroniques et du poker sur Internet)	528,93 \$	100,00 \$
203	Jeu d'argent dans les casinos	474,30 \$	100,00 \$
193	Bingo	559,21 \$	120,94 \$
175	Billets à languettes	86,74 \$	22,65 \$
167	TLV	1 622,84 \$	200,00 \$
146	Billets de loterie à tirage quotidien	349 43 \$	96,00 \$
119	Jeux d'adresse tels que le billard, les quilles, le golf et les fléchettes	2 926,67 \$	144,00 \$
116	Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	182,35 \$	100,00 \$
111	Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs	104,29 \$	40,00 \$
74	Pro-Ligne, Au Jeu ou Over/Under	372,29 \$	153,28 \$
54	Jeux d'arcade ou vidéo	265,05 \$	40,00 \$
47	Poker sur Internet	3 425,55 \$	720,00 \$
34	Actions spéculatives à court terme ou les achat de produits	69 255,92 \$	12 000,00 \$
23 ⁴⁷	Jeux d'argent sur Internet (à part le poker)	22 871,50 \$	180,00 \$
20 ⁴⁸	Courses de chevaux	205,10 \$	20,00 \$
20 ⁴⁹	Poker sur tables électroniques	42 468,10 \$	60,00 \$
12 ⁵⁰	Toute autre forme de jeu (ex. paris entre amis, pools pour compétition, etc.)	4 798,09 \$	179,96 \$

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

En moyenne, les répondants consacraient environ trois heures au jeu dans un mois typique, avec une moyenne de 12 minutes.

⁴⁵ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses annuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

⁴⁶ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

⁴⁷ La taille de l'échantillon est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

⁴⁸ La taille de l'échantillon est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

⁴⁹ La taille de l'échantillon est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

⁵⁰ La taille de l'échantillon est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

4.0 Jeu compulsif au Nouveau-Brunswick

Le jeu compulsif est défini comme un comportement de jeu qui crée des conséquences négatives pour le joueur, d'autres personnes dans son réseau social ou la collectivité (Ferris et Wynne, 2001). Cette section du rapport explore la prévalence du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick. En particulier, elle classe les comportements de jeu selon les classifications de l'ICJE, donne un profil des sous-types de joueurs par données démographiques et comportement de jeu, et elle explore les raisons du jeu, l'autoperception du jeu et le comportement de jeu général à vie.

4.1 CLASSIFICATION DU JEU COMPULSIF

Comme il a été souligné précédemment, neuf questions de l'ICJE servent à déterminer l'Indice de gravité du jeu compulsif (IGJC), ce qui est le taux de prévalence du jeu compulsif. Ces questions ont été posées uniquement aux répondants qui ont joué au cours des 12 derniers mois et sont conçues pour évaluer la fréquence à laquelle les joueurs se sont sentis ou ont agi d'une certaine façon au cours des 12 derniers mois. Ces neuf questions ont été ajoutées dans le questionnaire et ont été évaluées pour créer les sous-types de joueurs et produire un taux de prévalence du jeu compulsif. Voici les notes pour ces neuf questions (Ferris et Wynne, 2001) :

- *Jamais = note de 0*
- *Parfois = note de 1*
- *La plupart du temps = note de 2*
- *Presque toujours = note de 3*

Afin d'élaborer les sous-types de joueurs, les notes provenant de ces neuf questions sont calculées et les personnes sont classées dans l'une des catégories suivantes en fonction de leur note totale (Ferris et Wynne, 2001) :

- *Note de 0 = joueur sans problème de dépendance*
- *Note de 1 ou 2 = joueur à faible risque de dépendance*
- *Note de 3 à 7 = joueur à risque modéré de dépendance*
- *Note de 8 à 27 = joueur à problème de dépendance*

Selon l'ICJE, les répondants dans chaque sous-type de joueurs afficheront une partie ou la totalité des caractéristiques suivantes (Ferris et Wynne, 2001) :

Joueur sans problème de dépendance : Même si les répondants de cette catégorie ont répondu « jamais » à chacune des neuf questions, les joueurs fréquents ou les joueurs « professionnels » qui investissent beaucoup de temps et d'argent peuvent être classés dans cette catégorie. Cette catégorie de répondants n'a probablement jamais connu des conséquences néfastes découlant du jeu et ils ne vont vraisemblablement pas être d'accord avec les sophismes du joueur.

Joueur à faible risque de dépendance : Les répondants dans cette catégorie ont répondu « jamais » à presque toutes les neuf questions, mais ont répondu « parfois » ou la « plupart du temps » à au moins une question. Ces joueurs peuvent être à risque s'ils participent grandement au jeu et s'ils répondent de façon positive à au moins deux corrélats du jeu compulsif. Cette catégorie de répondants n'a probablement pas connu des conséquences néfastes découlant du jeu.

Joueurs à risque modéré de dépendance : Les répondants dans cette catégorie ont répondu « jamais » à presque toutes les neuf questions, mais ont répondu « plupart du temps » ou « presque toujours » à au moins une question. Ces joueurs peuvent être à risque s'ils participent grandement au jeu et s'ils répondent de façon positive à au moins trois ou quatre corrélats du jeu compulsif. Les répondants dans cette catégorie peuvent ne pas avoir connu des conséquences néfastes découlant du jeu.

Joueur à problème de dépendance : Les répondants dans cette catégorie ont connu des conséquences néfastes découlant du jeu et peuvent avoir perdu le contrôle de leur comportement. La participation au jeu est vraisemblablement importante. Les répondants dans cette catégorie sont vraisemblablement d'accord avec les sophismes du joueur et répondent surtout positivement à plus de corrélats que les répondants des autres catégories.

Les réponses à ces neuf questions parmi les joueurs sont présentées dans le tableau 41. Comme il est illustré ci-dessous, conformément à l'enquête de 2001, une grande majorité des joueurs ont répondu « jamais » à tous les énoncés.

Avant 2001, les taux de prévalence du jeu compulsif étaient déterminés à l'aide du SOGS (South Oaks Gambling Screen). Comme cette méthode utilise différents critères pour déterminer les taux de prévalence du jeu compulsif, les énoncés tirés des enquêtes de 1992 et de 1996 ne sont pas comparables aux énoncés tirés des enquêtes de 2001 et de 2009.

Tableau 41 : Réactions aux déclarations relatives à l'ICJE

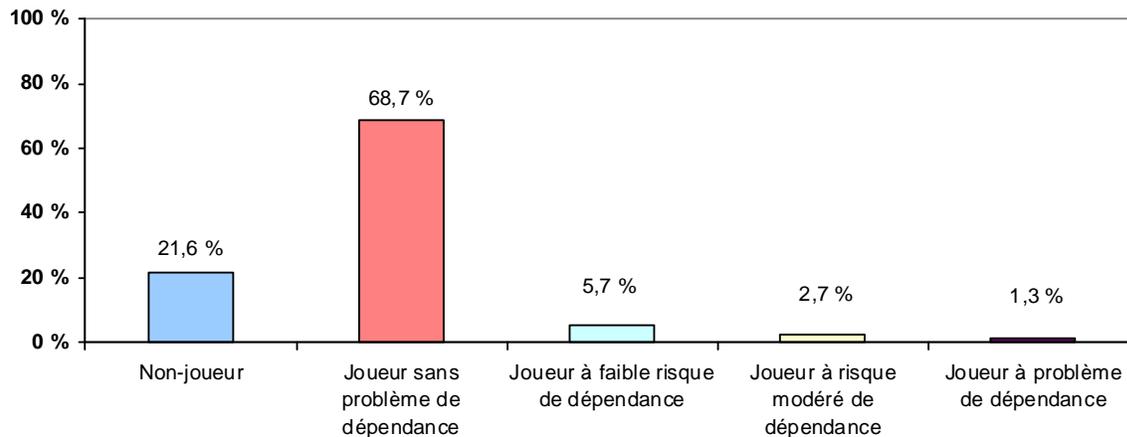
<i>En pensant aux 12 derniers mois, diriez-vous que.....</i>		<i>Jamais</i>	<i>Parfois</i>	<i>La plupart du temps</i>	<i>Presque toujours</i>	<i>Ne sait pas/ Refuse de répondre</i>
Vous avez parié une somme qui dépassait le montant que vous pouviez vous permettre de perdre	2009	95,8 %	2,8 %	0,3 %	0,6 %	0,5 %
	2001	96,5 %	2,6 %	<1 %	<1 %	-
Vous aviez besoin de miser des sommes d'argent de plus en plus grandes pour éprouver la même excitation	2009	96,7 %	1,7 %	0,8 %	0,4 %	0,5 %
	2001	98,8 %	<1 %	<1 %	<1 %	-
Vous avez joué de nouveau un autre jour pour essayer de récupérer vos pertes	2009	94,2 %	4,2 %	0,5 %	0,4 %	0,7 %
	2001	97,6 %	1,7 %	0,0 %	<1 %	-
Vous avez emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour jouer	2009	98,0 %	1,3 %	0,1 %	0,1 %	0,5 %
	2001	99,2 %	<1 %	<1 %	<1 %	-
Vous avez eu l'impression que vous aviez peut-être un problème avec le jeu	2009	97,1 %	1,4 %	0,6 %	0,4 %	0,5 %
	2001	97,6 %	1,4 %	<1 %	<1 %	-
Vous avez eu l'impression que le jeu vous a causé des problèmes de santé, y compris le stress ou l'anxiété	2009	97,3 %	1,6 %	0,2 %	0,4 %	0,5 %
	2001	98,9 %	<1 %	<1 %	<1 %	-
Les gens vous ont critiqué pour avoir parié ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, que vous pensiez que c'est vrai ou non	2009	95,7 %	3,0 %	0,3 %	0,5 %	0,5 %
	2001	97,0 %	1,9 %	<1 %	<1 %	-
Vous avez eu l'impression que le jeu vous a causé des problèmes financiers, à vous-même ou à votre ménage	2009	97,0 %	1,8 %	0,3 %	0,4 %	0,5 %
	2001	98,9 %	<1 %	0,0 %	<1 %	-
Vous vous êtes senti coupable à cause de votre manière de jouer ou des conséquences de vos actes lorsque vous jouez	2009	92,8 %	4,9 %	0,7 %	1,0 %	0,6 %
	2001	96,2 %	2,9 %	<1 %	<1 %	-

4.2 TAUX DE PRÉVALENCE

4.2.1 Taux de prévalence (dans la province et par zone)

La majorité des répondants (90,3 %, n = 2 533) ont été classés dans les catégories de non-joueur (aucun jeu de hasard joué au cours des 12 derniers mois) ou de joueur sans problème de dépendance (note totale de 0 établie par l'ICJE). Les répondants restants (9,7 %, n = 269) ont été classés dans les catégories de joueur à risque de dépendance ou de joueur à problème de dépendance. Le taux de jeu compulsif provincial pour 2009 est de 1,3 %. (Voir la figure 40).

Figure 40 : Taux de prévalence du jeu compulsif provincial au Nouveau-Brunswick (N=2 804)⁵¹



Par zone, les taux de prévalence du jeu compulsif étaient relativement semblables au taux provincial. Les taux variaient de 0,2 % dans la zone 6, de 0,3 % dans la zone 5 et de 0,5 % dans la zone 4 à 2,0 % dans la zone 2.

Tableau 42 : Taux de prévalence du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick par la zone

	Zone 1 (N=399)	Zone 2 (N=400)	Zone 3 (N=401)	Zone 4 (N=397)	Zone 5 (N=408)	Zone 6 (N=398)	Zone 7 (N=398)
Non-joueur	19,8 %	19,8 %	26,6 %	22,9 %	22,5 %	21,0 %	17,4 %
Joueur sans problème de dépendance	69,8 %	67,9 %	64,3 %	71,3 %	72,8 %	71,3 %	73,2 %
Joueur à faible risque de dépendance	5,7 %	7,3 %	4,9 %	4,3 %	3,3 %	5,1 %	7,0 %
Joueur à risque modéré de dépendance	3,4 %	3,0 %	2,8 %	1,0 %	1,2 %	2,3 %	1,3 %
Joueur à problème de dépendance	1,3 %	2,0 %	1,4 %	0,5 %	0,3 %	0,2 %	1,2 %

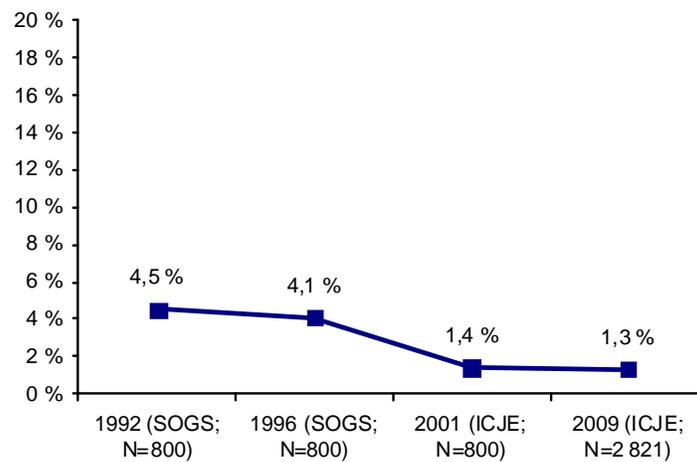
⁵¹ En raison du manque de renseignements fournis, 17 répondants n'ont pu être classés dans les sous-types de joueurs.

4.2.2 Analyse des tendances

Afin de pouvoir comparer et surveiller au fil du temps, les taux de prévalence de jeu compulsif sont présentés pour les années précédentes (1992, 1996 et 2001). **Toutefois, en raison des différences dans l'instrument de mesure utilisé dans les enquêtes de 1996 et de 1992 (SOGS), les résultats doivent être interprétés avec prudence.**

Comme il est illustré ci-dessous, le taux de prévalence du jeu compulsif est demeuré stable depuis 2001. Bien qu'une baisse du taux de prévalence du jeu compulsif soit évidente de 1992-1996 à 2001-2009, cette baisse est vraisemblablement attribuable au changement d'instrument de mesure pour passer du SOGS à l'ICJE.

Figure 41 : Taux de prévalence du jeu compulsif comparatif au Nouveau-Brunswick



4.2.3 Comparaisons provinciales

Comme il a été souligné précédemment, 2,7 % des répondants ont été classés dans les catégories de joueur à risque modéré de dépendance, alors que 1,3 % des joueurs ont été classés comme des joueurs à problème de dépendance. Ces taux de prévalence sont semblables aux taux de prévalence du jeu des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance d'autres provinces du Canada. Toutefois, compte tenu du grand écart dans les dates de publication de ces enquêtes (variant de 2002 à 2009), les résultats doivent être interprétés avec prudence.

Tableau 43 : Taux de prévalence du jeu compulsif au Canada établi par l'ICJE⁵²

	Non-joueur	Joueur sans problème	Joueur à faible risque de dépendance	Joueur à risque modéré de dépendance	Joueur à problème de dépendance
New Brunswick (2009)	21,6 %	68,7 %	5,7 %	2,7 %	1,3 %
Terre-Neuve et Labrador (<i>MarketQuest Research, 2009</i>)	22,8 %	68,7 %	6,2 %	1,7 %	0,7 %
Nouvelle Écosse (<i>Focal Research, 2008</i>)	13,0 %	80,9 %	3,6 %	1,6 %	0,9 %
Île-du-Prince-Édouard (<i>Doiron, 2006</i>)	18,1 %	79,1 %	1,2 %	0,7 %	0,9 %
Ontario (<i>Wiebe, Mun, & Kauffman, 2006</i>)	36,6 %	54,1 %	5,8 %	2,6 %	0,8 %
Manitoba (<i>Lemaire, MacKay, & Patton, 2008</i>)	14,4 %	69,9 %	9,6 %	4,7 %	1,4 %
Saskatchewan (<i>Wynne, 2002</i>)	13,4 %	71,4 %	9,3 %	4,7 %	1,2 %
Alberta (<i>Smith & Wynne, 2002</i>)	18,0 %	67,0 %	9,8 %	3,9 %	1,3 %
Colombie-Britannique (<i>Ipsos Reid & Gemini Research, 2008</i>)	27,1 %	59,6 %	8,7 %	3,7 %	0,9 %

4.2.4 Projection de la population adulte

En fonction de la population provinciale de 573 630 adultes (âgés de plus de 19 ans)⁵³, il est possible d'anticiper :

- qu'environ 123 904 résidents du Nouveau-Brunswick ne sont pas des joueurs;
- qu'environ 394 084 résidents du Nouveau-Brunswick sont des joueurs sans problème de dépendance;
- qu'environ 32 697 résidents du Nouveau-Brunswick sont des joueurs à faible risque de dépendance;
- qu'environ 15 488 résidents du Nouveau-Brunswick sont des joueurs à risque modéré de dépendance;
- qu'environ 7 457 résidents du Nouveau-Brunswick sont des joueurs à problème de dépendance.

⁵² Le Québec est exclu de ce tableau puisque l'étude publiée la plus récemment utilise le système de classification SOGS, ce qui fait en sorte que les données ne peuvent être comparées.

⁵³ Source : Profils des communautés de 2006 de Statistique Canada <http://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2006/dp-pd/prof/92-591/search-recherche/ist/Page.cfm?Lang=F&GeoCode=13&Letter=R>

4.3 PROFIL DES SOUS-TYPES DE JOUEURS

Le profil de chaque sous-type de joueurs est donné dans la section suivante.

4.3.1 Profil démographique des sous-types de joueurs

Le tableau 44 donne un profil démographique des sous-types de joueurs. Il y avait proportionnellement autant d'hommes (48 %) que de femmes (52 %) qui étaient des joueurs sans problème de dépendance, ils étaient le plus souvent âgés entre 35 et 54 ans (43 %) et ils ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (66 %), qu'ils étaient mariés (59 %) et travaillaient (64 %). Ils avaient tendance à être instruits (63 % des joueurs avaient terminé au moins certaines études postsecondaires) et avaient surtout des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (47 %).

Il y avait proportionnellement autant d'hommes (53 %) que de femmes (47 %) qui étaient des joueurs à faible risque de problème de dépendance et leurs taux étaient relativement semblables à ceux des joueurs sans problème de dépendance en ce qui concerne l'âge (41 % des joueurs étaient âgés entre 35 et 54 ans) et la langue maternelle (66 % ont indiqué l'anglais). Un pourcentage remarquable de répondants de ce segment étaient mariés (47 %) ou célibataires (29 %). Environ la moitié (52 %) des joueurs avaient terminé certaines études postsecondaires et près de deux tiers (64 %) travaillaient. Généralement, les revenus annuels des ménages se situaient entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (56 %).

Les joueurs à risque modéré de dépendance étaient surtout des hommes (63 %) âgés entre 19 et 24 ans (30 %) ou 35 et 44 ans (27 %). Dans l'ensemble, 80 % des joueurs de ce segment ont indiqué que leur langue maternelle est l'anglais, 41 % ont indiqué qu'ils étaient mariés, alors que 30 % étaient célibataires. Un peu plus de la moitié des joueurs à risque modéré de dépendance (54 %) détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires. Près de deux tiers de ces joueurs (61 %) travaillaient et environ la moitié (49 %) avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$.

Les joueurs à problème de dépendance étaient surtout des hommes (70 %), ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (70 %) et étaient répartis de façon égale parmi la catégorie des 19 à 54 ans (81 %). Il y avait proportionnellement autant de joueurs à problème de dépendance mariés (35 %) que célibataires (36 %) et près de deux tiers (64 %) travaillaient. Parmi les joueurs à problème de dépendance, les niveaux d'études variaient avec un peu plus de la moitié (55 %) de ces joueurs qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires. Il est à noter que près d'un tiers des joueurs à problème de dépendance (31 %) avaient des revenus annuels des ménages supérieurs à 100 000 \$.

Tableau 44 : Profil démographique par sous-type de joueurs

	<i>Joueur sans problème de dépendance</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance</i>	<i>Joueur à problème de dépendance</i>
Sexe	<i>(N=1 927)</i>	<i>(N=160)</i>	<i>(N=74)</i>	<i>(N=35)</i>
Homme	47,7 %	53,1 %	63,1 %	70,2 %
Femme	52,3 %	46,9 %	36,9 %	29,8 %
Âge	<i>(N=1 927)</i>	<i>(N=160)</i>	<i>(N=74)</i>	<i>(N=35)</i>
19 à 24 ans	8,1 %	9,9 %	30,2 %	19,0 %
25 à 34 ans	16,3 %	16,8 %	14,2 %	21,0 %
35 à 44 ans	19,7 %	21,8 %	27,3 %	22,2 %
45 à 54 ans	22,9 %	19,0 %	10,5 %	18,4 %
55 à 64 ans	16,6 %	15,7 %	13,6 %	6,4 %
65 ans ou plus	16,2 %	16,7 %	4,3 %	13,1 %
Langue maternelle	<i>(N=1 927)</i>	<i>(N=160)</i>	<i>(N=74)</i>	<i>(N=35)</i>
Anglais	66,3 %	65,7 %	80,2 %	70,1 %
Français	31,3 %	33,4 %	17,1 %	20,4 %
Autre	2,3 %	0,9 %	2,7 %	9,6 %
Refuse de répondre	0,1 %	-	-	-
Situation de famille	<i>(N=1 927)</i>	<i>(N=160)</i>	<i>(N=74)</i>	<i>(N=35)</i>
Marié(e)	59,0 %	47,2 %	41,1 %	34,9 %
Conjoint de fait/ Vivant avec un partenaire	12,1 %	14,9 %	14,4 %	18,1 %
Célibataire	12,8 %	29,1 %	29,7 %	36,4 %
Veuf/veuve	6,2 %	3,4 %	10,9 %	-
Divorcé(e) ou séparé(e)	9,4 %	5,2 %	3,9 %	10,6 %
Refuse de répondre	0,4 %	0,3 %	-	-
Éducation	<i>(N=1 927)</i>	<i>(N=160)</i>	<i>(N=74)</i>	<i>(N=35)</i>
Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	10,4 %	10,3 %	11,8 %	17,2 %
Études secondaires terminées	25,7 %	38,0 %	42,1 %	37,7 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	12,0 %	11,5 %	7,5 %	7,5 %
Certificat ou diplôme non universitaire	19,4 %	20,3 %	15,9 %	1,3 %
Certificat universitaire	8,5 %	3,2 %	2,9 %	-
Baccalauréat	15,8 %	12,6 %	15,3 %	2,5 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	7,7 %	4,1 %	2,3 %	13,8 %
Ne sait pas/ Refuse de répondre	0,6 %	-	2,2 %	-
Situation professionnelle	<i>(N=1 927)</i>	<i>(N=160)</i>	<i>(N=74)</i>	<i>(N=35)</i>
Travail à temps plein	54,2 %	53,9 %	45,4 %	51,3 %
Travail à temps partiel	9,5 %	10,2 %	15,5 %	12,2 %
Au chômage	5,0 %	6,0 %	12,8 %	20,3 %
Étudiant(e)	3,0 %	3,9 %	9,0 %	5,5 %
Retraité(e)	23,1 %	22,4 %	12,9 %	9,4 %
Personne au foyer	3,9 %	3,0 %	2,2 %	1,2 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	1,2 %	0,7 %	2,2 %	-
Revenu annuel du ménage*	<i>(N=1 533)</i>	<i>(N=136)</i>	<i>(N=60)</i>	<i>(N=32)</i>
20 000 \$ ou moins	10,4 %	10,3 %	13,1 %	13,9 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	24,6 %	24,5 %	27,3 %	17,7 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	22,7 %	31,9 %	21,5 %	10,0 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	15,4 %	4,2 %	12,2 %	14,4 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	11,8 %	10,5 %	10,2 %	12,9 %
100 000 \$ ou plus	15,1 %	18,6 %	15,8 %	31,1 %
Nombre de personnes dans le ménage	<i>(N=1 927)</i>	<i>(N=160)</i>	<i>(N=74)</i>	<i>(N=35)</i>
1	16,5 %	15,8 %	17,0 %	24,8 %
2	40,6 %	41,0 %	30,5 %	31,1 %
3	21,2 %	23,9 %	21,3 %	18,6 %
4	15,3 %	16,3 %	23,7 %	20,3 %
5+	6,4 %	3,1 %	7,6 %	5,2 %

	Joueur sans problème de dépendance	Joueur à faible risque de dépendance	Joueur à risque modéré de dépendance	Joueur à problème de dépendance
Nombre de personnes dans le ménage âgées de moins de 19 ans	(N=1 609)	(N=135)	(N=62)	(N=27)
0	57,0 %	63,8 %	49,9 %	54,8 %
1	20,0 %	18,4 %	23,1 %	13,3 %
2	17,0 %	16,3 %	26,4 %	24,9 %
3+	6,1 %	1,6 %	0,7 %	6,9 %

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

4.3.2 Jeux de hasard joués au cours des 12 derniers mois

Le nombre moyen de jeux de hasard joués par sous-type de joueurs est indiqué ci-dessous. En moyenne, les joueurs sans problème de dépendance ont joué à moins de jeux au cours des 12 derniers mois comparativement aux joueurs à faible risque de dépendance, à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance.

- Joueur sans problème de dépendance : 2,7 jeux
- Joueur à faible risque de dépendance : 4,1 jeux
- Joueur à risque modéré de dépendance : 4,5 jeux
- Joueur à problème de dépendance : 4,0 jeux

Le tableau 45 présente les taux de prévalence des jeux de hasard pour chacun des sous-types de joueurs. Chez les joueurs à problème de dépendance, les TLV (81 %) et les billets de loterie à tirage hebdomadaire (81 %) étaient les jeux de hasard les plus communs au cours des 12 derniers mois, suivis des billets de tirage 50/50 (57 %), des billets de grattage (56 %), des billets de tirage (38 %) et des billets à languettes (32 %). Chez les joueurs à risque modéré de dépendance, les jeux de hasard les plus communs étaient les billets de loterie à tirage hebdomadaire (64 %), les billets de tirage 50/50 (52 %), les billets de grattage (51 %), les billets de tirage (50 %) et le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (43 %).

Il est intéressant de noter que l'utilisation de TLV était en progression constante pour chaque sous-type de joueurs, avec les joueurs à problème de dépendance étant plus susceptibles d'avoir joué à des TLV au cours des 12 derniers mois comparativement aux joueurs à risque modéré de dépendance, à faible risque de dépendance et à problème de dépendance. La même tendance a été déterminée pour les billets de loterie à tirage quotidien.

Le jeu de hasard le plus commun chez les joueurs à faible risque de dépendance (80 %) et les joueurs sans problème de dépendance (74 %) était les billets de loterie à tirage hebdomadaire. Les autres jeux communs étaient les billets de tirage de 50/50 (64 % et 45 %, respectivement), les billets de tirage (62 % et 50 %, respectivement) et les billets de grattage (58 % et 39 %, respectivement).

Tableau 45 : Taux de prévalence des différents jeux de hasard par sous-type de joueurs*

	Joueur sans problème de dépendance (N=1 927)	Joueur à faible risque de dépendance (N=160)	Joueur à risque modéré de dépendance (N=74)	Joueur à problème de dépendance (N=35)
Billets de loterie à tirage quotidien	6,5 %	9,7 %	5,2 %	29,7 %
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	74,3 %	80,2 %	63,8 %	81,0 %
Billets à languettes	6,5 %	20,3 %	20,1 %	32,0 %
Billets de grattage	39,2 %	58,0 %	50,6 %	56,2 %
Billets de tirage ou de collecte de fonds	50,0 %	61,5 %	50,1 %	38,0 %
Tirage 50/50	44,9 %	63,5 %	51,6 %	57,4 %
Courses de chevaux	0,7 %	4,3 %	-	9,7 %
Bingo	8,1 %	15,0 %	29,6 %	20,2 %
TLV	4,7 %	22,6 %	31,3 %	81,1 %
Pro-ligne, Au Jeu ou Over/Under	2,6 %	10,4 %	12,0 %	5,5 %
Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs	4,9 %	6,8 %	12,8 %	14,2 %
Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	4,7 %	13,0 %	15,3 %	19,4 %
Poker sur tables électroniques	0,3 %	5,0 %	8,0 %	11,6 %
Poker sur Internet	1,3 %	5,9 %	18,4 %	16,0 %
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet)	10,6 %	24,8 %	42,7 %	20,2 %
Jeux d'adresse tels que le billard, les quilles, le golf et les fléchettes	4,9 %	11,5 %	25,7 %	21,7 %
Jeux d'arcade ou vidéo	2,2 %	4,7 %	20,6 %	13,1 %
Jeux d'argent sur Internet (à part le poker)	0,4 %	3,0 %	11,4 %	11,6 %
Actions spéculatives à court terme ou les achats de produits	1,9 %	3,5 %	3,2 %	4,1 %
Jeu d'argent dans les casinos	7,4 %	27,0 %	30,5 %	18,6 %
Toute autre forme de jeu (ex. paris entre amis, pools pour compétition, etc.)	0,2 %	2,2 %	5,9 %	-

*Plusieurs réponses possibles.

4.3.3 Temps et argent consacrés au jeu

Le tableau 46 présente le nombre moyen d'heures consacrées au jeu au cours d'un mois typique par sous-type de joueurs. Comme l'illustre le tableau 46, les joueurs à risque modéré de dépendance ont consacré le plus d'heures aux jeux de hasard au cours d'un mois typique (moyenne de 18 heures). Il est intéressant de noter que le nombre moyen d'heures consacrées au jeu au cours d'un mois typique a augmenté pour chacun des trois premiers sous-types de joueurs, toutefois, il a diminué chez les joueurs à problème de dépendance (moyenne de 11 heures par mois).

Tableau 46 : Heures consacrées au jeu au cours d'un mois typique par sous-type de joueurs*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Joueur sans problème de dépendance	1,8	0,2
Joueur à faible risque de dépendance	7,9	1,1
Joueur à risque modéré de dépendance	17,9	8,1
Joueur à problème de dépendance	11,3	6,3

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

Le tableau 47 présente en détail les dépenses consacrées au jeu chaque année⁵⁴ par sous-type de joueurs. Comme on pouvait s'y attendre, le montant moyen consacré au jeu au cours des 12 derniers mois a augmenté pour chaque sous-type de joueurs, avec des dépenses annuelles moyennes des joueurs à problème de dépendance se chiffrant à 10 757,99 \$ (environ 896,50 \$/mois), ce qui est beaucoup plus élevé que tous les autres sous-types de joueurs.

Comme il a été démontré précédemment dans le tableau 46, les joueurs à problème de dépendance ont moins joué que les joueurs à risque modéré de dépendance. Étant donné que les joueurs à problème de dépendance dépensent plus d'argent, cela peut s'expliquer par le fait qu'ils dépensent des sommes d'argent plus importantes qui disparaissent plus rapidement, ce qui contribue au résultat qu'ils consacrent plus d'argent, mais moins de temps au jeu.

Tableau 47 : Dépenses annuelles liées au jeu par sous-type de joueurs *

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>	<i>Pourcentage des dépenses annuelles</i>
Joueur sans problème de dépendance	1 017,83 \$	180,00 \$	62,6 %
Joueur à faible risque de dépendance	2 884,07 \$	581,35 \$	14,7 %
Joueur à risque modéré de dépendance	4 639,34 \$	1 897,95 \$	10,6 %
Joueur à problème de dépendance	10 757,99 \$	3 974,00 \$	11,8 %

* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

⁵⁴ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses annuelles et mensuelles moyennes ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

Lorsqu'il y a répartition par sous-type de joueurs⁵⁵ :

- les joueurs sans problème de dépendance représentaient 63 % des dépenses annuelles provinciales totales consacrées au jeu de hasard;
- les joueurs à faible risque de dépendance représentaient 15 % des dépenses annuelles provinciales totales consacrées au jeu de hasard;
- même si les taux des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient relativement faibles (2,7 % et 1,3 %, respectivement), les joueurs à risque modéré de dépendance représentaient 11 % des dépenses annuelles totales consacrées au jeu de hasard, alors que les joueurs à problème de dépendance représentaient 12 %.

Comme l'illustre le tableau 48, le montant moyen consacré au jeu en tout temps au cours de la dernière année a augmenté pour chaque sous-type de joueurs pour se chiffrer à 25,96 \$ dans le cas des joueurs sans problème de dépendance et à 559,69 \$ dans le cas des joueurs à problème de dépendance. Il est à noter que le montant moyen consacré en tout temps chez les joueurs à problème de dépendance était beaucoup plus élevé que tous les autres sous-types de joueurs et qu'il était le double du montant moyen consacré chez les joueurs à risque modéré de dépendance. Ce résultat appuie davantage l'hypothèse que les joueurs à problème de dépendance dépensent de plus grosses sommes d'argent qui disparaissent plus rapidement.

Tableau 48 : Montant le plus important lié au jeu dépensé à un moment précis au cours de la dernière année*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Joueur sans problème de dépendance	25,96 \$	10,00 \$
Joueur à faible risque de dépendance	116,96 \$	30,00 \$
Joueur à risque modéré de dépendance	216,57 \$	60,00 \$
Joueur à problème de dépendance	559,69 \$	400,00 \$

* Les observations aberrantes et les réponses « ne sait pas » ont été exclus de cette analyse.

⁵⁵ En déterminant le pourcentage des dépenses annuelles totales, les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits n'étaient pas exclus du total provincial, étant donné qu'aucune comparaison n'a été effectuée par rapport aux dépenses de 2001.

4.4 RAISONS POUR JOUER

Parmi les joueurs à problème de dépendance, les raisons les plus communes pour jouer étaient pour se divertir/s'amuser (47 %), gagner de l'argent (39 %), oublier ses problèmes (29 %) et se désennuyer (27 %). Chez les joueurs à risque modéré de dépendance, les raisons principales pour jouer comprenaient pour se divertir/s'amuser (56 %) et gagner de l'argent (38 %) (voir le tableau 49).

Quant aux joueurs à faible risque de dépendance, les raisons les plus communes étaient pour se divertir/s'amuser (47 %) et gagner de l'argent (41 %). Gagner de l'argent était la raison la plus commune chez les joueurs sans problème de dépendance (42 %), suivie du divertissement/amusement (29 %) et d'une volonté à appuyer de bonnes causes/œuvres caritatives louables (27 %).

Il est intéressant de noter que la raison « oublier ses problèmes » était plus susceptible d'être déterminée comme une raison pour jouer chez les joueurs à problème de dépendance comparativement à tous les autres sous-types de joueurs. De plus, la raison « atténuer l'ennui » était plus susceptible d'être indiquée chez les joueurs à problème de dépendance comparativement aux joueurs à faible risque de dépendance et sans problème de dépendance et la raison « participer à des activités sociales » était moins susceptible d'être indiquée chez les joueurs à problème de dépendance comparativement aux joueurs à faible risque.

Tableau 49 : Raisons principales pour jouer par sous-type de joueurs*

	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=1 927)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=160)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=74)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=35)</i>
Cela me permet de gagner de l'argent	42,1 %	41,1 %	37,7 %	38,9 %
C'est un moyen d'appuyer de bonnes causes et des œuvres caritatives louables	27,2 %	14,4 %	14,8 %	11,6 %
C'est passionnant/amusant	28,6 %	46,9 %	56,4 %	47,3 %
C'est une occasion de participer à des activités sociales	13,3 %	26,2 %	16,4 %	5,5 %
Cela me permet d'atténuer l'ennui	4,9 %	5,3 %	17,1 %	26,5 %
Par curiosité	4,4 %	3,6 %	6,1 %	6,4 %
C'est un loisir	4,6 %	6,8 %	7,3 %	11,8 %
Cela me permet d'oublier mes problèmes	-	0,9 %	4,9 %	29,1 %
Pour sa valeur de divertissement	1,8 %	3,0 %	3,0 %	-
Pour me retrouver avec moi-même	0,1 %	0,9 %	2,7 %	1,1 %
Parce que je sais jouer	0,2 %	0,9 %	8,5 %	5,5 %
Autre	7,5 %	9,3 %	14,0 %	18,7 %
Ne sait pas/ Refuse de répondre	1,7 %	0,1 %	-	4,4 %

*Plusieurs réponses possibles.

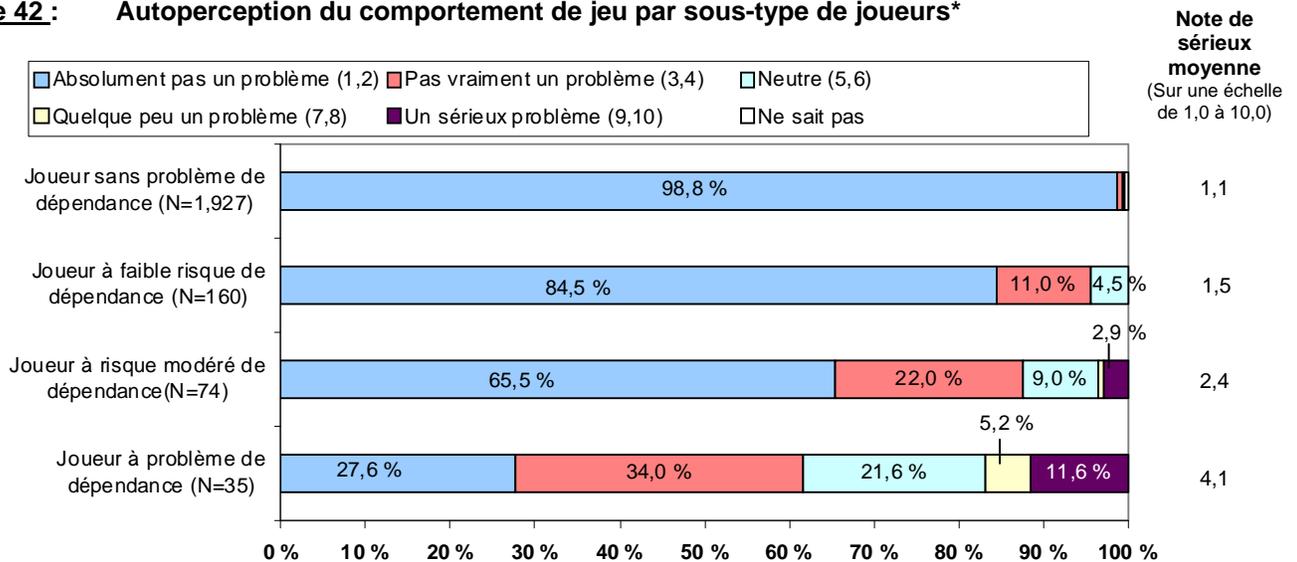
4.5 AUTOPERCEPTION DU COMPORTEMENT DE JEU

On a demandé aux répondants qui ont participé à des jeux de hasard au cours des 12 derniers mois d'autoévaluer leur comportement de jeu, selon une échelle de 1 à 10, où 1 correspond à « n'est absolument pas un problème » et 10 à « est un sérieux problème ».

Dans l'ensemble, 99 % des joueurs sans problème de dépendance percevaient leur comportement de jeu comme « n'est absolument pas un problème ». Ce pourcentage pour ceux qui étaient de cet avis diminuait pour chaque sous-type de joueurs, chutant à 85 % pour les joueurs à faible risque de dépendance, à 66 % pour les joueurs à risque modéré de dépendance et à 28 % pour les joueurs à problème de dépendance. Comme on pouvait s'en douter, l'autoperception du comportement de jeu comme un sérieux problème est devenue plus commune à chaque sous-type de joueurs. Chez les joueurs à problème de dépendance, 5 % étaient d'avis que le jeu était en quelque sorte un problème et 12 % étaient d'avis qu'il s'agissait d'un sérieux problème.

Étant donné qu'on a demandé aux joueurs de répondre à cette question en donnant une réponse selon une échelle de 1 à 10 (1 étant « n'est absolument pas un problème » et 10 étant « est un sérieux problème »), les réponses numériques ont été additionnées et cette somme a servi à calculer une note moyenne (sur 10,0) afin d'indiquer dans quelle mesure les répondants percevaient leur comportement de jeu. Ces notes moyennes sont fournies dans la figure 42. Tel qu'il est démontré ci-dessous, les notes moyennes ont augmenté à chaque sous-type de joueurs, avec les joueurs à problème de dépendance donnant une note de sérieux moyenne de 4,1 sur 10,0. Cette note propose que les joueurs classés comme ayant des problèmes de dépendance au jeu plus sérieux aient perçu leur comportement de jeu comme étant plus sérieux.

Figure 42 : Autoperception du comportement de jeu par sous-type de joueurs*



*À des fins de présentation, les pourcentages de 2 % ou moins ne sont pas indiqués.

4.6 COMPORTEMENT DE JEU À VIE

Pour évaluer le comportement de jeu à vie, on a posé des questions aux répondants qui ont joué à un certain moment dans leur vie concernant leurs expériences antérieures liées au temps et à l'argent consacrés au jeu de hasard. **Il est important de noter que la taille d'échantillonnage pour certains sous-types de joueurs est faible dans des sections précises, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.**

Dans l'ensemble, 96 % des répondants n'ont jamais eu de problèmes quant au temps et à l'argent consacrés au jeu de hasard. Inversement, 4 % ont indiqué avoir eu des problèmes quant au temps et à l'argent consacrés au jeu de hasard à un certain moment dans leur vie (1 % étaient préoccupés par l'argent consacré; 1 %, par le temps consacré; 2 %, par le temps et l'argent consacrés) (voir le tableau 50).

Tel qu'il est démontré ci-dessous, le pourcentage de répondants qui ont eu des problèmes liés au jeu à un certain moment dans leur vie augmentait avec chaque sous-type de joueurs, avec un pourcentage beaucoup plus élevé de joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance ayant connu des problèmes liés au temps ou à l'argent consacré au jeu de hasard (41 % et 60 %, respectivement).

Les différences dans les problèmes permanents liés au comportement de jeu ont aussi été déterminées par genre, avec les hommes étant plus susceptibles que les femmes de connaître des problèmes liés au temps ou à l'argent consacré au jeu de hasard (6 % et 2 %, respectivement).

Tableau 50 : Autoévaluation des problèmes permanents de comportement de jeu compulsif par sous-type de joueurs

	<i>Dans l'ensemble</i> (N=2 421)	<i>Non-joueur</i> (N=207)	<i>Joueur sans problème de dépendance</i> (N=1 927)	<i>Joueur à faible risque de dépendance</i> (N=160)	<i>Joueur à risque modéré de dépendance</i> (N=74)	<i>Joueur à problème de dépendance</i> (N=35)
Oui, j'ai eu des problèmes avec le jeu à un certain moment	3,9 %	3,0 %	1,3 %	6,9 %	40,7 %	59,6 %
- Problème avec l'argent consacré	1,0 %	1,2 %	0,5 %	2,4 %	3,0 %	12,9 %
- Problème avec le temps consacré	0,8 %	1,0 %	0,3 %	2,3 %	8,9 %	5,6 %
- Problèmes avec l'argent et le temps consacrés	2,1 %	0,9 %	0,5 %	2,1 %	28,8 %	41,1 %
Non, je n'ai jamais eu de problèmes avec le jeu	96,1 %	97,0 %	98,7 %	93,1 %	59,3 %	40,4 %

On a demandé aux répondants qui ont eu un problème lié au comportement de jeu à un certain moment dans leur vie d'indiquer quels étaient les jeux de hasard où ils consacraient le plus de temps ou d'argent. Dans l'ensemble, les TLV étaient de loin le jeu le plus commun où plus de temps ou d'argent était consacré (57 %, suivis de loin par les casinos (12 %), le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (12 %) et des billets de loterie à tirage hebdomadaire (10 %) (voir le tableau 51).

Parmi tous les sous-types de joueurs, les TLV sont ressortis comme étant le jeu le plus commun où plus de temps ou d'argent était consacré, avec presque tous les joueurs à problème de dépendance (99 %) qui ont indiqué ce jeu⁵⁶.

Tableau 51 : Jeux de hasard où plus de temps et/ou d'argent a été consacré par sous-type de joueurs*⁵⁷

	Dans l'ensemble (N=96)	Non-joueur (N=6)	Joueur sans problème de dépendance (N=25)	Joueur à faible risque de dépendance (N=11)	Joueur à risque modéré de dépendance (N=30)	Joueur à problème de dépendance (N=21)
TLV	57,4 %	58,9 %	44,2 %	37,7 %	43,3 %	98,6 %
Jeu d'argent dans les casinos	12,1 %	-	2,8 %	6,2 %	27,1 %	9,4 %
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques ou du poker sur Internet)	12,0 %	-	15,1 %	18,0 %	18,9 %	-
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	10,3 %	32,4 %	14,5 %	16,3 %	6,5 %	1,9 %
Poker sur Internet	6,6 %	-	7,7 %	-	14,6 %	-
Billets de grattage	6,0 %	-	7,9 %	6,2 %	4,9 %	7,7 %
Bingo	4,8 %	8,7 %	3,6 %	2,1 %	9,8 %	-
Billets de loterie à tirage quotidien	3,0 %	-	11,6 %	-	-	-
Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs	2,2 %	-	-	-	7,1 %	-
Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	1,8 %	-	1,0 %	-	4,8 %	-
Jeux d'argent sur Internet (à part le poker)	1,2 %	-	4,6 %	-	-	-
Actions spéculatives à court terme ou les achats de produits	0,7 %	-	2,7 %	-	-	-
Poker sur tables électroniques	0,6 %	-	1,2 %	-	-	1,4 %
Courses de chevaux	0,4 %	-	-	-	1,3 %	-
Toute autre forme de jeu	5,1 %	-	-	27,6 %	6,1 %	-
Refuse de répondre	0,4 %	-	1,7 %	-	-	-

*Plusieurs réponses possibles.

⁵⁶ La taille de l'échantillon pour la plupart des sous-types de joueurs est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

⁵⁷ La taille de l'échantillon pour la plupart des sous-types de joueurs est inférieure à 30; les résultats doivent être interprétés avec prudence.

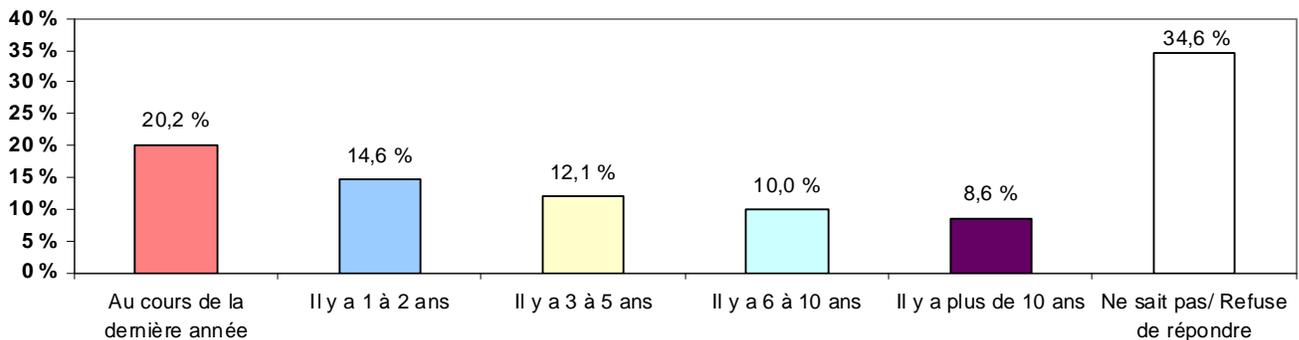
Dans l'ensemble, un peu plus de la moitié de ce segment de répondants (58 %) étaient d'avis qu'ils avaient complètement réglé leur problème de dépendance au jeu alors que 28 % étaient d'avis que ce problème était partiellement réglé et que 14 % étaient d'avis qu'il s'agissait toujours d'un problème. Comme on pouvait s'en douter, le pourcentage de répondants qui étaient d'avis que leur problème de jeu était complètement réglé diminuait à chaque sous-type de joueurs. Dans l'ensemble, 14 % des répondants à problème de dépendance étaient d'avis qu'ils avaient complètement réglé leur problème de dépendance au jeu alors que 61 % étaient d'avis que ce problème était partiellement réglé et que 25 % étaient d'avis qu'il s'agissait toujours d'un problème. Un pourcentage semblable des joueurs à risque modéré de dépendance (22 %) étaient aussi d'avis que leur problème de dépendance au jeu était toujours un problème⁵⁸ (voir le tableau 52).

Tableau 52 : Résolution de problèmes de jeu compulsif par sous-type de joueurs⁵⁹

	<i>Dans l'ensemble</i> (N=96)	<i>Non-joueur</i> (N=6)	<i>Joueur sans problème de dépendance</i> (N=25)	<i>Joueur à faible risque de dépendance</i> (N=11)	<i>Joueur à risque modéré de dépendance</i> (N=30)	<i>Joueur à problème de dépendance</i> (N=21)
Complètement réglé	58,3 %	100,0 %	92,6 %	68,2 %	47,5 %	14,1 %
Partiellement réglé	27,8 %	-	1,7 %	31,8 %	30,3 %	61,2 %
S'agit toujours d'un problème	13,9 %	-	5,7 %	-	22,2 %	24,7 %

Parmi ceux qui étaient d'avis que leur problème de dépendance au jeu était complètement ou partiellement réglé (N = 82), 20 % ont indiqué qu'il a été réglé au cours de la dernière année. Toutefois, en moyenne, les répondants ont indiqué que leur problème a été réglé il y a quatre ans. Il est à noter qu'un peu plus d'un tiers des répondants (35 %) n'étaient pas certains quand le problème a été réglé ou ont refusé de répondre.

Figure 43 : Moment où le problème de jeu compulsif a été résolu (N=82)



⁵⁸ La taille de l'échantillon pour la plupart des sous-types de joueurs est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

⁵⁹ La taille de l'échantillon pour la plupart des sous-types de joueurs est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

5.0 Corrélats du jeu compulsif

La présente section du rapport donne un aperçu du lien entre les sous-types de joueurs et les corrélats du jeu compulsif. Précisément, elle porte sur des sujets comme les expériences de jeu, les croyances et d'autres jeux de hasard. On a posé des questions concernant ces sujets aux joueurs ainsi qu'aux non-joueurs qui ont déjà joué.

5.1 PREMIÈRES EXPÉRIENCES

En moyenne, les répondants ont commencé à jouer pour de l'argent à 22 ans, les âges variant de 10 ans à 54 ans. Au moins la moitié des non-joueurs, des joueurs sans problème de dépendance et des joueurs à faible risque de dépendance ont joué pour de l'argent lorsqu'ils étaient âgés de 19 ans ou plus. Il est intéressant de noter qu'un peu plus de la moitié des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance ont commencé à jouer pour de l'argent lorsqu'ils étaient âgés entre 6 et 18 ans (55 % et 57 %, respectivement), avec 17 % des joueurs à problème de dépendance qui ont commencé à jouer lorsqu'ils étaient âgés entre 6 et 12 ans (voir le tableau 53).

Tableau 53 : Âge au moment de jouer à des jeux d'argent pour la première fois par sous-type de joueurs

	<i>Dans l'ensemble</i> (N=2 421)	<i>Non-joueur</i> (N=207)	<i>Joueur sans problème de dépendance</i> (N=1 927)	<i>Joueur à faible risque de dépendance</i> (N=160)	<i>Joueur à risque modéré de dépendance</i> (N=74)	<i>Joueur à problème de dépendance</i> (N=35)
6 à 12 ans	5,1 %	1,5 %	4,9 %	8,8 %	5,4 %	17,1 %
13 à 18 ans	22,9 %	12,6 %	22,2 %	30,2 %	50,0 %	40,0 %
19 ans ou plus	60,6 %	59,2 %	62,5 %	52,8 %	36,5 %	37,1 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	11,5 %	26,7 %	10,4 %	8,2 %	8,1 %	5,7 %

On a demandé à tous les répondants qui ont déjà joué à un certain moment dans leur vie de nommer le premier jeu auquel ils ont joué. Dans l'ensemble, une grande variété de jeux a été nommée; le premier de ces deux jeux étant les billets de loterie à tirage hebdomadaire (29 %) et les billets de grattage (12 %) (voir le tableau 54). Le plus souvent, les premiers jeux de hasard joués chez les joueurs à problème de dépendance comprenaient les TLV (26 %), le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (17 %), les cartes (à l'exception du poker) ou les jeux de société (14 %) et le bingo (14 %), alors que les premiers jeux de hasard joués chez les joueurs à risque modéré de dépendance comprenaient les cartes (à l'exception du poker) ou les jeux de société (26 %), le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (11 %) et les billets de grattage (11 %).

Il est intéressant de noter que les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles d'indiquer les TLV à titre de première expérience du jeu comparativement à tous les autres sous-types de joueurs.

Tableau 54 : Premier jeu de hasard joué par sous-type de joueurs

	Dans l'ensemble (N=2 421)	Non-joueur (N=207)	Joueur sans problème de dépendance (N=1 927)	Joueur à faible risque de dépendance (N=160)	Joueur à risque modéré de dépendance (N=74)	Joueur à problème de dépendance (N=35)
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	28,6 %	25,7 %	31,3 %	11,9 %	6,6 %	8,6 %
Billets de grattage	12,1 %	8,7 %	12,4 %	15,0 %	10,5 %	5,7 %
Jeux de cartes (à part le poker) ou les jeux de société	8,6 %	5,3 %	7,9 %	11,3 %	26,3 %	14,3 %
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet)	8,2 %	5,3 %	8,0 %	11,9 %	10,5 %	17,1 %
Bingo	8,1 %	4,9 %	8,2 %	10,6 %	5,3 %	14,3 %
Billets de tirage ou de collecte de fonds	6,2 %	15,5 %	6,0 %	-	2,6 %	-
TLV	4,9 %	5,3 %	4,0 %	9,4 %	7,9 %	25,7 %
Tirage 50/50	3,1 %	1,9 %	3,2 %	4,4 %	-	-
Jeu d'argent dans les casinos	2,6 %	5,8 %	2,3 %	3,8 %	-	-
Paris sportifs ou les résultats d'événements sportifs	1,9 %	1,5 %	2,0 %	1,3 %	2,6 %	-
Courses de chevaux	1,7 %	1,9 %	1,7 %	1,9 %	-	5,7 %
Jeux d'adresse tels que le billard, les quilles, le golf et les fléchettes	1,6 %	1,0 %	1,2 %	4,4 %	7,9 %	-
Billets à languettes	1,6 %	1,0 %	1,6 %	3,1 %	-	5,7 %
Billets de loterie à tirage quotidien	1,5 %	0,5 %	1,7 %	1,3 %	-	-
Toute autre forme de jeu	5,0 %	3,0 %	4,9 %	6,2 %	14,4 %	2,9 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	4,3 %	12,7 %	3,5 %	3,8 %	5,3 %	-

Des différences ont également été déterminées dans les types de jeux de hasard joué pour la première fois selon diverses caractéristiques démographiques. Plus précisément, du côté de l'âge :

- les répondants âgés de 35 à 54 ans (34 %) ou de 55 ans ou plus (32 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 19 à 34 ans (16 %) d'avoir essayé les *billets de loterie à tirage hebdomadaire* comme première expérience de jeu;
- les répondants âgés de 35 à 54 ans (9 %) ou de 55 ans ou plus (9 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 19 à 34 ans (5 %) d'avoir essayé le *bingo* comme première expérience de jeu;
- les répondants âgés de 19 à 34 ans (26 %) étaient plus susceptibles d'avoir essayé les *billets de grattage* comme première expérience de jeu, suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (10 %) ou de ceux âgés de 55 ans ou plus (5 %);
- les répondants âgés de 19 à 34 ans (8 %) étaient plus susceptibles d'avoir essayé les *TLV* comme première expérience de jeu, suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (5 %) et de ceux âgés de 55 ans ou plus (3 %).

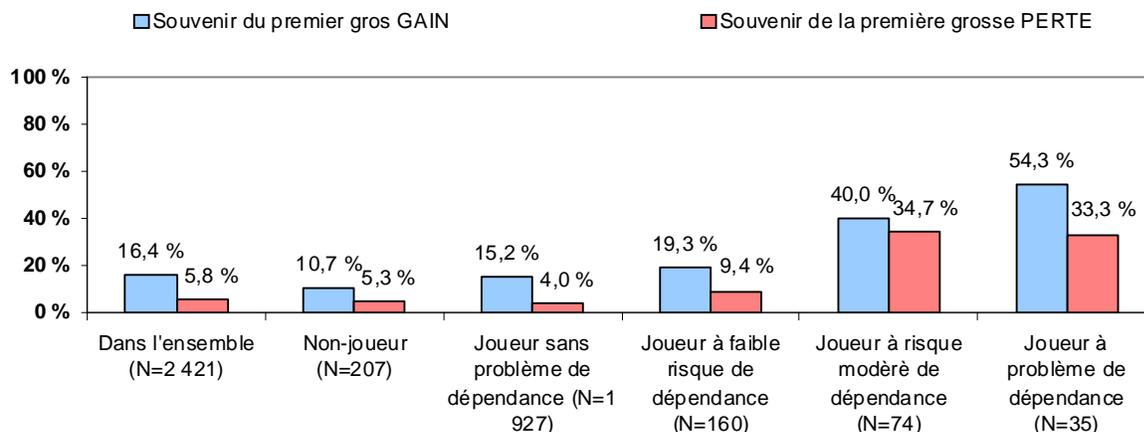
Quant au genre, les hommes étaient plus susceptibles que les femmes d'avoir essayé les cartes (à l'exception du poker) ou les jeux de société (11 % et 6 %, respectivement) et le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (13 % et 3 %, respectivement) à titre de première expérience de jeu. Les femmes étaient toutefois plus susceptibles que les hommes d'avoir essayé le bingo (13 % et 3 %, respectivement) et les billets de grattage (18 % et 6 %, respectivement) à titre de première expérience de jeu.

De plus, le bingo avait tendance à être un jeu de hasard plus commun chez ceux qui ont des revenus annuels des ménages inférieurs (20 000 \$ ou moins : 15 %) comparativement à ceux qui ont des revenus annuels des ménages plus élevés (plus de 60 000 \$: 4 %). Inversement, les cartes (à l'exception du poker) ou des jeux de société ainsi que le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) avaient tendance à être le jeu de hasard plus commun chez ceux qui ont des revenus annuels des ménages plus élevés (plus de 80 000 \$: 14 % et 13 %, respectivement) et comparativement à ceux qui ont des revenus des ménages inférieurs (20 000 \$ ou moins : 3 % et 6 %, respectivement).

5.2 PREMIERS GAINS ET PREMIÈRES PERTES

On a également demandé à tous les répondants qui ont déjà joué à un certain moment dans leur vie s'ils se souviennent de leur premier gros gain ou de leur première perte lorsqu'ils ont commencé à jouer. Dans l'ensemble, une minorité de répondants qui ont déjà joué se souviennent de leur premier gros gain (16 %) ou de leur première grosse perte (6 %) lorsqu'ils ont commencé à jouer. Toutefois, les joueurs à problème de dépendance (54 %) et les joueurs à risque modéré de dépendance (40 %) étaient vraisemblablement plus susceptibles de se souvenir de leur premier gros gain comparativement à tous les autres sous-types de joueurs. De façon semblable, les joueurs à problème de dépendance (33 %) et les joueurs à risque modéré de dépendance (35 %) étaient vraisemblablement plus susceptibles de se souvenir de leur première grosse perte comparativement à tous les autres sous-types de joueurs (voir la figure 44).

Figure 44 : Pourcentage des personnes qui se souviennent de leur premier gros gain ou de leur première grosse perte par sous-type de joueurs



Du côté des données démographiques, les répondants âgés de 19 à 34 ans (21 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 35 à 54 ans (16 %) ou de 55 ans ou plus (14 %) de se souvenir de leur premier gros gain au jeu. De plus, ceux âgés de 19 à 34 ans (8 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 55 ans ou plus (4 %) de se souvenir de leur première grosse perte au jeu. Se souvenir d'une première grosse perte était aussi plus susceptible d'être véridique chez les hommes (8 %) que chez les femmes (4 %).

Quant au revenu, ceux qui étaient dans la catégorie des revenus des ménages inférieurs étaient vraisemblablement plus susceptibles de se souvenir de leur premier gros gain ou de leur première grosse perte (20 000 \$ ou moins : 24 % et 13 %, respectivement) comparativement à ceux se trouvant dans la catégorie des revenus des ménages plus élevés (plus de 80 000 \$: 16 % et 6 %, respectivement).

5.3 SOPHISMES DU JOUEUR

On a demandé à tous les répondants d'indiquer dans quelle mesure ils sont d'accord avec une série de différents énoncés sur le jeu, selon une échelle de 1 à 5, où 1 signifie « absolument pas d'accord » et 5 signifie « tout à fait d'accord ». Étant donné que les réponses ont été données selon une échelle de 5, les réponses numériques ont été additionnées et cette somme a servi à calculer la note moyenne (sur 5,0) indiquant le niveau d'accord avec chacun des énoncés.

Les réponses à ces énoncés sont indiquées dans le tableau 55. Dans l'ensemble, le niveau d'accord avec la plupart des énoncés négatifs était faible. Les répondants étaient vraisemblablement surtout d'accord avec l'énoncé positif « Je peux arrêter de jouer quand je veux » (note moyenne de 4,5 sur 5,0) et le niveau d'accord le plus faible était associé à l'énoncé négatif « Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière » (note moyenne de 1,1 sur 5,0).

Tableau 55 : Degré d'accord ou de désaccord par rapport aux sophismes des joueurs (N=2 421)

	Absolument pas d'accord (1)	(2)	(3)	(4)	Tout à fait d'accord (5)	Ne sait pas/ Refuse de répondre	Note moyenne d'accord* (Sur une échelle de 1,0 à 5,0)
Je peux arrêter de jouer quand je veux	9,5 %	1,0 %	2,2 %	2,2 %	81,5 %	3,6 %	4,51
Je pense que les jeux de hasard et d'argent sont amusants et divertissants	41,2 %	11,9 %	21,3 %	9,4 %	14,9 %	1,3 %	2,44
Pour moi, le jeu est une forme de divertissement	49,8 %	8,6 %	14,7 %	9,0 %	16,8 %	1,1 %	2,34
Je pense que je m'y connais concernant les jeux de hasard	53,9 %	7,3 %	13,5 %	6,2 %	17,2 %	1,8 %	2,24
Le jeu est une sorte d'activité sociale agréable que l'on pratique en compagnie d'amis ou de parents	57,5 %	9,0 %	15,6 %	6,9 %	9,8 %	1,1 %	2,01
Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie	77,7 %	6,2 %	7,9 %	2,8 %	2,7 %	2,6 %	1,42
Parfois, je joue dans l'espoir de rembourser des dettes ou de payer des factures	89,0 %	1,8 %	3,8 %	1,3 %	3,2 %	0,8 %	1,26
Lorsqu'on joue, on a plus de chance de gagner après avoir perdu plusieurs fois de suite	87,6 %	4,2 %	3,6 %	1,0 %	1,7 %	1,8 %	1,22
Parfois, je me culpabilise à cause de tout l'argent que je dépense au jeu	90,2 %	3,9 %	2,0 %	0,9 %	2,3 %	0,8 %	1,20
Le jeu a eu des conséquences négatives sur l'une de mes relations importantes	92,7 %	1,5 %	0,8 %	0,6 %	3,7 %	0,8 %	1,20
Après avoir perdu de l'argent au jeu, j'ai essayé de récupérer mon argent en jouant de nouveau	91,5 %	2,8 %	2,5 %	1,1 %	1,4 %	0,8 %	1,17
Parfois, je me culpabilise à cause de tout le temps que je passe au jeu	93,5 %	2,7 %	1,5 %	0,3 %	1,2 %	0,8 %	1,12
Souvent, je suis pris par l'envie de jouer ou je suis emporté par la pensée de trouver un moyen ou de l'argent pour jouer	94,2 %	1,9 %	1,5 %	0,6 %	1,1 %	0,8 %	1,11
Il m'est déjà arrivé de mentir à propos du fait que je joue	95,2 %	1,1 %	0,7 %	0,5 %	1,6 %	0,8 %	1,11
Je joue pour oublier mes problèmes et mes soucis ou lorsque je me sens mal dans ma peau	95,8 %	1,0 %	0,8 %	0,5 %	1,1 %	0,7 %	1,09
J'ai des amis ou des parents qui s'inquiètent ou qui se plaignent du fait que je joue	96,1 %	0,9 %	0,6 %	0,6 %	1,0 %	0,8 %	1,08
Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière	97,0 %	1,0 %	0,3 %	0,2 %	0,9 %	0,8 %	1,05

*Les réponses telles que « Ne sait pas/refuse de répondre » ont été exclus de cette analyse.

Les notes moyennes (sur 5,0) sont présentées dans le tableau 56 pour chaque sous-type de joueurs. Tel qu'il est démontré, les joueurs à problème de dépendance étaient vraisemblablement plus susceptibles de fournir des réponses conformes aux sophismes des joueurs.

Plus précisément, les joueurs à problème de dépendance étaient moins d'accord avec l'énoncé « Je peux arrêter de jouer quand je veux » comparativement à tous les autres sous-types de joueurs. De plus, les joueurs à problème de dépendance étaient plus d'accord, comparativement à tous les autres sous-types de joueurs, avec les énoncés suivants :

- Parfois, je joue dans l'espoir de rembourser des dettes ou de payer des factures.
- Lorsqu'on joue, on a plus de chance de gagner après avoir perdu plusieurs fois de suite.
- Parfois, je me culpabilise à cause de tout l'argent que je dépense au jeu.
- Le jeu a eu des conséquences négatives sur l'une de mes relations importantes.
- Après avoir perdu de l'argent au jeu, j'ai essayé de récupérer mon argent en jouant de nouveau.
- Parfois, je me culpabilise à cause de tout le temps que je passe au jeu.
- Souvent, je suis pris par l'envie de jouer ou je suis emporté par la pensée de trouver un moyen ou de l'argent pour jouer.
- Il m'est déjà arrivé de mentir à propos du fait que je joue.
- Je joue pour oublier mes problèmes et mes soucis ou lorsque je me sens mal dans ma peau.
- J'ai des amis ou des parents qui s'inquiètent ou qui se plaignent du fait que je joue.
- Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière.

Tableau 56 : Notes moyennes (sur 5,0) obtenues pour les sophismes des joueurs par sous-type de joueurs*

	Non-joueur (N=207)	Joueur sans problème de dépendance (N=1 927)	Joueur à faible risque de dépendance (N=160)	Joueur à risque modéré de dépendance (N=74)	Joueur à problème de dépendance (N=35)
Je peux arrêter de jouer quand je veux	4,01	4,62	4,41	3,92	3,14
Je pense que les jeux de hasard et d'argent sont amusants et divertissants	1,60	2,40	3,39	3,72	3,10
Pour moi, le jeu est une forme de divertissement	1,53	2,28	3,16	3,68	3,58
Je pense que je m'y connais concernant les jeux de hasard	1,69	2,19	2,75	3,50	3,10
Le jeu est une sorte d'activité sociale agréable que l'on pratique en compagnie d'amis ou de parents	1,36	1,98	2,78	3,12	2,08
Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie	1,41	1,35	1,78	2,20	2,16
Parfois, je joue dans l'espoir de rembourser des dettes ou de payer des factures	1,17	1,21	1,42	1,76	3,06
Lorsqu'on joue, on a plus de chance de gagner après avoir perdu plusieurs fois de suite	1,16	1,17	1,33	1,81	2,19
Parfois, je me culpabilise à cause de tout le temps que je passe au jeu	1,09	1,03	1,29	1,93	3,43
Le jeu a eu des conséquences négatives sur l'une de mes relations importantes	1,32	1,14	1,36	1,51	2,24
Après avoir perdu de l'argent au jeu, j'ai essayé de récupérer mon argent en jouant de nouveau	1,06	1,06	1,55	2,32	3,58
Parfois, je me culpabilise à cause de tout l'argent que je dépense au jeu	1,14	1,08	1,40	2,67	4,01
Souvent, je suis pris par l'envie de jouer ou je suis emporté par la pensée de trouver un moyen ou de l'argent pour jouer	1,15	1,04	1,33	1,60	2,75
Il m'est déjà arrivé de mentir à propos du fait que je joue	1,16	1,03	1,19	1,64	3,51
Je joue pour oublier mes problèmes et mes soucis ou lorsque je me sens mal dans ma peau	1,15	1,04	1,14	1,41	2,49
J'ai des amis ou des parents qui s'inquiètent ou qui se plaignent du fait que je joue	1,12	1,02	1,15	1,56	2,51
Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière	1,06	1,03	1,04	1,45	1,79

* Les réponses telles que « Ne sait pas/refuse de répondre » ont été exclus de cette analyse.

Le niveau d'accord moyen avait aussi tendance à différer en fonction des données démographiques, comme l'âge et le genre. Du côté de l'âge, les répondants âgés de 19 à 34 ans étaient plus susceptibles que ceux âgés de 35 à 54 ans ou de 55 ans ou plus d'être plus d'accord avec les énoncés relatifs au divertissement et au contrôle par rapport au jeu de hasard :

- Je pense que les jeux de hasard et d'argent sont amusants et divertissants (2,8 comparativement à 2,4 et à 2,2, respectivement).
- Pour moi, le jeu est une forme de divertissement (2,7 comparativement à 2,3 et à 2,1, respectivement).
- Le jeu est une sorte d'activité sociale agréable que l'on pratique en compagnie d'amis ou de parents (2,4 comparativement à 1,9 et à 1,8, respectivement).
- Je peux arrêter de jouer quand je veux (4,7 comparativement à 4,5 et à 4,4, respectivement).
- Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie (1,8 comparativement à 1,4 et à 1,2, respectivement).

De façon semblable, les hommes étaient plus susceptibles que les femmes d'être plus d'accord avec les énoncés relatifs au divertissement et au contrôle par rapport au jeu de hasard :

- Je pense que les jeux de hasard et d'argent sont amusants et divertissants (2,6 comparativement à 2,3).
- Pour moi, le jeu est une forme de divertissement (2,5 comparativement à 2,2).
- Le jeu est une sorte d'activité sociale agréable que l'on pratique en compagnie d'amis ou de parents (2,2 comparativement à 1,8).
- Je pense que je m'y connais concernant les jeux de hasard (2,4 comparativement à 2,1).
- Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie (1,6 comparativement à 1,3).

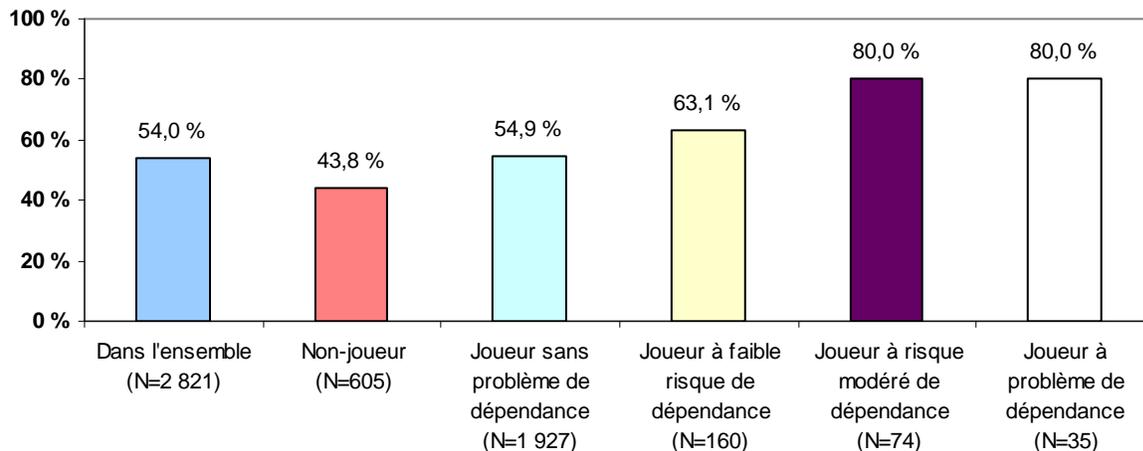
De plus, il a été déterminé que ceux avec des revenus annuels des ménages de 20 000 \$ ou moins étaient plus susceptibles que ceux dans des catégories de revenus plus élevés d'être d'accord avec les énoncés suivants : « Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière » et « J'ai des amis ou des parents qui s'inquiètent ou qui se plaignent du fait que je joue » (1,2 chacun comparativement à 1,1 pour toutes les autres catégories de revenus).

5.4 COMPORTEMENT DE JEU DE D'AUTRES PERSONNES

On a demandé à tous les répondants d'indiquer s'ils connaissent personnellement une personne au Nouveau-Brunswick qui est, ou qui a été, aux prises avec des problèmes de jeu compulsif (voir la figure 45). Dans l'ensemble, 54 % des répondants connaissent personnellement un résident de la province qui est, ou qui ont été, aux prises avec des problèmes de jeu compulsif. Les joueurs à problème de dépendance (80 %) et les joueurs à risque modéré de dépendance (80 %) étaient vraisemblablement plus susceptibles de connaître une personne aux prises avec des problèmes de jeu passés ou présents comparativement aux joueurs sans problème de dépendance (55 %) et aux non-joueurs (44 %).

De plus, ceux âgés de 19 à 54 ans (58 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 55 ans ou plus (47 %) de connaître un résident de la province aux prises avec des problèmes de jeu passés ou présents.

Figure 45 : Pourcentage des répondants qui connaissent une personne du Nouveau-Brunswick aux prises avec un problème de jeu compulsif passé ou présent



La majorité des personnes, déterminées comme étant aux prises avec des problèmes de jeu passés ou présents, n'étaient pas des membres du ménage et des membres de la famille (73 %), ce qui était aussi un fait pour chacun des sous-types de joueurs. Toutefois, le pourcentage de ceux qui ont identifié ces personnes comme des membres de la famille a augmenté par sous-type de joueurs, avec les joueurs à risque modéré de dépendance (42 %) et les joueurs à problème de dépendance (52 %) qui étaient plus susceptibles que les joueurs sans problème de dépendance (27 %) et les non-joueurs (26 %) d'avoir des membres de la famille aux prises avec des problèmes de jeu compulsif passés ou présents⁶⁰.

Tableau 57 : Relations avec cette personne par sous-type de joueurs*⁶¹

	<i>Dans l'ensemble</i> (N=1 524)	<i>Non-joueur</i> (N=265)	<i>Joueur sans problème de dépendance</i> (N=1 058)	<i>Joueur à faible risque de dépendance</i> (N=101)	<i>Joueur à risque modéré de dépendance</i> (N=60)	<i>Joueur à problème de dépendance</i> (N=28)
Membres de la famille	28,6 %	26,4 %	27,1 %	37,4 %	41,5 %	51,9 %
- Membres de la famille vivant sous le même toit	5,2 %	4,1 %	4,7 %	9,2 %	10,9 %	12,0 %
- Membres de la famille proche ne vivant pas sous le même toit	11,3 %	11,6 %	10,2 %	13,4 %	18,4 %	19,7 %
- Autres membres de la famille ne vivant pas sous même le toit	12,1 %	10,7 %	12,2 %	14,8 %	12,2 %	20,2 %
Autres personnes n'appartenant pas à la famille	75,7 %	77,4 %	75,6 %	72,5 %	71,8 %	85,6 %
- Autres personnes vivant sous le même toit, n'appartenant pas à la famille	2,4 %	4,2 %	1,9 %	3,5 %	3,0 %	1,6 %
- Autres personnes ne vivant pas sous le même toit et n'appartenant pas à la famille	73,3 %	73,2 %	73,7 %	69,0 %	68,8 %	84,0 %
Autre	4,0 %	1,7 %	4,6 %	1,5 %	7,7 %	-
Ne sait pas/Refuse de répondre	0,6 %	1,3 %	0,4 %	-	-	-

*Plusieurs réponses possibles.

⁶⁰ La taille de l'échantillon des joueurs à problème de dépendance est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

⁶¹ La taille de l'échantillon des joueurs à problème de dépendance est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

La majorité des répondants (71 %) ont déterminé les TLV comme le type de jeu qui est/était le plus problématique pour ceux aux prises avec des problèmes de jeu passés ou présents, ce qui était le cas pour tous les sous-types de joueurs⁶².

Tableau 58 : Comportements de jeu problématiques pour d'autres personnes aux prises avec des problèmes de jeu compulsif (excluant les répondants)⁶³

	Dans l'ensemble (N=1 524)	Non-joueur (N=265)	Joueur sans problème de dépendance (N=1 058)	Joueur à faible risque de dépendance (N=101)	Joueur à risque modéré de dépendance (N=60)	Joueur à problème de dépendance (N=28)
TLV	70,8 %	72,5 %	69,5 %	80,3 %	74,1 %	78,4 %
Machines à sous	6,3 %	4,8 %	7,3 %	6,4 %	-	-
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques ou du poker sur Internet)	5,9 %	6,1 %	5,7 %	5,4 %	5,0 %	9,2 %
Bingo	3,4 %	6,3 %	2,4 %	2,8 %	3,8 %	20,5 %
Poker sur tables électroniques	3,2 %	2,5 %	3,8 %	2,2 %	-	1,1 %
Jeu de poker sur Internet	3,0 %	2,6 %	2,2 %	4,8 %	7,9 %	14,5 %
Jeu d'argent dans les casinos	2,9 %	3,8 %	2,2 %	3,0 %	8,4 %	9,1 %
Jeux de cartes (à part le poker) ou les jeux de société	2,8 %	2,4 %	2,9 %	1,7 %	3,3 %	5,5 %
Billets de grattage	2,5 %	1,7 %	2,4 %	3,6 %	5,4 %	6,5 %
Machines à loterie (non précis)	2,3 %	1,4 %	2,5 %	1,0 %	3,3 %	2,5 %
Billets de loterie (non précis)	2,3 %	3,1 %	2,3 %	1,6 %	0,5 %	1,4 %
Courses de chevaux	1,6 %	1,3 %	1,7 %	0,5 %	-	10,6 %
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	1,5 %	2,8 %	1,3 %	1,6 %	-	-
Tout type de jeu	4,4 %	3,5 %	5,1 %	1,0 %	3,8 %	-
Toute autre forme de jeu	6,3 %	5,4 %	6,5 %	9,7 %	3,0 %	6,6 %
Ne sait pas/ Refuse de répondre	5,1 %	7,0 %	5,1 %	1,8 %	4,7 %	-

*Plusieurs réponses possibles.

⁶² La taille de l'échantillon des joueurs à problème de dépendance est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

⁶³ La taille de l'échantillon des joueurs à problème de dépendance est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

6.0 Sensibilisation aux services d'aide liés au jeu et leur utilisation

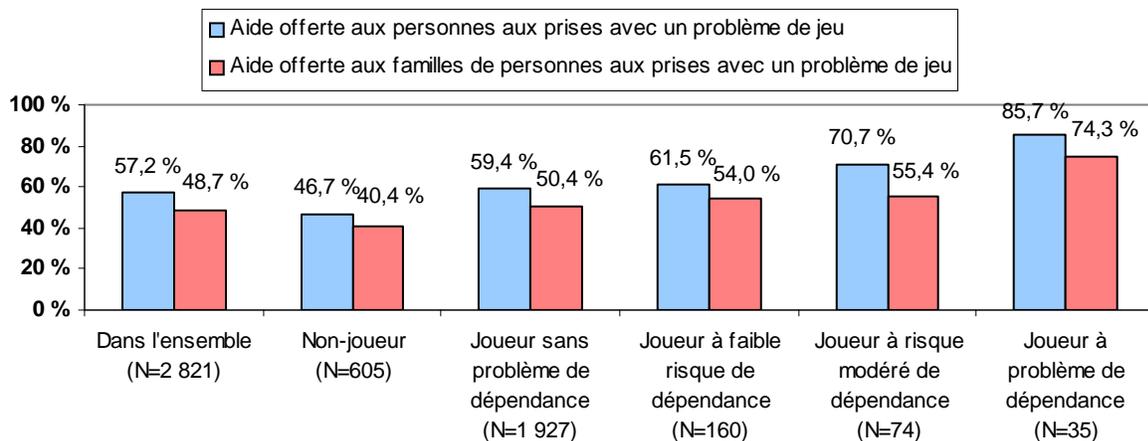
La présente section du rapport explore la sensibilisation aux divers services d'aide offerts aux résidents du Nouveau-Brunswick, de même que leur utilisation, y compris les joueurs anonymes, les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication, le numéro sans frais d'information sur le jeu, les brochures/documents et d'autres sources.

6.1 SENSIBILISATION AUX SERVICES D'AIDE LIÉS AU JEU

Un peu plus de la moitié de tous les répondants (57 %) connaissaient l'aide ou les services offerts pour aider les personnes aux prises avec des problèmes de jeu. Un plus petit pourcentage de répondants (49 %) connaissaient les services semblables pour aider les familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (voir la figure 46).

La sensibilisation à ces services d'aide a augmenté progressivement pour chaque sous-type de joueurs, avec les joueurs à problème de dépendance plus susceptibles que les joueurs à faible risque de dépendance, les joueurs sans problème de dépendance et les non-joueurs à connaître ces deux types de services d'aide (voir la figure 46).

Figure 46 : Sensibilisation à l'aide ou aux services en place pour aider les personnes aux prises avec un problème de jeu et leur famille



La sensibilisation aux services d'aide liés au jeu diffère également en fonction d'autres caractéristiques, y compris l'âge, le genre, la langue maternelle et le niveau de revenu du ménage.

Du côté de l'âge, les répondants âgés de 19 à 34 ans et de 35 à 54 ans étaient plus susceptibles que les répondants plus âgés (55 ans ou plus) de connaître les deux types de services d'aide :

- aide offerte aux personnes aux prises avec des problèmes de jeu (58 % et 62 %, respectivement, comparativement à 51 %);
- aide offerte aux familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (50 % et 52 %, respectivement, comparativement à 45 %).

Les mêmes résultats ont été déterminés pour les hommes lorsqu'ils étaient comparés aux femmes :

- aide offerte aux personnes aux prises avec des problèmes de jeu (60 % et 55 %, respectivement);
- aide offerte aux familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (51 % et 47 %, respectivement).

La sensibilisation était aussi plus élevée chez les répondants anglophones comparativement aux répondants francophones :

- aide offerte aux personnes aux prises avec des problèmes de jeu (61 % et 49 %, respectivement);
- aide offerte aux familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (51 % et 43 %, respectivement).

Finalement, la sensibilisation était plus élevée pour ceux ayant un revenu du ménage supérieur à 20 000 \$ comparativement à la catégorie de revenu inférieur (20 000 \$ ou moins) :

- aide offerte aux personnes aux prises avec des problèmes de jeu (63 % et 39 %, respectivement);
- aide offerte aux familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (54 % et 36 %, respectivement).

En ce qui a trait aux services d'aide liés au jeu précis, environ six répondants sur dix ont indiqué connaître différents services offerts :

- joueurs anonymes : 62 %;
- numéro sans frais d'information sur le jeu : 61 %;
- services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication : 56 %.

La sensibilisation aux services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication était généralement semblable chez tous les sous-types de joueurs. Toutefois, la sensibilisation aux joueurs anonymes et au numéro sans frais d'information sur le jeu a généralement augmenté par sous-type de joueurs. Plus précisément, les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles que les non-joueurs de connaître ces services (voir le tableau 59).

Tableau 59 : Sensibilisation aux services d'aide liés au jeu précis au Nouveau-Brunswick

	<i>Dans l'ensemble</i> (N=2 821)	<i>Non-joueur</i> (N=605)	<i>Joueur sans problème de dépendance</i> (N=1 927)	<i>Joueur à faible risque de dépendance</i> (N=160)	<i>Joueur à risque modéré de dépendance</i> (N=74)	<i>Joueur à problème de dépendance</i> (N=35)
Joueurs anonymes	62,0 %	58,5 %	63,4 %	59,4 %	58,1 %	77,8 %
Services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication	56,1 %	49,0 %	58,1 %	53,8 %	60,8 %	57,1 %
Numéro sans frais d'information sur le jeu	60,6 %	49,5 %	62,0 %	73,9 %	73,3 %	88,9 %

La sensibilisation aux services d'aide liés au jeu précis avait tendance à différer en fonction d'autres caractéristiques. La sensibilisation aux joueurs anonymes était plus élevée chez :

- les répondants anglophones (65 %) comparativement aux répondants francophones (57 %);
- les répondants avec des revenus annuels des ménages de plus de 20 000 \$ (65 %) comparativement aux revenus plus bas (20 000 \$ ou moins : 49 %).

La sensibilisation aux services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication était semblable chez la plupart des répondants, toutefois, la sensibilisation était plus élevée chez les répondants avec des revenus annuels des ménages de plus de 20 000 \$ (60 %) comparativement aux revenus plus bas (20 000 \$ ou moins : 44 %).

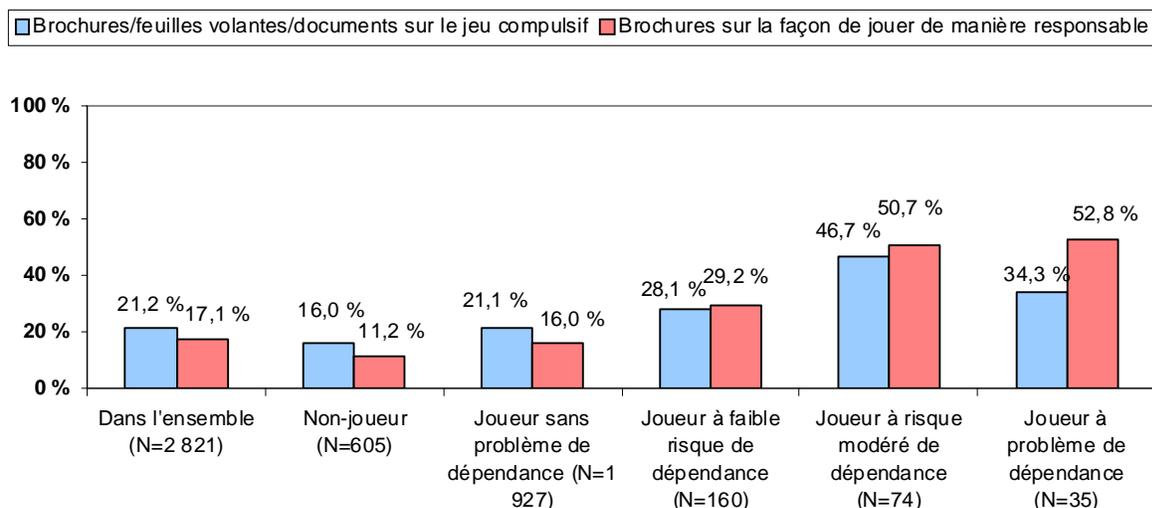
La sensibilisation au numéro sans frais d'information sur le jeu était plus élevée chez :

- les répondants âgés de 19 à 34 ans (63 %), suivis des répondants âgés de 35 à 54 ans (69 %) et de ceux âgés de 55 ans ou plus (49 %);
- les hommes (63 %) comparativement aux femmes (58 %);
- les répondants avec des revenus annuels des ménages de plus de 20 000 \$ (66 %) comparativement aux revenus plus bas (20 000 \$ ou moins : 43 %).

Dans l'ensemble, environ deux répondants sur dix ont vu ou lu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif (21 %) ou des brochures sur la façon de jouer de manière responsable (17 %) (voir la figure 47).

Avoir vu ou lu des brochures ou des documents sur le jeu était plus commun chez les joueurs à risque modéré de dépendance et les joueurs à problème de dépendance. Plus précisément, les joueurs à risque modéré de dépendance étaient plus susceptibles que les joueurs à faible risque de dépendance, les joueurs sans problème de dépendance et les non-joueurs à avoir vu ou lu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif. De plus, les joueurs à risque modéré de dépendance et les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles que les autres sous-types de joueurs à avoir vu ou lu des brochures sur la façon de jouer de manière responsable (voir la figure 47).

Figure 47 : Pourcentage des personnes qui ont vu ou lu des documents ou des brochures sur le jeu compulsif



Le pourcentage de répondants qui ont vu ou lu des documents ou des brochures sur le jeu était semblable selon la plupart des caractéristiques. Toutefois, des différences ont été déterminées en fonction de l'âge :

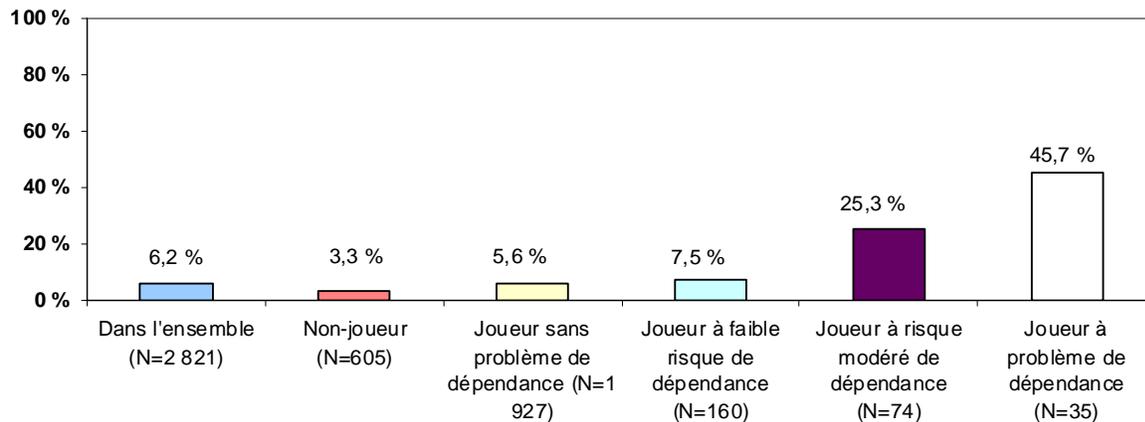
- Les répondants âgés de 19 à 34 ans (24 %) et de 35 à 54 ans (23 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 55 ans ou plus (17 %) d'avoir lu ou vu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif.
- Les répondants âgés de 19 à 34 ans (23 %) étaient plus susceptibles d'avoir lu des brochures sur la façon de jouer de manière responsable, suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (18 %) et de ceux âgés de 55 ans ou plus (12 %).

6.2 UTILISATION ANTÉRIEURE DES SERVICES D'AIDE LIÉS AU JEU

On a demandé aux répondants s'ils ont déjà demandé de l'aide ou des renseignements auprès de sources non officielles, comme un conjoint/partenaire, des amis ou des membres de la famille, ou auprès de sources officielles pour obtenir de l'aide ou aider une autre personne aux prises avec des problèmes de jeu.

Dans l'ensemble, 6 % des répondants ont déjà demandé de l'aide auprès de sources officielles ou non (voir la figure 48). Comme on pouvait s'y attendre, les joueurs à problème de dépendance (46 %) étaient plus susceptibles d'avoir demandé de l'aide, suivis des joueurs à risque modéré de problème (25 %). En effet, ces sous-types de joueurs étaient plus susceptibles que les joueurs à faible risque de dépendance (8 %), les joueurs sans problème de dépendance (6 %) et les non-joueurs (3 %) à avoir demandé de l'aide.

Figure 48 : Pourcentage des personnes qui ont demandé de l'aide ou des renseignements à des sources officielles ou non pour les aider eux-mêmes ou une autre personne aux prises avec un problème de jeu



Demander de l'aide ou des renseignements était plus commun chez :

- les répondants âgés de 19 à 34 ans (9 %) et de 35 à 54 ans (7 %) comparativement à ceux âgés de 55 ans ou plus (4 %);
- les femmes (7 %) comparativement aux hommes (5 %);
- les répondants anglophones (7 %) comparativement aux répondants francophones (4 %).

Le tableau 60 illustre les sources d'aide consultées par ceux qui en ont fait la demande par le passé. Une grande variété de sources officielles et non officielles ont été consultées, les plus communes étant les joueurs anonymes (21 %), les amis (20 %) et le numéro sans frais d'information sur le jeu (15 %).

Tableau 60 : Sources d'aide consultées* (N=174)

Joueurs anonymes	21,0 %
Amis	19,6 %
Numéro sans frais d'information sur le jeu	15,3 %
Autres membres de la famille	10,9 %
Conseiller en dépendances	10,7 %
Services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication	10,3 %
Travailleur social/Psychologue/Psychiatre	7,6 %
Internet/sources sur le Web	5,8 %
Église/groupes religieux	5,7 %
Programme d'aide aux employés/familles	4,5 %
Conjoint/compagnon	4,4 %
Autres groupes d'entraide	3,2 %
Employeur/collègues	2,2 %
Hôpital/centres de santé	1,9 %
Médecin de famille	1,0 %
Autre	13,8 %
Ne sait pas/ Refuse de répondre	4,5 %

*Plusieurs réponses possibles.

7.0 Sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif

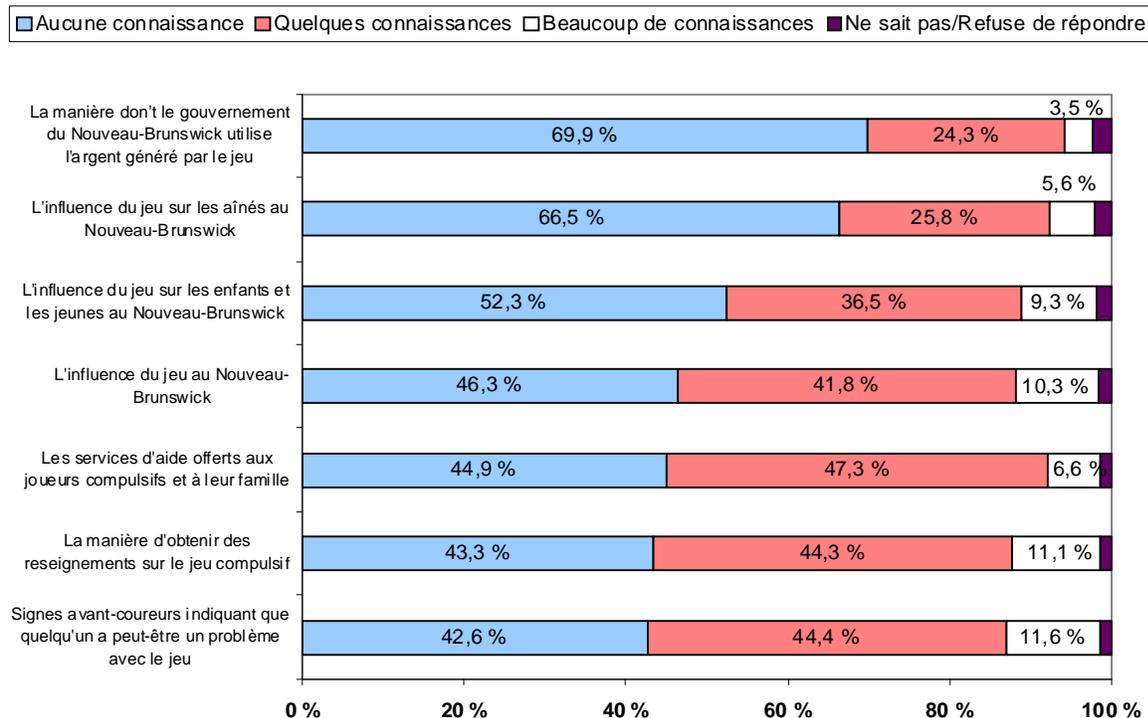
Au cours des dernières années, le gouvernement provincial a déployé des efforts pour rehausser la sensibilisation et informer le public sur différents problèmes de jeu compulsif. Afin d'évaluer la sensibilisation à l'égard de ces efforts, on a posé aux répondants une série de questions sur les problèmes de jeu compulsif dans la province.

Tel qu'il est démontré ci-dessous, la connaissance de différents problèmes de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick était de modérée à faible. Environ la moitié des répondants avaient *quelques* ou *beaucoup* de connaissances sur les problèmes relatifs à la reconnaissance des problèmes de jeu et aux méthodes d'aide :

- Signes avant-coureurs indiquant que quelqu'un a peut-être un problème avec le jeu (56 %).
- La manière d'obtenir des renseignements sur le jeu compulsif (55 %).
- Les services d'aide offerts aux joueurs compulsifs et à leur famille (54 %).
- L'influence du jeu au Nouveau-Brunswick (52 %).

Environ deux tiers des répondants n'avaient *aucune* connaissance à l'égard de l'influence du jeu sur les aînés (67 %) ou de la manière dont le gouvernement du Nouveau-Brunswick utilise l'argent généré par le jeu (70 %).

Figure 49 : Niveau de connaissance de différents problèmes de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick* (N=2 821)



*À des fins de présentation, les pourcentages de 2 % ou moins ne sont pas indiqués.

Des différences ont été déterminées dans le niveau de connaissance des répondants pour bon nombre de ces énoncés en fonction de caractéristiques particulières, y compris les sous-types de joueurs, l'âge, l'éducation et le revenu du ménage :

L'influence du jeu au Nouveau-Brunswick :

- la connaissance était plus élevée chez les joueurs à problème de dépendance (83 %) comparativement à tous les autres sous-types de joueurs (joueurs à risque modéré de dépendance : 61 %; joueurs à faible risque de dépendance : 51 %; joueurs sans problème de dépendance : 54 %; non-joueurs : 45 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants âgés de 19 à 34 ans (53 %) et de 35 à 54 ans (57 %) comparativement à ceux âgés de 55 ans ou plus (46 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants qui avaient terminé certaines études postsecondaires (56 %) comparativement à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (46 %);
- la connaissance était plus élevée chez ceux ayant des revenus de ménage de plus de 40 000 \$ (58 %) comparativement à ceux ayant des revenus inférieurs (40 000 \$ ou moins : 47 %).

Services d'aide offerts aux joueurs à problème de dépendance et à leur famille :

- la connaissance était supérieure chez les joueurs à problème de dépendance (71 %) et les joueurs à risque modéré de dépendance (72 %) comparativement aux non-joueurs (43 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants âgés de 19 à 34 ans (59 %) et de 35 à 54 ans (59 %) comparativement à ceux âgés de 55 ans ou plus (44 %);
- la connaissance était plus élevée chez ceux ayant des revenus de ménage de plus de 40 000 \$ (63 %) comparativement à ceux ayant des revenus inférieurs (40 000 \$ ou moins : 49 %).

Signes avant-coureurs indiquant que quelqu'un a peut-être un problème avec le jeu :

- la connaissance était supérieure chez les joueurs à problème de dépendance (66 %), les joueurs à risque modéré de dépendance (80 %) et les joueurs à faible risque (68 %) comparativement aux non-joueurs (42 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants âgés de 19 à 34 ans (72 %), suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (60 %) et de 55 ans ou plus (41 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants qui avaient terminé certaines études postsecondaires (62 %) comparativement à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (48 %);
- la connaissance était plus élevée chez ceux ayant des revenus de ménage de plus de 40 000 \$ (64 %) comparativement à ceux ayant des revenus inférieurs (40 000 \$ ou moins : 51 %).

La manière d'obtenir des renseignements sur le jeu compulsif :

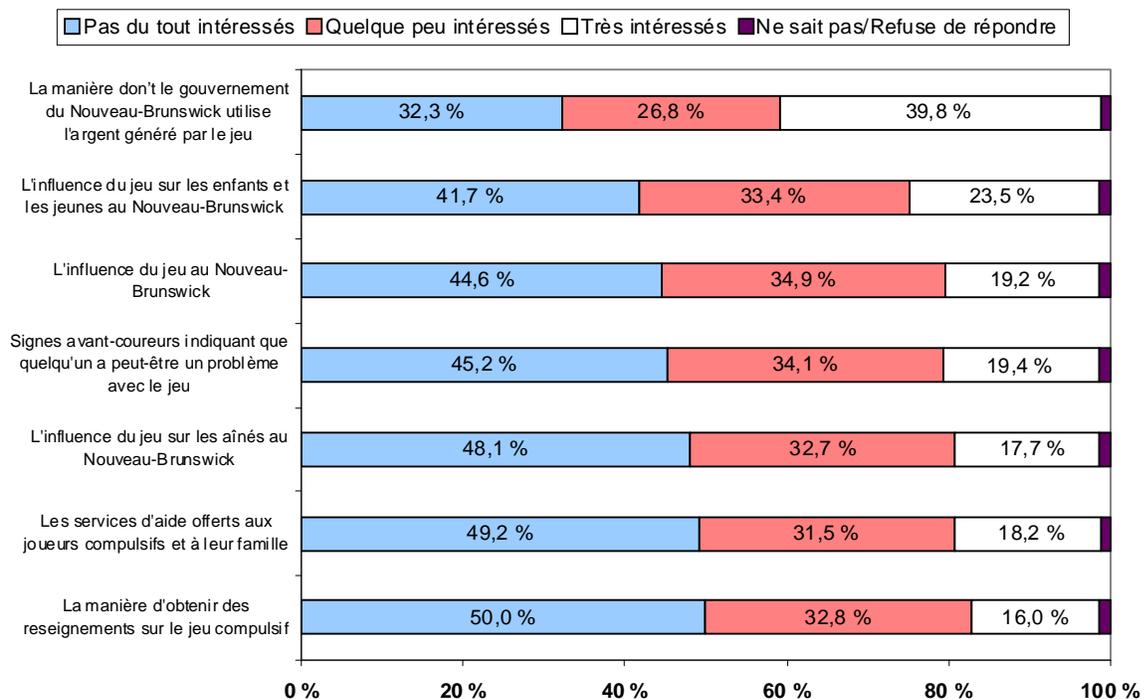
- la connaissance était plus élevée chez les joueurs à problème de dépendance (86 %) comparativement à tous les autres sous-types de joueurs (joueurs à risque modéré de dépendance : 66 %; joueurs à faible risque de dépendance : 63 %; joueurs sans problème de dépendance : 58 %; non-joueurs : 43 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants âgés de 19 à 34 ans (70 %), suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (60 %) et de 55 ans ou plus (40 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants qui avaient terminé certaines études postsecondaires (63 %) comparativement à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (45 %);
- la connaissance était plus élevée chez ceux ayant des revenus de ménage de plus de 40 000 \$ (66 %) comparativement à ceux ayant des revenus inférieurs (40 000 \$ ou moins : 48 %).

Tel qu'il est démontré ci-dessous, les répondants étaient surtout intéressés à la manière dont le gouvernement du Nouveau-Brunswick utilise l'argent généré par le jeu (27 % étaient *quelque peu* intéressés; 40 % étaient *très intéressés*).

De plus, l'intérêt était modéré à l'égard des problèmes suivants :

- L'influence du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick (33 % étaient *quelque peu* intéressés; 24 % étaient *très intéressés*).
- L'influence du jeu au Nouveau-Brunswick (35 % étaient *quelque peu* intéressés; 19 % étaient *très intéressés*).
- Signes avant-coureurs indiquant que quelqu'un a peut-être un problème avec le jeu (34 % étaient *quelque peu* intéressés; 19 % étaient *très intéressés*).

Figure 50 : Niveau d'intérêt à l'égard de différents problèmes de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick* (N=2 821)



* À des fins de présentation, les pourcentages de 2 % ou moins ne sont pas indiqués.

Des différences ont été déterminées dans le niveau d'intérêt des répondants à l'égard de plusieurs énoncés en fonction de caractéristiques particulières, y compris les sous-types de joueurs, l'âge et l'éducation :

L'influence du jeu au Nouveau-Brunswick :

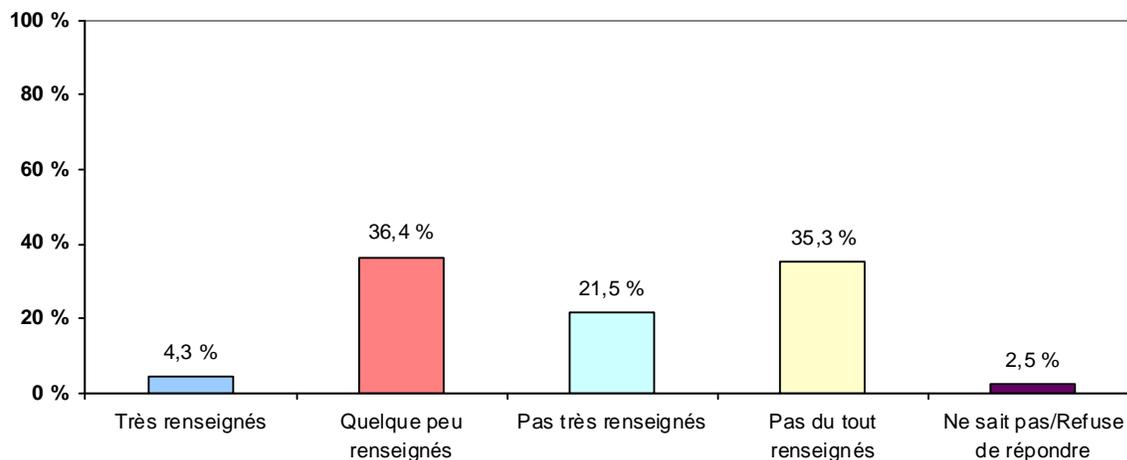
- l'intérêt était plus élevé chez les joueurs à problème de dépendance (74 %) et les joueurs à risque modéré de dépendance (73 %) comparativement aux joueurs sans problème de dépendance (54 %) et les non-joueurs (48 %);
- l'intérêt était plus élevé chez les répondants qui avaient terminé certaines études postsecondaires (58 %) comparativement à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (49 %).

Signes avant-coureurs indiquant que quelqu'un a peut-être un problème avec le jeu :

- l'intérêt était plus élevé chez les joueurs à problème de dépendance (69 %) comparativement aux non-joueurs (46 %);
- l'intérêt était plus élevé chez les répondants âgés de 19 à 34 ans (57 %) et de 35 à 54 ans (56 %) comparativement à ceux âgés de 55 ans ou plus (48 %);
- l'intérêt était plus élevé chez les répondants qui avaient terminé certaines études postsecondaires (56 %) comparativement à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (50 %).

Un peu plus de la moitié des répondants (57 %) n'étaient *pas très renseignés* ou *pas du tout renseignés* sur les efforts du gouvernement provincial pour créer une sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif. La plupart des autres répondants étaient renseignés (36 % *quelque peu renseignés*; 4 % *très renseignés*).

Figure 51: Connaissance des efforts déployés par le gouvernement provincial pour sensibiliser la population aux problèmes liés au jeu compulsif (N=2 821)



La connaissance à l'égard des efforts du gouvernement pour rehausser la sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif était plus élevée chez :

- les répondants âgés de 19 à 34 ans (43 %) et de 35 à 54 ans (43 %) comparativement à ceux âgés de 55 ans ou plus (36 %);
- les répondants qui avaient terminé certaines études postsecondaires (46 %) comparativement à ceux qui détenaient un niveau d'études inférieur (33 %);
- les répondants avec des revenus des ménages de plus de 20 000 \$ (44 %) comparativement aux revenus plus bas (20 000 \$ ou moins : 30 %).

8.0 Sensibilisation à la publicité

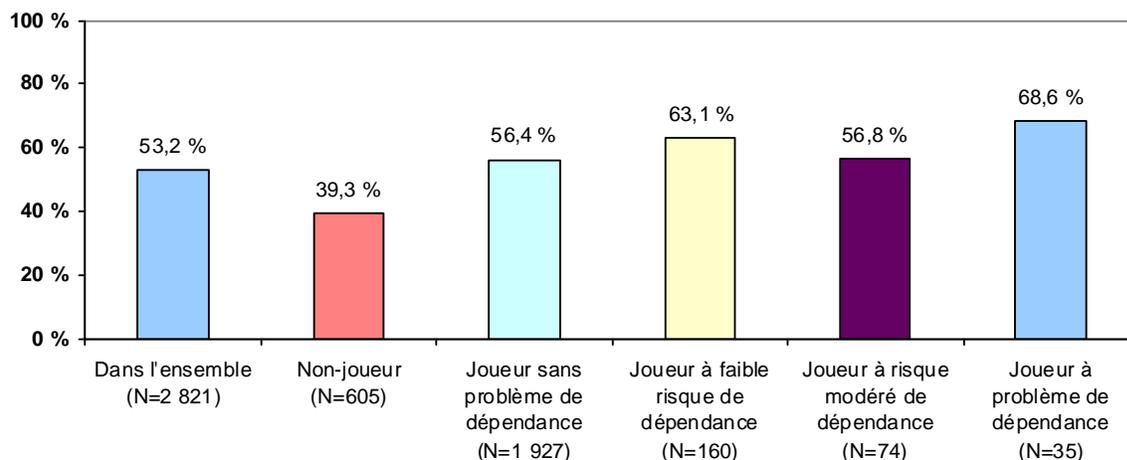
Au cours de la dernière année, le gouvernement du Nouveau-Brunswick a lancé une campagne de publicité pour sensibiliser le public à l'égard du jeu compulsif dans la province. Pour obtenir une mesure de l'efficacité de cette campagne, des questions pour évaluer la mémorisation assistée et spontanée ont été posées aux répondants.

8.1 MÉMORISATION SPONTANÉE

Pour évaluer la mémorisation spontanée de la campagne de sensibilisation du public lancée par le gouvernement du Nouveau-Brunswick, on a demandé aux répondants s'ils se souviennent d'avoir vu ou entendu toute publicité relative au jeu compulsif au cours des 12 derniers mois. Dans l'affirmative, on leur a demandé d'indiquer où ils ont vu ou entendu la publicité, de même que le message principal de la publicité dont ils se souviennent.

Un peu plus de la moitié des répondants (53 %) se sont souvenus d'avoir vu ou entendu une publicité relative au jeu compulsif au Nouveau-Brunswick au cours des 12 derniers mois. Comparativement aux non-joueurs (39 %), tous les autres sous-types de joueurs étaient plus susceptibles de se souvenir de cette publicité dans les 12 derniers mois (voir la figure 52).

Figure 52 : Mémorisation de la publicité (spontanée)



La mémorisation spontanée de la publicité diffère aussi en fonction de différentes caractéristiques. Plus précisément :

- les répondants âgés de 35 à 54 ans étaient plus susceptibles de se souvenir de cette publicité (61 %), suivis des plus jeunes répondants (de 19 à 34 ans : 55 %) et des répondants plus âgés (âgés de 55 ans ou plus : 44 %);
- les répondants francophones (58 %) étaient plus susceptibles que les répondants anglophones (52 %) de se souvenir de la publicité relative au jeu compulsif sans obtenir de l'aide;
- les répondants ayant terminé au moins certaines études postsecondaires (57 %) étaient plus susceptibles que les répondants ayant terminé leurs études secondaires ou moins (48 %) de se souvenir de cette publicité;
- les répondants avec des revenus supérieurs à 40 000 \$ (61 %) étaient plus susceptibles que les répondants avec des revenus inférieurs (40 000 \$ ou moins : 48 %) de se souvenir de la publicité relative au jeu compulsif sans obtenir de l'aide.

On a demandé aux répondants qui se sont souvenus d'avoir vu ou entendu la publicité sans obtenir d'aide (N = 1 500) d'indiquer où ils ont vu ou entendu la publicité. Dans l'ensemble, la plupart des répondants se sont souvenus d'avoir vu ou entendu la publicité à la télévision (80 %), suivie de très loin par la radio (13 %) et les journaux (9 %).

Tableau 61 : Sources de mémorisation spontanée de la publicité* (N=1 500)

Télévision	79,6 %
Radio	12,7 %
Journaux	8,5 %
Affiches/sous-verres dans les restaurants/bars	4,6 %
Affiches/sous-verres dans les Légions	2,1 %
Brochures	2,0 %
Napperons dans les restaurants/bars	1,2 %
TLV	1,2 %
Internet/Site Web	1,1 %
Pages jaunes ou blanches	0,4 %
Autre	5,0 %
Ne sait pas	3,0 %

*Plusieurs réponses possibles.

On a aussi demandé aux répondants qui se sont souvenus d'avoir vu ou entendu la publicité sans obtenir d'aide d'indiquer quel était le message principal de cette publicité. Les messages mémorisés les plus communs comprenaient un numéro à composer pour obtenir de l'aide liée au jeu compulsif (29 %), qu'il est possible d'obtenir une aide/qu'une aide est offerte (22 %) et les effets néfastes du jeu (14 %).

Tableau 62 : Mémorisation spontanée du message principal de la publicité*

	Télévision (N=1 194)	Radio (N=191)	Journaux (N=128)	Affiches/sous-verres dans les restaurants/bars (N=69)	Affiches/sous-verres dans les légions (N=32)	Total** (N=1 456)
Un numéro à composer pour obtenir de l'aide liée au jeu compulsif	25,8 %	28,6 %	31,5 %	45,3 %	33,1 %	28,7 %
Il est possible d'obtenir une aide/une aide est offerte	19,7 %	31,7 %	23,3 %	31,8 %	21,7 %	22,0 %
Les effets néfastes du jeu	13,8 %	7,9 %	11,4 %	5,5 %	-	13,8 %
Les conséquences négatives du jeu sur les familles	8,9 %	4,4 %	4,0 %	4,7 %	4,5 %	8,1 %
Jouer de façon responsable/ connaître ses limites	6,3 %	4,7 %	8,5 %	12,3 %	21,8 %	6,6 %
Se méfier des signes avant-coureurs des problèmes liés au jeu compulsif	4,0 %	3,9 %	2,0 %	4,9 %	5,8 %	3,7 %
Autre	2,2 %	4,3 %	2,2 %	-	5,2 %	2,9 %
Ne sait pas	31,5 %	24,5 %	27,1 %	5,5 %	18,2 %	30,3 %

*Plusieurs réponses possibles. Les sources telles que brochures, napperons dans les restaurants/bars, TLV, Internet/Site Web et pages jaunes ou blanches ne sont pas présentées séparément en raison de petites tailles d'échantillons.

**Les répondants qui étaient incertains de la source de publicité (n=44) n'ont pas eu à identifier le message mémorisé.

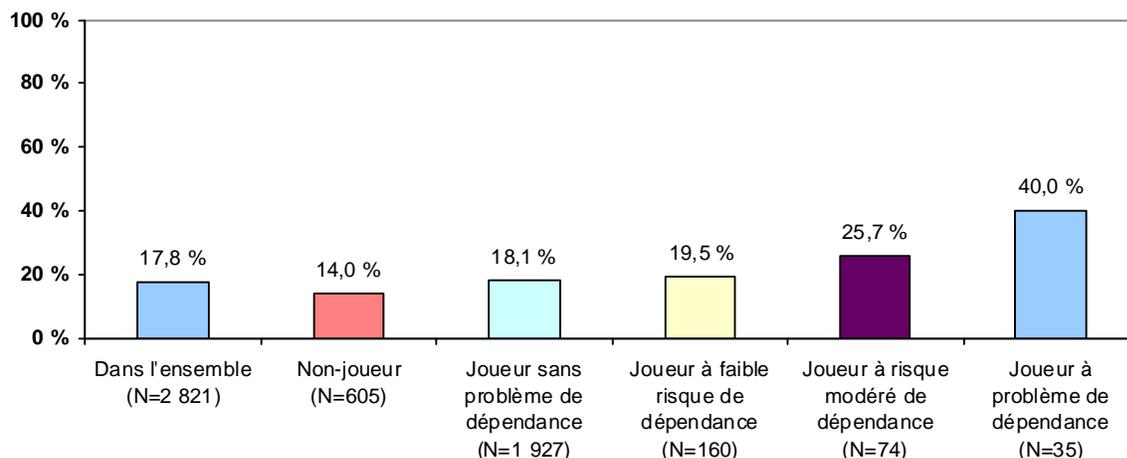
8.2 MÉMORISATION ASSISTÉE DE LA CAMPAGNE

Pour évaluer la mémorisation assistée de la campagne de sensibilisation du public lancée par le gouvernement provincial, on a lu aux répondants la description suivante et on leur a demandé s'ils se souvenaient d'avoir vu la publicité à la télévision au cours des 12 derniers mois.

Au cours des 12 derniers mois, vous souvenez-vous avoir vu à la télévision une publicité mettant en scène un jeune homme et montrant des photos de familles et d'objets, tels que des maisons et des voitures, qui se détachent et tombent d'un tableau d'affichage?

Dans l'ensemble, la mémorisation assistée de cette campagne de publicité à la télévision était de modérée à faible avec 18 % des répondants ayant vu la publicité à la télévision au cours des 12 derniers mois. La mémorisation de cette campagne de publicité était plus élevée chez les joueurs à problème de dépendance (40 %) et ce sous-type de joueurs était plus susceptibles que les joueurs à faible risque de dépendance (20 %), les joueurs sans problèmes de dépendance (18 %) et les non-joueurs (14 %) à indiquer de s'en souvenir (voir la figure 53).

Figure 53 : Mémorisation assistée de la publicité



La mémorisation assistée de la publicité diffère aussi en fonction de différentes caractéristiques. Plus précisément, la mémorisation assistée de la publicité à la télévision était plus élevée chez :

- les répondants âgés de 19 à 34 ans (21 %) comparativement aux répondants âgés de 55 ans ou plus (15 %);
- les répondants francophones (21 %) comparativement aux répondants anglophones (16 %).

On a demandé aux répondants qui se sont souvenus de la publicité à la télévision avec aide (N = 503) d'indiquer le message principal de cette publicité. Le message souvenu le plus souvent était les effets néfastes du jeu (52 %) (voir le tableau 63).

Tableau 63 : Mémorisation assistée du message principal de la publicité à la télévision* (N=503)

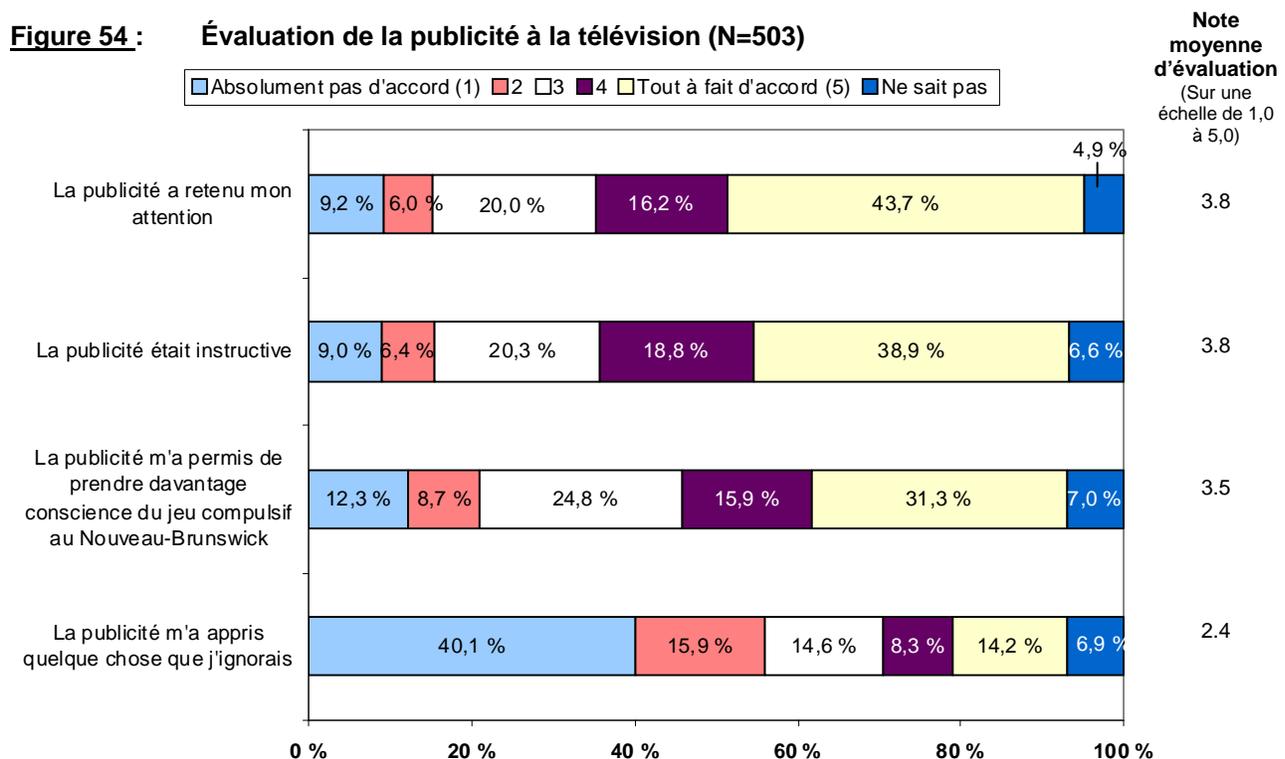
Les effets néfastes du jeu	51,6 %
Les conséquences négatives du jeu sur les familles	16,1 %
Il est possible d'obtenir une aide/une aide est offerte	6,8 %
Un numéro à composer pour obtenir de l'aide liée au jeu compulsif	2,2 %
Jouer de façon responsable/ connaître ses limites	1,8 %
Se méfier des signes avant-coureurs des problèmes liés au jeu compulsif	1,8 %
Autre	2,9 %
Ne sait pas	27,9 %

*Plusieurs réponses possibles.

On a aussi demandé à ces répondants (N = 503) d'évaluer la publicité à la télévision en indiquant leur niveau d'accord ou de désaccord avec les différents énoncés, selon une échelle de 1 à 5, où 1 signifie « Tout à fait d'accord » et 5 signifie « Absolument pas d'accord ». Étant donné que les réponses ont été données selon une échelle de 5, les réponses numériques ont été additionnées et cette somme a servi à calculer la note moyenne (sur 5,0) indiquant le niveau d'accord avec chacun des énoncés.

Dans l'ensemble, l'évaluation de la publicité était modérée. Les répondants étaient surtout d'accord que la publicité avait retenu leur attention (3,8 sur 5,0) et était instructive (3,8 sur 5,0). Toutefois, ils n'étaient pas d'accord que la publicité leur avait appris quelque chose qu'ils ignoraient (2,4 sur 5,0).

Figure 54 : Évaluation de la publicité à la télévision (N=503)



L'évaluation de la publicité était généralement semblable parmi tous les sous-types de joueurs et diverses autres caractéristiques démographiques. Toutefois, les femmes étaient plus susceptibles que les hommes d'être d'accord que la publicité était instructive (3,9 et 3,7 sur 5,0, respectivement), alors que les répondants francophones étaient plus susceptibles que les répondants anglophones d'être d'accord que la publicité leur avait appris quelque chose qu'ils ignoraient (2,6 et 2,2 sur 5,0, respectivement).

9.0 Profil des répondants à l'enquête

Vous trouverez ci-dessous un profil des répondants à l'enquête. Il y avait proportionnellement autant d'hommes que de femmes (48 % et 52 %, respectivement) chez les répondants à l'enquête, ils étaient surtout âgés entre 35 et 54 ans (40 %) et la majorité de ces répondants ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (67 %).

Un peu plus de la moitié des répondants étaient mariés (56 %) et un pourcentage semblable de ces répondants travaillaient (60 %) et avaient terminé certaines études postsecondaires (60 %). Environ la moitié des revenus annuels des ménages (49 %) se situait entre 20 001 \$ et 60 000 \$.

Quant à la composition du ménage, six répondants sur dix (60 %) vivaient dans des ménages avec 2 ou 3 personnes (y compris eux-mêmes). Un pourcentage semblable (59 %) des répondants ont indiqué qu'aucune personne de moins de 19 ans ne vivait dans leur ménage.

Tableau 64 : Profil démographique des répondants à l'enquête

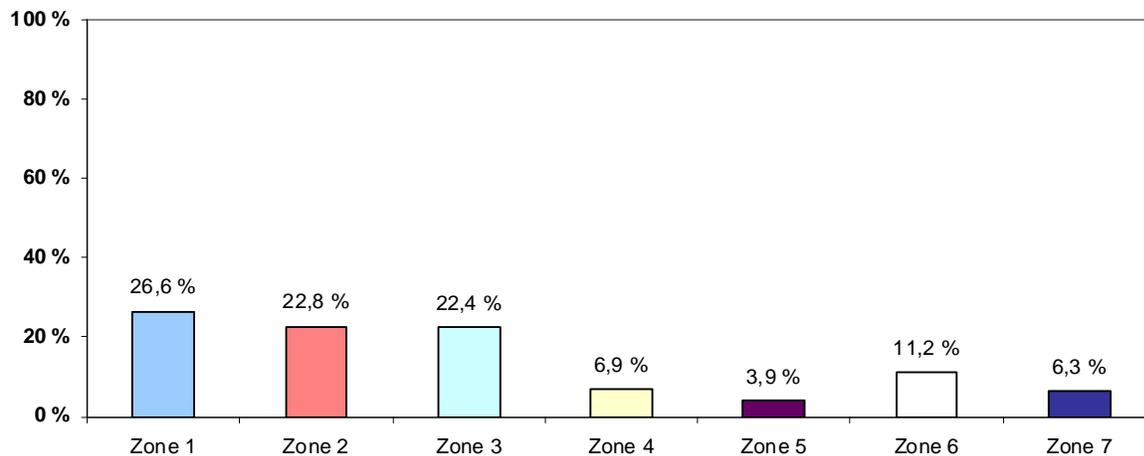
Sexe	(N=2 821)
Homme	48,0 %
Femme	52,0 %
Âge	(N=2 821)
19 à 24 ans	9,4 %
25 à 34 ans	15,3 %
35 à 44 ans	19,1 %
45 à 54 ans	20,9 %
55 à 64 ans	16,5 %
65 ans ou plus	18,8 %
Langue maternelle	(N=2 821)
Anglais	67,3 %
Français	30,2 %
Autre	2,3 %
Refuse de répondre	0,1 %
Situation de famille	(N=2 821)
Marié(e)	56,1 %
Conjoint de fait/Vivant avec un compagnon	11,3 %
Célibataire	15,7 %
Veuf/veuve	7,4 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	9,0 %
Refuse de répondre	0,5 %
Éducation	(N=2 821)
Études secondaires non terminées/ premier cycle du secondaire ou moins	11,5 %
Études secondaires terminées	27,7 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,2 %
Certificat ou diplôme non universitaire	18,7 %
Certificat ou diplôme universitaire inférieur au baccalauréat	7,5 %
Baccalauréat	14,7 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	7,7 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	1,0 %
Situation professionnelle	(N=2 821)
Travail à temps plein	50,6 %
Travail à temps partiel	9,6 %
Au chômage	5,6 %
Étudiant(e)	3,2 %
Retraité(e)	25,1 %
Personne au foyer	4,6 %
Ne sait pas/Refuse de répondre	1,3 %

Revenu annuel du ménage*	(N=2 149)
20 000 \$ ou moins	12,6 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	25,8 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	22,9 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	13,7 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	10,3 %
Plus de 100 000 \$	14,6 %
Nombre de personnes dans le ménage	(N=2 821)
1	18,9 %
2	40,1 %
3	20,1 %
4	15,0 %
5+	6,0%
Nombre de personnes dans le ménage de moins de 19 ans	(N=2 289)
0	58,6 %
1	18,8 %
2	17,0 %
3+	5,7 %

*Les répondants qui étaient incertains ou qui ont refusé de répondre ont été exclus de cette analyse.

Les répondants à l'enquête habitaient surtout dans la zone 1 (27 %), la zone 2 (23 %) et la zone 3 (22 %).

Figure 55 : Répartition des répondants à l'enquête par la zone (N=2 821)



10.0 Conclusions

Le présent rapport présente les résultats de l'Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2009 réalisée par MarketQuest Research au nom du ministère de la Santé du Nouveau-Brunswick et de la Société des loteries et des jeux du Nouveau-Brunswick. Cette enquête est la quatrième enquête de prévalence du jeu menée auprès des résidents de la province, la dernière ayant été menée en 2001.

Huit ans après la réalisation de la dernière enquête sur la prévalence du jeu, une autre enquête sur la prévalence du jeu a été réalisée auprès des résidents du Nouveau-Brunswick. L'objectif de cette enquête était d'observer et de surveiller davantage les tendances de jeu dans la province et d'évaluer la sensibilisation publique à la campagne de sensibilisation au jeu compulsif lancée par le Ministère en mars 2009.

De plus, afin d'améliorer la valeur des renseignements obtenus, plusieurs améliorations méthodologiques à partir de l'enquête 2001 ont été déterminées et intégrées dans l'enquête actuelle. Notamment, la taille de l'échantillon a été augmentée de 800 répondants à quelque 2 800 répondants, ce qui représente une hausse qui permet d'obtenir une marge d'erreur inférieure ainsi qu'une analyse des données à un niveau régional. De plus, afin de refléter exactement la popularité croissante de jeux, comme le jeu sur Internet et le poker, et les tendances observées dans la prestation des services d'aide et de traitement, l'inclusion d'une liste plus exhaustive de jeux de hasard, y compris le poker (y compris le poker à domicile, chez des amis et au travail, le poker sur tables électroniques et le poker sur Internet) et le jeu sur Internet (sauf le poker sur Internet), permet d'analyser plus en profondeur ces secteurs préoccupants en pleine expansion.

Les résultats de la présente enquête serviront à fournir les renseignements nécessaires pour continuer à offrir des services de traitement de jeu efficaces aux résidents de la province. Présentées ci-dessous sont certaines des conclusions clés qui ont été tirées de la présente enquête.

CONCLUSIONS

Le jeu, en général, est commun parmi les Néo-Brunswickois, toutefois, la prévalence générale du jeu a diminué depuis 1996. Le taux de prévalence du jeu compulsif est demeuré stable depuis 2001 et il est généralement semblable au taux trouvé dans d'autres provinces du Canada.

À l'échelle provinciale, 78 % des répondants ont joué à un jeu de hasard au moins une fois au cours de la dernière année, parmi lesquels 71 % avaient participé à au moins un jeu de hasard sur une base régulière (c'est-à-dire au moins une fois par mois). De plus, des répondants ont été classés dans les catégories « joueur à faible risque de dépendance » (5,7 %), « joueur à risque modéré de dépendance » (2,7 %) ou « joueur à problème de dépendance » (1,3 %). Les répartitions par la zone étaient généralement semblables à l'ensemble de ce résultat. En fonction de la population de 573 630 adultes dans la province, il est possible d'anticiper que 15 488 résidents adultes sont des joueurs à risque modéré de dépendance et que 7 457 résidents adultes sont des joueurs à problème de dépendance.

Comparativement à 2001, le taux de prévalence du jeu provincial a diminué de 81 % à 78 %. Ce taux de prévalence du jeu général est légèrement plus bas, mais s'aligne toujours sur les résultats des autres provinces et se compare aux niveaux établis en 1992.

Le taux de prévalence du jeu diminue peut-être avec le temps, mais les dépenses liées au jeu ont augmenté substantiellement comparativement aux années précédentes^{64 65}.

Comme il a été souligné précédemment, 78 % des répondants ont joué au moins une fois au cours de la dernière année, ce qui représente une baisse par rapport à 81 % en 2001, à 84 % en 1996 et à 80 % en 1992. Toutefois, les dépenses annuelles consacrées au jeu de hasard pendant cette période ont augmenté de 361,79 \$ par personne en 2001 pour se chiffrer à une moyenne de 1 152,87 \$ par personne en 2009^{66,67}. De plus, même si la participation aux jeux populaires, comme les tirages de loterie, les TLV et le bingo, a diminué depuis 1992, les dépenses mensuelles moyennes consacrées à ces jeux ont augmenté de façon constante pendant cette période, particulièrement chez les joueurs réguliers, ce qui appuie les enquêtes antérieures démontrant que les mises n'ont cessé d'augmenter chez les Canadiens depuis le début des années 1990 (Marshall et Wynne, 2004).

Les joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance représentent les segments distincts de la population générale des adultes.

Les résultats de cette enquête indiquent que les joueurs à problème de dépendance étaient surtout des hommes (70 %) âgés entre 19 et 44 ans (62 %). Un peu plus de la moitié de ces joueurs (55 %) détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires. Les joueurs à risque modéré de dépendance étaient surtout des hommes (63 %) âgés entre 19 et 24 ans (30 %) ou 35 et 44 ans (27 %). Un peu plus de la moitié de ces joueurs (54 %) détenaient un diplôme d'études secondaires ou n'avaient pas terminé leurs études secondaires.

Ces résultats appuient d'autres recherches déterminant les jeunes mâles ayant un niveau d'éducation inférieur comme une population à risque (Marshall et Wynne, 2004).

L'utilisation des TLV est extensive chez les joueurs à problème de dépendance au Nouveau-Brunswick.

Un lien entre les TLV et le jeu compulsif a clairement été établi dans des recherches antérieures (Marshall et Wynne, 2004). Même si les TLV n'étaient pas un jeu de hasard plus commun au cours de l'année précédente (6 %), cette enquête démontre un lien entre l'utilisation des TLV et le jeu compulsif. Par exemple, 81 % des joueurs à problème de dépendance ont joué à des TLV au cours des 12 derniers mois, ce qui est plus élevé que tous les autres sous-types de joueurs, et 26 % se souvenaient d'avoir joué à un TLV à titre de première expérience de jeu. De plus, les taux des joueurs de TLV à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 13 % et de 16 %, respectivement. Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance (2,7 % et 1,3 %, respectivement), et le taux combiné (29 %) est de sept fois supérieur au taux provincial combiné (4 %).

⁶⁴ Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

⁶⁵ Il est important de noter que ces dépenses sont fondées sur des données déclarées par les répondants. Des recherches antérieures (p. ex. Azmier, 2005, Marshall et Wynne, 2004) ont établi que les répondants aux enquêtes ont tendance à mal calculer les montants consacrés aux jeux de hasard. Par conséquent, les résultats sur les dépenses dans le présent rapport doivent être interprétés avec prudence.

⁶⁶ Les dépenses ont été calculées en excluant les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits pour correspondre plus étroitement aux activités de jeu comprises dans l'enquête de 2001.

⁶⁷ Il faut noter qu'en 2001, sept catégories d'activités de jeu ont été utilisées pour calculer les dépenses dans les jeux de hasard, mais qu'en 2009, le nombre d'activités de jeu utilisé pour le calcul est passé à 20 (les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits étaient exclus).

Le jeu sur Internet (y compris le poker sur Internet) et le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) sont les méthodes de jeu les plus fréquemment utilisées chez, en particulier, les joueurs à risque modéré de dépendance.

Trois pour cent (3 %) des répondants ont participé à un jeu sur Internet (y compris le poker sur Internet) au cours des 12 derniers mois, alors qu'un répondant sur dix (10 %) a joué au poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) pendant cette période. Ces jeux de hasard semblent toutefois être les plus fréquemment joués parmi les joueurs à risque modéré de dépendance, avec un pourcentage notable ayant participé à chaque jeu de hasard au cours des 12 derniers mois (23 %, jeu sur Internet; 43 %, poker).

De plus, le jeu et le poker sur Internet semblent avoir un lien étroit avec les joueurs à risque modéré de dépendance. On estime qu'un quart (25,4 %) des joueurs sur Internet peuvent être considérés comme des joueurs à risque modéré de dépendance, ce qui est de huit fois plus élevé que le taux de prévalence du risque modéré de dépendance à l'échelle provinciale (2,7 %). De plus, 11,2 % des joueurs de poker sont des joueurs à risque modéré de dépendance, ce qui est, encore une fois, plus élevé que le taux de prévalence du risque modéré de dépendance à l'échelle provinciale (2,7 %).

Les joueurs à problème de dépendance vivent des conséquences négatives relatives à leur jeu compulsif, en particulier, des difficultés financières.

Les conséquences financières négatives étaient communes chez les joueurs à problème de dépendance dans le cadre de la présente enquête. Les joueurs à problème de dépendance avaient un taux de chômage plus élevé que tous les autres sous-types de joueurs (20 %). Relativement aux finances, les joueurs à problème de dépendance dépensaient aussi des montants importants sur les jeux de hasard, avec une moyenne annuelle des dépenses de 10 757,99 \$ (ou 896,50 \$ par mois) et le plus gros montant consacré au cours d'une seule occasion était de 559,69 \$, ce qui est le double du montant déterminé chez les joueurs à risque modéré de dépendance. De plus, même si le taux de jeu compulsif était de 1,3 %, il a été déterminé que les joueurs à problème de dépendance représentaient 12 % des dépenses annuelles totales consacrées au jeu^{68 69}.

Bien que le temps consacré au jeu par les joueurs à problème de dépendance ne soit pas le plus élevé parmi les sous-types de joueurs (11 h au cours d'un mois typique), les montants consacrés étaient les plus élevés (10 757,99 \$ au cours des 12 derniers mois ou 896,50 \$ par mois) et le montant le plus important dépensé à un moment précis était le plus élevé (559,69 \$ au cours des 12 derniers mois), ce qui indique que les joueurs à problème de dépendance consacrent de grosses sommes d'argent qui disparaissent rapidement. Il est aussi intéressant de noter qu'un pourcentage de joueurs à problème de dépendance ont indiqué avoir connu des problèmes à un moment donné avec le temps ou l'argent consacré au jeu (60 %), la plupart des joueurs ou presque tous les joueurs étant d'avis avoir misé plus que ce qu'ils pouvaient se permettre de perdre (51 %) et la plupart des joueurs ou presque tous les joueurs étant d'avis que leur comportement de jeu ait entraîné des problèmes financiers personnels ou dans le ménage (34 %).

⁶⁸ Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les dépenses moyennes annuelles et mensuelles ont été calculées en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total de réponses. Il est important de noter que les dépenses comprennent l'argent dépensé à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

⁶⁹ En déterminant le pourcentage des dépenses annuelles totales, les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits n'étaient pas exclus du total provincial, étant donné qu'aucune comparaison n'a été effectuée par rapport aux dépenses de 2001.

Des expériences tôt liées au jeu jouent un rôle dans le comportement de jeu compulsif plus tard.

Même si au moins la moitié des non-joueurs, joueurs sans problème de dépendance et joueurs à faible risque actuels ont commencé à jouer pour de l'argent à l'âge de 19 ans ou plus, un peu plus de la moitié des joueurs à risque modéré de dépendance (55 %) et à problème de dépendance (57 %) ont indiqué avoir joué pour de l'argent la première fois entre l'âge de 6 et 18 ans. Le premier jeu de hasard joué mentionné parmi les joueurs à problème de dépendance était les TLV (26 %), une activité qui a été démontrée dans la présente enquête comme ayant un lien étroit avec le jeu compulsif. En outre, les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles de se souvenir de leur premier gros gain (54 %) et de leur première grosse perte (33 %).

La sensibilisation aux services d'aide et de traitement liés au jeu varie parmi les Néo-Brunswickois, toutefois, l'utilisation antérieure de ces services est relativement faible.

Quant aux services d'aide précis, la majorité des répondants connaissaient les joueurs anonymes (62 %), le numéro sans frais d'information sur le jeu (61 %) et les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (56 %). L'exposition aux brochures/documents sur le jeu était remarquablement basse (21 % ont vu/lu des brochures sur le jeu [non précises]; 17 % ont lu/vu des brochures sur la façon de jouer de manière responsable). La sensibilisation était généralement plus élevée chez les joueurs à problème de dépendance, les hommes, les répondants plus jeunes (de 19 à 34 ans) et les répondants anglophones.

Dans l'ensemble, six pour cent (6 %) des répondants ont déjà demandé de l'aide à des sources d'aide officielles ou non officielles, y compris les joueurs anonymes (21 %), les amis (20 %) et le numéro sans frais d'information sur le jeu (15 %). L'utilisation de ces services était généralement plus élevée chez les joueurs à risque modéré de dépendance, les joueurs à problème de dépendance, les répondants plus jeunes (de 19 à 34 ans), les femmes et les répondants anglophones.

La connaissance du jeu compulsif à l'échelle provinciale et l'intérêt à ce sujet sont modérés. Même si la connaissance est plus faible relativement à la façon dont les recettes du jeu sont utilisées par la province, l'intérêt à cet égard est le plus élevé.

Un peu plus de la moitié des répondants ont démontré des connaissances et un intérêt à l'égard de certains problèmes de jeu à l'échelle provinciale, y compris les signes avant-coureurs démontrant qu'une personne peut avoir des problèmes de jeu compulsif (56 %, connaissance; 53 %, intérêt) et les répercussions du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick (52 %, connaissance; 54 % intérêt). Soixante-dix pour cent (70 %) des répondants ne savaient pas du tout comment l'argent provenant du jeu était utilisé par le gouvernement provincial, toutefois, 67 % des répondants ont exprimé être très ou quelque peu intéressés d'en apprendre à ce sujet.

La sensibilisation à la publicité sur le jeu au Nouveau-Brunswick est modérée, quoique la mémorisation de la campagne publicitaire à la télévision du gouvernement provincial soit de modérée à faible. En outre, la familiarité des répondants à l'égard des efforts du gouvernement pour créer une sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif était modérée.

Un peu plus de la moitié des répondants (53 %) étaient au fait, au cours des 12 derniers mois, de la publicité relative au jeu compulsif, avec la télévision comme étant la source la plus commune d'exposition (80 %). La mémorisation de la publicité à la télévision parrainée par le gouvernement provincial était en particulier faible avec un taux de 18 %. La mémorisation de tous les types de publicité relative au jeu compulsif était surtout commune parmi les répondants plus jeunes et les répondants francophones. Quant à la sensibilisation, un peu plus de la moitié des répondants (57 %) n'étaient pas très renseignés ou pas du tout renseignés avec les efforts du gouvernement provincial pour créer une sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif.

11.0 Références

- Azmier, J. J. *Gambling in Canada 2005: Statistics and context*. Calgary, AB. Canada West Foundation, 2005. Récupérée de : <http://www.cwf.ca/V2/files/GamblingInCanada.pdf>
- Doiron, J. *Gambling and problem gambling in Prince Edward Island*. Ministère de la santé de l'Île-du-Prince-Édouard, 2006. Récupérée de : http://www.gov.pe.ca/photos/original/doh_GambReport.pdf
- Ferris, J., & Wynne, H. *The Canadian Problem Gambling Index: User manual*. Report to the Canadian Inter-Provincial Task Force on Problem Gambling, 2001. Récupérée de : <http://www.ccsa.ca>
- Focal Research. *2007 Adult gambling prevalence study*. Promotion et protection de la santé de la Nouvelle-Écosse, 2008. Récupérée de : http://www.gov.ns.ca/ohp/publications/Adult_Gambling_Report.pdf
- Focal Research. *2001 Survey of gambling and problem gambling in New Brunswick*, Ministère de la santé du Nouveau-Brunswick, 2001. Récupérée de : <http://www.gnb.ca/0378/pdf/GamblingPrevalenceReport2001ENG.pdf>
- Ipsos Reid Public Affairs and Gemini Research. *British Columbia problem gambling prevalence study*. Gaming Policy and Enforcement Branch, Ministère de la sécurité publique et solliciteur général, 2008. Récupérée de : <http://www.bcresponsiblegambling.ca/responsible/docs/rpt-rg-prevalence-study-2008.pdf>
- Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sevigny, S., & Hamel, D. *Prevalence of pathological gambling in Quebec in 2002*, *The Canadian Journal of Psychiatry*, 2005, 50, 451-456 p..
- Lemaire, J., MacKay, T., & Patton, D. *Manitoba gambling and problem gambling 2006*, Addictions Foundation of Manitoba, 2008. Récupérée de : <http://www.afm.mb.ca/documents/ManitobaGamblingandProblemGambling2006.pdf>
- MarketQuest Research. *2005 Newfoundland and Labrador gambling prevalence study*, Gouvernement de Terre-Neuve-et-Labrador, Ministère de la santé et des services communautaires, 2005. Récupérée de : http://www.health.gov.nl.ca/health/commhlth_old/gambling_report_nov21.pdf
- Marshall, K., & Wynne, H. *Against the odds: A profile of at-risk and problem gamblers*, Statistique Canada, 2004. Récupérée de : <http://www.statcan.gc.ca/pub/11-008-x/2004001/article/6879-eng.pdf>
- Population Demographics for New Brunswick. Source : Profils des communautés de 2006 de Statistique Canada <http://www12.statcan.ca/census-recensement/2006/dp-pd/prof/92-591/search-recherche/1st/Page.cfm?Lang=E&GeoCode=13&Letter=R>
- Smith, G. J., & Wynne, H. J. *Measuring gambling and problem gambling in Alberta using the Canadian Problem Gambling Index (CPGI)*, Alberta Gaming Research Institute, 2002. Récupérée de : https://dSPACE.ucalgary.ca/bitstream/1880/1626/1/gambling_alberta_cpgi.pdf
- Wiebe, J., Mun, P., & Kauffman, N. *Gambling and problem gambling in Ontario 2005*. Conseil du jeu responsable, 2006. Récupérée de : http://www.responsiblegambling.org/articles/gambling_and_problem_gambling_in_ontario_2005.pdf
- Wynne, H. J. *Gambling and problem gambling in Saskatchewan*, Santé Saskatchewan, 2002. Récupérée de : <http://www.health.gov.sk.ca/adx/adxGetMedia.aspx?DocID=317,94,88,Documents&MediaID=166&filename=gambling-final-report.pdf>

Annexe A : Questionnaire



**GOVERNEMENT DU NOUVEAU-BRUNSWICK
ENQUÊTE SUR LA PRÉVALENCE DU JEU EN 2009**

INTRODUCTION

Bonjour, je m'appelle _____, je représente MarketQuest Research, et je vous appelle de la part du ministère de la Santé du Nouveau-Brunswick. Aujourd'hui/Ce soir, nous effectuons, dans toute la province, un sondage sur les jeux de hasard et d'argent, ainsi que sur d'autres sujets connexes qui touchent les résidents du Nouveau-Brunswick, et nous souhaiterions y inclure votre avis. Votre participation est très importante et les renseignements que nous recueillerons dans le cadre de la présente enquête seront utilisés pour améliorer les programmes et les services offerts à tous les Néo-Brunswickois.

J'aimerais parler à la personne de votre foyer qui a au moins 19 ans et dont l'anniversaire est le plus proche. Est-ce vous?

SONDEUR : Si la réponse est non, demandez à parler à cette personne.
Si cette personne n'est pas disponible, fixez rendez-vous pour la rappeler.

Super! Je voudrais vous poser quelques questions et j'espère que le moment vous convient.

PRÉCISEZ, S'IL LE FAUT : Le sondage durera 15 minutes environ, en fonction du nombre de questions qui s'appliquent à votre cas.

Avant de commencer, je voudrais vous assurer que la décision de répondre au sondage vous revient et que tous les renseignements dont vous nous ferez part resteront entièrement confidentiels. S'il y a des questions auxquelles vous souhaitez ne pas répondre, n'hésitez pas à me le dire et je passerai directement à la question suivante. Vous avez aussi le droit de mettre fin à l'enquête à tout moment.

Si vous avez des questions au sujet du sondage, n'hésitez pas à appeler MarketQuest Research au 1-800-560-1360 pour obtenir de plus amples renseignements.

SONDEUR : Si la personne ne pratique jamais le jeu, n'y croit pas, etc., dites-lui :

Nous comprenons que tout le monde ne pratique pas le jeu, mais votre opinion est tout de même très importante pour nous.

1. La personne accepte de répondre au sondage (**Remerciez-la et passez à la section LANG**)
2. La personne refuse de répondre au sondage (**Remerciez-la pour le temps qu'elle a bien voulu vous accorder et mettez fin à l'appel**)

LANG. Souhaitez-vous répondre au sondage en français ou en anglais?

Anglais	01
Français	02

SC1. Pour commencer, à laquelle des tranches d'âge suivantes appartenez-vous?**LISEZ LA LISTE**

Entre 19 ans et 24 ans	01
Entre 25 ans et 34 ans	02
Entre 35 ans et 44 ans	03
Entre 45 ans et 54 ans	04
Entre 55 ans et 64 ans	05
65 ans ou plus	06
Refuse de répondre	99

SC2. Inscrire le sexe : **NE POSEZ PAS LA QUESTION!!**

Homme	01
Femme	02

SECTION A : ACTIVITÉS ET TYPES DE JEU

D'abord, nous aimerions vous poser quelques questions sur les activités que vous pourriez avoir pratiquées. Les gens dépensent de l'argent et le dépensent au jeu de nombreuses manières, notamment en achetant des billets de loterie, en jouant au bingo ou aux cartes avec leurs amis. Je vais vous énumérer quelques activités ou types de jeux auxquels vous pourriez avoir participé ou que vous pourriez avoir achetés.

A1. Avez-vous **DÉJÀ acheté/pratiqué** l'un des jeux suivants? Veuillez ne pas mentionner les billets de jeu que vous auriez offert comme cadeau à une autre personne. **LISEZ LA LISTE**

1. Billets de loterie à tirage quotidien, tels que Bucko ou Keno
2. Billets de loterie à tirage hebdomadaire, tels que Lotto 6/49, Super 7, Atlantic 49 ou Atlantic Payday
3. Breakopen, Pull Tab ou Nevada Strips
4. Billets de grattage, tels que Crossword, Bingo ou Lucky 7
5. Billets de tirage ou de collecte de fonds
6. Tirages 50/50
7. Courses de chevaux, dans un hippodrome ou simulées
8. Bingo
9. Terminaux de loterie vidéo (appareils TLV)
10. Pro-Line, Game Day ou Over/Under
11. Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs (par l'entremise d'un bookmaker, d'une œuvre caritative, d'amis ou de collègues)
12. Jeux de cartes ou de société (à part le poker) chez vous, chez des amis ou au travail
13. Poker sur tables électroniques (jeu de poker sans croupier réel, ayant lieu autour d'une table, auquel participent d'autres personnes et dirigé par un ordinateur)
14. Jeu de poker sur Internet (tels que Texas Hold'Em, Omaha ou 5 card draw)
15. Poker, chez vous, chez des amis, dans un bar/lors d'un tournoi ou au travail; cela dit, à **part les jeux de poker sur Internet ou les tables de poker électroniques**
16. Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes
17. Jeu d'arcade ou vidéo
18. Jeu d'argent sur Internet (**à part le poker**)
19. Actions spéculatives à court terme, spéculation sur séance, mis à part les investissements à long terme, tels que les fonds communs de placement ou les REER
20. Jeu d'argent dans les casinos

A1b. Avez-vous déjà pratiqué une autre forme de jeu? (**Veuillez préciser**)

SI LA RÉPONSE EST NON À TOUTES LES ACTIVITÉS DE LA SECTION A1, PASSEZ À LA SECTION E

A2. **POUR CHACUNE DES ACTIVITÉS MENTIONNÉES DANS LA SECTION A1 ET DÉJÀ PRATIQUÉE AUPARAVANT, POSEZ LA QUESTION SUIVANTE : Au cours des 12 derniers mois avez-vous acheté un billet de _____ /avez-vous joué au(à la) _____ ?**

SI LA RÉPONSE EST NON À TOUTES LES ACTIVITÉS DE LA SECTION A2, PASSEZ À LA SECTION C

SONDEUR : Reprenez les questions des sections A3 à A6 pour toutes les activités choisies à la section A2

A3. En moyenne, environ combien de fois (par semaine, par mois ou au cours de l'année passée) avez-vous acheté un billet de _____/avez-vous joué au(à la)_____ **[REPRENEZ LES ACTIVITÉS CONSIGNÉES À LA SECTION A2]?**

_____ **PAR SEMAINE**
 _____ **PAR MOIS**
 _____ **PAR AN**

Ne sait pas 98
 Refuse de répondre 99

A4. Ordinairement, lorsque vous jouez au (à la) _____ ou achetez un billet de _____ **[REPRENEZ LES ACTIVITÉS CONSIGNÉES À LA SECTION A2]**, combien de votre propre argent dépensez-vous, c'est-à-dire sans compter les gains que vous réalisez? **INSCRIVEZ LE CHIFFRE EN DOLLARS- ARRONDISSEZ À LA SOMME LA PLUS PROCHE.**
 _____ \$ CAD

Ne sait pas 98
 Refuse de répondre 99

SONDEUR : Si le répondant veut des précisions, nous voulons connaître la somme qu'il a dépensée de sa propre poche, sans compter l'argent qu'il a gagné et qu'il a rejoué **PAR LA SUITE.**

A5. En moyenne, environ combien de temps avez-vous consacré au jeu à chaque fois **[REPRENEZ LES ACTIVITÉS CONSIGNÉES À LA SECTION A2]?**

_____ **MINUTES**
 _____ **HEURES**

Ne sait pas 98
 Refuse de répondre 99

A6. Vous est-il déjà arrivé de dépasser le temps ou la somme d'argent que vous aviez initialement prévus pour le(la) **[REPRENEZ LES ACTIVITÉS CONSIGNÉES À LA SECTION A2]?** **LISEZ LA LISTE**

Oui – J'ai dépassé la somme d'argent initialement prévue 01
 Oui – J'ai dépassé le temps initialement prévu 02
 Oui – J'ai dépassé la somme et le temps initialement prévus 03
 Non 04
 Ne sait pas 98
 Refuse de répondre 99

A7. Et, quelle est la plus grande somme d'argent que vous ayez jamais dépensée en une seule fois aux jeux de hasard et d'argent au cours de l'année passée? **INSCRIVEZ LE CHIFFRE EN DOLLARS - ARRONDISSEZ À LA SOMME LA PLUS PROCHE.**
 \$ _____

Ne sait pas 98
 Refuse de répondre 99

SECTION B : JEU COMPULSIF

Les quelques prochains énoncés font partie de la série de questions classiques qui ont été posées lors de sondages semblables effectués au Canada. Permettez-moi de vous préciser qu'il n'y a pas de réponse correcte ou fausse et de vous assurer de nouveau que vos réponses resteront confidentielles et anonymes. Nous souhaitons seulement nous informer sur les expériences des Néo-Brunswickois. Nous vous demandons d'être aussi précis que possible.

B1. En pensant aux 12 derniers mois, diriez-vous que vous n'avez jamais, parfois, la plupart du temps ou presque toujours... **LISEZ LA LISTE ET REPRENEZ LES RÉPONSES POUR CHACUN DES ÉNONCÉS**

	Jamais	Parfois	La plupart du temps	Presque toujours	Ne sait pas	Refuse de répondre
Vous avez parié une somme qui dépassait le montant que vous pouviez vous permettre de perdre	00	01	02	03	98	99
Vous aviez besoin de miser des sommes d'argent de plus en plus grandes pour éprouver la même excitation	00	01	02	03	98	99
Vous avez joué de nouveau un autre jour pour essayer de récupérer vos pertes	00	01	02	03	98	99
Vous avez emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour jouer	00	01	02	03	98	99
Vous avez eu l'impression que vous aviez peut-être un problème avec le jeu	00	01	02	03	98	99
Vous avez eu l'impression que le jeu vous a causé des problèmes de santé, y compris le stress ou l'anxiété	00	01	02	03	98	99
Les gens vous ont critiqué pour avoir parié ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, que vous pensiez que c'est vrai ou non	00	01	02	03	98	99
Vous avez eu l'impression que le jeu vous a causé des problèmes financiers, à vous-même ou à votre ménage	00	01	02	03	98	99
Vous vous êtes senti coupable à cause de votre manière de jouer ou des conséquences de vos actes lorsque vous jouez	00	01	02	03	98	99

SECTION C : RAPPORTS RÉCIPROQUES AVEC LE JEU

Les questions suivantes traitent de certaines de vos expériences et croyances. Je voudrais vous assurer de nouveau que vos réponses resteront strictement confidentielles.

- C1. Ensuite, je vais vous lire un ensemble d'énoncés concernant le jeu et je voudrais que vous me disiez si vous approuvez ou non chacun d'eux. Sur une échelle de 1 à 5, si 1 signifie « Absolument pas d'accord » et 5 signifie « Tout à fait d'accord », à quel point êtes-vous d'accord avec les énoncés suivants? **LISEZ LA LISTE ET REPRENEZ LES RÉPONSES POUR CHACUN DES ÉNONCÉS**

	Absolument pas d'accord				Tout à fait d'accord		Ne sait pas	Refuse de répondre
Je pense que les jeux de hasard et d'argent sont amusants et divertissants	1	2	3	4	5	98	99	
Parfois, je me culpabilise à cause de tout l'argent que je dépense au jeu	1	2	3	4	5	98	99	
Après avoir perdu de l'argent au jeu, j'ai essayé de récupérer mon argent en jouant de nouveau	1	2	3	4	5	98	99	
Lorsqu'on joue, on a plus de chance de gagner après avoir perdu plusieurs fois de suite	1	2	3	4	5	98	99	
Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie	1	2	3	4	5	98	99	
Pour moi, le jeu est une forme de divertissement avec familles et amis	1	2	3	4	5	98	99	
Le jeu est une sorte d'activité sociale agréable que l'on pratique en compagnie d'amis ou de parents	1	2	3	4	5	98	99	
Parfois, je joue dans l'espoir de rembourser des dettes ou de payer des factures	1	2	3	4	5	98	99	
Je pense que je m'y connais concernant les jeux de hasard	1	2	3	4	5	98	99	
Je joue pour oublier mes problèmes et mes soucis ou lorsque je me sens mal dans ma peau	1	2	3	4	5	98	99	
J'ai des amis ou des parents qui s'inquiètent ou qui se plaignent du fait que je joue	1	2	3	4	5	98	99	
Il m'est déjà arrivé de mentir à propos du fait que je joue	1	2	3	4	5	98	99	
Parfois, je me culpabilise à cause de tout le temps que je passe au jeu	1	2	3	4	5	98	99	
Souvent, je suis pris par l'envie de jouer ou je suis emporté par la pensée de trouver un moyen ou	1	2	3	4	5	98	99	

de l'argent pour jouer							
Je peux arrêter de jouer quand je veux	1	2	3	4	5	98	99
Le jeu a eu des conséquences négatives sur l'une de mes relations importantes	1	2	3	4	5	98	99
Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière	1	2	3	4	5	98	99

C2. Quelles sont les raisons principales qui vous poussent à jouer? **S'IL LE FAUT, LISEZ AU RÉPONDANT LES DIFFÉRENTES PROPOSITIONS, ACCEPTEZ TOUTES LES RÉPONSES**

C'est une occasion de participer à des activités sociales	01
Cela me permet d'oublier mes problèmes	02
C'est passionnant/amusant	03
Cela me permet d'atténuer l'ennui	04
Cela me permet de gagner de l'argent	05
C'est un loisir	06
C'est un moyen d'appuyer de bonnes causes et des œuvres caritatives louables	07
Par curiosité	08
Pour me retrouver avec moi-même	09
Parce que je sais jouer	10
Autre : (Veuillez préciser)	90
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

C3. Quel âge aviez-vous quand vous avez joué pour de l'argent pour la toute première fois?
INSCRIVEZ L'ÂGE EN ANNÉES

Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

C4. Quel type de jeu avez-vous essayé en premier? **NE LISEZ PAS LA LISTE, N'ACCEPTÉZ QU'UNE SEULE RÉPONSE**

Billets de loterie à tirage quotidien, tels que Bucko ou Keno	01
Billets de loterie à tirage hebdomadaire, tels que Lotto 6/49, Super 7, Atlantic 49 ou Atlantic Payday	02
Breakopen, Pull Tab ou Nevada Strips	03
Billets de grattage, tels que Crossword, Bingo ou Lucky 7	04
Billets de tirage ou de collecte de fonds	05
Tirages 50/50	06
Courses de chevaux (qu'elles soient dans un hippodrome ou simulées)	07
Bingo	08
Terminaux de loterie vidéo (TLV)	09
Pro-Line, Game Day ou Over/Under	10
Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs (par l'entremise d'un bookmaker, d'une œuvre caritative, d'amis ou de collègues)	11
Jeux de cartes ou de société (à part le poker)	12
Poker sur tables électroniques (jeu de poker sans croupier réel, ayant lieu autour d'une table, auquel participent d'autres personnes et dirigé par un ordinateur)	13
Jeu de poker sur Internet (p. ex., Texas Hold'Em, Omaha ou 5 card draw)	14
Poker, chez vous, chez des amis, dans un bar/lors d'un tournoi ou au travail; mais pas les jeux de poker sur Internet ou les tables de poker électroniques	15
Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes	16
Jeu d'arcade ou vidéo	17
Jeu d'argent sur Internet (à part le poker)	18
Actions spéculatives à court terme, spéculation sur séance, mis à part les investissements à long terme, tels que les fonds communs de placement ou les REER	19
Casinos	20
Autre (Veuillez préciser)	90
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

C5. Vous souvenez-vous d'un gros GAIN quand vous avez commencé à jouer?

Oui	01
Non	02
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

C6. Vous souvenez-vous d'une grosse PERTE quand vous avez commencé à jouer?

Oui	01
Non	02
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

- C7. Sur une échelle de 1 à 10, si 1 signifie que le jeu « N'est absolument pas un problème » pour vous et 10 signifie que le jeu « Est un sérieux problème » pour vous, comment évalueriez-vous votre rapport au jeu actuellement?

N'est absolument pas un problème										Est un sérieux problème	Ne sait pas	Refuse de répondre
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	98	99	

SECTION D : JEU COMPULSIF DEPUIS TOUJOURS

À présent, nous voudrions que vous vous concentriez sur n'importe quel moment où vous vous êtes DÉJÀ adonné aux jeux de hasard et d'argent.

- D1. Avez-vous DÉJÀ eu l'impression d'avoir un problème, car vous consacriez plus de temps et d'argent au jeu de hasard et d'argent? **LISEZ LA LISTE**

Oui – Plus d'argent que prévu	01	CONTINUEZ
Oui – Plus de temps que prévu	02	CONTINUEZ
Oui – Plus d'argent et de temps que prévu	03	CONTINUEZ
Non	04	PASSEZ À LA SECTION E

- D2. À quel type de jeu consacriez-vous plus de temps et d'argent? **NE LISEZ PAS LA LISTE, ACCEPTEZ PLUSIEURS RÉPONSES**

Billets de loterie à tirage quotidien, tels que Bucko ou Keno	01
Billets de loterie à tirage hebdomadaire, tels que Lotto 6/49, Super 7, Atlantic 49 ou Atlantic Payday	02
Breakopen, Pull Tab ou Nevada Strips	03
Billets de grattage, tels que Crossword, Bingo ou Lucky 7	04
Billets de tirage ou de collecte de fonds	05
Tirages 50/50	06
Courses de chevaux (qu'elles soient dans un hippodrome ou simulées)	07
Bingo	08
Terminaux de loterie vidéo (TLV)	09
Pro-Line, Game Day ou Over/Under	10
Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs (par l'entremise d'un bookmaker, d'une œuvre caritative, d'amis ou de collègues)	11
Jeux de cartes ou de société (à part le poker)	12
Poker sur tables électroniques (jeu de poker sans croupier réel, ayant lieu autour d'une table, auquel participent d'autres personnes et dirigé par un ordinateur)	13
Jeu de poker sur Internet (p. ex., Texas Hold'Em, Omaha ou 5 card draw)	14
Poker, chez vous, chez des amis, dans un bar/lors d'un tournoi ou au travail; mais pas les jeux de poker sur Internet ou les tables de poker électroniques	15
Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes	16
Jeu d'arcade ou vidéo	17
Jeu d'argent sur Internet (à part le poker)	18
Actions spéculatives à court terme, spéculation sur séance, mis à part les investissements à long terme, tels que les fonds communs de placement ou les REER	19
Casinos	20
Autre (Veuillez préciser)	90
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

D3. Avez-vous résolu votre problème de jeu ou est-ce qu'il persiste? Diriez-vous que...**LISEZ LA LISTE**

Vous l'avez complètement réglé	01	CONTINUEZ
Vous l'avez réglé en partie	02	CONTINUEZ
Vous en souffrez toujours	03	PASSEZ À LA SECTION E

D4. Depuis combien de temps, à peu près, avez-vous réglé votre problème par rapport au jeu?

_____ **INSCRIVEZ LE NOMBRE DE MOIS**
_____ **INSCRIVEZ LE NOMBRE D'ANNÉES**

Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

SECTION E : SERVICES D'AIDE LIÉS AU JEU

À présent, voici quelques questions sur les services d'aide liés au jeu offerts au Nouveau-Brunswick

E1. Connaissez-vous des organismes ou des services d'aide disponibles au Nouveau-Brunswick pour...**LISEZ LA LISTE ET REPRENEZ LES RÉPONSES POUR CHACUN DES ÉNONCÉS**

	Oui	Non	Ne sait pas
les personnes ayant des problèmes avec le jeu	01	02	98
les familles des personnes ayant des problèmes avec le jeu	01	02	98

**SI L'UNE DES RÉPONSES DE LA SECTION E1 EST « 1 », CONTINUEZ
SI LE RÉPONDANT CHOISIT D'AUTRES RÉPONSES, PASSEZ À LA SECTION E2a**

E2. Quels organismes ou services d'aide aux personnes ayant des problèmes de jeu ou à leur famille connaissez-vous au Nouveau-Brunswick?

E2a. **SI AUCUN SERVICE D'AIDE N'EST MENTIONNÉ À LA SECTION E2, POSEZ LA QUESTION DE LA SECTION E2a.** Savez-vous si les services suivants d'aide aux personnes ayant des problèmes de jeu ou à leur famille sont disponibles au Nouveau-Brunswick?

	E2	E2a		
		Oui	Non	Ne sait pas
Joueurs anonymes	01	01	02	98
Services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication	02	01	02	98
Numéro sans frais (numéro 1-800) d'information sur le jeu	03	01	02	98
Autres services? (Veuillez préciser)	90	-	-	-

E3. À part vous, connaissez-vous **personnellement** qui que ce soit au Nouveau-Brunswick qui a actuellement un problème avec le jeu ou qui en a DÉJÀ eu?

Oui	01	CONTINUEZ
Non	02	PASSEZ À LA SECTION E5a
Ne sait pas	98	PASSEZ À LA SECTION E5a
Refuse de répondre	99	PASSEZ À LA SECTION E5a

E4. Parmi les énoncés suivants, lequel décrit le mieux le rapport que vous avez avec cette ou ces personnes? **LISEZ LA LISTE, ACCEPTEZ PLUSIEURS RÉPONSES**

Membre de la famille vivant sous le même toit	01
Autres personnes n'appartenant pas à la famille et vivant sous le même toit	02
Membres de la famille proche – ne vivant pas sous le même toit (parents, frère ou sœur, conjoint, enfant)	03
Autres membres de la famille – ne vivant pas sous le même toit (grands-parents, oncles, tantes, cousins)	04
Autres personnes ne vivant pas sous le même toit et n'appartenant pas à la famille (amis, connaissances, collègues)	05
Autre (Veuillez préciser)	90
Ne sait pas (NE LISEZ PAS LA PROPOSITION)	98
Refuse de répondre (NE LISEZ PAS LA PROPOSITION)	99

E4a. Avec quel(s) type(s) de jeu ont-ils eu des problèmes? **(Veuillez préciser) INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

E5a. **Vous** est-il DÉJÀ arrivé de demander de l'aide ou des renseignements à une source non officielle, comme votre conjoint, votre compagnon, vos amis, les membres de votre famille, ou à des services officiels, pour vous-même ou pour quelqu'un ayant des problèmes avec le jeu?

Oui	01	CONTINUEZ
Non	02	PASSEZ À LA SECTION F
Ne sait pas	98	PASSEZ À LA SECTION F
Refuse de répondre	99	PASSEZ À LA SECTION F

E5b. Quelles sont les autres sources auxquelles vous avez fait appel pour obtenir de l'aide ou de l'information concernant le jeu compulsif? **NE LISEZ PAS LA LISTE, ACCEPTEZ PLUSIEURS RÉPONSES**

Conjoint/compagnon	01
Autres membres de la famille	02
Amis	03
Médecin de famille	04
Église/groupes religieux	05
Travailleur social/Psychologue/Psychiatre	06
Conseiller en dépendances	07
Joueurs anonymes	08
Numéro sans frais d'information sur le jeu	09
Services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication	10
Autres groupes d'entraide/Centres communautaires	11
Employeur/collègues	12
Programme d'aide aux employés/familles	13
Instructeur/Enseignant	14
Hôpital/centres de santé (y compris les services d'urgence)	15
Responsable de l'application de la loi	16
Pharmacien	17
Autre? (Veuillez préciser)	90
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

SECTION F : AUTRES PROBLÈMES CONNEXES

Maintenant, voici des questions sur différents aspects de la vie ordinaire...

F1. En ce moment, fumez-vous des cigarettes quotidiennement, occasionnellement ou pas du tout?

Quotidiennement	01
Occasionnellement	02
Pas du tout	03
Refuse de répondre (NE LISEZ PAS LA PROPOSITION)	99

F2. Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous consommé des boissons alcoolisées...**LISEZ LA LISTE**

Jamais	01
Moins qu'une fois par mois	02
Une fois par mois	03
2 ou 3 fois par mois	04
Une fois par semaine	05
2 ou 3 fois par semaine	06
4 à 6 fois par semaine	07
Tous les jours	08
Ne sait pas (NE LISEZ PAS LA PROPOSITION)	98
Refuse de répondre (NE LISEZ PAS LA PROPOSITION)	99

F3a. Vous êtes-vous déjà retrouvé dans l'une des situations suivantes? : **LISEZ LA LISTE, CHOISISSEZ TOUTES LES RÉPONSES QUI S'APPLIQUENT**

F3b. **POUR CHAQUE RÉPONSE AFFIRMATIVE DE LA SECTION F3a, POSEZ LA QUESTION SUIVANTE** : Vous êtes-vous retrouvé dans l'une des situations suivantes au cours de l'année dernière? :

	Déjà	L'année dernière
Difficulté à trouver du travail	01	01
Perte de revenus/de l'emploi	02	02
Recours à la protection de la loi sur les faillites	03	03
Endettement ou problèmes financiers	04	04
Problèmes liés à votre consommation de l'alcool	05	05
Problèmes dus à la consommation d'alcool par une autre personne (ami/famille)	06	06
Problèmes dus au comportement d'une autre personne lié au jeu (ami/famille)	07	07
Décès d'un être cher	08	08
Difficultés relationnelles	09	09
Problèmes de santé physique	10	10
Problèmes liés au travail	11	11
Solitude/isolement accru	12	12
Anxiété (crises de panique)	13	13
Dépression	14	14
Aucune de ces propositions	15	--

SECTION G : CONNAISSANCES GÉNÉRALES SUR LES PROBLÈMES LIÉS AU JEU

Et, à présent, voici quelques questions sur les problèmes liés au jeu :

G1a. Quel est, selon vous, le niveau de vos connaissances concernant les sujets suivants? Diriez-vous que vous avez beaucoup de connaissances, quelques connaissances ou aucune connaissance... **LISEZ LA LISTE ET REPRENEZ LES RÉPONSES POUR CHACUN DES ÉNONCÉS**

G1b. Si de tels renseignements étaient disponibles, à quel point seriez-vous intéressé d'obtenir des renseignements sur ce qui suit : **LISEZ LA LISTE ET REPRENEZ LES RÉPONSES POUR CHACUN DES ÉNONCÉS**

	G1A. Niveau de connaissances				
	Aucune	Quelques	Beaucoup	Ne sait pas	Refuse de répondre
Les retombées du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
La probabilité de gagner à chaque jeu de hasard offert dans la province	01	02	03	98	99
Les services d'aide offerts aux joueurs compulsifs et à leur famille	01	02	03	98	99
Signes avant-coureurs indiquant que quelqu'un a peut-être un problème avec le jeu	01	02	03	98	99
La quantité d'argent générée par le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
La manière dont le gouvernement du Nouveau-Brunswick utilise l'argent généré par le jeu	01	02	03	98	99
L'influence du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
L'influence du jeu sur les aînés au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
La manière dont les jeux de hasard sont gérés et réglementés au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
La manière de faire preuve de responsabilité lorsqu'on s'adonne aux jeux de hasard (jeu responsable)	01	02	03	98	99
La manière d'obtenir des renseignements sur le jeu compulsif	01	02	03	98	99

	G1B.Degré d'intérêt				
	Aucun	Quelque peu	Beaucoup	Ne sait pas	Refuse de répondre
Les retombées du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
La probabilité de gagner à chaque jeu de hasard offert dans la province	01	02	03	98	99
Les services d'aide offerts aux joueurs compulsifs et à leur famille	01	02	03	98	99
Signes avant-coureurs indiquant que quelqu'un a peut-être un problème avec le jeu	01	02	03	98	99
Le montant d'argent généré par le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
La manière dont le gouvernement du Nouveau-Brunswick utilise l'argent généré par le jeu	01	02	03	98	99
L'influence du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
L'influence du jeu sur les aînés au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
La manière dont les jeux de hasard sont gérés et réglementés au Nouveau-Brunswick	01	02	03	98	99
La manière de faire preuve de responsabilité lorsqu'on s'adonne aux jeux de hasard (jeu responsable)	01	02	03	98	99
La manière d'obtenir des renseignements sur le jeu compulsif	01	02	03	98	99
G2. Diriez-vous que vous êtes très, quelque peu, pas très ou pas du tout renseigné sur les efforts que le gouvernement provincial déploie pour sensibiliser l'opinion publique aux problèmes liés au jeu?					
Très renseigné				01	
Quelque peu renseigné				02	
Pas très renseigné				03	
Pas du tout renseigné				04	
Ne sait pas				98	
Refuse de répondre				99	
G3. Avez-vous vu ou lu les brochures, les feuilles volantes ou les documents que le ministère de la Santé a publiés sur le jeu compulsif?					
Oui				01	
Non				02	
Ne sait pas				98	
Refuse de répondre				99	

G3b. Avez-vous lu ou vu des brochures sur la façon de jouer de manière responsable?

Oui	01
Non	02
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

G4. Avez-vous entendu parler du numéro d'information 1-800, qui offre des renseignements aux personnes qui ont un problème avec le jeu ou à leur famille?

Oui	01
Non	02
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

Maintenant, voici quelques questions sur des annonces publicitaires concernant le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick...

G5. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous vu ou entendu une annonce publicitaire concernant le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick?

Oui	01	CONTINUEZ
Non	02	PASSEZ À LA SECTION G8
Ne sait pas	98	PASSEZ À LA SECTION G8

G6. Vous souvenez-vous où vous avez vu ou entendu cette annonce? **NE LISEZ PAS LA LISTE, ACCEPTEZ PLUSIEURS RÉPONSES**

Télévision	01
Radio	02
Internet/Site Web	03
Affiches/sous-verres dans les restaurants/bars	04
Napperons dans les restaurants/bars	06
Affiches/sous-verres dans les Légions	07
Brochures	08
Pages jaunes ou blanches	09
Autre (Veuillez préciser)	90
Ne sait pas	98

G7. **[POUR CHAQUE RÉPONSE DE LA SECTION G6, POSEZ LA QUESTION SUIVANTE :]** Quel était le message principal de la publicité que vous avez vue/entendue **[REPRENEZ LES RÉPONSES DONNÉES À LA SECTION G6]**? (DEMANDEZ DES PRÉCISIONS : Quel était le point principal de la publicité?) **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

Ne sait pas	98
-------------	----

Maintenant, je voudrais vous poser quelques questions précises sur la publicité...

G8. Au cours des 12 derniers mois, vous souvenez-vous avoir vu à la télévision une publicité mettant en scène un jeune homme et montrant des photos de familles et d'objets, tels que des maisons et des voitures, qui se détachent et tombent d'un tableau d'affichage?

Oui	01
Non	02
Ne sait pas	98

**SI L'UNE DES RÉPONSES DE LA SECTION G8 EST « 1 », CONTINUEZ
SI LE RÉPONDANT CHOISIT D'AUTRES RÉPONSES, PASSEZ À LA SECTION H**

G8B. Quel était le message principal de cette publicité? (DEMANDEZ DES PRÉCISIONS : Quel était le point principal de la publicité?) **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

Ne sait pas	98
-------------	----

G9. En pensant à cette publicité en particulier, sur une échelle de 1 à 5, si 1 signifie « Tout à fait d'accord » et 5 signifie « Absolument pas d'accord », dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec les énoncés suivants? : LISEZ LA LISTE ET REPRENEZ LES RÉPONSES POUR CHACUN DES ÉNONCÉS

Absolument pas d'accord					Tout à fait d'accord	Ne sait pas
01	02	03	04	05	98	

La publicité a retenu mon attention

La publicité était instructive

La publicité m'a appris quelque chose que j'ignorais

La publicité m'a permis de prendre davantage conscience du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick

SECTION H : DONNÉES DÉMOGRAPHIQUES

Enfin, je voudrais vous poser quelques questions d'ordre démographique pour que nous puissions comparer les réponses de différents groupes de personnes. Je voudrais vous assurer de nouveau que toutes vos réponses resteront strictement confidentielles.

H1. Parmi les énoncés suivants, lequel décrit le mieux votre situation de famille...**LISEZ LA LISTE**

Marié(e)	01
Conjoint de fait/Vivant avec un compagnon	02
Célibataire (jamais marié (e) et ne vivant pas avec un compagnon)	03
Veuf(ve) (non remarié(e))	04
Divorcé(e) ou séparé(e) (non remarié(e))	05
Refuse de répondre	99

H2. Quelle est votre langue maternelle, c'est-à-dire, la première langue que vous avez apprise et que vous comprenez toujours?

Anglais	01
Français	02
Autre (Veuillez préciser)	90
Refuse de répondre	99

H3. Lequel des énoncés suivants décrit le mieux votre niveau d'instruction? **LISEZ LA LISTE**

Études secondaires non terminées/premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	01
Études secondaires terminées (diplôme d'études secondaires)	02
Certificat d'aptitudes professionnelles ou diplôme obtenu auprès d'une école de formation professionnelle ou à la suite d'une formation en apprentissage	03
Certificat ou diplôme non universitaire obtenu auprès d'un collège communautaire, un cégep, une école de sciences infirmières, etc.	04
Certificat ou diplôme universitaire inférieur au niveau de baccalauréat	05
Baccalauréat	06
Certificat ou diplôme universitaire supérieur au niveau de baccalauréat (Maîtrise, PhD.)	07
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

H4a. Parmi les éléments suivants, lequel décrit le mieux votre situation professionnelle? Est-ce que... **LISEZ LA LISTE**

Vous travaillez à temps plein (au moins 30 heures/semaine)	01	CONTINUEZ
Vous travaillez à temps partiel (moins de 30 heures/semaine)	02	CONTINUEZ
Vous êtes au chômage	03	PASSEZ À LA SECTION H5
Vous êtes étudiant(e)	04	PASSEZ À LA SECTION H5
Vous êtes retraité(e)	05	PASSEZ À LA SECTION H5
Vous êtes auxiliaire familial	06	PASSEZ À LA SECTION H5
Ne sait pas	98	PASSEZ À LA SECTION H5
Refuse de répondre	99	PASSEZ À LA SECTION H5

H4b. Quel genre de travail faites-vous? (DEMANDEZ DES PRÉCISIONS: Quelle est votre occupation? **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

H5. Quelle place la religion occupe-t-elle dans votre vie? Diriez-vous qu'elle occupe une place...**LISEZ LA LISTE**

Très importante	01
Plutôt importante	02
Pas très importante	03
Pas importante du tout	04
Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

H6. Dans laquelle des grandes catégories suivantes se classent les revenus que vous avez réalisés, vous et les autres personnes partageant votre ménage, au cours de l'année qui s'est terminée le 31 décembre 2008? Veuillez tenir compte des revenus provenant de toutes sources, telles que l'épargne, les pensions, le loyer et l'assurance-emploi, ainsi que les salaires. **LISEZ LA LISTE**

20 000 \$ ou moins	01	
Entre 20 001 \$ et 30 000 \$	02	
Entre 30 001 \$ et 40 000 \$	03	
Entre 40 001 \$ et 50 000 \$	04	
Entre 50 001 \$ et 60 000 \$	05	
Entre 60 001 \$ et 70 000 \$	06	
Entre 70 001 \$ et 80 000 \$	07	
Entre 80 001 \$ et 90 000 \$	08	
Entre 90 001 \$ et 100 000 \$	09	
Plus de 100 000 \$	10	
Ne sait pas	98	PASSEZ À LA SECTION H7a
Refuse de répondre	99	PASSEZ À LA SECTION H7a

H6a. Combien de personnes contribuent au revenu de ce ménage?

_____ **PERSONNES**

Ne sait pas	98
Refuse de répondre	99

H7a. Combien de personnes vivent sous le même toit que vous?

_____ **PERSONNES**

**SI L'UNE DES RÉPONSES DE LA SECTION H7a EST « 1 », PASSEZ À LA SECTION H8
SI LE RÉPONDANT CHOISIT D'AUTRES RÉPONSES, CONTINUEZ**

H7b. Parmi les personnes qui composent votre ménage, combien sont-elles âgées de moins de 19 ans?

_____ **PERSONNES**

H8. Dans quel comté vivez-vous?

Albert	01
Carleton	02
Charlotte	03
Gloucester	04
Kent	05
Kings	06
Madawaska	07
Northumberland	08
Queens	09
Restigouche	10
Saint John	11
Sunbury	12
Victoria	13
Westmorland	14
York	15
Refuse de répondre	99
Ne sait pas	98

H9. Quel sont les trois premiers caractères de votre code postal? _____ **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

Refuse de répondre	99
Ne sait pas	98

H10. Au sein de quelle communauté résidez-vous? **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

H11. Juste au cas où mon superviseur voudrait vérifier que j'ai bien effectué ce sondage, puis-je avoir votre prénom ou vos initiales? **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

Je vous remercie du temps que vous nous avez accordé! Passez une excellente journée/soirée!

Annexe B : Glossaire

Vous trouverez ci-dessous un glossaire des termes utilisés dans le rapport.

Anglophone/francophone

Les répondants anglophones sont ceux qui ont indiqué l'anglais comme leur langue maternelle, c'est-à-dire la première langue qu'ils ont appris à parler et qu'ils comprennent toujours. Les répondants francophones sont ceux qui ont indiqué le français comme leur langue maternelle.

Dépenses

Renvoient au montant d'argent dépensé pour des jeux de hasard, sans comprendre l'argent qui a été gagné, puis dépensé. Les dépenses annuelles ont été calculées en déterminant d'abord une fréquence annuelle de jeu pour chaque répondant, selon ses habitudes hebdomadaires, mensuelles ou annuelles. Cette fréquence de jeu a ensuite été multipliée par le montant consacré lors d'une occasion typique pour obtenir les dépenses annuelles de chaque répondant. Les dépenses mensuelles ont été calculées en multipliant la fréquence mensuelle de jeu par le montant consacré lors d'une occasion typique. Les totaux ont été calculés en additionnant les dépenses annuelles de chaque répondant. Il est important de noter que les dépenses comprennent les sommes dépensées à l'extérieur de la province, de même qu'à l'intérieur de la province.

Échantillonnage stratifié

Méthode d'échantillonnage utilisée pour obtenir une analyse plus détaillée des sous-groupes d'intérêt. Dans un échantillonnage stratifié, les tailles des sous-groupes (ou de la strate) ne reflètent pas leurs proportions relatives dans la population.

Indice canadien du jeu excessif (ICJE)

Instrument largement utilisé conçu pour fournir une mesure significative du jeu compulsif dans la population générale, et a été le premier outil sur le jeu compulsif à être mis à l'essai pour sa fiabilité et validité avant d'être intégré dans les enquêtes sur la santé axées sur les collectivités. Il comporte trois sections majeures qui évaluent la participation au jeu, le jeu compulsif et les corrélats du jeu. L'instrument de 31 questions comprend neuf éléments, qui peuvent être évalués pour créer des sous-types de joueurs (*non-joueur*, *joueur sans problème de dépendance*, *joueur à faible risque de dépendance*, *joueur à risque modéré de dépendance* et *joueur à problème de dépendance*) et générer un taux de prévalence du jeu compulsif. D'autres éléments sont des indicateurs et des corrélats de comportement de jeu, qui peuvent servir à élaborer des profils de joueurs et de joueurs à problème de dépendance.

Joueurs/non-joueurs

Les *joueurs* sont définis comme les répondants qui ont joué au cours des 12 derniers mois. Les *non-joueurs* sont définis comme les répondants qui n'ont pas joué au cours des 12 derniers mois.

Joueurs réguliers et joueurs occasionnels

Les *joueurs réguliers* sont définis comme des joueurs qui ont joué au moins une fois par mois à au moins un jeu de hasard. Les *joueurs occasionnels* sont définis comme des joueurs qui ont joué moins d'une fois par mois à tous les jeux de hasard déterminés.

Marge d'erreur

Lorsque les résultats sont axés sur un échantillon de l'ensemble de la population, la marge d'erreur est une mesure de la *précision* des résultats. Plus précisément, la marge d'erreur est une plage dans laquelle la valeur réelle de la population est estimée. Par exemple, si la marge d'erreur est de $\pm 5\%$ et que la recherche indique que 60 % des répondants jouent une fois par semaine, cela signifie que la valeur réelle dans la population se situe entre 55 % et 65 %. La marge d'erreur qui se situe à 10 % ou moins est généralement considérée comme étant dans une plage acceptable.

Médiane

Méthode pour déterminer une réponse unique comme étant représentative d'une gamme complète de réponses. Il s'agit du point central des réponses, c'est-à-dire que la médiane divise la plage de réponses exactement en deux. La médiane n'est généralement pas influencée par la présence de valeurs extrêmes, par conséquent, elle est parfois présentée avec la moyenne.

Moyenne

Méthode commune pour déterminer une réponse unique comme étant représentative d'une gamme complète de réponses. Elle est calculée en additionnant toutes les réponses et en divisant le nombre total des réponses. La moyenne a tendance à être plus sensible à la présence de valeurs extrêmes.

Observations aberrantes

Réponses extrêmes supprimées du calcul d'une moyenne pour obtenir une représentation plus exacte des réponses. Une formule ($3 \times \text{écart-type/moyenne}$) est utilisée pour déterminer les observations aberrantes et toute réponse que se situe à l'extérieur ± 3 de l'écart-type à partir de la moyenne originale est supprimée.

Pondération

Procédure utilisée pour s'assurer qu'un échantillon de répondants est représentatif de l'ensemble de la population à partir duquel il a été formé. Une formule ($\text{pop \%}/\text{échantillon \%}$) sert à calculer les valeurs qui sont appliquées aux données pour s'assurer que les proportions de l'échantillon reflètent les proportions réelles de la population.

Poker sur tables électroniques

Sorte de poker jouée sans croupier réel. On le joue sur une table avec d'autres joueurs, toutefois, le jeu est dirigé par ordinateur.

Répondants

Résidents adultes du Nouveau-Brunswick (âgés de 19 ans ou plus) qui ont participé à l'enquête sur la prévalence du jeu en 2009.

Signification statistique

Test statistique des proportions qui permet à une personne d'affirmer avec confiance que toute différence évidente entre deux pourcentages tirés de populations différentes est « statistiquement réelle » ou « significative ». Ce qui peut sembler une différence entre des pourcentages peut simplement être le résultat d'une erreur d'échantillonnage ou de la marge d'erreur associée à la taille de l'échantillon et non une différence réelle ou significative dans les résultats de l'enquête.

Sous-types de joueurs

Catégories utilisées dans l'ICJE pour classer les réponses en fonction de neuf questions qui déterminent le comportement de jeu compulsif.

Joueurs sans problème de dépendance : Joueurs qui ont répondu « jamais » à chacune des neuf questions, les joueurs fréquents ou les joueurs « professionnels » qui investissent beaucoup de temps et d'argent peuvent être classés dans cette catégorie. Ces joueurs n'ont probablement jamais connu des conséquences néfastes découlant du jeu et ils ne vont vraisemblablement pas être d'accord avec les sophismes du joueur.

Joueurs à faible risque de dépendance : Joueurs qui ont répondu « jamais » à la plupart des neuf questions, mais qui auront répondu « parfois » ou « la plupart du temps » à au moins une question. Ces joueurs peuvent être à risque s'ils participent grandement au jeu et s'ils répondent de façon positive à au moins deux corrélats du jeu compulsif. Ils n'ont probablement pas connu des conséquences néfastes découlant du jeu.

Joueurs à risque modéré de dépendance : Joueurs qui ont répondu « jamais » à la plupart des neuf questions, mais qui auront répondu « la plupart du temps » ou « presque toujours » à au moins une question. Ces joueurs peuvent être à risque s'ils participent grandement au jeu et s'ils répondent de façon positive à au moins trois ou quatre corrélats du jeu compulsif. Ils n'ont peut-être pas connu des conséquences néfastes découlant du jeu.

Joueurs à problème de dépendance : Joueurs qui ont connu des conséquences néfastes découlant du jeu et peuvent avoir perdu le contrôle de leur comportement. La participation au jeu est vraisemblablement importante. Ces joueurs sont vraisemblablement d'accord avec les sophismes du joueur et répondent surtout positivement à plus de corrélats que les joueurs des autres catégories.

South Oaks Gambling Screen (SOGS)

Instrument conçu pour évaluer la présence du jeu pathologique et qui était généralement utilisé avant la mise en œuvre de l'ICJE. Il comprend 20 questions qui sont notées pour déterminer la présence du jeu pathologique.

Taux de prévalence du jeu

Pourcentage des joueurs actifs dans l'échantillon, c'est-à-dire le pourcentage des répondants qui ont joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois.

Taux de prévalence du jeu compulsif

Pourcentage des joueurs à problème de dépendance dans l'échantillon, c'est-à-dire le pourcentage des répondants qui ont obtenu une note établie par l'ICJE qui les classe comme des joueurs à problème de dépendance.

Zones au Nouveau-Brunswick

Le Nouveau-Brunswick est divisé en sept zones établies en vertu de l'article 15 de la *Loi sur les régions régionales de la santé*

Zone 1 : Le comté de Kent, à l'exception de la partie du village de Rogersville qui se trouve dans le comté de Kent, le comté d'Albert, le comté de Westmorland, la localité de Rogersville-est qui se trouve dans le comté de Northumberland.

Zone 2 : Le comté de Charlotte, le comté de Saint John, le comté de Kings et les paroisses de Petersville, de Hampstead, de Wickam, de Brunswick et de Johnston dans le comté de Queens, à l'exception de la partie du Village de Cambridge Narrows qui se trouve dans la paroisse de Johnston.

Zone 3 : Le comté de Queens, à l'exclusion des paroisses de Petersville, de Hampstead, de Wickham, de Johnston et de Brunswick, ainsi que la partie du Village de Cambridge Narrows qui se trouve dans la paroisse de Johnston, le comté de Victoria, à l'exclusion des paroisses de Drummond et de Grand-Sault, mais comprenant la partie de la paroisse de Drummond qui se trouve au sud-est de la rivière Salmon, le comté de Carleton, le comté de York, le comté de Sunbury et les paroisses de Ludlow et de Blissfield qui se trouvent dans le comté de Northumberland.

Zone 4 : Le comté de Madawaska et les paroisses de Drummond et de Grand-Sault dans le comté de Victoria, à l'exception de la paroisse de Drummond qui se trouve au sud-est de la rivière Salmon, mais comprenant les paroisses de Grimmer et de Saint-Quentin qui se trouvent dans le comté de Restigouche.

Zone 5 : Le comté de Restigouche, à l'exclusion des paroisses de Grimmer et de Saint-Quentin, mais comprenant la partie du village de Belledune qui se trouve dans le comté de Gloucester.

Zone 6 : Le comté de Gloucester à l'exception de la partie du village de Belledune qui se trouve dans le comté de Gloucester.

Zone 7 : Le comté de Northumberland, à l'exception des paroisses de Ludlow et de Blissfield et de la partie de la localité de Rogersville-est qui se trouve dans le comté de Northumberland, mais comprenant la partie du village de Rogersville qui se trouve dans le comté de Kent.