

RAPPORT SUR LES POINTS SAILLANTS

Sondage 2001 sur le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick

Le présent rapport est fondé sur les résultats du sondage 2001 sur le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick et il résume les conclusions générales de la troisième phase de l'étude de prévalence de la passion du jeu au Nouveau-Brunswick. Les résultats de l'étude sont organisés et présentés par sections (1 à 8) comme dans le rapport principal. Chaque section permet d'obtenir de l'information contextuelle servant à l'évaluation de certains domaines d'intérêt décrits dans les sections ultérieures du rapport. Toutefois, les besoins en matière d'information peuvent varier selon l'utilisateur. Chaque section a donc été élaborée afin d'en permettre la distribution indépendante selon les besoins. Pour obtenir les résultats détaillés et les fondements de l'étude, veuillez consulter le rapport sommaire et technique du projet, disponible par l'entremise du ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick. Les opinions exprimées dans ces documents sont celles des chercheurs principaux et des auteurs de l'étude de Focal Research Consultants Ltd. et elles ne correspondent pas nécessairement aux opinions du ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick.



SECTION 1

OBJECTIFS DE L'ÉTUDE

- Étudier le comportement, les caractéristiques et les attitudes des joueurs définis en 1992 et en 1996, en plus d'en effectuer le suivi.
- Établir de nouvelles mesures de référence applicables à d'autres questions d'intérêt pour le MSMENB.

SECTION 2

Pour lutter contre le jeu compulsif, il faut bien comprendre le comportement général des joueurs.

Introduction

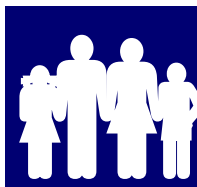
La section 1 fournit les renseignements généraux relatifs aux objectifs, au profil provincial, aux méthodologies, aux hypothèses du projet, aux résultats de l'échantillonnage et à l'analyse.

Méthodologie

Dans le cadre de son engagement visant à étudier de façon constante le comportement des joueurs dans la province, le ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick a chargé l'entreprise Focal Research d'entreprendre la troisième phase de l'étude sur la prévalence de la passion du jeu. La collecte de données pour le sondage 2001 sur le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick a eu lieu du 13 juillet au 11 août 2001 auprès de 800 adultes sélectionnés au hasard dans l'ensemble de la province. Le sondage a reçu un taux de réponse global de 63 %, c'est-à-dire que 63 % des répondants admissibles de l'échantillon ont répondu au sondage. Les résultats sont donc considérés comme étant représentatifs de la population générale. À l'échelle de la population totale, les estimations sont précises à $\pm 3,5$ % au niveau de confiance de 95 %. Tous les tests d'hypothèse ont été effectués au niveau de confiance de 95 %. Cependant, les différences significatives au niveau de confiance de 90 % ($p \leq 0,10$) ont été notées dans certains cas afin d'obtenir des précisions et un meilleur aperçu. (Nota : Les marges d'erreur varient selon la taille de l'échantillon des divers groupes de la population et la variance de réponse.)

Aperçu provincial de la participation au jeu

La section 2 fournit un résumé des pratiques et des comportements actuels liés au jeu chez les adultes du Nouveau-Brunswick et comprend des profils démographiques et des profils de jeu pour les principaux groupes (catégories de joueurs : non-joueurs, joueurs occasionnels et joueurs réguliers).



Participation générale au jeu

- Au cours de la dernière année, 81 % des adultes se sont adonnés à un jeu de hasard.
- Au cours de la dernière année, 34 % des adultes ont joué rarement ou sporadiquement, c'est-à-dire moins d'une fois par mois (joueurs occasionnels).
- Au cours de la dernière année, 47 % des adultes ont joué de façon régulière au moins une fois par mois (joueurs réguliers) et 31 % des adultes se sont adonnés au jeu régulièrement chaque semaine.

Dépenses liées au jeu

En moyenne, on estime qu'environ 362 \$ par adulte ont été consacrés au jeu l'année dernière au Nouveau-Brunswick. Ces dépenses équivalent à 30 \$ environ par mois par personne (adulte de 19 ans et plus).¹

La plus grande partie (89 %) de l'argent que les adultes du Nouveau-Brunswick consacrent au jeu est dépensé dans des jeux de hasard réglementés par la province comme les billets de loterie, les appareils de loterie vidéo, le jeu Pro-Ligne qui consiste à parier sur les résultats du sport professionnel, le bingo, les courses attelées et les billets pour les tirages organisés par des associations de bienfaisance. Par conséquent, au cours de la dernière année, 320,63 \$ par adulte sont allés aux recettes tirées des jeux de hasard par le gouvernement provincial. Ce chiffre se situe à moins de 1 % des recettes réelles estimées pour 2000-2001 (voir la section 1 intitulée Dépenses et recettes liées au jeu au Nouveau-Brunswick pour 2000-2001).

Environ 40 \$ par adulte sont consacrés à d'autres jeux de hasard, qu'il s'agisse de jeux dans les casinos à l'extérieur de la province ou de jeux non réglementés comme les cartes, les paris sportifs, le jeu dans Internet ou d'autres formes de pari non officielles.

Joueurs réguliers comparativement aux joueurs occasionnels

Ceux qui ont joué au cours de la dernière année représentent 81 % de la population adulte du Nouveau-Brunswick et leurs dépenses correspondent à 100 % des sommes annuelles consacrées au jeu dans la province. Cependant, il existe des différences marquées entre ceux qui jouent de façon régulière et ceux qui s'adonnent au jeu de façon occasionnelle ou spontanée.

Ceux qui s'adonnent au jeu de façon régulière tous les mois représentent environ 47 % de la population adulte du Nouveau-Brunswick. Ces **joueurs réguliers** ont consacré au jeu en moyenne 61 \$ par mois ou environ 730 \$ l'année dernière. À partir de ces résultats, on estime qu'en 2001, les dépenses des joueurs réguliers au Nouveau-Brunswick correspondent à environ 95 % des recettes tirées du jeu dans la province.

Environ le tiers des répondants n'ont joué que de façon irrégulière et occasionnelle (moins d'une fois par mois) et ont consacré en moyenne 56 \$ au jeu l'année dernière. Dans l'ensemble, les dépenses de ces **joueurs occasionnels** ne représentent que 5 % des sommes annuelles consacrées au jeu au Nouveau-Brunswick.

¹ Les dépenses sont estimées à partir des montants (excluant les gains) que les répondants ont indiqué avoir dépensés chaque fois qu'ils ont joué à un jeu de hasard donné. Les dépenses annuelles sont alors calculées selon le nombre de fois par semaine, par mois ou par année où le répondant s'adonne aux différents types de jeu, puis elles sont combinées pour obtenir les dépenses totales. Cette approche permet d'améliorer la précision des estimations des dépenses liées au jeu et fournit de façon constante des sommes totales correspondant aux recettes réelles à ± 3 % près. (Reportez-vous à la section 1 du rapport technique pour obtenir de l'information détaillée sur les dépenses estimées.)

Sur les 362 \$ consacrés chaque année au jeu, environ 320 \$ par adulte sont affectés au jeu réglementé dans la province, 40 \$ environ étant consacrés à d'autres types de jeu de hasard.

En 2001, près de la moitié des adultes du Nouveau-Brunswick ont joué régulièrement au moins une fois par mois et ont dépensé en moyenne environ 730 \$, ce qui représente environ 95 % des sommes consacrées au jeu dans la province.

Les jeux de loterie, en particulier les tirages au sort, constituent la forme de jeu la plus courante au Nouveau-Brunswick. Les trois quarts environ de la population adulte ont acheté un billet au cours de la dernière année, et un adulte sur deux joue régulièrement au moins une fois par mois.

La loterie vidéo (4 %) et le bingo (6 %) sont les seuls autres jeux auxquels participent régulièrement un nombre important de joueurs.

Ceux qui jouent de façon régulière à la loterie uniquement représentent 35 % de la population et l'ensemble de leurs dépenses correspond à 35 % des sommes consacrées au jeu. Cependant, 60 % des sommes consacrées au jeu proviennent des adultes qui jouent régulièrement aux autres types de jeu, surtout à la loterie vidéo et au bingo, et qui ne représentent que 12 % de la population adulte du Nouveau-Brunswick.

SECTION 3

Types de jeu

Les jeux de loterie, en particulier les tirages au sort, constituent la forme de jeu la plus courante. Plus des trois quarts (79 %) de la population adulte du Nouveau-Brunswick ont acheté un billet de loterie au cours de la dernière année, soit un billet de tirage de la SLA (67 %), un billet à gratter (40 %), un billet à languette (10 %) ou un billet de loterie de bienfaisance (38 %).

Au cours de la dernière année, 37 % des adultes se sont adonnés à l'un des autres types de jeu de hasard, soit la loterie vidéo (15 %), le bingo (11 %), les jeux au casino (9 %), les paris sportifs (6 %), les courses attelées (2 %) et les autres types de paris (9 %).

Comme les personnes qui ont joué au cours de la dernière année, les joueurs réguliers du Nouveau-Brunswick optent majoritairement pour les jeux de loterie.

- Près de la moitié des adultes (43 %) ont acheté au moins un billet de loterie régulièrement chaque mois, surtout des billets de tirage de la SLA (37 %) et, dans une moindre mesure, des billets à gratter (14 %), des billets à languette (4 %) et des billets de loterie de bienfaisance (4 %).
- Seulement 12 % de la population adulte de la province s'adonne régulièrement à des jeux de hasard autres que les jeux de loterie. Les seuls autres types de jeu auxquels participent plus de 1 % de la population sont la loterie vidéo (4 %) et le bingo (6 %).

Même si plus d'adultes s'adonnent aux jeux de loterie qu'aux autres types de jeu, la majorité des revenus liés du jeu proviennent des autres types de jeu.

- La majorité (75 %) de ceux qui jouent régulièrement chaque mois achètent uniquement des billets de loterie. Ces acheteurs réguliers de billets de loterie représentent 35 % des adultes du Nouveau-Brunswick et leurs dépenses représentent 35 % des sommes consacrées au jeu dans la province.
- Seulement 25 % des joueurs réguliers s'adonnent à d'autres types de jeu chaque mois, et ils le font surtout en plus d'acheter des billets de loterie. Les dépenses mensuelles moyennes de ces joueurs réguliers sont plus de six fois supérieures aux dépenses des personnes qui n'achètent que des billets de loterie (≈ 190 \$ comparativement à ≈ 30 \$). Ces joueurs réguliers représentent 12 % des adultes du Nouveau-Brunswick et leurs dépenses représentent 60 % des sommes consacrées au jeu dans la province.

Donc, même si l'achat régulier de billets de loterie est le type de jeu le plus courant, c'est la participation aux autres jeux de hasard, surtout la loterie vidéo et le bingo, qui entraîne la majorité des dépenses liées au jeu au Nouveau-Brunswick. Les 12 % de la population adulte qui jouent régulièrement aux autres types de jeu, principalement en plus d'acheter des billets de loterie, dépensent six fois plus d'argent pour le jeu que les 35 % de la population qui achètent uniquement des billets de loterie chaque mois. Le type de jeu auquel s'adonnent les adultes est donc un bon indicateur de l'importance des sommes qu'ils risquent d'y consacrer.

Analyse des tendances – 1992, 1996 et 2001

La section 3 fournit une analyse comparative des changements survenus dans les principaux indices de surveillance identifiés lors des études antérieures.

L'analyse des tendances examine les changements survenus dans les principaux indices de surveillance identifiés dans les études de 1992 et 1996.

Comparaison des taux de participation au jeu (1992, 1996 et 2001)

	1992 (n = 800)	1996 (n = 800)	2001 (n = 800)
Déjà joué	87 %	92 % ↑	89 % ↓
Au cours de la dernière année	80 %	84 % ↑	81 %
Régulièrement toutes les semaines	36 %	41 % ↑	31 % ↓

Nota : Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 95 %. ↑↓ indiquent la direction du changement.

Le pourcentage d'adultes participant généralement au jeu a diminué de façon significative depuis les gains enregistrés en 1996 et se situe maintenant à peu près au même niveau qu'en 1992. Même si le pourcentage de personnes ayant joué au cours de la dernière année est demeuré stable, le pourcentage de celles ayant joué régulièrement chaque semaine a diminué.

Modification du comportement des joueurs

Dans l'ensemble, sauf dans le cas des machines à sous (au casino), il semble que le taux de participation à la plupart des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick a diminué de façon significative depuis 1996. Le déclin des taux de participation signifie que moins d'adultes s'adonnent aux divers jeux d'argent en 2001 que par les années passées (1996 surtout) et qu'ils tendent à participer à un moins grand nombre de jeux différents chaque mois.

Cependant, les habitudes de jeu régulières hebdomadaires sont demeurées stables dans le cas du bingo, ce qui indique que le bingo est un type de jeu bien enraciné chez les joueurs plus loyaux.

Malgré le fait que le jeu régulier ait diminué au Nouveau-Brunswick, les revenus provenant du jeu ont augmenté de façon significative depuis 1996 (voir la section 1.0 du Rapport technique – Recettes liées au jeu pour 2001). Les résultats indiquent donc que tandis que moins d'adultes s'adonnent aux divers jeux d'argent en 2001, ceux qui continuent de jouer dépensent plus qu'avant.

À cause de la quantité insuffisante de données provenant des autres phases de l'étude, il a été impossible d'effectuer des tests statistiques pour les dépenses mensuelles moyennes parmi les joueurs s'adonnant à un type particulier de jeu. **Cependant, il semble que les dépenses mensuelles moyennes ont augmenté fortement depuis 1996 dans le cas des tirages de loterie (de 10,93 \$ à 17,25 \$), des loteries instantanées (de 6,71 \$ à 12,44 \$), de la loterie vidéo (de 20,83 \$ à 63,18 \$) et du bingo (de 31,59 \$ à 67,01 \$).**

Voici certaines des principales observations :

- Le pourcentage d'adultes **jouant régulièrement à la loterie** est redescendu aux niveaux des années antérieures à 1996. La diversification des types de billets de loterie offerts en 1996 semble n'avoir eu qu'un effet temporaire sur l'augmentation du nombre d'adultes achetant des billets. Quoi qu'il en soit, les acheteurs de billets de loterie consacrent nettement plus d'argent au jeu qu'en 1996.
- La proportion de personnes ayant déjà essayé les appareils de **loterie vidéo** est demeurée stable depuis 1992, ce qui laisse entendre que peu de nouveaux joueurs ont adopté ce type de jeu. Les données montrent que le nombre de personnes s'adonnant à la loterie vidéo diminue. En effet, moins d'adultes ont joué à la loterie vidéo au cours de la dernière année (15 % comparativement à 19 %) et le taux de participation hebdomadaire régulière a diminué de moitié (2 % comparativement à 4 %). Néanmoins, l'augmentation continue des recettes de la loterie vidéo indique que les personnes qui continuent de s'adonner à ce type de jeu y consacrent beaucoup plus d'argent.
- Comme dans le cas de la loterie vidéo, la proportion de personnes ayant déjà joué au **bingo** est demeurée stable, autour de 25 %, depuis 1992. Le pourcentage de personnes ayant joué au bingo au cours de la dernière année est passé de 17 % en 1996 à 11 % en 2001. Cependant la proportion de joueurs réguliers est demeurée stable (4 %). Ces résultats indiquent que le bingo comptait moins de joueurs occasionnels en 2001 qu'en 1996.
- Le taux d'essai des **machines à sous** par les adultes néo-brunswickois a augmenté de 150 % depuis l'arrivée des casinos en Nouvelle-Écosse (passant de 8 % à 20 %). Le pourcentage d'adultes qui ont essayé les machines à sous est maintenant semblable à celui noté pour l'essai de la loterie vidéo

Bien qu'il y ait moins de joueurs réguliers en 2001, ceux qui jouent le font d'une façon plus intensive et semblent consacrer plus de temps et d'argent au jeu qu'en 1996.

Les dépenses des joueurs s'adonnant à la loterie, à la loterie vidéo et au bingo semblent avoir augmenté, surtout à cause des sommes que consacrent à ces jeux les joueurs qui jouent fréquemment ou régulièrement chaque semaine.

(22 %) et du bingo (24 %). Toutefois, ces activités étant moins accessibles, les habitudes de jeu régulières ne peuvent être mesurées.

- L'arrivée des jeux de **paris sportifs réglementés** ne semble pas avoir entraîné l'augmentation du nombre d'adulte s'adonnant aux paris sportifs dans la province. Ces nouveaux jeux ont plutôt attiré un certain groupe de personnes qui s'adonnaient déjà à d'autres types de paris sportifs non réglementés. En 2001, 5 % des adultes ont essayé les jeux de paris sportifs de la SLA et 4 % y ont joué au cours de la dernière année. En raison de la petite taille de l'échantillon de personnes pariant sur les événements sportifs, il est difficile de déterminer si la plus grande accessibilité des paris sportifs réguliers a entraîné une augmentation des dépenses pour le petit nombre de personnes qui s'y adonnent.

SECTION 4

Le CPGI est le fruit de la collaboration des provinces et sert à faire le suivi du taux de prévalence du jeu compulsif au sein de la population générale du Canada.

Évaluation du jeu compulsif

La section 4 présente les résultats de la mesure du jeu compulsif effectuée à l'aide du CPGI, ainsi qu'une analyse comparative de ces résultats avec les estimations selon le SOGS de 1992 et de 1996. La prévalence du jeu compulsif est étudiée à l'échelle de la population et d'autres analyses sont entreprises afin d'identifier les facteurs de risque.

Le Canadian Problem Gambling Index (CPGI)

Dans le cadre du sondage 2001 sur le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick, l'évaluation du jeu compulsif a été effectuée à l'aide de l'indice de jeu compulsif au Canada (Canadian Problem Gambling Index, CPGI). Cette évaluation a été élaborée récemment par le Centre canadien de lutte contre les toxicomanies pour le Groupe de travail interprovincial sur le jeu compulsif. Contrairement à ses prédécesseurs tels que le South Oaks Gambling Screen (SOGS) et la quatrième édition du Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM – IV), le CPGI a été conçu spécialement pour examiner la population en général.

SEGMENTATION DE LA POPULATION ADULTE DU NOUVEAU- BRUNSWICK SELON LE CPGI (2001)

• Joueurs sans problème	91,9 %
• Joueurs à faible risque	4,9 %
• Joueurs à risque modéré	1,8 %
• Joueurs compulsifs	1,4 %

Prévalence du jeu compulsif

Les résultats indiquent que la prévalence du jeu compulsif au sein de la population adulte du Nouveau-Brunswick se situe actuellement entre 0,6 et 2,2 % et que de 0,9 à 2,7 % de la population présente un risque modéré de développer un problème de jeu.

La principale différence comparativement aux deux phases précédentes est une augmentation de la proportion des adultes du Nouveau-Brunswick qui considèrent avoir un problème de jeu. La proportion des personnes qui se considèrent comme des joueurs à problèmes est passée de ≈ 1 % en 1992 à 2,4 % en 2001.

Selon la classification du CPGI :

- Environ 14 % des joueurs réguliers risquent de devenir des joueurs à problèmes comparativement à ≈ 4 % dans le cas des joueurs occasionnels. De plus, le groupe de joueurs réguliers comporte trois fois plus de joueurs à problèmes que les joueurs occasionnels (2,7 % comparativement à 0,7 %).
- **Presque la moitié des personnes jouant régulièrement à la loterie vidéo (44 %) présentent un facteur de risque et 19 % sont considérées comme étant des joueurs à problèmes. Cette proportion de joueurs à problèmes est au moins quatre fois plus importante que dans le cas de tous les autres types de jeu de hasard.**
- En général, les joueurs réguliers de bingo du Nouveau-Brunswick tendent à présenter un niveau de risque plus élevé de développer un problème de jeu que les personnes qui achètent régulièrement des billets de loterie (15 % présentent au moins un risque modéré comparativement à 7 % chez les acheteurs de billets de loterie). Cependant, le pourcentage de joueurs compulsifs est semblable dans les deux groupes (3 à 5 %).

Les résultats indiquent que toute personne s'adonnant au jeu risque d'avoir des problèmes et que ce risque augmente avec la fréquence du jeu. Toutefois, certains groupes de la population semblent plus vulnérables.

Différences de nature démographique liées au risque de jeu compulsif (CPGI)

Les résultats indiquent que, dans la plupart des cas, les caractéristiques démographiques généralement associées au jeu, et plus particulièrement au jeu fréquent, ont également tendance à être liées aux risques de jeu compulsif. Donc, bien que les caractéristiques démographiques aient une incidence sur la possibilité qu'une personne commence à jouer, il existe peu de distinctions entre les joueurs qui risquent de devenir des joueurs à problèmes.

Les seules différences démographiques statistiquement significatives observées pour les répondants présentant un risque modéré ou élevé selon le CGPI ont trait principalement au sexe et à l'état matrimonial. Dans le cadre de l'étude actuelle, trois fois plus d'hommes que de femmes, parmi les personnes ayant joué au cours des 12 derniers mois, présentent un risque modéré ou élevé de jeu compulsif (6 % comparativement à 2 %). De plus, le facteur de risque des joueurs célibataires est trois fois plus élevé que celui des joueurs mariés ou ayant un conjoint de fait (9 % comparativement à 3 %).

Il semble que les distinctions principales parmi les adultes qui risquent de présenter des problèmes relatifs au jeu sont liées au mode de vie et à l'accessibilité au jeu. Une fois qu'ils ont commencé à jouer, les personnes qui sont plus exposées au jeu, qui disposent de ressources financières et de temps ou qui ont peu d'obligations peuvent consacrer plus de temps et d'argent au jeu.

Par exemple, comparativement aux femmes, une plus grande proportion des hommes du Nouveau-Brunswick occupent un emploi à temps plein (63 % comparativement à 48 %), ont un revenu plus élevé (> 50 000 \$: 59 % comparativement à 41 %), ne sont pas mariés (24 % comparativement à 16 %), vivent sans enfant (35 % comparativement à 45 %) et considèrent la religion comme jouant un rôle peu important dans leur vie (26 % comparativement à 48 %). Par conséquent, **les hommes ont moins d'obligations familiales, sont moins influencés par la religion, ont plus facilement accès aux emplois stables et reçoivent un revenu plus élevé que les femmes. Ils sont également plus susceptibles d'être exposés aux jeux de hasard. Tous ces facteurs semblent favoriser la participation au jeu et contribuent à faire augmenter le risque de jeu compulsif pour les hommes du Nouveau-Brunswick.**

La présence d'un conjoint semble avoir un effet régulateur qui réduit le risque de jeu compulsif.

Par contre, cette relation peut avoir un effet négatif important si le conjoint est également un joueur régulier. Quoi qu'il en soit, les joueurs célibataires ou qui n'ont plus de conjoint (veufs ou divorcés) risquent davantage de développer un problème de jeu que les joueurs qui sont mariés.

Les résultats semblent indiquer qu'à l'heure actuelle au Nouveau-Brunswick, les femmes, les personnes plus âgées (55 ans et plus) et les personnes ayant reçu une formation universitaire courent moins de risques de devenir des joueurs à problèmes. Bien entendu, ces résultats sont liés aux différents types de jeu actuellement offerts dans la province. Tout changement apporté aux stratégies de distribution ou aux types de jeu offerts pourrait avoir une incidence sur ces groupes. Par exemple, l'introduction d'un casino en Nouvelle-Écosse a eu une incidence considérable sur les personnes âgées de cette province. Auparavant, ces personnes participaient très peu aux jeux de hasard et ne présentaient donc que peu de risques de jeu compulsif. Même si les personnes âgées en général sont moins susceptibles de jouer que les jeunes adultes, les personnes âgées jouant aux machines à sous ou aux appareils de loterie vidéo de façon régulière présentent un risque plus élevé de devenir des joueurs à problèmes que la plupart des autres segments de la population. (Consultez l'étude sur les joueurs de loterie vidéo réalisée en 1997-1998 par le ministère de la Santé et du Bien-être de la Nouvelle-Écosse et le rapport annuel 1999-2000 de la NSAGA). On remarque une tendance semblable au Nouveau-Brunswick : les adultes âgés (55 ans et plus) sont moins portés à jouer, mais lorsqu'ils essaient un jeu, ils sont plus susceptibles de devenir des joueurs réguliers que des joueurs occasionnels.

Exposition au jeu compulsif

GROUPES PRÉSENTANT UN RISQUE ÉLEVÉ AU NOUVEAU-BRUNSWICK

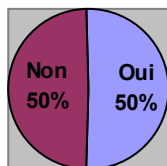
- Hommes
- Jeunes adultes (19 à 34 ans)
- Personnes n'ayant pas reçu de formation universitaire
- Sans emploi
- Personnes à revenu élevé (plus de 50 000 \$)
- Célibataires/jamais mariés
- Veufs ou divorcés

GROUPES PRÉSENTANT UN FAIBLE RISQUE AU NOUVEAU-BRUNSWICK

- Femmes
- Adultes âgés (55 ans et +)
- Personnes ayant reçu une formation universitaire
- Personnes au foyer
- Retraités
- Revenu de ménage moyen (25 000 à 50 000 \$)
- Personnes mariées ou vivant avec un conjoint de fait

SECTION 5

Relation avec un joueur à problèmes
 (population adulte totale du Nouveau-Brunswick)



Environ une personne sur six au Nouveau-Brunswick (17 %) a indiqué connaître un joueur à problèmes, que ce soit au sein de son ménage (6 %) ou de sa famille (13 %). Dans l'ensemble, ce contact direct est indiqué par 34 % des personnes connaissant un joueur à problèmes.

La section 5 traite de l'effet du jeu compulsif au sein du ménage, de la famille et de la communauté en fonction du contact avec les joueurs compulsifs et des types de jeu associés aux problèmes de dépendance.

La détermination du contact global avec le jeu compulsif permet d'obtenir une indication de l'incidence d'un groupe relativement petit d'individus sur la population en général. Elle permet également d'obtenir des renseignements utiles à l'évaluation de la perception du public et de la demande potentielle relative à l'information, à l'éducation et aux services d'aide post-traitement.

En 2001, le contact avec le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick semble être très répandu. **En général, on estime que la moitié des adultes du Nouveau-Brunswick connaissent au moins une personne ayant déjà eu des problèmes liés au jeu. Dans la majorité des cas il s'agit d'amis ou de connaissances plutôt que de personnes plus proches comme les membres du ménage ou de la famille.**

- À l'heure actuelle, environ 2 % des répondants ont indiqué avoir ou avoir déjà eu des problèmes liés au jeu et 5 % ont indiqué connaître un membre de leur ménage aux prises avec ce type de problème. Comme dans le cas de la Nouvelle-Écosse, 31 % des personnes ayant indiqué avoir un problème lié au jeu compulsif vivent avec un autre joueur à problèmes (étude sur les joueurs de loterie vidéo réalisée en 1997-1998 par le ministère de la Santé et du Bien-être de la Nouvelle-Écosse). Il peut donc être estimé qu'environ 6 % des adultes du Nouveau-Brunswick vivent dans un ménage comprenant un joueur à problèmes ou plus.
- À l'heure actuelle, 13 % des adultes ont indiqué avoir un contact avec le jeu compulsif par l'entremise d'un membre de leur famille ne vivant pas dans leur ménage, qu'il s'agisse d'un membre de la famille immédiate comme un parent, un enfant, un frère ou une sœur, un grand-parent (7 %) ou un membre de la famille étendue comme une tante, un oncle ou un cousin (8 %).
- Au total, 42 % des répondants ont indiqué avoir des amis, des connaissances ou des collègues de travail aux prises avec des problèmes liés au jeu. Environ 75 % des adultes du Nouveau-Brunswick connaissant un joueur à problèmes ont indiqué qu'il s'agissait d'une personne non apparentée qui ne vivait pas dans leur ménage.

Les résultats indiquent que pour chaque joueur à problèmes du Nouveau-Brunswick, deux ou trois autres personnes sont touchées directement au sein du ménage et près de dix autres adultes sont touchés par l'entremise de la famille étendue.

Types de jeu associés aux problèmes de jeu

Au Nouveau-Brunswick, les problèmes liés au jeu sont habituellement perçus comme étant propres à certains types de jeu plutôt que liés à l'ensemble des types de jeu. Seulement 1 % des répondants ont indiqué connaître quelqu'un ayant ou ayant déjà eu un problème lié au jeu en général.

**TYPE DE JEU
 COMPULSIF**

• Appareils de loterie vidéo seulement	77 %
• Appareils de loterie vidéo et autres types de jeu	14 %
• Autres types de jeu seulement	9 %

- **Il est évident que la loterie vidéo constitue le type de jeu le plus souvent associé au jeu compulsif au Nouveau-Brunswick** étant donné que 43 % de tous les adultes ont indiqué connaître quelqu'un ayant eu des problèmes avec ces appareils. Peu importe la relation du répondant avec le joueur à problèmes, 85 à 95 % des cas de jeu compulsif auxquels sont exposés les adultes au Nouveau-Brunswick sont liés aux appareils de loterie vidéo. En fait, seulement 5 % des adultes ou 9 % des répondants connaissant un joueur à problèmes ont indiqué être exposés au jeu compulsif par l'entremise d'un type de jeu **autre** que la loterie vidéo.

- **Au Nouveau-Brunswick, le bingo figure en deuxième place loin derrière la loterie vidéo quant à son association au jeu compulsif, et ce même s'il est plus souvent considéré comme représentant un problème que les autres types de jeu.** Environ 5 % des adultes et 9 % des répondants connaissant un joueur compulsif ont indiqué le bingo comme source du problème de jeu compulsif. Les problèmes liés au bingo augmentent à 14 % dans le cas des répondants indiquant

vivre avec un joueur à problèmes, alors que seulement 2 à 4 % de ces répondants font état de problèmes liés aux billets de loterie ou aux jeux au casino.

Connaissance et utilisation des services liés au jeu compulsif

La section 6 traite de la sensibilisation aux divers services de soutien offerts aux joueurs compulsifs et aux membres de leurs familles. Les degrés de sensibilisation des principaux groupes sont comparés. L'utilisation des services liés au jeu compulsif fait l'objet d'un profil et une comparaison de la familiarité avec les initiatives gouvernementales entre 1996 et 2001 est effectuée.

Reconnaissance des services de soutien liés au jeu compulsif

Près de la moitié (49 %) des adultes ont indiqué connaître des services ou programmes offerts aux joueurs compulsifs au Nouveau-Brunswick. La sensibilisation aux services d'aide spécialement destinés aux joueurs à problèmes est presque deux fois plus élevée que dans le cas des services d'aide destinés aux membres de la famille ou aux autres personnes exposées au jeu compulsif (48 % comparativement à 26 %).

L'interrogation guidée (avec rappel) a fait augmenter considérablement le nombre de répondants connaissant au moins une source d'aide liée au jeu compulsif (88 % des adultes de la province). Il semble qu'avec de l'aide, la majorité des adultes du Nouveau-Brunswick ont identifié correctement la disponibilité du service GA (63 %) et de la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs (60 %). Un peu moins de la moitié (46 %) des adultes de la province ont reconnu les services régionaux de traitement des dépendances.

- La majorité (60 % et plus) des personnes exposées au jeu compulsif connaissent des services d'aide destinés aux joueurs à problèmes. Tel qu'indiqué précédemment, le nombre de personnes connaissant des services d'aide destinés aux membres de la famille des joueurs est beaucoup moins élevé. En fait, seulement 36 à 45 % des adultes les plus susceptibles d'être touchés par le jeu connaissent l'existence de ces services au Nouveau-Brunswick.
- Lorsque l'on rappelle aux gens les trois principales sources d'aide offertes, le pourcentage de reconnaissance atteint pratiquement 100 % chez tous les groupes critiques, notamment les personnes présentant un risque modéré de jeu compulsif (100 %), celles vivant avec un joueur compulsif (98 %) et celles dont un membre de la famille étendue a un problème de jeu (94 %).

Utilisation des services liés au jeu compulsif

Environ 4 % des répondants, représentant environ 23 000 adultes au Nouveau-Brunswick, ont déjà tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide en rapport avec le jeu compulsif.

- La majorité (72 %) des personnes qui demandent de l'aide, souhaitent venir en aide à des joueurs à problèmes. Au total, seulement 1 % des adultes, représentant environ 29 % de tous ceux ayant tenté d'obtenir de l'aide, ont indiqué avoir souhaité obtenir de l'aide pour eux-mêmes. Près du tiers de ceux-ci souhaitaient obtenir de l'information ou de l'aide à la fois pour eux-mêmes et pour quelqu'un d'autre.
- Sur l'ensemble des adultes ayant tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide liée à un problème de jeu, plus de la moitié (55 %) se sont adressés à des sources d'aide informelles, principalement des amis (29 %), d'autres membres de la famille (26 %) ou un époux ou un conjoint (14 %).
- Dans l'ensemble, la grande majorité (80 %) des personnes souhaitant obtenir de l'information ou de l'aide font éventuellement appel à des sources formelles.

Il semble qu'une proportion considérable de la population adulte connaisse l'existence de services de soutien relatifs au jeu compulsif offerts au Nouveau-Brunswick. Toutefois, les résultats indiquent que la sensibilisation aux services d'aide destinés aux familles et le réseau d'aide informel destiné aux joueurs à problèmes doivent être améliorés.

Même si les services de soutien relatifs au jeu compulsif sont bien connus, une très petite proportion des personnes exposées au jeu compulsif se prévalent de ces services. Le fait de déterminer ce qui fait obstacle à leur utilisation permettrait d'améliorer l'accès à ces services.

La majorité des personnes ayant tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide souhaitaient aider quelqu'un d'autre aux prises avec des problèmes de jeu. Donc, un objectif important des services liés au jeu compulsif du Nouveau-Brunswick est de fournir de l'aide aux amis et à la famille des joueurs à problèmes.

Comparativement aux résultats de 1996, les adultes du Nouveau-Brunswick sont maintenant moins familiers avec les initiatives gouvernementales liées au jeu et sont moins susceptibles d'avoir consulté la documentation connexe et d'avoir utilisé la ligne secours pour joueurs compulsifs.

Recherche d'aide selon l'exposition au jeu compulsif

Bien que le contact avec le jeu compulsif soit élevé (≈ 50 % des adultes connaissent au moins un joueur à problèmes), seulement 8 % des personnes exposées ont tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide.

La proportion des adultes recherchant de l'aide augmente à mesure que leur relation avec le joueur à problèmes devient plus étroite et pertinente. **Toutefois, moins du quart des personnes qui vivent avec un joueur compulsif ou qui ont un joueur à problèmes dans leur famille étendue ont réellement recherché de l'aide.**

Connaissance des initiatives gouvernementales

Les résultats indiquent une diminution considérable du nombre d'adultes connaissant les initiatives gouvernementales visant à sensibiliser les gens aux problèmes de jeu. Depuis 1996, la diminution de la proportion des adultes disant *bien connaître* (de 48 à 40 %) les initiatives gouvernementales s'est transformée en augmentation du nombre d'adultes disant *ne pas connaître du tout* (de 19 à 27 %) ces mêmes initiatives. De plus, le pourcentage d'adultes ayant vu ou lu des dépliants, des feuilles d'information ou de la documentation du gouvernement sur le jeu est passé de 29 % en 1996 à seulement 18 % en 2001.

SECTION 7

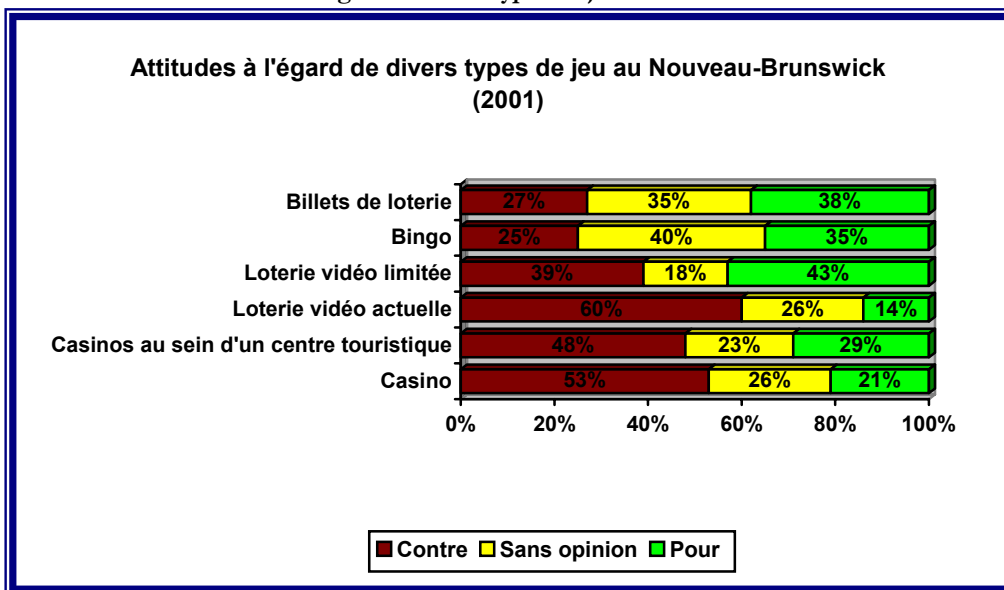
En surveillant l'attitude du public à l'égard du jeu, le gouvernement est informé des écarts potentiels entre ses politiques et l'opinion publique.

Dans l'ensemble, aucun des types de jeu évalués n'a reçu l'appui de la majorité des répondants. En fait, le plus haut pourcentage d'appui, soit 43 %, va à la loterie vidéo limitée à certains endroits sélectionnés de la province, suivi de l'appui à la disponibilité actuelle des billets de loterie (38 %) et au bingo en salle (35 %).

Attitudes à l'égard du jeu

La section 7 traite de l'attitude des adultes à l'égard de six types de jeu offerts au Nouveau-Brunswick. L'opposition au jeu est étudiée afin de déterminer l'incidence que pourraient avoir certains changements, en particulier dans le cas de la loterie vidéo et du casino.

Attitudes à l'égard de divers types de jeu au Nouveau-Brunswick



Il semble que la restriction de l'accès à la loterie vidéo permettrait de réduire grandement l'opposition à ce type de jeu dans la province puisque 43 % des répondants ne sont en faveur de la loterie vidéo que si l'accès en est limité. Seulement 6 % des répondants appuient la loterie vidéo telle qu'elle est présentement et un peu plus du quart des répondants sont en faveur d'une interdiction complète.

La loterie vidéo actuelle (14 %) et l'établissement de casinos seuls (21 %) ou au sein d'un centre touristique (29 %) reçoivent le plus faible taux d'approbation. Dans tous les cas, la majorité des répondants étaient opposés à ces types de jeu, soit 60 % des répondants pour la loterie vidéo et 53 % pour l'établissement de casinos au Nouveau-Brunswick. La combinaison du casino avec l'établissement d'un centre touristique augmente à peine le taux d'approbation pour ce type de jeu, 48 % des répondants demeurant opposés à cette option.

Afin de mieux connaître l'attitude à l'égard de la loterie vidéo, nous avons examiné l'ensemble des réponses relatives à la loterie vidéo actuellement offerte et à la possibilité de limiter les appareils à certains endroits seulement. Selon les réponses données aux deux questions, les répondants ont été classés en quatre catégories.

- Dans l'ensemble, plus du quart des répondants (27 %) sont **en faveur de l'interdiction complète** de la loterie vidéo, tandis que près de la moitié des répondants (43 %) ne seraient en faveur de la loterie vidéo que si celle-ci **était limitée à des endroits sélectionnés**. Seulement 6 % des répondants sont **en faveur de l'accès illimité** à la loterie vidéo (surtout des joueurs réguliers) et 25 % des répondants **n'ont pas d'opinion** sur le sujet.
- Comme il fallait s'y attendre, les non-joueurs sont nettement plus susceptibles d'être en faveur de l'interdiction des appareils de loterie vidéo (40 %) que les joueurs occasionnels (27 %) ou les joueurs réguliers (21 %). Par contre, les joueurs sont plus susceptibles que les non-joueurs (≈ 45 % comparativement à 33 %) d'être en faveur de la limitation de la disponibilité des appareils de loterie vidéo. Ce résultat rejoint la recherche précédente qui indiquait que de nombreux joueurs appuyaient l'accès limité comme moyen permettant de réduire ou de mieux gérer le jeu.

SECTION 8

Niveaux de connaissance et d'intérêt concernant certains éléments liés au jeu

La section 8 comprend une évaluation des niveaux de connaissance et des niveaux d'intérêt relativement à dix sujets précis liés au jeu afin de déterminer les lacunes et d'aider à établir les priorités pour les recherches futures et les initiatives de communication.

Les **niveaux de connaissance** indiquent comment les adultes du Nouveau-Brunswick se croient renseignés sur divers éléments liés au jeu, alors que les **niveaux d'intérêt** indiquent si la population désire obtenir plus d'information et la pertinence du sujet.

Les résultats indiquent qu'il y a possibilité d'augmenter considérablement la connaissance des sujets liés au jeu au Nouveau-Brunswick. Seulement 39 % des adultes se considèrent bien informés sur l'un ou l'autre des sujets évalués.

ÉLÉMENTS ÉVALUÉS

- Les façons responsables de jouer aux jeux de hasard
- Les signes précurseurs d'un problème de jeu compulsif
- Les conséquences du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick
- Les services disponibles pour aider les joueurs compulsifs et leurs familles
- Les chances de gagner aux divers jeux de hasard disponibles dans la province
- Les recettes générées par les jeux de hasard
- L'effet du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick
- L'exploitation et la réglementation des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick
- La façon dont l'argent provenant du jeu est utilisé au Nouveau-Brunswick

- L'élément sur lequel les adultes sont plus susceptibles de se sentir bien informés est « **la façon responsable de jouer aux jeux de hasard** », 21 % des adultes sondés se disant très bien renseignés sur ce sujet. Comparativement, 12 % ou moins des répondants croient qu'ils sont très bien renseignés sur les neuf autres sujets. En fait, la majorité des répondants ont indiqué qu'ils n'étaient pas du tout renseignés sur huit des dix sujets énoncés.

- La majorité de la population adulte a au moins une certaine connaissance des « **conséquences du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick** » (61 %) et des « **services disponibles pour aider les joueurs compulsifs et leurs familles** » (52 %).

- Les sujets les moins bien connus des adultes sont « **l'effet du jeu sur les personnes âgées au Nouveau-Brunswick** » (77 % des répondants ne sont pas du tout renseignés), « **l'exploitation et la réglementation des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick** » (70 %), « **la façon dont**

MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK
ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)
RAPPORT SUR LES POINTS SAILLANTS

l'argent provenant du jeu est utilisé au Nouveau-Brunswick» (67 %) et « *l'effet du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick* » (65 %).

Les Néo-Brunswickois montrent un grand intérêt pour les divers aspects du jeu et du jeu compulsif. Plus de la moitié de la population adulte (54 %) a indiqué être très intéressée à recevoir de l'information sur au moins un des sujets énoncés.

- Une majorité de répondants s'est dite intéressée à recevoir de l'information sur quatre des dix sujets évalués : *la façon dont l'argent provenant du jeu est utilisé au Nouveau-Brunswick* (63 %), *l'effet du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick* (63 %), *l'effet du jeu sur les personnes âgées au Nouveau-Brunswick* (51 %) et *les recettes générées par les jeux de hasard au Nouveau-Brunswick* (51 %).