



**Enquête sur la prévalence du jeu au  
Nouveau-Brunswick de 2014**

**Ministère de la Santé et ministère des Finances**

**Rapport  
27 mai 2015**

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Résumé .....</b>	<b>5</b>
Contexte de l'enquête .....	5
Méthodologie.....	6
Résumé des principaux résultats .....	7
Conclusions .....	16
<b>1.0 Introduction .....</b>	<b>20</b>
<b>2.0 Méthodologie .....</b>	<b>22</b>
2.1 Sélection de l'échantillon.....	22
2.2 Conception du questionnaire .....	23
2.3 Collecte et analyse de données .....	23
2.4 Le présent rapport .....	24
<b>3.0 Comportement de jeu au Nouveau-Brunswick.....</b>	<b>25</b>
3.1 Taux de prévalence .....	25
3.1.1 Taux de prévalence (dans la province et par zone) .....	25
3.1.2 Analyse des tendances.....	28
3.1.3 Comparaisons provinciales .....	28
3.1.4 Profil démographique des joueurs et des non-joueurs .....	29
3.2 Taux de prévalence de divers jeux de hasard .....	31
3.3 Profils de joueurs de jeux de hasard.....	33
3.3.1 Profil des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire .....	33
3.3.2 Profil des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien.....	37
3.3.3 Profil des joueurs de billets à languettes.....	41
3.3.4 Profil des joueurs de billets de grattage .....	45
3.3.5 Profil des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds.....	49
3.3.6 Profil des acheteurs de billets de tirage 50/50 .....	53
3.3.7 Profil des joueurs de bingo .....	57
3.3.8 Profil des joueurs de TLV.....	61
3.3.9 Profil des joueurs de poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) .....	65

3.3.10 Profil des joueurs de casino .....	69
3.3.11 Profil des joueurs sur Internet (y compris le poker sur Internet) .....	74
3.3.12 Profil des joueurs qui font des paris sportifs ou qui misent sur des résultats d'événements sportifs .....	78
3.3.13 Analyse des tendances.....	82
3.4 Temps et argent consacrés au jeu .....	83
<b>4.0 Jeu compulsif au Nouveau-Brunswick .....</b>	<b>86</b>
4.1 Classification du jeu compulsif.....	86
4.2 Taux de prévalence .....	89
4.2.1 Taux de prévalence (dans la province et par zone) .....	89
4.2.2 Analyse des tendances.....	90
4.2.3 Comparaisons provinciales .....	91
4.2.4 Projection de la population adulte .....	91
4.3 Profil des sous-types de joueurs .....	92
4.3.1 Profil démographique des sous-types de joueurs .....	92
4.3.2 Jeux de hasard joués au cours des 12 derniers mois .....	94
4.3.3 Temps et argent consacrés au jeu .....	95
4.4 Raisons pour jouer .....	97
4.5 Autoperception du comportement du jeu .....	98
4.6 Comportement de jeu à vie .....	99
<b>5.0 Corrélats du jeu compulsif .....</b>	<b>102</b>
5.1 Premières expériences.....	102
5.2 Premiers gains et premières pertes.....	105
5.3 Sophismes du joueur.....	105
5.4 Comportement de jeu d'autres personnes.....	109
<b>6.0 Sensibilisation aux services d'aide liés au jeu et à leur utilisation .....</b>	<b>112</b>
6.1 Sensibilisation aux services d'aide liés au jeu .....	112
6.2 Utilisation antérieure de services d'aide liés au jeu .....	115
<b>7.0 Jeu responsable.....</b>	<b>117</b>
<b>8.0 Sensibilisation aux problèmes de jeu compulsif.....</b>	<b>120</b>
<b>9.0 Sensibilisation à la publicité.....</b>	<b>125</b>

9.1 Mémorisation spontanée.....	125
9.2 Mémorisation assistée de la campagne.....	127
<b>10.0 Profil des répondants à l'enquête .....</b>	<b>130</b>
<b>11.0 Conclusions .....</b>	<b>132</b>
<b>12.0 Références .....</b>	<b>137</b>
<b>Annexe A : Questionnaire.....</b>	<b>138</b>
<b>Annexe B : Glossaire .....</b>	<b>155</b>

---

## RÉSUMÉ

---

### CONTEXTE DE L'ENQUÊTE

Le présent rapport présente les résultats de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2014* réalisée par MQO Recherche au nom du ministère de la Santé du Nouveau-Brunswick et du ministère des Finances du Nouveau-Brunswick. Il s'agit de la cinquième enquête sur la prévalence du jeu réalisée auprès des résidents de la province, les dernières enquêtes ayant été réalisées en 1992, 1996, 2001 et 2009. Cinq ans après la réalisation de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2009*, une autre enquête sur la prévalence du jeu a été réalisée afin d'observer et de suivre de près les tendances du jeu dans la province. 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.

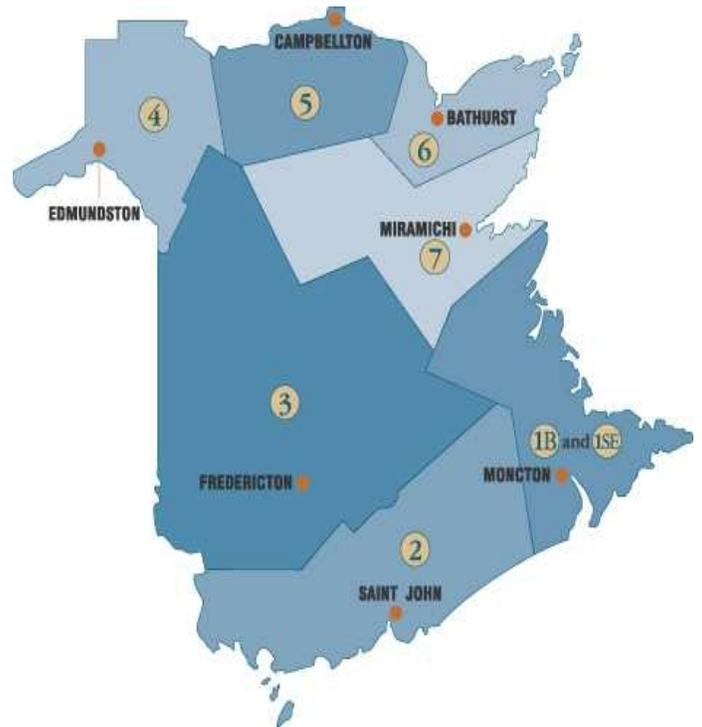
La démarche méthodologique de 2009 a été appliquée à l'étude de 2014. En 2009, plusieurs améliorations méthodologiques avaient été déterminées par rapport à l'enquête de 2001 et intégrées dans l'enquête de l'année en question, notamment une augmentation de la taille de l'échantillon (de 800 répondants à environ 2 800 répondants). Cette hausse avait permis de réduire la marge d'erreur et de réaliser une analyse des données au plan 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. 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. À l'origine, l'échantillon avait été divisé de façon proportionnelle à l'échelle de la province, ce qui a donné lieu à de plus petits échantillons dans les zones 4, 5, 6 et 7. Par conséquent, 1 063 sondages supplémentaires ont été recueillis pour pouvoir augmenter la taille de l'échantillon dans ces 4 zones et réduire la marge d'erreur d'échantillonnage dans ces dernières. Les sondages supplémentaires ont uniquement été inclus dans l'analyse générale par zone, plus précisément dans les sections suivantes :

- Section 3.1.1 – Taux de prévalence (dans la province et par zone), figures 1, 2 et 3
- Section 3.1.2 – Analyse des tendances, figure 4
- Section 3.1.3 – Comparaisons provinciales, tableau 2
- Section 4.2.1 – Taux de prévalence (dans la province et par zone), figures 42 et 46
- Section 4.2.2 – Analyse des tendances, figure 43
- Section 4.2.3 – Comparaisons provinciales, tableau 47
- Section 4.2.4 – Projection de la population adulte
- Section 10.0 – Profil des répondants à l'enquête, figure 59

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 destinées aux résidents de la province.

## MÉTHODOLOGIE

Aux fins de l'Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2014, on a sélectionné un échantillon aléatoire de résidents du Nouveau-Brunswick âgés de 19 ans et plus. Des contrôles de l'âge et du sexe ont été mis en œuvre pour assurer un échantillon représentatif de la population. Pour veiller à ce que l'échantillonnage soit une représentation proportionnelle de l'ensemble de la population, une pondération a été élaborée et appliquée aux données sur le plan général. En tout, 2 800 résidents adultes du Nouveau-Brunswick (âgés de 19 ans et plus) ont participé à l'enquête sur la prévalence du jeu. Comme mentionné auparavant, l'échantillon avait à l'origine été divisé de façon proportionnelle à l'échelle de la province, ce qui a donné lieu à de plus petits échantillons dans les zones 4, 5, 6 et 7. Par conséquent, 1 063 sondages supplémentaires ont été recueillis pour pouvoir augmenter la taille de l'échantillon dans ces 4 zones et réduire la marge d'erreur d'échantillonnage dans ces dernières. Les sondages supplémentaires ont uniquement été inclus dans l'analyse générale par zone. Toute section qui comprenait ces sondages a été indiquée en tant que telle dans le rapport.



Le questionnaire de l'Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2014 a été conçu par MQO Recherche en consultation étroite avec le ministère de la Santé et le ministère des Finances, 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 huit 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, le jeu responsable 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, 85 % des répondants ont joué à au moins un jeu de hasard au cours des 12 derniers mois (taux de prévalence du jeu). Les taux de prévalence par zone étaient semblables aux résultats provinciaux.
  - Parmi les répondants qui ont joué à un jeu de hasard au cours des 12 derniers mois, les deux tiers (67 %) jouaient régulièrement, ce qui signifie qu'ils jouaient à au moins un jeu de hasard au moins une fois par mois.
  - Après avoir atteint un sommet en 1996, le taux de prévalence avait diminué en 2001, puis encore une fois en 2009. Cependant, le taux de prévalence en 2014 a de nouveau atteint un sommet, soit 85 %, ce qui est très similaire aux taux de 1996 et s'aligne sur les taux de prévalence des autres provinces et territoires.

Comme l'indiquent les paragraphes suivants, les taux de prévalence du jeu à vie et pour la dernière année ont de nouveau atteint un sommet et sont maintenant similaires à ceux trouvés en 1996.

- Il y avait proportionnellement autant d'hommes (48 %) que de femmes (52 %) parmi les joueurs (ceux qui ont joué au cours des 12 derniers mois). Le joueur typique était âgé entre 45 et 64 ans (41 %) et marié (58 %), travaillait à temps plein ou à temps partiel (63 %) et avait terminé au moins certaines études postsecondaires (72 %). Parmi les joueurs, environ la moitié des revenus annuels des ménages se situait dans l'échelle supérieure, soit plus de 60 000 \$ (52 %). Ces caractéristiques sont généralement représentatives de l'ensemble de la population provinciale.
- Il y avait proportionnellement autant d'hommes (48 %) que de femmes (52 %) parmi les non-joueurs (ceux qui n'ont pas joué au cours des 12 derniers mois). Le non-joueur typique avait 55 ans (48 %), était marié (55 %), occupait un emploi (46 %) et avait terminé au moins certaines études postsecondaires (61 %). La majorité des non-joueurs avaient des revenus annuels de ménages inférieurs à 60 000 \$.
- 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 (52 %), des billets de tirage 50/50 (51 %) et des billets de grattage (29 %). Toutefois, par rapport aux années antérieures, les taux de jeu de la dernière année ont légèrement augmenté en ce qui concerne bon nombre des jeux plus communs, y compris les tirages à la loterie, les lots instantanés, les jeux de bingo, les TLV et les paris sportifs. Il est à noter que le jeu au cours de la dernière année a considérablement 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 (54 %), travaillaient (69 %) et étaient âgés entre 25 et 54 ans (65 %). Près des deux tiers de ces joueurs avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (64 %) et 50 % étaient mariés, alors que 26 % étaient célibataires. De façon générale, les revenus annuels des ménages se situaient entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (43 %).
- En général, les joueurs de **billets de grattage** se composaient de femmes (63 %), étaient âgés entre 25 et 54 ans (63 %) et avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (69 %). Plus de la moitié des joueurs étaient mariés (55 %) tandis que quatre sur dix avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (42 %).
- Un peu plus de la moitié des acheteurs de **billets de tirage** et de **billets de tirage 50/50** se composaient de femmes et étaient âgés entre 25 et 54 ans. Environ six de ces acheteurs sur dix étaient mariés, alors qu'environ sept sur dix travaillaient et les trois quarts avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Quatre joueurs sur dix de chaque type d'acheteur avaient des revenus annuels des ménages supérieurs à 80 000 \$; toutefois, environ trois acheteurs sur dix ont déclaré des revenus supérieurs à 100 000 \$.
- Les joueurs de **bingo** étaient pour la plupart des femmes (78 %) et surtout âgés de 45 ans ou plus (61 %). Un peu plus de la moitié des joueurs étaient mariés (53 %), travaillaient (56 %) et avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (64 %). Les revenus annuels des ménages se situaient le plus souvent entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (49 %).
- Les joueurs de **TLV** se composaient surtout d'hommes (67 %), étaient âgés entre 25 et 44 ans (67 %), avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (69 %) et travaillaient à temps plein ou à temps partiel (70 %). Au total, 48 % des joueurs étaient mariés, alors que 24 % étaient célibataires. Quatre joueurs sur dix avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (42 %).
- Les joueurs de **poker** (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) se composaient surtout d'hommes (80 %), étaient âgés entre 25 et 54 ans (77 %), travaillaient (78 %) et avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (77 %). Cinq joueurs de poker sur dix étaient mariés (51 %) alors que 20 % étaient célibataires et 23 % étaient des conjoints de fait. De plus, la moitié de ces joueurs avaient des revenus annuels des ménages supérieurs à 80 000 \$.
- Il y avait un peu plus d'hommes (53 %) que de femmes qui jouaient au **casino** et ils étaient surtout âgés entre 25 et 44 ans (47 %). La majorité des joueurs étaient mariés (62 %), travaillaient (70 %) et avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (78 %). Les revenus annuels des ménages variaient, se situant généralement à plus de 100 000 \$ (35 %) 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 (86 %) et étaient pour la plupart âgés entre 25 et 34 ans (39 %) ou 35 et 44 ans (19 %). Ils étaient, de façon générale, mariés (46 %) ou célibataires (36 %) et près des deux tiers (65 %) travaillaient. Soixante-cinq pour cent (65 %) des joueurs avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Les revenus annuels des ménages avaient tendance à varier pour ce groupe, se situant généralement à plus de 100 000 \$ (37 %) ou entre 20 001 \$ et 40 000 \$ (26 %).
- Les joueurs qui faisaient des **paris sportifs** ou qui misaient sur des **résultats d'événements sportifs** étaient surtout constitués d'hommes (82 %) et se situaient pour la plupart entre 25 et 44 ans (58 %). Ils étaient en majorité mariés (60 %), travaillaient (84 %) et avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (81 %). Leurs revenus annuels des ménages dépassaient habituellement 80 000 \$ (64 %).
- En moyenne, les joueurs consacraient 2 heures au jeu dans un mois typique et participaient en moyenne à 3,1 activités. Parmi les joueurs sondés, 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 941,97 \$ (75,80 \$ par mois)<sup>1</sup>, avec les joueurs de la présente enquête qui ont des dépenses totales annuelles de 2 186 889,06 \$ liées aux jeux de hasard, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la province<sup>2</sup>. Selon la population de 503 764 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 474,5 millions de dollars<sup>3</sup>.
  - En ce qui concerne des jeux précis, les montants moyens consacrés chaque année par joueur étaient plus élevés pour les jeux de casino (1 617,04 \$), les TLV (1 083,88 \$), le bingo (744,34 \$) et les jeux d'arcade et vidéo (714,17 \$). Pour ce qui est du jeu le plus populaire (les billets de loterie à tirage hebdomadaire), les joueurs ont dépensé en moyenne 352,28 \$ par année.

### Jeu compulsif au Nouveau-Brunswick

- Selon l'ICJE, la majorité des répondants (91,1 %) 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 » (6,1 %), « joueur à risque modéré de dépendance » (1,8 %) ou « joueur à problème de dépendance » (1,0 %).

<sup>1</sup> Les dépenses mensuelles et annuelles de 2014 ont été calculées en excluant les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits pour réaliser une comparaison plus pertinente des dépenses annuelles précédentes et pour suivre de plus près les activités comprises dans les enquêtes précédentes.

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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.

- Le taux de prévalence du jeu compulsif a légèrement diminué depuis 2009 (1,3 %) et s’aligne sur celui d’autres provinces canadiennes.
- En fonction de la population provinciale de 601 150 adultes (âgés de plus de 19 ans) 601 150 résidents<sup>4</sup> :
  - Environ 10 821 résidents sont des joueurs à risque modéré de dépendance;
  - Environ 6 011 résidents sont des joueurs à problème de dépendance.
- Par zone<sup>5</sup>, les taux de prévalence du jeu compulsif étaient relativement semblables, à l’exception de ceux des zones 1 et 7, qui étaient plus bas, et des zones 2 et 5, qui étaient plus élevés que la moyenne provinciale.

	<b>Ensemble</b> (N=3 863)	<b>Zone 1</b> (N=860)	<b>Zone 2</b> (N=707)	<b>Zone 3</b> (N=679)	<b>Zone 4</b> (N=400)	<b>Zone 5</b> (N=400)	<b>Zone 6</b> (N=400)	<b>Zone 7</b> (N=400)
Non-joueurs	15,4 %	12,9 %	16,2 %	17,4 %	15,4 %	15,6 %	15,5 %	16,4 %
Joueurs sans problème de dépendance	75,7 %	78,0 %	74,3 %	74,1 %	76,7 %	77,0 %	76,1 %	74,6 %
Joueurs à faible risque de dépendance	6,1 %	6,7 %	6,1 %	5,7 %	6,3 %	4,4 %	5,4 %	6,2 %
Joueurs à risque modéré de dépendance	1,8 %	2,1 %	1,9 %	1,7 %	1,1 %	1,1 %	1,9 %	2,6 %
Joueurs à problème de dépendance	1,0 %	0,4 %	1,5 %	1,2 %	0,6 %	1,9 %	1,1 %	0,2 %

- Les joueurs à risque modéré de dépendance se composaient surtout d’hommes (69 %) et étaient âgés entre 25 et 34 ans (35 %) ou 35 et 44 ans (25 %). Généralement, ces joueurs étaient mariés (42 %) ou célibataires (33 %) et 57 % avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Pour la plupart, ils travaillent (74 %) et 55 % avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$.
- Le joueur à problème de dépendance typique était un homme (82 %) et était âgé entre 19 et 54 ans (76 %). Il y avait proportionnellement autant de joueurs à problème de dépendance mariés (32 %) que de célibataires (31 %) et plus de la moitié (56 %) travaillaient. Six joueurs sur dix avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Leurs revenus annuels des ménages variaient : 35 % avaient signalé des revenus de moins de 20 000 \$ et 31 %, des revenus de plus de 100 000 \$.
- Les billets de loterie à tirage hebdomadaire, les billets de tirage ou de collecte de fonds et les billets de tirages 50/50 étaient populaires parmi l’ensemble des sous-types de joueurs, toutefois, les TLV étaient le jeu le plus commun.

<sup>4</sup> Source : Statistique Canada, *Profil du recensement 2011*, catalogue de Statistique Canada n° 98-316-X, Ottawa. Publié le 24 octobre 2012. <http://www12.statcan.ca/census-recensement/2011/dp-pd/prof/index.cfm?Lang=F>

<sup>5</sup> Remarque : les résultats pour chaque zone ont été pondérés pour s’assurer qu’ils étaient proportionnels au total de la population. Par conséquent, les tailles d’échantillon présentées dans le tableau ci-dessus reflètent des chiffres pondérés.

- Les taux des acheteurs de **billets de loterie à tirage quotidien**, de **billets de tirage 50/50** et de **billets de tirage** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient similaires à la moyenne provinciale.
- Les taux des acheteurs de **billets de grattage** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 3,4 % et de 2,5 %, respectivement (taux combiné : 5,9 %). Ce taux combiné est significativement plus élevé que le taux combiné provincial (2,8 %; joueurs à risque modéré de dépendance, 1,8 %, et joueurs à problème de dépendance, 1,0 %).
- Les taux des joueurs de **bingo** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 4,7 % et de 1,4 %, respectivement (taux combiné : 6,2 %). Ces taux sont significativement plus élevés que le taux provincial (taux combiné : 2,8 %) des joueurs à risque modéré de dépendance (1,8 %) et à problème de dépendance (1,0 %).
- Les taux des joueurs de **casino** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 6,1 % et de 2,4 %, respectivement (taux combiné : 8,5 %). Ces taux sont significativement plus élevés que le taux provincial (taux combiné : 2,8 %) des joueurs à risque modéré de dépendance (1,8 %) et à problème de dépendance (1,0 %).
- Les taux des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance qui font des **paris sportifs** ou **misent sur les résultats d'événements sportifs** étaient de 7,7 % et de 1,7 %, respectivement (taux combiné : 9,4 %). Ces taux sont significativement plus élevés que le taux provincial (taux combiné : 2,8 %) des joueurs à risque modéré de dépendance (1,8 %) et à problème de dépendance (1,0 %).
- 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 5,5 % et de 4,0 %, respectivement (taux combiné : 9,5 %). Ces taux des joueurs à risque modéré de dépendance et combinés sont significativement plus élevés que les taux des joueurs à risque modéré de dépendance et combinés provinciaux (joueurs à risque modéré de dépendance, 1,8 %; joueurs à problème de dépendance, 1,0 %; taux combiné, 2,8 %).
- Les taux des joueurs de **billets à languettes** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 7,5 % et de 7,1 %, respectivement (taux combiné : 14,6 %). Ces taux sont significativement plus élevés que le taux provincial (taux combiné : 2,8 %) des joueurs à risque modéré de dépendance (1,8 %) et à problème de dépendance (1,0 %).
- Les taux des acheteurs de **billets de loterie à tirage quotidien** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 8,4 % et de 2,5 %, respectivement. Ces taux sont significativement plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance (1,8 %) et à problème de dépendance (1,0 %), et le taux combiné (10,9 %) est de presque quatre fois supérieur au taux provincial combiné (2,8 %).

- Les taux des joueurs sur **Internet** (y compris le poker sur Internet) à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 6,7 % et de 15,1 %, respectivement. Ces taux sont significativement plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance (1,8 %) et à problème de dépendance (1,0 %), et le taux combiné (21,7 %) est de sept fois supérieur au taux provincial combiné (2,8 %).
- Les taux des joueurs de **TLV** à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance étaient de 11,4 % et de 10,2 %, respectivement. Ces taux sont significativement plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance (1,8 %) et à problème de dépendance (1,0 %), et le taux combiné (21,6 %) est de presque huit fois supérieur au taux provincial combiné (2,8 %). Il est également important de noter que l'utilisation de TLV était en progression constante pour chaque sous-type de joueurs, 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 augmenté pour chaque sous-type de joueurs pour totaliser 10,8 heures consacrées par les joueurs à problème de dépendance.
- Le montant moyen consacré au jeu au cours des 12 derniers mois a généralement augmenté pour chaque sous-type de joueurs, comme en témoignent les dépenses annuelles moyennes des joueurs à risque modéré de dépendance se chiffrant à 4 160,77 \$ (346,73 \$ par mois). Cependant, les dépenses annuelles moyennes ont diminué chez les joueurs à problème de dépendance pour se situer à 3 778,75 \$ (314,90 \$ par mois)<sup>6 7</sup>.
  - Les joueurs à risque modéré de dépendance comptaient pour 9 % du total des dépenses annuelles liées au jeu tandis que les joueurs à problème de dépendance ne représentaient que 4 % de ce total.
  - Le plus gros montant moyen consacré au jeu en tout temps au cours de la dernière année a significativement augmenté pour chaque sous-type de joueurs, variant de 40,56 \$ chez les sans joueurs sans problème de dépendance à 793,36 \$ chez les joueurs à problème de dépendance.

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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.

- Parmi les joueurs à problème de dépendance, les raisons les plus communes pour jouer étaient pour se divertir ou s'amuser (51 %), gagner de l'argent (39 %), oublier ses problèmes (32 %) et se désennuyer (22 %). Les joueurs à risque modéré de dépendance ont indiqué des raisons semblables, y compris pour se divertir ou s'amuser (59 %), l'occasion de participer à des activités sociales (24 %) et gagner de l'argent (21 %). Il est intéressant de noter que les raisons « oublier ses problèmes » et « jouer est une habitude » étaient plus susceptibles d'être déterminées comme une motivation pour jouer chez les joueurs à problème de dépendance et les joueurs à risque modéré de dépendance par rapport 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 97 % pour les joueurs à faible risque de dépendance, à 68 % pour les joueurs à risque modéré de dépendance et à 26 % pour les joueurs à problème de dépendance.
  - Comme prévu, l'autoperception du comportement de jeu comme un problème sérieux est devenue plus commune pour chaque sous-type, avec 25 % des joueurs à problème de dépendance étant d'avis qu'il s'agissait d'un problème sérieux.
- 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 considérable des joueurs à problème de dépendance ayant connu des problèmes de comportement de jeu (76 %) et ayant indiqué que les TLV sont problématiques (87 %)<sup>8</sup>.

### Corrélatifs du jeu compulsif

- L'âge moyen auquel les répondants ont commencé à jouer pour de l'argent était de 23 ans, toutefois, au moins 45 % des joueurs à risque modéré de dépendance ont commencé à jouer pour de l'argent entre 5 et 18 ans.
- Le jeu de hasard le plus commun auquel les joueurs ont joué pour la première fois était les billets de loterie à tirage hebdomadaire (26 %) 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 (23 %) et les TLV (19 %). Les joueurs à problème de dépendance ont mentionné plus souvent les TLV (34 %) et le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (30 %) comme leur premier jeu.
  - Les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles de jouer aux TLV à titre de première expérience du jeu par rapport à tous les autres sous-types de joueurs.

---

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

- Généralement, la plupart des joueurs qui ont déjà joué ne se souviennent pas de leur premier gros lot (18 %) ou de leur première grosse perte (7 %). 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 (55 % et 39 %, respectivement). Les joueurs à risque modéré de dépendance avaient également tendance à se souvenir de leur première grosse perte (28 %).
- 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 4,4 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, 55 % 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 des autres sous-types de connaître de telles personnes.
  - Parmi tous les sous-types de joueurs, les TLV étaient les plus souvent reconnus comme le type de problème de jeu problématique par les joueurs aux prises avec des problèmes de jeu compulsif passés ou présents.

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

- Six répondants sur dix, soit 61 %, connaissaient l'aide ou les services en place pour aider les personnes aux prises avec des problèmes de jeu compulsif et un pourcentage semblable connaissait des services d'aide liés au jeu précis, comme le numéro sans frais d'information sur le jeu (63 %), les joueurs anonymes (62 %) et les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (59 %). La sensibilisation aux services d'aide liés au jeu précis était plus élevée parmi les joueurs à risque modéré et faible de dépendance.
- Peu de répondants ont vu ou lu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif (14 %) ou des brochures sur la façon de jouer de manière responsable (15 %).
- Cinq pour cent (5 %) des répondants ont déjà demandé de l'aide pour eux ou une autre personne aux prises avec un problème de jeu compulsif auprès des services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (18 %), des joueurs anonymes (16 %), du numéro sans frais d'information sur le jeu (16 %) ou de conseillers en dépendance (12 %).

#### Jeu responsable

- La majorité des répondants connaissaient l'expression « jeu responsable » (70 %). C'était plus souvent le cas pour les joueurs à problème de dépendance.
- Quand on a demandé aux répondants ce que le jeu responsable signifiait pour eux, des réponses variées ont été obtenues, notamment maîtriser ou limiter le montant dépensé (35 %), jouer de façon responsable ou connaître ses limites (32 %) et être en mesure de maîtriser l'impulsion du jeu (17 %).

- Quatre répondants sur dix ont vu ou entendu de l'information sur le « jeu responsable » au Nouveau-Brunswick (39 %); les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles d'avoir vu ou entendu cette information. La télévision était la source la plus courante (63 %) et les répondants se sont souvenus de divers messages, notamment « jouer de façon responsable ou connaître ses limites » (40 %), « un numéro à composer pour obtenir de l'aide liée au jeu compulsif » (21 %) et « il est possible d'obtenir une aide ou une aide est offerte » (20 %).

#### 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 (61 %), de l'accès aux renseignements (54 %) et des services offerts aux joueurs à problème de dépendance et à leur famille (54 %). La connaissance au sujet de la façon dont l'argent du jeu est utilisé par le gouvernement provincial était au niveau le plus bas (37 %), toutefois, les répondants ont exprimé le plus d'intérêt à cet égard (75 %).
  - 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 par rapport aux autres sous-types de joueurs.
- Presque six répondants sur dix (59 %) n'étaient pas très renseignés ou pas du tout renseignés sur les efforts du gouvernement provincial pour sensibiliser aux problèmes de jeu compulsif.

#### Sensibilisation à la publicité

- Au cours des 12 derniers mois, 43 % 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 (77 %). Divers messages ont été mémorisés, y compris un numéro de téléphone à composer pour obtenir de l'aide (37 %), qu'il est possible d'obtenir de l'aide ou qu'une aide est disponible (31 %) et jouer de façon responsable ou connaître ses limites (29 %).
- La sensibilisation à la campagne de publicité à la télévision du gouvernement provincial était faible, comme en témoigne le taux de 12 % des répondants ayant vu la publicité au cours des 12 derniers mois. Trente-sept pour cent (37 %) 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 (3,5 sur 5,0) et était instructive (3,5 sur 5,0).

## CONCLUSIONS

**Le jeu, en général, est commun parmi les Néo-Brunswickois, toutefois, la prévalence générale du jeu a augmenté depuis 2009. Le taux de prévalence du jeu compulsif a légèrement diminué depuis 2009 et il est généralement semblable au taux trouvé dans d'autres provinces du Canada.**

À l'échelle provinciale, 85 % des répondants ont joué à un jeu de hasard au moins une fois au cours de la dernière année, parmi lesquels 67 % avaient participé à au moins un jeu de hasard de façon périodique (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 » (6,1 %), « joueur à risque modéré de dépendance » (1,8 %) ou « joueur à problème de dépendance » (1,0 %). Les répartitions par zone étaient généralement semblables à l'ensemble de ce résultat, à l'exception des zones 1 et 7, qui étaient plus basses, et les zones 2 et 5, qui étaient plus élevées que la moyenne provinciale. En fonction de la population de 601 150 adultes dans la province, il est possible d'anticiper que 10 821 résidents adultes sont des joueurs à risque modéré de dépendance et que 6 011 résidents adultes sont des joueurs à problème de dépendance.

Par rapport à 2009, le taux de prévalence du jeu provincial est passé de 78 % à 85 %. Ce taux de prévalence du jeu général est plus élevé, mais s'aligne toujours sur les résultats des autres provinces et se compare aux niveaux établis en 1996.

**Bien que le taux de prévalence du jeu ait augmenté, les dépenses liées au jeu ont diminué par rapport aux années précédentes<sup>9 10</sup>.**

Comme il a été souligné précédemment, 85 % des répondants ont joué au moins une fois au cours de la dernière année, ce qui représente une hausse par rapport à 78 % en 2009, 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 diminué; en effet, ce chiffre était de 1 152,87 \$ en moyenne par personne en 2009 et de 941,97 \$ en moyenne par personne en 2014<sup>11</sup>. De plus, même si la participation aux jeux populaires, comme les tirages de loterie, les lots instantanés, les TLV et le bingo, a augmenté depuis 2009, les dépenses mensuelles moyennes consacrées à ces jeux ont diminué pendant cette période.

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> Les dépenses mensuelles et annuelles de 2014 ont été calculées en excluant les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits pour réaliser une comparaison plus pertinente des dépenses annuelles précédentes et pour suivre de plus près les activités comprises dans les enquêtes précédentes.

---

**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 (82 %) âgés entre 45 et 54 ans (25 %) ou 55 et 64 ans (20 %). Six joueurs sur dix avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Les joueurs à risque modéré de dépendance étaient surtout des hommes (69 %) âgés entre 25 et 34 ans (35 %) ou 35 et 44 ans (25 %). Un peu plus de la moitié de ces joueurs (54 %) avaient terminé au moins certaines études postsecondaires.*

**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 (8 %), cette enquête démontre un lien entre l'utilisation des TLV et le jeu compulsif. Par exemple, 79 % 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 34 % 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 11,4 % et de 10,2 %, respectivement. Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance (1,8 % et 1,0 %, respectivement), et le taux combiné (21,6 %) est de huit fois supérieur au taux provincial combiné (2,8 %).*

**Le jeu sur Internet (y compris le poker sur Internet) et les TLV sont les méthodes de jeu les plus fréquemment utilisées chez les joueurs à risque modéré de dépendance, en particulier.**

*Deux pour cent (2 %) des répondants ont participé à un jeu sur Internet (y compris le poker sur Internet) au cours des 12 derniers mois, alors que 8 % ont joué aux TLV pendant cette période.*

*De plus, le jeu sur Internet et les TLV semble avoir un lien étroit avec les joueurs à problème de dépendance. On estime que 15,1 % des joueurs sur Internet peuvent être considérés comme des joueurs à problème de dépendance, ce qui est de 15 fois plus élevé que le taux de prévalence du jeu provincial (1,0 %). Par ailleurs, 10,2 % des joueurs de TLV sont des joueurs à problème de dépendance, ce qui est, encore une fois, plus élevé que le taux de prévalence du jeu provincial (1,0 %).*

**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 (28 %). En matière de finances, les joueurs à problème de dépendance dépensaient aussi des montants importants sur les jeux de hasard, avec une moyenne annuelle des dépenses de 3 778,75 \$ (ou 314,90 \$ par mois), ce qui est légèrement plus bas que le montant accordé par les joueurs à risque modéré de dépendance. Le plus gros montant consacré au cours d'une seule occasion par les joueurs à problème de dépendance était de 793,36 \$, en moyenne, ce qui est légèrement plus élevé que le montant déterminé chez les joueurs à risque modéré de dépendance.*

De plus, même si le taux de jeu compulsif était de 1,0 %, il a été déterminé que les joueurs à problème de dépendance représentaient 4 % des dépenses annuelles totales consacrées au jeu<sup>12 13</sup>.

Le temps consacré au jeu par les joueurs à problème de dépendance était le plus élevé parmi les sous-types de joueurs (11 h au cours d'un mois typique). Quand ils ont évalué leur propre comportement de jeu, 25 % des joueurs à problème de dépendance ont signalé avoir un sérieux problème de jeu. Il est aussi intéressant de noter qu'un pourcentage considérable 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 (76 %) et les joueurs avaient l'impression, en majorité, que leur problème de jeu était partiellement résolu (53 %) ou pas encore résolu (44 %).

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

La majorité des non-joueurs, des joueurs sans problème de dépendance, des joueurs à faible risque de dépendance, des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance ont commencé à jouer pour de l'argent à l'âge de 19 ans ou plus. Cependant, un pourcentage remarquable de joueurs à risque modéré de dépendance (45 %) ont indiqué avoir joué pour de l'argent la première fois entre l'âge de 5 et 18 ans. Le premier jeu de hasard joué mentionné parmi les joueurs à problème de dépendance était les TLV (34 %), 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 (55 %) et de leur première grosse perte (28 %).

### **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 le numéro sans frais d'information sur le jeu (63 %), les joueurs anonymes (62 %) et les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (59 %). L'exposition aux brochures ou documents sur le jeu était remarquablement basse (14 % ont vu ou lu des brochures sur le jeu [non précises]; 15 % ont lu ou vu des brochures sur la façon de jouer de manière responsable). La sensibilisation était généralement plus élevée chez les répondants plus jeunes (de 19 à 34 ans) et les répondants francophones. Dans l'ensemble, 5 % des répondants n'avaient jamais cherché d'aide ou du soutien auprès de sources officielles ou non officielles, y compris les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (18 %), les joueurs anonymes (16 %) et le numéro sans frais d'information sur le jeu (16 %).

<sup>12</sup> 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.

<sup>13</sup> 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.

**Même si un nombre élevé de répondants connaissaient l'expression « jeu responsable », peu avait vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable au Nouveau-Brunswick.**

*En majorité, les répondants connaissaient l'expression jeu responsable (70 %). Quatre répondants sur dix (39 %) se souvenaient d'avoir vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable au Nouveau-Brunswick. La télévision était la source la plus courante (63 %).*

**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 (61 %, connaissance; 60 %, intérêt). Soixante et un pour cent (61 %) des répondants ne savaient pas du tout comment l'argent provenant du jeu était utilisé par le gouvernement provincial, toutefois, 75 % 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 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.**

*Quatre répondants sur dix (43 %) étaient au fait, au cours des 12 derniers mois, de la publicité relative au jeu compulsif, la télévision étant la source la plus commune d'exposition (77 %). La mémorisation de la publicité à la télévision parrainée par le gouvernement provincial était en particulier faible avec un taux de 12 %. 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, six répondants sur dix (59 %) 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 le ministère des Finances, est responsable d'offrir des services de traitement de jeu aux résidents du N.-B. 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. Outre ces services et 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 effectue 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, 2001 et 2009. Celle de 2009 a révélé que 9,7 % des Néo-Brunswickois adultes pourraient être classés comme étant « à risque » de problème de dépendance – 5,7 % à faible risque, 2,7 % à risque modéré et 1,3 % 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, 13 % étaient des joueurs à risque modéré de dépendance et 16 % étaient des joueurs à problème de dépendance.

Cinq ans après la réalisation de la dernière enquête sur la prévalence du jeu, une autre enquête sur la prévalence du jeu a été menée auprès des résidents du N.-B. L'objectif de cette enquête consistait à observer et à surveiller davantage les tendances de jeu dans la province et à évaluer la sensibilisation publique à la campagne de sensibilisation au jeu compulsif lancée par le Ministère en mars 2014.

La méthodologie de l'enquête de 2009 a également été appliquée à l'enquête de 2014. En 2009, plusieurs améliorations méthodologiques avaient été déterminées par rapport à l'enquête de 2001 et intégrées dans l'enquête de l'année en question, notamment une augmentation de la taille de l'échantillon (de 800 répondants à environ 2 800 répondants). Cette hausse avait permis de réduire la marge d'erreur et d'obtenir une analyse des données sur le plan 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 (notamment 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), avait permis 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

On a sélectionné au hasard des résidents du Nouveau-Brunswick âgés de 19 ans et plus. En tout, 2 800 résidents du Nouveau-Brunswick (âgés de 19 ans et plus) ont participé à l'enquête sur la prévalence du jeu de 2014. Fondée sur une population de 601 150<sup>14</sup> habitants, cette taille d'échantillon entraîne une marge d'erreur de  $\pm 1,84\%$ , 19 fois sur 20.

Des contrôles de l'âge et du sexe ont été mis en œuvre pour assurer un échantillon représentatif la population. 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. Par ailleurs, l'échantillon avait à l'origine été divisé de façon proportionnelle à l'échelle de la province, ce qui a donné lieu à de plus petits échantillons dans les zones 4, 5, 6 et 7. Par conséquent, 1 063 sondages supplémentaires ont été recueillis pour pouvoir augmenter la taille de l'échantillon dans ces 4 zones et réduire la marge d'erreur d'échantillonnage dans ces dernières. L'ajout des 1 063 sondages aux 4 zones n'a en rien changé le niveau estimé de joueurs à risque modéré de dépendance et de joueurs à problème de dépendance pour l'ensemble de la population. Les sondages supplémentaires ont uniquement été inclus dans l'analyse générale par zone. Toute section qui comprenait ces sondages a été indiquée en tant que telle dans le rapport.

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 offert dans la section 10.0.

**Tableau 1 : Plan d'échantillonnage**

	<i>Taille de la population (19+)</i> <sup>15</sup>	<i>Taille de l'échantillon</i> <sup>16</sup>	<i>Marge d'erreur*</i>
<i>Province</i>	601 150	3 846	$\pm 1,84\%$
Zone 1	163 870	860	$\pm 3,33\%$
Zone 2	137 433	707	$\pm 3,68\%$
Zone 3	136 504	679	$\pm 3,75\%$
Zone 4	39 853	400	$\pm 4,88\%$
Zone 5	23 216	400	$\pm 4,86\%$
Zone 6	63 927	400	$\pm 4,88\%$
Zone 7	36 347	400	$\pm 4,87\%$

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

<sup>14</sup> Source : Statistique Canada, *Profil du recensement 2011*, catalogue de Statistique Canada n° 98-316-X, Ottawa. Publié le 24 octobre 2012. <http://www12.statcan.ca/census-recensement/2011/dp-pd/prof/index.cfm?Lang=F>

<sup>15</sup> Source : Statistique Canada, *Profil du recensement 2011*, catalogue de Statistique Canada n° 98-316-X, Ottawa. Publié le 24 octobre 2012. <http://www12.statcan.ca/census-recensement/2011/dp-pd/prof/index.cfm?Lang=F>

<sup>16</sup> Au total, 17 répondants n'ont pu être classés dans une zone parce qu'ils n'avaient pas fourni leur RTA ou indiqué leur communauté.

## 2.2 CONCEPTION DU QUESTIONNAIRE

Le questionnaire de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2014* a été élaboré par MQO Recherche en consultation étroite avec le ministère de la Santé et le ministère des Finances. 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 pour les enquêtes de 2009 et 2014 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 MQO pour assurer la formulation et le format appropriés, ainsi que pour veiller à ce qu'il touche à 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 DE DONNÉES

Une enquête téléphonique des résidents adultes du Nouveau-Brunswick a été effectuée du 27 octobre au 20 décembre 2014. Par ailleurs, 1 063 sondages supplémentaires ont été recueillis du 8 au 16 avril 2015. L'enquête se déroulait dans la langue choisie par le répondant (en anglais ou en français) et durait environ 23 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 naissance<sup>17</sup>. Les intervieweurs de MQO ont réalisé l'enquête au moyen de l'interview téléphonique assistée par ordinateur (ITAO).

<sup>17</sup> Une méthode couramment utilisée pour sélectionner au hasard un membre du ménage.

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*.<sup>18</sup> **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 » (ou « significativement ») 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 2014* dans l'ensemble de la province. Les résultats sont aussi présentés par 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 2009, 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.**

Il est également important de reconnaître que même si la taille de l'échantillon générale et celle par 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.**

Par ailleurs, dans certains cas, la taille d'échantillon à l'intérieur d'une section (p. ex, profils d'activités de jeu) peut différer parce que les répondants ont refusé de répondre ou ont fourni une réponse aberrante à une question en particulier. Ces réponses ont donc été exclues de l'analyse.

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.

<sup>18</sup> 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.

---

## 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

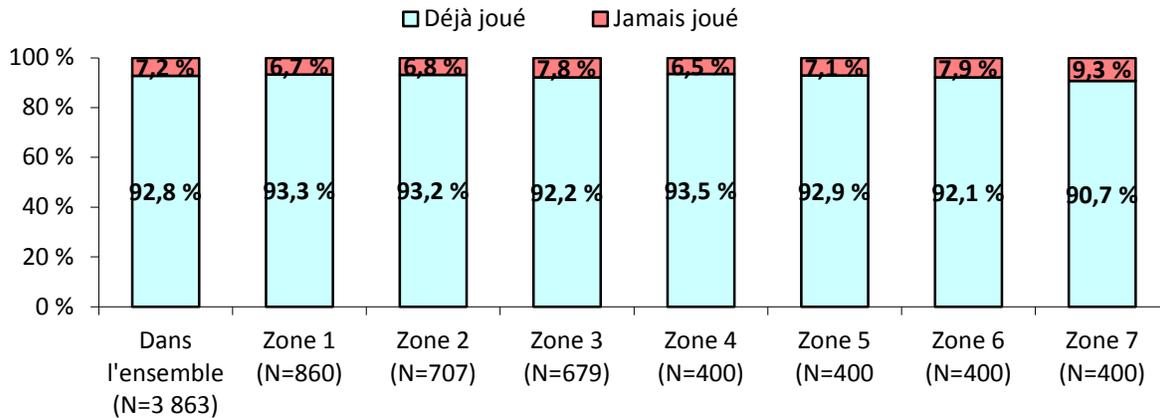
#### 3.1.1 Taux de prévalence (dans la province et par zone)

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.

À l'échelle provinciale, 93 % 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. Il importe de noter que les pourcentages illustrés à la figure 1 sont fondés sur les échantillons supplémentaires ajoutés aux zones 4, 5, 6 et 7.

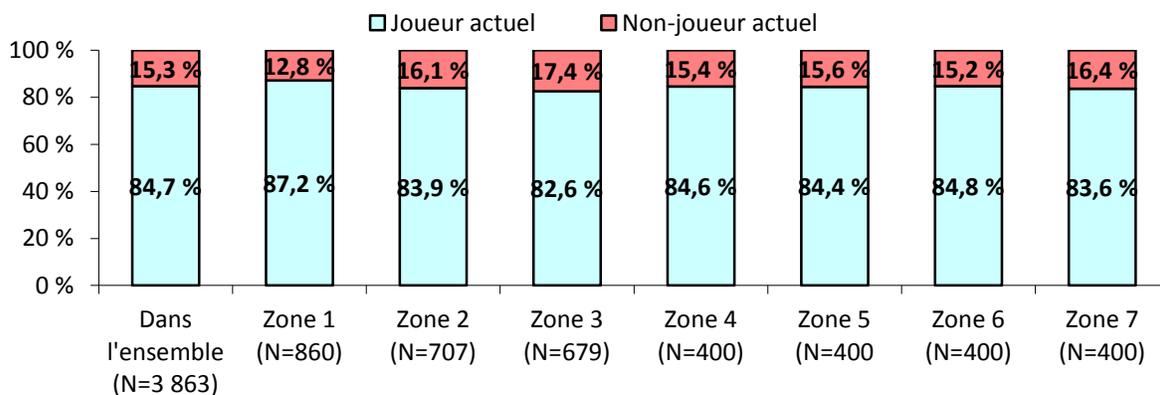
**Figure 1 :** Mise ou argent dépensé relativement à au moins un jeu de hasard une fois (dans la province et par zone<sup>19</sup>)



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 la figure 2 l'indique, 85 % des répondants ont joué au cours des 12 derniers mois. En fonction de la population de 601 150 adultes (âgés de 19 ans et plus) dans la province, cela se traduit par 509 174 résidents du Nouveau-Brunswick qui sont classés comme des joueurs. Les taux de prévalence par zone étaient semblables aux résultats provinciaux. Il importe de noter que les pourcentages illustrés à la figure 2 sont fondés sur les échantillons supplémentaires ajoutés aux zones 4, 5, 6 et 7.

**Figure 2 :** Taux de prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick (dans la province et par zone<sup>20</sup>)



<sup>19</sup> Au total, 17 répondants n'ont pu être classés dans une zone parce qu'ils n'avaient pas fourni leur RTA ou indiqué leur communauté.

<sup>20</sup> Au total, 17 répondants n'ont pu être classés dans une zone parce qu'ils n'avaient pas fourni leur RTA ou indiqué leur communauté.

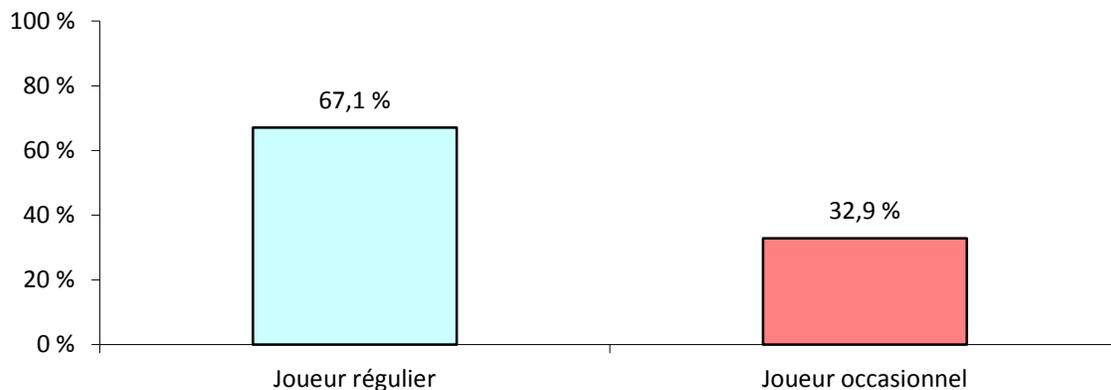
Ceux qui ont joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois ont été encore plus définis en fonction de leur fréquence de jeu à des jeux de hasard susmentionnés :

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

Comme l'illustre la figure 3, les deux tiers des parieurs (67 %) 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. Il importe de noter que les pourcentages illustrés à la figure 3 sont fondés sur les échantillons supplémentaires ajoutés aux zones 4, 5, 6 et 7.

Les joueurs habituels étaient plus susceptibles que les joueurs occasionnels d'être des hommes (70 % et 30 %, respectivement), provenant des catégories d'âges plus vieux (35 ans ou plus) et d'être moins instruits (diplôme d'études secondaires ou moins).

**Figure 3 :** Fréquence de jeu parmi les joueurs (N=3 244)

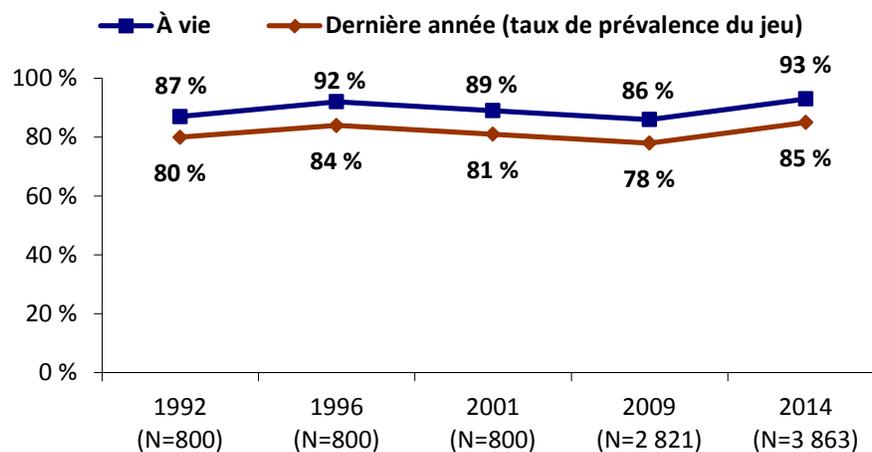


### 3.1.2 Analyse des tendances

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, 2001 et 2009). **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 de nouveau atteint un sommet et sont maintenant similaires à ceux obtenus en 1996. Il importe de noter que les résultats de 2014 sont fondés sur les échantillons supplémentaires ajoutés aux zones 4, 5, 6 et 7.

**Figure 4 :** Participation au jeu comparative au Nouveau-Brunswick



### 3.1.3 Comparaisons provinciales

Comme il a été souligné précédemment, 85 % des répondants ont participé à une certaine forme de jeu au cours des 12 derniers mois. Même s'il est légèrement supérieur 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 67 % au Québec à 87 % en Nouvelle-Écosse (consulter le tableau 2). Toutefois, compte tenu du grand écart dans les dates de publication de ces enquêtes (variant de 2002 à 2014) et les différences méthodologiques possibles, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

**Tableau 2 :** Taux de prévalence du jeu au Canada

	Non-joueurs	Joueurs
<b>Nouveau-Brunswick</b>	<b>15,3 %</b>	<b>84,7 %</b>
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>Kairouz &amp; Nadeau, 2014</i> )	33,4 %	66,6 %
Ontario ( <i>Williams &amp; Volberg, 2013</i> )	17,1 %	82,9 %
Manitoba ( <i>Lemaire, MacKay, &amp; Patton, 2008</i> )	14,4 %	85,6 %
Saskatchewan ( <i>Wynne, 2002</i> )	13,4 %	86,6 %
Alberta ( <i>Williams, Belanger &amp; Arthur, 2011</i> )	26,5 %	73,5 %
Colombie-Britannique ( <i>R.A. Malatest &amp; Associates Ltd., 2014</i> )	27,5 %	72,5 %

### 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 (48 %) que de femmes (52 %) parmi les joueurs. Quatre joueurs sur dix (41 %) étaient âgés entre 45 et 64 ans. Plus des deux tiers (68%) ont indiqué que leur langue maternelle était l'anglais, alors que 30 % ont indiqué le français. La majorité des joueurs étaient mariés (58 %) et avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (72 %). Presque deux tiers des joueurs (63 %) travaillaient, alors qu'un pourcentage remarquable (25 %) était à la retraite. Environ la moitié des revenus annuels des ménages (52 %) se situait sur l'échelle salariale supérieure – soit plus de 60 000 \$. Environ quatre joueurs sur dix (42 %) ont déclaré que deux personnes vivaient dans le ménage et 64 % 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 (consulter le tableau 2).

De façon semblable aux joueurs, il y avait proportionnellement autant d'hommes (48 %) que de femmes (52 %) parmi les non-joueurs. Leur langue maternelle était l'anglais (68 %), ils étaient mariés (55 %) et deux personnes vivaient dans le ménage (44 %) sans aucun enfant âgé de moins de 19 ans (72 %). Toutefois, les non-joueurs avaient tendance à être plus âgés, c'est-à-dire qu'ils étaient presque deux fois plus susceptibles que les joueurs d'être âgés de 65 ans ou plus (30 % et 18 %, 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 – 72 % et 61 %, respectivement) et des revenus annuels des ménages supérieurs (plus de 80 000 \$ – 36 % et 20 %, respectivement). En outre, les non-joueurs étaient moins susceptibles que les joueurs de travailler (46 % et 63 %, respectivement) et plus susceptibles d'être à la retraite (33 % et 25 %, respectivement).

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

	<i>Joueurs</i>	<i>Non-joueurs</i>	<i>Ensemble de la province</i>
<b>Sexe</b>	<b>(N=2 352)</b>	<b>(N=448)</b>	<b>(N=2 800)</b>
Homme	48,2 %	48,3 %	48,2 %
Femme	51,8 %	51,7 %	51,8 %
<b>Âge</b>	<b>(N=2 351)</b>	<b>(N=448)</b>	<b>(N=2 799)</b>
19 à 24 ans	4,2 %	8,6 %	4,9 %
25 à 34 ans	18,6 %	16,7 %	18,3 %
35-44	17,6 %	10,8 %	16,5 %
45-54	21,7 %	15,7 %	20,7 %
55-64	19,7 %	17,9 %	19,5 %
65+	18,2 %	30,1 %	20,1 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=2 352)</b>	<b>(N=448)</b>	<b>(N=2 800)</b>
Anglais	67,5 %	68,2 %	67,6 %
Français	31,2 %	26,1 %	30,3 %
Autre	1,1 %	5,2 %	1,8 %
Refuse de répondre	0,3 %	0,5 %	0,3 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=2 352)</b>	<b>(N=448)</b>	<b>(N=2 800)</b>
Marié(e)	58,2 %	54,5 %	57,6 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	14,1 %	9,3 %	13,3 %
Célibataire	14,0 %	18,4 %	14,7 %
Veuf ou veuve	5,1 %	6,9 %	5,4 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	8,0 %	9,9 %	8,3 %
Refuse de répondre	0,6 %	1,2 %	0,7 %

	<i>Joueurs</i>	<i>Non-joueurs</i>	<i>Ensemble de la province</i>
<b>Éducation</b>	<b>(N=2 352)</b>	<b>(N=448)</b>	<b>(N=2 800)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	6,4 %	12,6 %	7,4 %
Études secondaires terminées	21,5 %	24,9 %	22,1 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	12,1 %	10,1 %	11,8 %
Certificat ou diplôme non universitaire	24,4 %	22,0 %	24,0 %
Certificat universitaire	5,3 %	4,9 %	5,2 %
Baccalauréat	20,0 %	15,2 %	19,3 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	9,7 %	8,5 %	9,5 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	0,5 %	1,8 %	0,8 %
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=2 352)</b>	<b>(N=448)</b>	<b>(N=2 800)</b>
Travail à temps plein	54,2 %	32,9 %	50,8 %
Travail à temps partiel	8,8 %	12,7 %	9,4 %
Au chômage	5,6 %	10,6 %	6,4 %
Étudiant	1,6 %	1,9 %	1,7 %
À la retraite	24,5 %	32,5 %	25,8 %
Personne au foyer	3,8 %	6,8 %	4,3 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	1,4 %	2,7 %	1,6 %
<b>Revenu annuel du ménage*</b>	<b>(N=1 915)</b>	<b>(N=312)</b>	<b>(N=2 227)</b>
20 000 \$ ou moins	7,7 %	18,8 %	9,3 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	21,1 %	31,5 %	22,6 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	19,4 %	16,9 %	19,1 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	15,5 %	12,3 %	15,0 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	11,7 %	8,2 %	11,2 %
Plus de 100 000 \$	24,6 %	12,1 %	22,8 %
<b>Nombre de personnes dans le ménage</b>	<b>(N=2 331)</b>	<b>(N=436)</b>	<b>(N=2 767)</b>
1	16,2 %	17,7 %	16,4 %
2	41,6 %	44,2 %	42,0 %
3	18,2 %	20,6 %	18,6 %
4	16,6 %	13,6 %	16,2 %
5+	7,4 %	3,9 %	6,8 %
<b>Nombre de personnes dans le ménage de moins de 19 ans</b>	<b>(N=2 330)</b>	<b>(N=436)</b>	<b>(N=2 766)</b>
0	64,3 %	72,3 %	65,6 %
1	15,4 %	13,0 %	15,0 %
2	14,8 %	11,7 %	14,3 %
3+	5,5 %	3,0 %	5,1 %

\* 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 3,1 jeux de hasard au cours des 12 derniers mois. Par zone, les moyennes étaient semblables à l'ensemble du résultat, avec un maximum de 3,4 jeux de hasard dans la zone 7 et un minimum de 3,0 jeux de hasard dans les zones 3 et 5.

*Moyenne générale : 3,1 activités*

- Zone 1 : 3,2 activités
- Zone 2 : 3,1 activités
- Zone 3 : 3,0 activités
- Zone 4 : 3,1 activités
- Zone 5 : 3,0 activités
- Zone 6 : 3,1 activités
- Zone 7 : 3,4 activités

Le nombre de jeux de hasard auxquels les répondants ont participé avait 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 : 3,7 jeux de hasard; 35 à 54 ans : 3,2 jeux de hasard; 55 ans ou plus : 2,6 jeux 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 (3,7) par rapport aux répondants dans toutes les autres catégories de revenus (20 000 \$ ou moins : 2,5 jeu de hasard; 20 0001 \$ à 40 000 \$ : 3,0 jeux de hasard; 40 0001 \$ à 60 000 \$ : 3,1 jeux de hasard; 60 0001 \$ à 80 000 \$ : 3,0 jeux de hasard).

Le tableau 4 présente les taux de prévalence à vie et de l'année précédente des jeux de hasard analysés dans la présente enquête. À l'échelle provinciale, les billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient le jeu de hasard le plus populaire (71 %), suivis des billets de tirage ou de collecte de fonds (69 %), des billets de tirage 50/50 (67 %) et des billets de grattage (47 %).

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 (52 %), des billets de tirage 50/50 (51 %) et des billets de grattage (29 %).

**Tableau 4 : Taux de prévalence des différents jeux de hasard\* (N=2 800)**

	À vie	Année précédente
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	71,3 %	58,4 %
Tirage 50/50	68,6 %	50,9 %
Billets de tirage ou de collecte de fonds	67,3 %	51,8 %
Billets de grattage	47,3 %	28,6 %
Jeux d'argent dans les casinos	32,8 %	13,8 %
Bingo	26,5 %	7,7 %
Terminaux de loterie vidéo	20,9 %	7,7 %
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker)	18,2 %	7,7 %
Billets à languettes	15,4 %	6,6 %
Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	13,6 %	5,0 %
Billets de loterie à tirage quotidien	12,0 %	3,1 %
Paris sportifs/résultats d'événements sportifs	10,7 %	5,1 %
Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes	9,8 %	3,8 %
Courses de chevaux	8,5 %	0,9 %
Jeux d'arcade ou vidéo	6,4 %	1,9 %
Pro-Ligne, Au jeu ou Over/Under	6,0 %	3,3 %
Actions spéculatives à court terme ou les achats de produits	5,6 %	2,3 %
Jeu de poker sur Internet	4,1 %	1,7 %
Poker sur tables électroniques	3,5 %	0,5 %
Jeux d'argent sur Internet (à part le poker)	1,8 %	0,7 %

\*Plusieurs réponses possibles

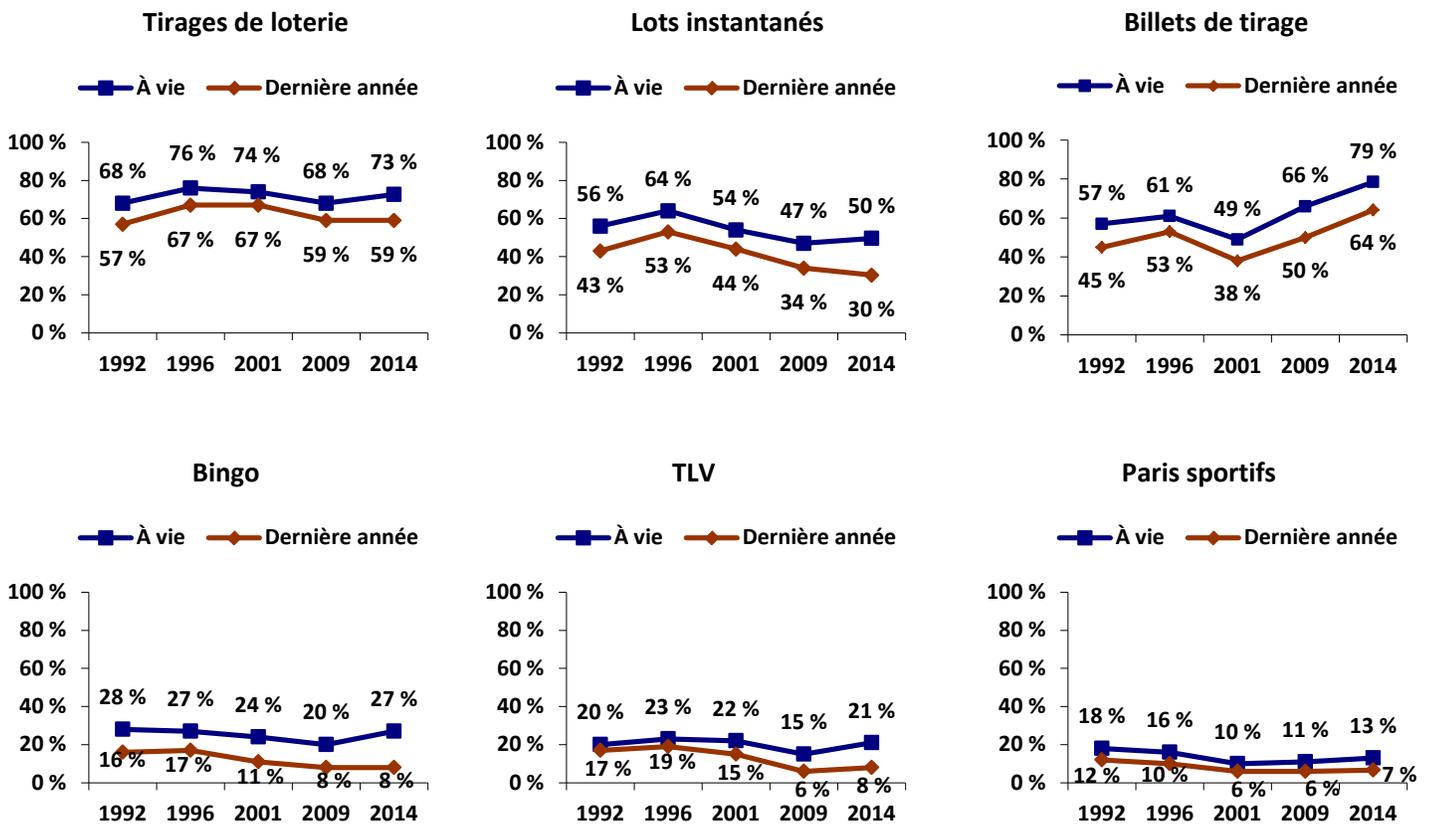
La figure 5 illustre la participation au fil du temps à plusieurs jeux de hasard analysés dans le cadre de la présente enquête. Aux fins de comparaison aux années précédentes, plusieurs jeux de hasard de la présente enquête ont été combinés pour associer les catégories utilisées dans les enquêtes précédentes 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 paris entourant les résultats d'événements 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, aux TLV et aux paris sportifs a légèrement augmenté par rapport à 2009, constituant un retour au niveau des années précédentes. Par ailleurs, la participation aux tirages et aux collectes de fonds a augmenté de façon remarquable par rapport aux années précédentes.

**Figure 5 :** 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) et les paris sportifs. 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=1 634)

Dans l'ensemble, les billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient le jeu de hasard le plus populaire parmi les répondants, comme en témoignent les 58 % qui ont joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (consulter le tableau 5), les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient répartis de façon égale entre les hommes (51 %) et les femmes (49 %). Habituellement, les joueurs de loterie à tirage hebdomadaire ont tendance à se situer dans la catégorie des 45 à 64 ans (47 %). La majorité (66 %) 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 (61 %) et plus de six sur dix (64 %) travaillaient, mais un pourcentage remarquable (25 %) de répondants était à la retraite. Sept joueurs sur dix avaient terminé au moins certaines études postsecondaires et 42 % avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$.

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

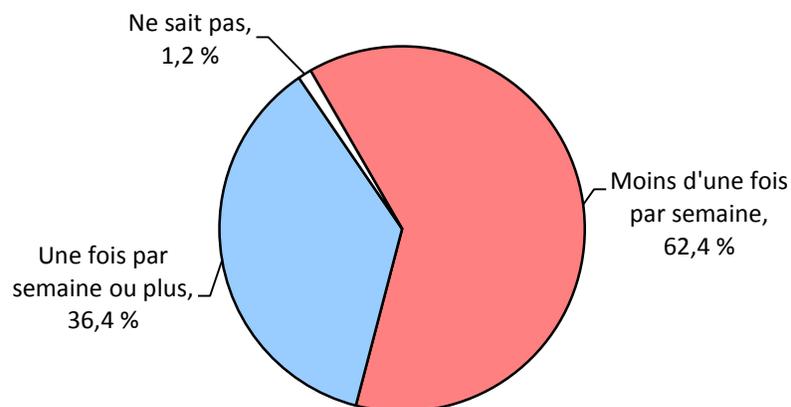
**Tableau 5 : Profil démographique des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire**

<b>Sexe</b>	<b>(N=1 634)</b>
Homme	51,0 %
Femme	49,0 %
<b>Âge</b>	<b>(N=1 634)</b>
19 à 24 ans	2,7 %
25 à 34 ans	15,2 %
35-44	17,3 %
45-54	24,2 %
55-64	22,4 %
65+	18,1 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=1 634)</b>
Anglais	65,5 %
Français	33,0 %
Autre	1,2 %
Refuse de répondre	0,3 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=1 634)</b>
Marié(e)	60,6 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	14,1 %
Célibataire	11,9 %
Veuf ou veuve	4,8 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	7,9 %
Refuse de répondre	0,6 %

<b>Éducation</b>	<b>(N=1 634)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	7,1 %
Études secondaires terminées	22,2 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	13,1 %
Certificat ou diplôme non universitaire	25,7 %
Certificat universitaire	5,3 %
Baccalauréat	17,7 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	8,2 %
Refuse de répondre	0,6 %
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=1 634)</b>
Travail à temps plein	55,8 %
Travail à temps partiel	8,1 %
Au chômage	5,5 %
Étudiant	0,9 %
À la retraite	25,3 %
Personne au foyer	2,8 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	1,6 %
<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=1 634)</b>
20 000 \$ ou moins	6,5 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	21,4 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	20,5 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	15,5 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	11,0 %
Plus de 100 000 \$	25,2 %

Environ trois joueurs sur dix de billets de loterie à tirage hebdomadaire (36 %) ont joué une fois par semaine ou plus, alors que la majorité (62 %) des joueurs ont joué moins souvent (consulter la figure 6). En moyenne, les joueurs des billets de loterie à tirage hebdomadaire ont déclaré jouer 3,1 fois par mois

**Figure 6 :** Fréquence de jeu des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire (N=1 623<sup>21</sup>)



<sup>21</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce que 11 répondants avaient refusé de fournir une réponse ou avaient fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle ils ont été exclus de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=1 623 plutôt que N=1 634.

Les dépenses<sup>22</sup> liées aux billets de loterie à tirage hebdomadaire sont présentées dans le tableau 6<sup>23</sup>. De façon typique, les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire ont déclaré dépenser en moyenne 8,65 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 29,36 \$ par mois et de 352,28 \$ par année.

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	8,65 \$	7,00 \$
Mois typique	29,36 \$	10,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	64,67 \$	43,33 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	8,80 \$	5,00 \$
Année typique	352,28 \$	120,00 \$

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

De façon typique, les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire ont consacré en moyenne 4,4 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 15,1 minutes par mois (consulter le tableau 7).

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	4,4	2,0
Mois typique	15,1	4,3

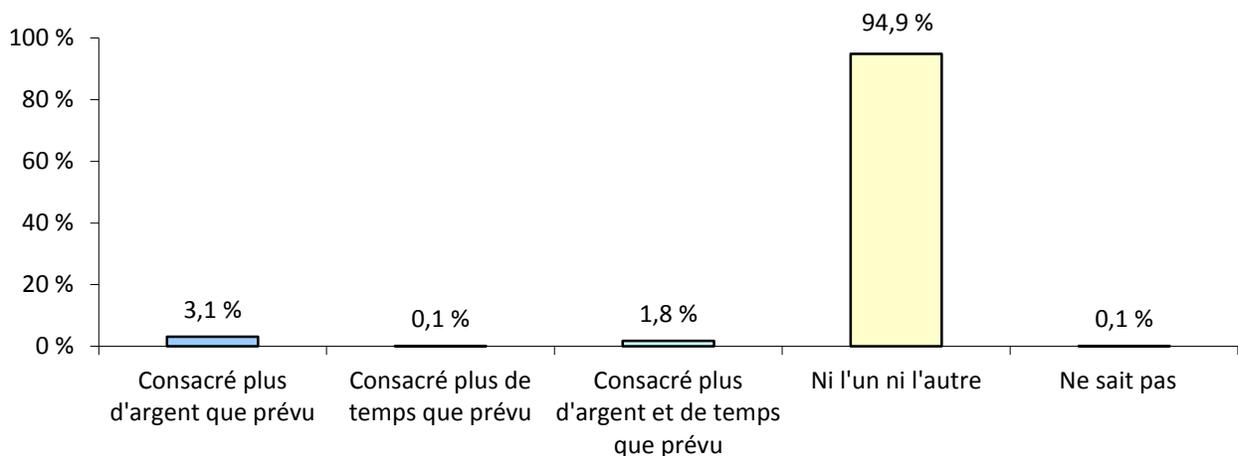
\* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>22</sup> 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.

<sup>23</sup> 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.

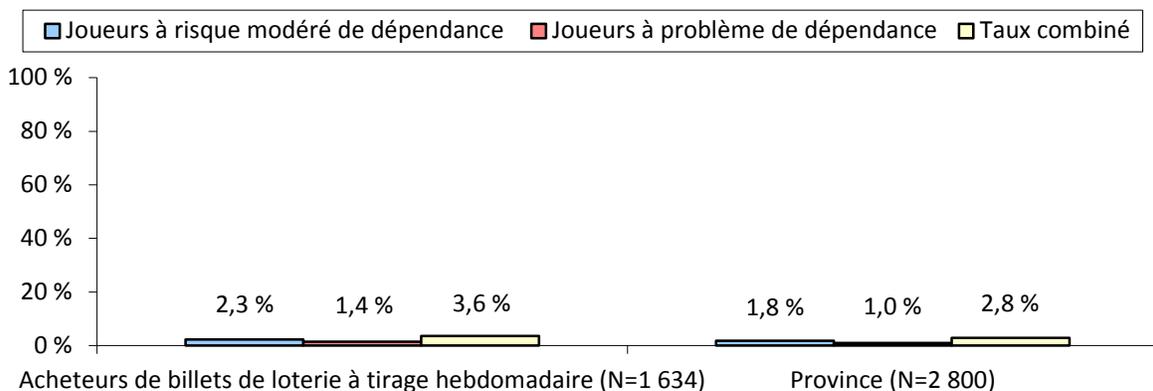
On a demandé aux joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (95 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, 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).

**Figure 7 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de loterie à tirage hebdomadaire (N=1 634)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 2,3 % des joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 1,4 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 3,6 %). 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 (2,8 %, taux combiné; 1,8 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 8 :** Taux de prévalence du jeu compulsif de 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=88)

Dans l'ensemble, 3 % 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 (consulter le tableau 8), les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire étaient répartis de façon égale entre les femmes (52 %) et les hommes (48 %). Habituellement, les joueurs de loterie à tirage quotidien ont tendance à se situer dans la catégorie des 45 à 64 ans (43 %). La majorité (72 %) 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 (61 %), alors qu'un nombre remarquable (28 %) se composait de célibataires. En outre, les deux tiers (66 %) des joueurs travaillaient, alors que 64 % avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Les revenus annuels des ménages avaient tendance à se situer entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (55 %).

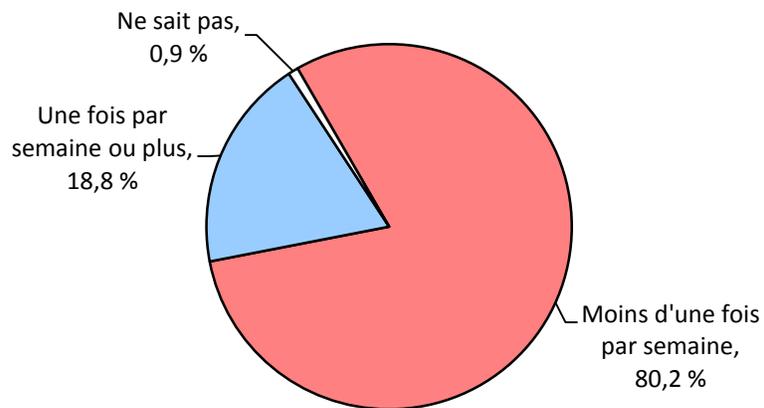
**Tableau 8 : Profil démographique des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien**

<b>Sexe</b>	<b>(N=88)</b>
Homme	48,3 %
Femme	51,7 %
<b>Âge</b>	<b>(N=88)</b>
19 à 24 ans	18,0 %
25 à 34 ans	12,3 %
35-44	13,6 %
45-54	23,2 %
55-64	20,2 %
65+	12,7 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=88)</b>
Anglais	72,1 %
Français	27,9 %
Autre	-
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=88)</b>
Marié(e)	51,1 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	9,5 %
Célibataire	27,9 %
Veuf ou veuve	6,0 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	5,5 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=88)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	8,1 %
Études secondaires terminées	32,6 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	19,1 %
Certificat ou diplôme non universitaire	26,6 %
Certificat universitaire	3,2 %
Baccalauréat	8,5 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	1,9 %
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=88)</b>
Travail à temps plein	54,0 %
Travail à temps partiel	12,0 %
Au chômage	1,4 %
Étudiant	4,7 %
À la retraite	22,9 %
Personne au foyer	3,9 %
Refuse de répondre	1,2 %

<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=88)</b>
20 000 \$ ou moins	12,7 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	34,5 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	20,4 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	11,3 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	9,5 %
Plus de 100 000 \$	11,5 %

Huit joueurs sur dix de billets de loterie à tirage quotidien ont joué moins d'une fois par semaine (consulter la figure 9). En moyenne, les joueurs de billets de loterie à tirage hebdomadaire ont déclaré jouer 2,3 fois par mois.

**Figure 9 :** Fréquence de jeu des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien (N=85<sup>24</sup>)



<sup>24</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce que trois répondants avaient refusé de fournir une réponse ou avaient fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle ils ont été exclus de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N= 85 plutôt que N=88.

Les dépenses<sup>25</sup> liées aux billets de loterie à tirage quotidien sont présentées dans le tableau 9<sup>26</sup>. De façon typique, les joueurs de billets de loterie à tirage quotidien ont déclaré dépenser en moyenne 6,33 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 14,76 \$ par mois et de 177,11 \$ par année.

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	6,33 \$	5,00 \$
Mois typique	14,76 \$	4,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	50,54 \$	43,33 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	5,83 \$	3,00 \$
Année typique	177,11 \$	48,00 \$

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

De façon typique, les joueurs de billets de loterie à tirage quotidien ont consacré en moyenne 8,1 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 12,7 minutes par mois (consulter 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	8,1	5,0
Mois typique	12,7	4,7

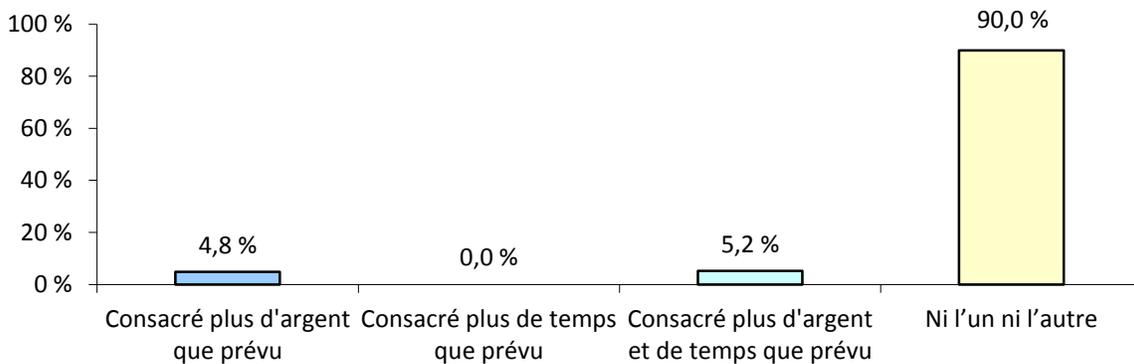
\* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse

<sup>25</sup> 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.

<sup>26</sup> 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.

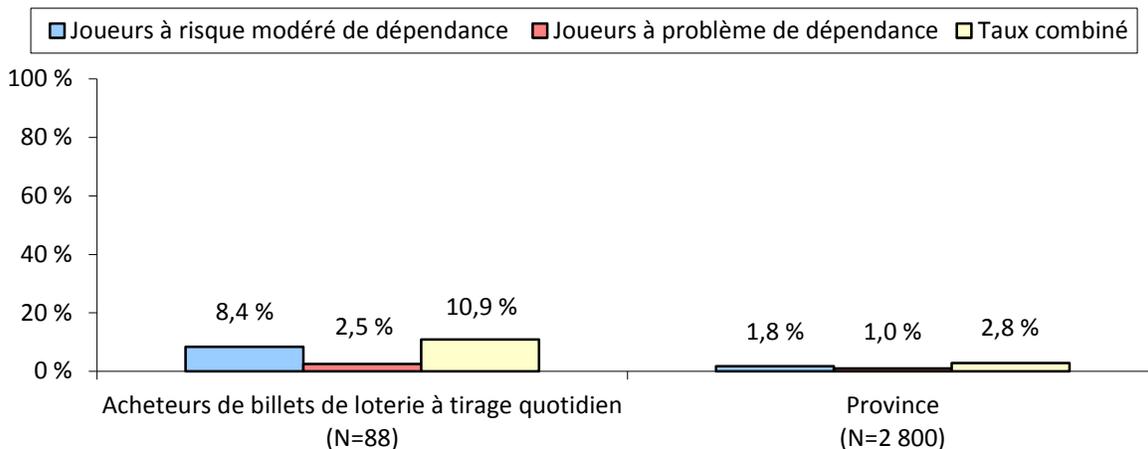
On a demandé aux joueurs de billets de loterie à tirage quotidien d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (90 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 10 % des joueurs ont indiqué 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 et 5 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu). (Consulter la figure 10.)

**Figure 10 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacré aux billets de loterie à tirage quotidien (N=88)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 8,4 % des joueurs de billets de loterie à tirage quotidien sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 2,5 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 10,9 %). Ces taux de prévalence sont significativement plus élevés que les taux de joueurs à risque modéré, les taux de joueurs à problème de dépendance et le taux combiné déterminé à l'échelle provinciale (2,8 %, taux combiné ; 1,8 %, risque modéré ; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée.)

**Figure 11 :** Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et de joueurs à problème modéré 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=184)

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 (consulter le tableau 11), les joueurs de billets à languettes se composaient surtout d'hommes (54 %), étaient répartis en majorité dans la catégorie des 25 à 54 ans (65 %) et ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (68 %). La moitié des joueurs de billets à languettes étaient mariés, alors qu'un pourcentage remarquable de joueurs étaient célibataires (26 %). Un peu plus de deux tiers des joueurs (69 %) travaillaient et 64 % avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. 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 \$ (43 %).

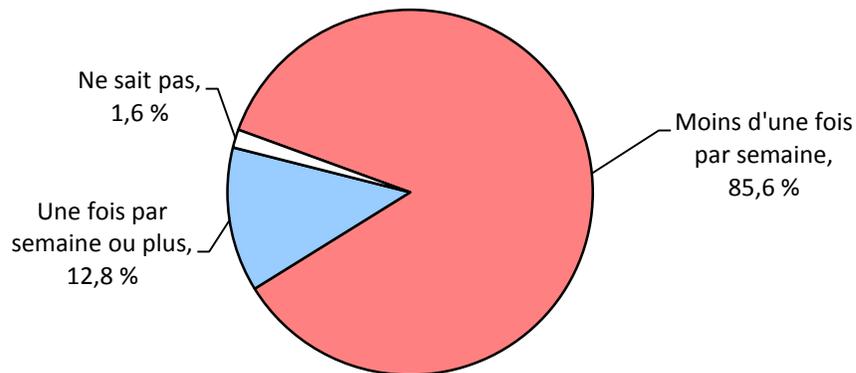
**Tableau 11 :** Profil démographique des joueurs de billets à languettes

<b>Sexe</b>	<b>(N=184)</b>
Homme	53,9 %
Femme	46,1 %
<b>Âge</b>	<b>(N=184)</b>
19 à 24 ans	13,1 %
25 à 34 ans	28,1 %
35-44	17,4 %
45-54	19,8 %
55-64	13,7 %
65+	7,9 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=184)</b>
Anglais	68,2 %
Français	30,6 %
Autre	1,3 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=184)</b>
Marié(e)	49,6 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	12,6 %
Célibataire	26,1 %
Veuf ou veuve	3,3 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	7,1 %
Refuse de répondre	1,3 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=184)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	5,5 %
Études secondaires terminées	29,9 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	14,6 %
Certificat ou diplôme non universitaire	22,6 %
Certificat universitaire	5,0 %
Baccalauréat	20,0 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	2,2 %
Refuse de répondre	0,3 %
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=184)</b>
Travail à temps plein	58,5 %
Travail à temps partiel	10,9 %
Au chômage	9,7 %
Étudiant	1,8 %
À la retraite	12,2 %
Personne au foyer	3,4 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	3,5 %

<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=184)</b>
20 000 \$ ou moins	14,4 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	21,6 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	21,8 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	12,5 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	12,6 %
Plus de 100 000 \$	17,1 %

Plus de huit joueurs de billets à languettes sur dix (86 %) ont joué moins d'une fois par semaine (consulter la figure 12). En moyenne, les joueurs des billets à languettes ont déclaré jouer 1,5 fois par mois.

**Figure 12 :** Fréquence de jeu des joueurs de billets à languettes (N=180<sup>27</sup>)



<sup>27</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce que quatre répondants avaient refusé de fournir une réponse ou avaient fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle ils ont été exclus de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=180 plutôt que N=184.

Les dépenses<sup>28</sup> liées aux billets à languettes sont présentées dans le tableau 12<sup>29</sup>. De façon typique, les joueurs de billets à languettes ont déclaré dépenser en moyenne 4,26 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 6,41 \$ par mois et de 76,90 \$ par année.

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	4,26 \$	4,00 \$
Mois typique	6,41 \$	2,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	31,14 \$	17,33 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	2,90 \$	1,50 \$
Année typique	76,90 \$	24,00 \$

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

De façon typique, les joueurs de billets à languettes ont consacré en moyenne 4,0 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 7,3 minutes par mois (consulter le tableau 13).

**Tableau 13 : Temps consacré aux billets à languettes (en minutes)\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	4,0	3,0
Mois typique	7,3	1,3

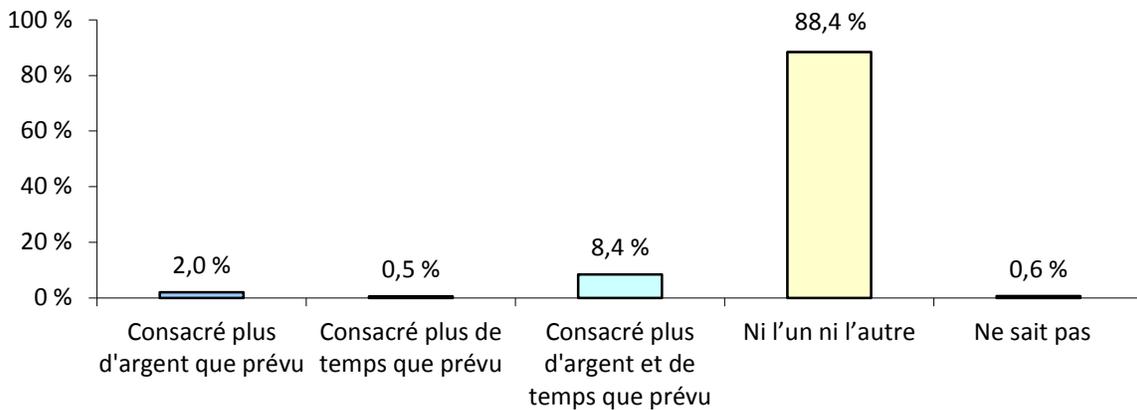
\* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>28</sup> 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.

<sup>29</sup> 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.

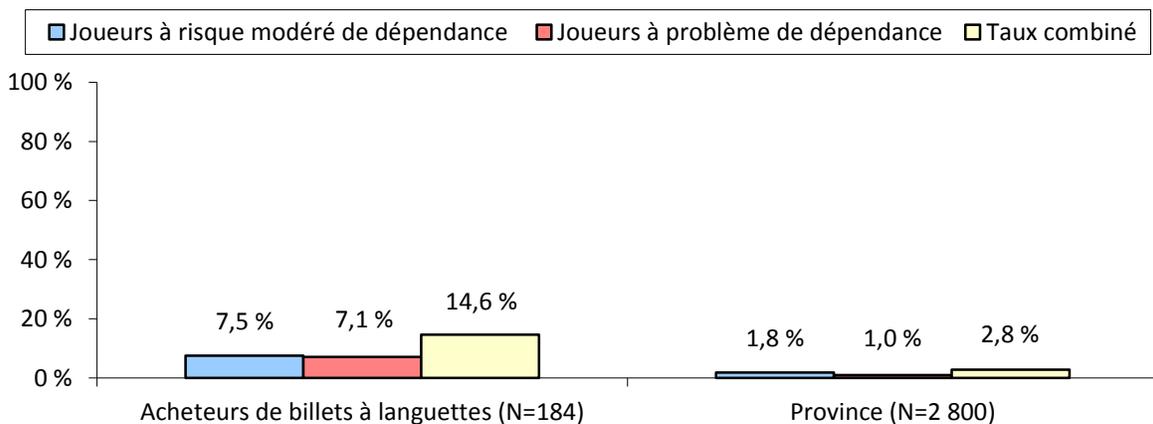
On a demandé aux joueurs de billets à languettes d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (88 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 11 % des joueurs ont indiqué avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (2 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont consacré plus d'argent que prévu; moins de 1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu ; 8 % était d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu). (Consulter la figure 13.)

**Figure 13 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets à languettes (N=184)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 7,5 % des joueurs de billets à languettes sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 7,1 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 14,6 %). Ces taux de prévalence sont significativement plus élevés que les taux de joueurs à risque modéré de dépendance, les taux de joueurs à problème de dépendance et le taux combiné déterminés à l'échelle provinciale (2,8 %, taux combiné; 1,8 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 14 :** Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problèmes 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=800)

Dans l'ensemble, 29 % des répondants ont joué à des billets de grattage au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (consulter le tableau 14), les joueurs de billets de grattage étaient en majorité des femmes (63 %), ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (66 %) et étaient répartis parmi la catégorie des 25 à 54 ans (63 %).

Plus de la moitié des joueurs de billets de grattage étaient mariés (55 %) et près de sept joueurs sur dix (69 %) avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Les revenus annuels des ménages se situaient le plus souvent entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (42 %).

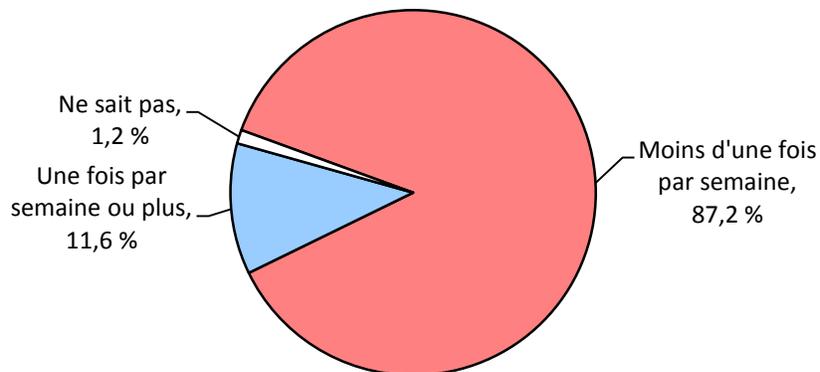
**Tableau 14 : Profil démographique des joueurs de billets de grattage**

<i>Sexe</i>	<i>(N=800)</i>
Homme	37,4 %
Femme	62,6 %
<i>Âge</i>	<i>(N=800)</i>
19 à 24 ans	6,1 %
25 à 34 ans	24,2 %
35-44	17,8 %
45-54	20,9 %
55-64	18,1 %
65+	13,0 %
<i>Langue maternelle</i>	<i>(N=800)</i>
Anglais	65,8 %
Français	33,2 %
Autre	0,8 %
Refuse de répondre	0,2 %
<i>Situation de famille</i>	<i>(N=800)</i>
Marié(e)	55,1 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	17,6 %
Célibataire	15,9 %
Veuf ou veuve	3,6 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	7,2 %
Refuse de répondre	0,7 %
<i>Éducation</i>	<i>(N=800)</i>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	6,8 %
Études secondaires terminées	23,8 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	13,6 %
Certificat ou diplôme non universitaire	26,3 %
Certificat universitaire	4,0 %
Baccalauréat	18,8 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	6,1 %
Refuse de répondre	0,6 %
<i>Situation professionnelle</i>	<i>(N=800)</i>
Travail à temps plein	56,9 %
Travail à temps partiel	9,5 %
Au chômage	7,7 %
Étudiant	1,8 %
À la retraite	19,2 %
Personne au foyer	4,0 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	1,0 %

<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=800)</b>
20 000 \$ ou moins	8,6 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	23,0 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	18,7 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	14,4 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	12,3 %
Plus de 100 000 \$	23,1 %

Jouer à des billets de grattage semble assez rare avec un peu plus de huit joueurs sur dix (87 %) qui ont joué moins d'une fois par semaine (consulter la figure 15). En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer 1,4 fois par mois.

**Figure 15 :** Fréquence du jeu des joueurs de billets de grattage (N=792<sup>30</sup>)



<sup>30</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce que huit répondants avaient refusé de fournir une réponse ou avaient fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle ils ont été exclus de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=792 plutôt que N=800.

Les dépenses<sup>31</sup> liées aux billets de grattage sont présentées dans le tableau 15<sup>32</sup>. 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	7,47 \$	5,00 \$
Mois typique	12,38 \$	3,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	62,47 \$	43,33 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	5,50 \$	2,50 \$
Année typique	148,61 \$	36,00 \$

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

De façon typique, les joueurs de billets de grattage ont consacré en moyenne 9,5 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 16,9 minutes par mois (consulter le tableau 16).

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	9,5	5,0
Mois typique	16,9	3,3

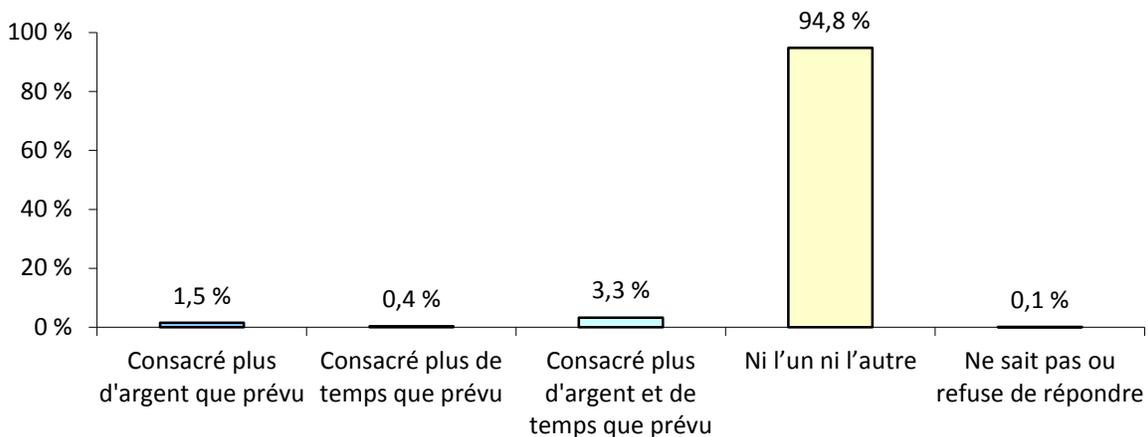
\* Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>31</sup> 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.

<sup>32</sup> 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.

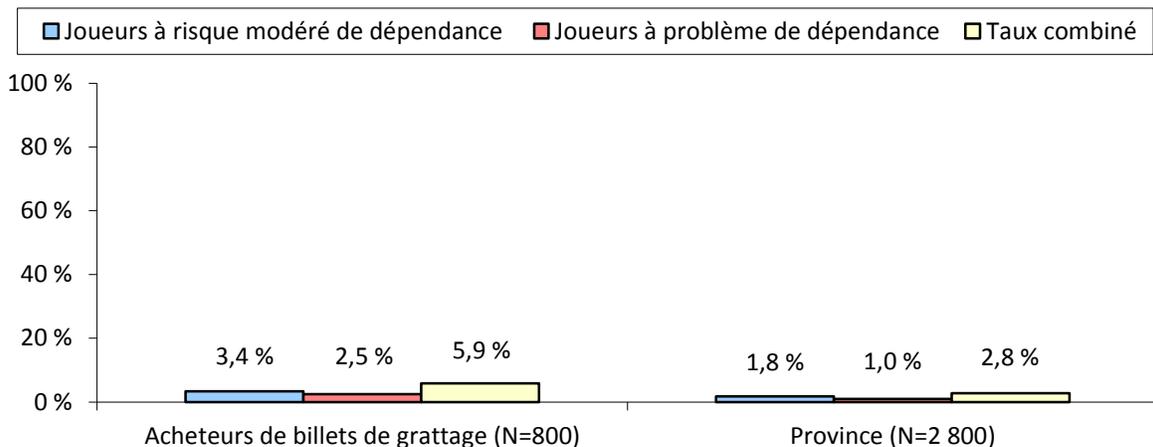
On a demandé aux joueurs de billets de grattage d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (95 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 5 % des joueurs 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; 3 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu). (Consulter la figure 16.)

**Figure 16 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de grattage (N=800)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 3,4 % des joueurs de billets de grattage sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 2,5 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 5,9 %). Ce taux combiné est significativement plus élevé que le taux combiné déterminé à l'échelle provinciale (2,8 %, taux combiné; 1,8 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 17 :** 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=1 451)

Dans l'ensemble, 52 % 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 (consulter le tableau 17), les acheteurs de billets de tirage se composaient surtout de femmes (54 %), étaient distribués de façon égale parmi les joueurs âgés entre 25 et 54 ans (63 %) 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 (63 %), travaillaient (68 %) et plus des trois quarts (77 %) avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Habituellement, les revenus annuels des ménages s'élevaient à plus de 80 000 \$ (43 %), toutefois, trois acheteurs sur dix avaient des revenus supérieurs à 100 000 \$.

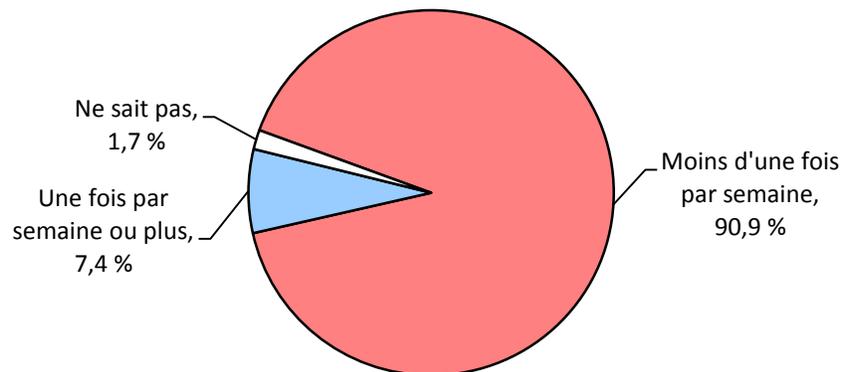
**Tableau 17 :** Profil démographique des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds

<b>Sexe</b>	<b>(N=1 451)</b>
Homme	45,7 %
Femme	54,3 %
<b>Âge</b>	<b>(N=1 451)</b>
19 à 24 ans	3,3 %
25 à 34 ans	22,0 %
35-44	19,4 %
45-54	21,9 %
55-64	18,3 %
65+	15,1 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=1 451)</b>
Anglais	72,7 %
Français	26,3 %
Autre	0,9 %
Refuse de répondre	0,2 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=1 451)</b>
Marié(e)	63,4 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	12,9 %
Célibataire	12,2 %
Veuf ou veuve	4,7 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	6,3 %
Refuse de répondre	0,4 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=1 451)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	3,9 %
Études secondaires terminées	18,7 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,9 %
Certificat ou diplôme non universitaire	25,2 %
Certificat universitaire	4,9 %
Baccalauréat	23,3 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	11,5 %
Refuse de répondre	0,5 %

<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=1 451)</b>
Travail à temps plein	59,2 %
Travail à temps partiel	9,2 %
Au chômage	5,0 %
Étudiant	1,1 %
À la retraite	20,9 %
Personne au foyer	3,8 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	0,9 %
<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=1 451)</b>
20 000 \$ ou moins	5,5 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	16,1 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	17,6 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	17,4 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	14,2 %
Plus de 100 000 \$	29,2 %

Acheter des billets de tirage semble être assez rare avec un peu plus de neuf acheteurs sur dix (91 %) qui ont acheté ce type de billets moins d'une fois par semaine (consulter la figure 18). En moyenne, les acheteurs ont déclaré se procurer des billets 0,9 fois par mois.

**Figure 18 :** Fréquence de jeu des acheteurs de billets de tirage ou de collecte de fonds (N=1 438<sup>33</sup>)



<sup>33</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce que 13 répondants avaient refusé de fournir une réponse ou avaient fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle ils ont été exclus de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=1 438 plutôt que N=1 451.

Les dépenses<sup>34</sup> liées aux achats de billets de tirage sont présentées dans le tableau 18<sup>35</sup>. De façon typique, les acheteurs ont déclaré dépenser en moyenne 12,59 \$ pour des billets de tirage, ce qui se traduit par une moyenne de 8,62 \$ par mois et de 103,43 \$ 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	12,59 \$	5,00 \$
Mois typique	8,62 \$	2,67 \$
- Achat une fois par semaine ou plus	32,25 \$	21,67 \$
- Achat au moins une fois par semaine	6,65 \$	2,50 \$
Année typique	103,43 \$	31,99 \$

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

De façon typique, les acheteurs de billets de tirage ont consacré en moyenne 5,1 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 3,8 minutes par mois (consulter 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	5,1	2,0
Mois typique	3,8	1,0

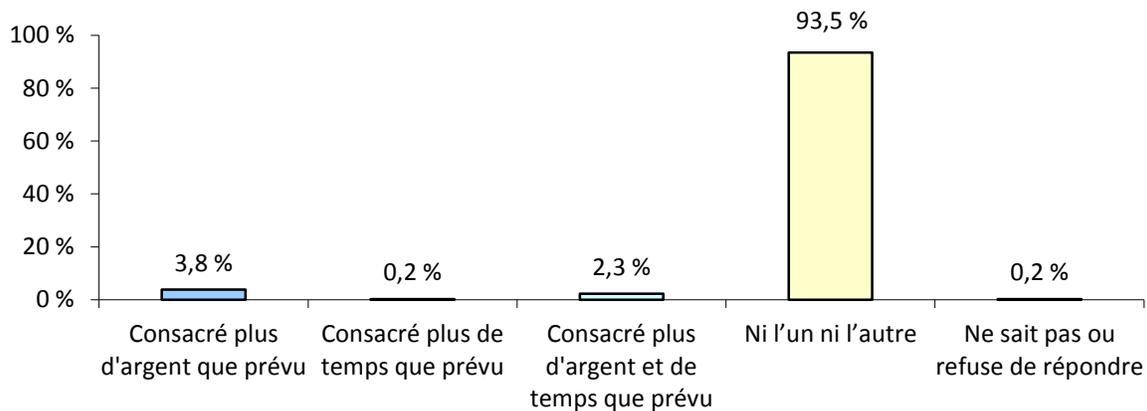
\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>34</sup> 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.

<sup>35</sup> 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.

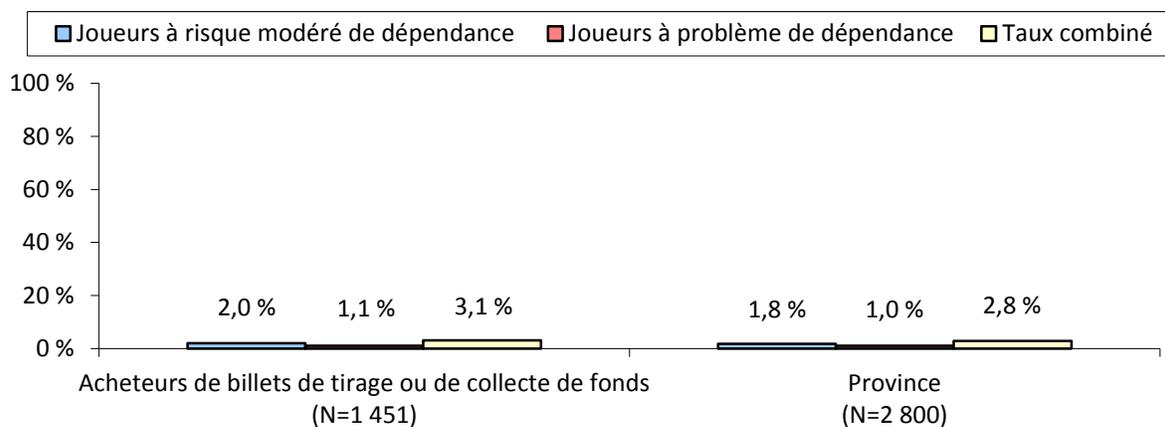
On a demandé aux acheteurs de billets de tirage d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (94 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 6 % des joueurs ont indiqué avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (4 % 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). (Consulter la figure 19.)

**Figure 19 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux billets de tirage ou de collecte de fonds (N=1 451)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 2,0 % des acheteurs de billets de tirage sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 1,1 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 3,1 %). 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 (2,8 %, taux combiné; 1,8 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 20 :** Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à 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=1 424)

Dans l'ensemble, 51 % des répondants ont acheté des billets de tirage 50/50 au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (consulter le tableau 20), environ la moitié des acheteurs de billets de tirage 50/50 étaient des femmes (54 %) et distribué de façon égale dans le groupe d'acheteurs âgés entre 25 et 54 ans (63 %), alors que la majorité de ces acheteurs ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (66 %).

En général, la majorité des acheteurs de billets de tirage 50/50 étaient mariés (61 %), travaillaient (69 %) et environ trois quarts (68 %) avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Quatre acheteurs sur dix avaient des revenus annuels des ménages supérieurs à 80 000 \$ (45 %); toutefois, un pourcentage remarquable d'acheteurs a rapporté des revenus supérieurs à 100 000 \$ (28 %).

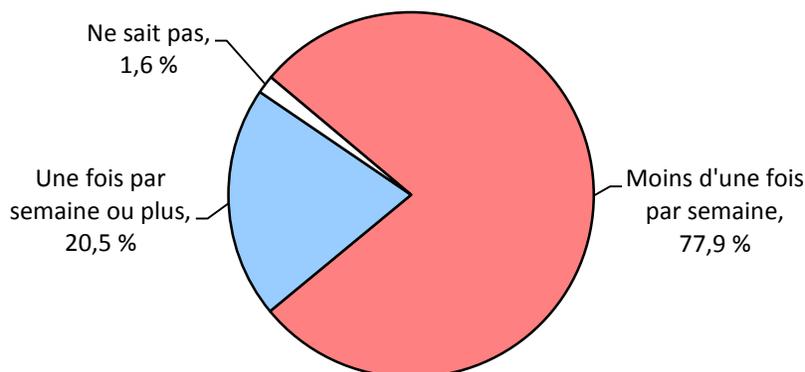
**Tableau 20 : Profil démographique des acheteurs de billet de tirage 50/50**

<b>Sexe</b>	<b>(N=1 424)</b>
Homme	46,2 %
Femme	53,8 %
<b>Âge</b>	<b>(N=1 424)</b>
19 à 24 ans	3,3 %
25 à 34 ans	20,7 %
35-44	19,5 %
45-54	23,0 %
55-64	17,9 %
65+	15,6 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=1 424)</b>
Anglais	66,0 %
Français	32,8 %
Autre	0,9 %
Refuse de répondre	0,2 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=1 424)</b>
Marié(e)	60,9 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	14,8 %
Célibataire	12,5 %
Veuf ou veuve	4,1 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	7,3 %
Refuse de répondre	0,4 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=1 424)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	4,5 %
Études secondaires terminées	20,7 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,4 %
Certificat ou diplôme non universitaire	25,0 %
Certificat universitaire	5,6 %
Baccalauréat	22,2 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	10,3 %
Refuse de répondre	0,4 %

<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=1 424)</b>
Travail à temps plein	60,4 %
Travail à temps partiel	8,1 %
Au chômage	4,6 %
Étudiant	1,8 %
À la retraite	20,4 %
Personne au foyer	3,7 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	1,1 %
<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=1 424)</b>
20 000 \$ ou moins	5,5 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	18,7 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	18,9 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	16,5 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	12,7 %
Plus de 100 000 \$	27,7 %

Environ huit acheteurs de billets de tirage 50/50 sur dix (78 %) ont indiqué acheter des billets de ce type moins d'une fois par semaine (consulter la figure 21). En moyenne, les acheteurs ont déclaré acheter ces billets 1,6 fois par mois.

**Figure 21 :** Fréquence de jeu des acheteurs de billets de tirage 50/50 (N=1 421<sup>36</sup>)



<sup>36</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce que trois répondants avaient refusé de fournir une réponse ou avaient fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle ils ont été exclus de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=1 421 plutôt que N=1 424.

Les dépenses<sup>37</sup> liées aux achats de billets de tirage 50/50 sont présentées dans le tableau 21<sup>38</sup>. De façon typique, les acheteurs de billets de tirage 50/50 ont déclaré dépenser en moyenne 6,39 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 7,05 \$ par mois et de 84,62 \$ par année.

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	6,39 \$	5,00 \$
Mois typique	7,05 \$	2,50 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	18,04 \$	8,67 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	4,26 \$	1,67 \$
Année typique	84,62 \$	30,00 \$

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

De façon typique, les acheteurs de billets de tirage 50/50 ont consacré en moyenne 3,6 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 4,6 minutes par mois (consulter le tableau 22).

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	3,6	2,0
Mois typique	4,6	1,3

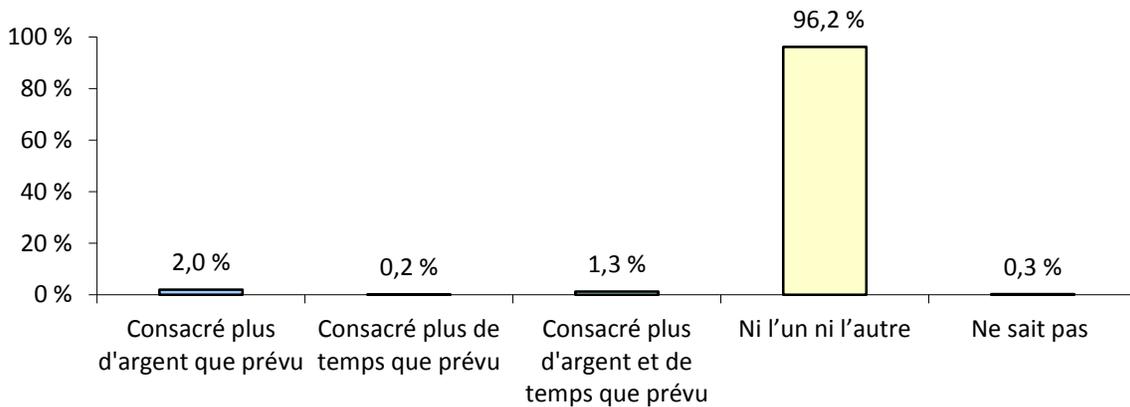
\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>37</sup> 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.

<sup>38</sup> 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.

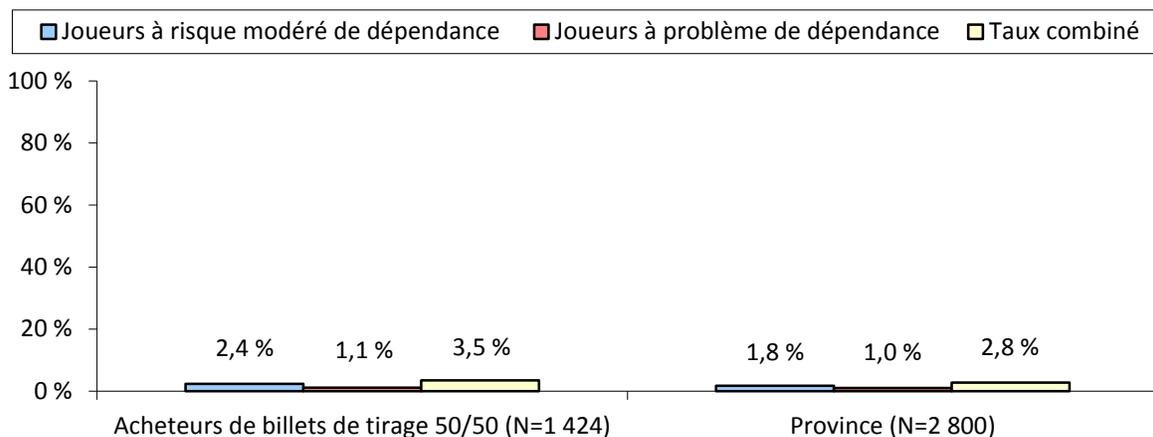
On a demandé aux acheteurs de billets de tirage 50/50 d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (96 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu, alors que 4 % des 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).

**Figure 22 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés à l'achat de billets de tirage 50/50 (N=1 424)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 2,4 % des acheteurs de billets de tirage 50/50 sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 1,1 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 3,5 %). 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 (2,8 %, taux combiné; 1,8 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 23 :** 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=215)

Dans l'ensemble, 8 % des répondants ont joué au bingo au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (consulter le tableau 23), la grande majorité des joueurs de bingo étaient des femmes (78 %). Généralement, les joueurs de bingo étaient âgés de 45 ans ou plus (61 %) et ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (59 %).

Plus de la moitié des joueurs de bingo étaient mariés (53 %), avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (64 %) et travaillaient (56 %). Près de la moitié des revenus annuels des ménages parmi les joueurs de bingo se situaient dans la plage entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (49 %).

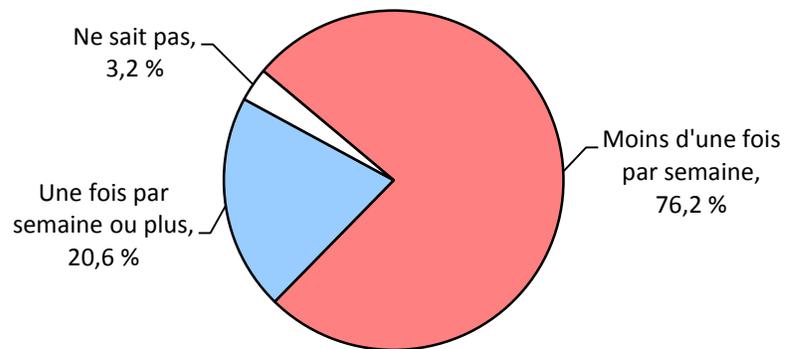
**Tableau 23 : Profil démographique des joueurs de bingo**

<b>Sexe</b>	<b>(N=215)</b>
Homme	21,7 %
Femme	78,3 %
<b>Âge</b>	<b>(N=215)</b>
19 à 24 ans	4,3 %
25 à 34 ans	18,5 %
35-44	16,4 %
45-54	23,8 %
55-64	19,5 %
65+	17,4 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=215)</b>
Anglais	58,9 %
Français	39,6 %
Autre	1,5 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=215)</b>
Marié(e)	53,0 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	14,7 %
Célibataire	16,4 %
Veuf ou veuve	6,8 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	8,5 %
Refuse de répondre	0,6 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=215)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	12,8 %
Études secondaires terminées	22,1 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	10,9 %
Certificat ou diplôme non universitaire	18,7 %
Certificat universitaire	5,7 %
Baccalauréat	22,0 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	6,3 %
Refuse de répondre	1,5 %
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=215)</b>
Travail à temps plein	48,6 %
Travail à temps partiel	7,4 %
Au chômage	6,8 %
Étudiant	1,6 %
À la retraite	25,0 %
Personne au foyer	8,5 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	2,1 %

<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=215)</b>
20 000 \$ ou moins	8,4 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	30,2 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	18,3 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	11,6 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	13,1 %
Plus de 100 000 \$	18,3 %

Environ sept joueurs de bingo sur dix (76 %) ont participé à ce jeu moins d'une fois par semaine, alors que 21 % des joueurs ont déclaré jouer au moins une fois par semaine (consulter la figure 24). En moyenne, les joueurs de bingo ont déclaré jouer au bingo 1,6 fois par mois.

**Figure 24 :** Fréquence de jeu des joueurs de bingo (N=214<sup>39</sup>)



<sup>39</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce qu'un répondant avait refusé de fournir une réponse ou avait fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle il a été exclu de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=214 plutôt que N=215.

Les dépenses<sup>40</sup> liées au jeu de bingo sont présentées dans le tableau 24<sup>41</sup>. De façon typique, les joueurs de bingo ont déclaré dépenser en moyenne 24,92 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 62,03 \$ par mois et de 744,34 \$ par année.

**Tableau 24 : Dépenses liées au jeu de bingo\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	24,92 \$	20,00 \$
Mois typique	62,03 \$	6,22 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	250,57 \$	130,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	11,84 \$	4,17 \$
Année typique	744,34 \$	74,67 \$

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

De façon typique, les joueurs de bingo ont consacré en moyenne 1,9 heure (ou 115,4 minutes) à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 3,3 heures (ou 199,9 minutes) par mois (consulter le tableau 25).

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	1,9	2,0
Mois typique	3,3	0,5

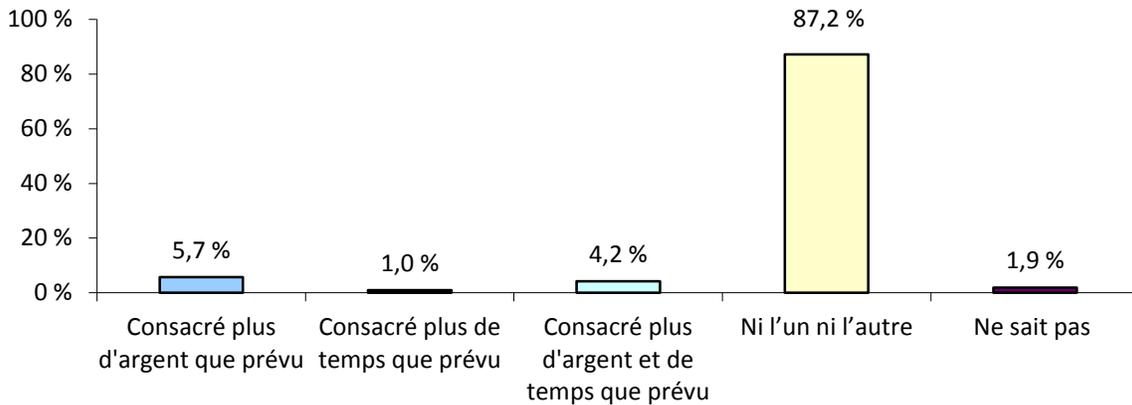
\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>40</sup> 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.

<sup>41</sup> 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.

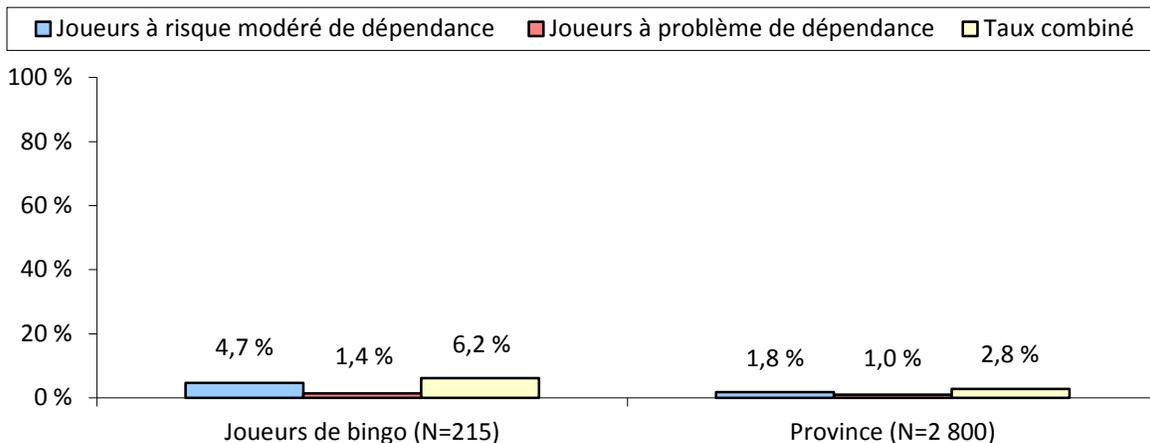
On a demandé aux joueurs de bingo d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (87 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, 11 % des joueurs ont répondu 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; 1 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus de temps que prévu; 8 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu). (Consulter la figure 25.)

**Figure 25 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au bingo (N=215)



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

**Figure 26 :** Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et 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=215)

Dans l'ensemble, 8 % des répondants ont joué à des TLV au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (consulter le tableau 26), une grande majorité était composée d'hommes (67 %). Dans l'ensemble, les joueurs de TLV étaient âgés entre 25 et 54 ans (67 %) et avaient signalé l'anglais (70 %) comme langue maternelle.

Quarante-huit pour cent (48 %) des joueurs de TLV étaient mariés, alors que 24 % étaient célibataires. En outre, plus des deux tiers avaient terminé certaines études secondaires (69 %) et 70 % des joueurs travaillaient. Quatre joueurs de TLV sur dix avaient des revenus annuels des ménages qui se situaient dans la plage entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (42 %).

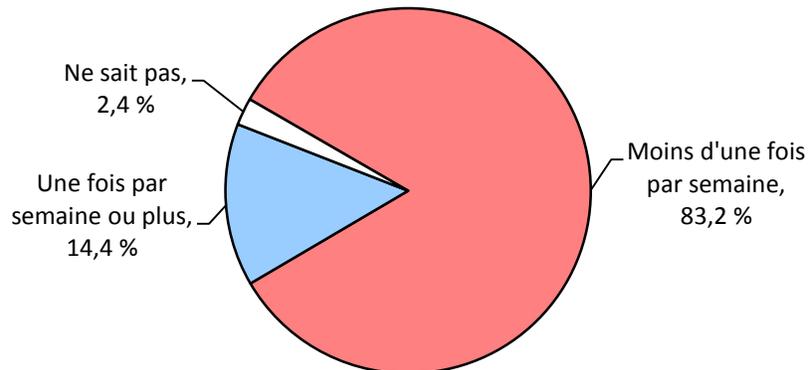
**Tableau 26 : Profil démographique des joueurs de TLV**

<b>Sexe</b>	<b>(N=215)</b>
Homme	67,3 %
Femme	32,7 %
<b>Âge</b>	<b>(N=215)</b>
19 à 24 ans	8,1 %
25 à 34 ans	29,4 %
35-44	16,7 %
45-54	21,0 %
55-64	12,3 %
65+	12,5 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=215)</b>
Anglais	70,4 %
Français	28,1 %
Autre	1,2 %
Refuse de répondre	0,3 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=215)</b>
Marié(e)	47,8 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	16,0 %
Célibataire	23,9 %
Veuf ou veuve	3,7 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	8,3 %
Refuse de répondre	0,3 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=215)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	5,9 %
Études secondaires terminées	25,0 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	15,1 %
Certificat ou diplôme non universitaire	26,8 %
Certificat universitaire	3,1 %
Baccalauréat	18,1 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	5,9 %
Refuse de répondre	0,3 %

<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=215)</b>
Travail à temps plein	63,5 %
Travail à temps partiel	6,0 %
Au chômage	8,1 %
Étudiant	3,4 %
À la retraite	17,7 %
Personne au foyer	0,8 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	0,6 %
<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=215)</b>
20 000 \$ ou moins	7,0 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	21,2 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	20,3 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	12,8 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	12,0 %
Plus de 100 000 \$	26,7 %

Environ huit joueurs de TLV sur dix (83 %) ont participé à ce jeu moins d'une fois par semaine, alors que 14 % des joueurs ont déclaré jouer au moins une fois par semaine (consulter la figure 27). En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer aux TLV 1,5 fois par mois.

**Figure 27 :** Fréquence de jeu des joueurs de TLV (N=208<sup>42</sup>)



<sup>42</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce que sept répondants avaient refusé de fournir une réponse ou avaient fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle ils ont été exclus de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=208 plutôt que N=215.

Les dépenses<sup>43</sup> liées aux TLV sont présentées dans le tableau 27<sup>44</sup>. De façon typique, les joueurs de TLV ont déclaré dépenser en moyenne 52,25 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 90,32 \$ par mois et de 1 083,88 \$ par année.

**Tableau 27 : Dépenses liées aux TLV\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	52,25 \$	20,00 \$
Mois typique	90,32 \$	10,00 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	471,74 \$	346,67 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	30,42	8,33 \$
Année typique	1 083,88 \$	120,00 \$

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

De façon typique, les joueurs de TLV ont consacré en moyenne 0,9 heure (ou 56,5 minutes) à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 1,5 heure par mois (consulter le tableau 28).

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	0,9	0,5
Mois typique	1,5	0,2

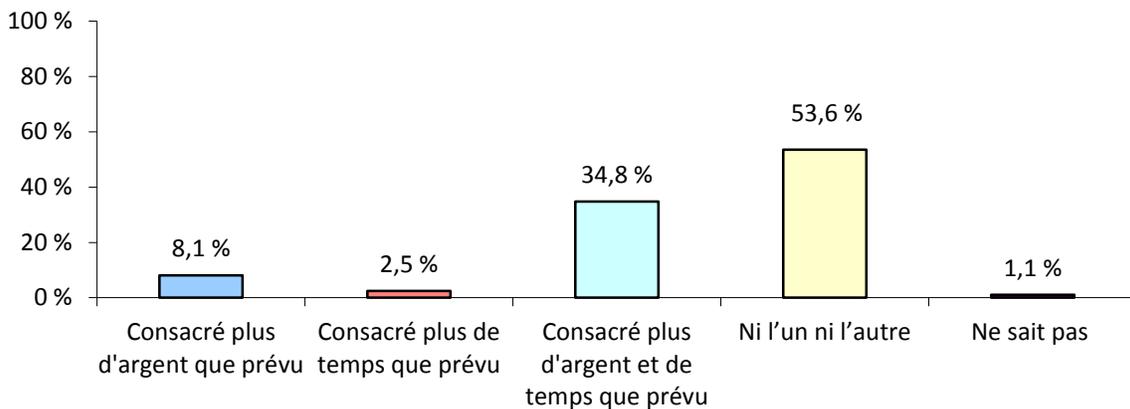
\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>43</sup> 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.

<sup>44</sup> 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.

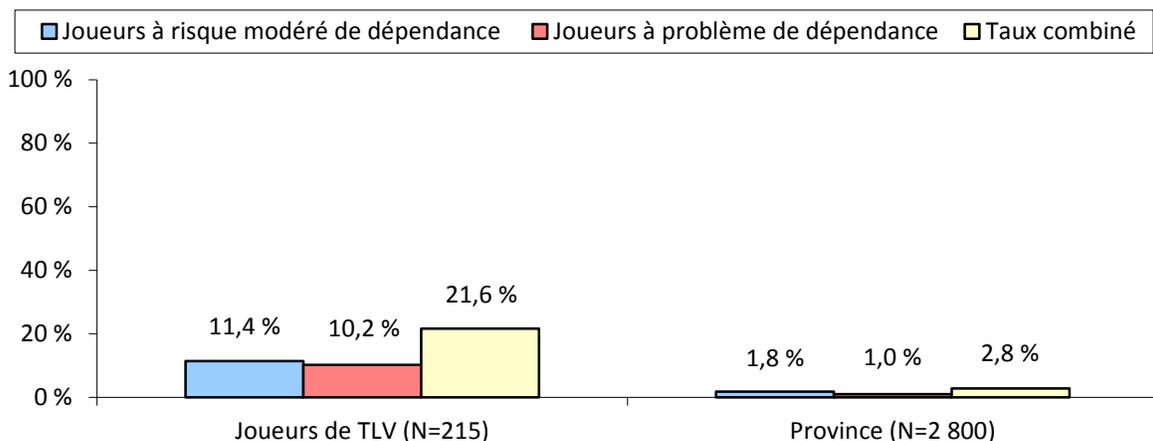
On a demandé aux joueurs de TLV d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, un peu plus de la moitié des joueurs (54 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Il est à noter, toutefois, qu'environ la moitié des joueurs de TLV (45 %) ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (8 % des joueurs étaient d'avis qu'ils ont dépensé plus d'argent que prévu; 3 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; environ un tiers (35 %) était d'avis y avoir consacré plus d'argent et de temps que prévu.) (Consulter la figure 28.)

**Figure 28 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux TLV (N=215)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 11,4 % des joueurs de TLV sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 10,2 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 21,6 %). Ces taux sont significativement plus élevés que les taux de joueurs à risque modéré de dépendance, les taux de joueurs à problème de dépendance et le taux combiné déterminés à l'échelle provinciale (2,8 %, taux combiné; 1,8 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 29 :** Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des 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=214)

Dans l'ensemble, 8 % 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 (consulter le tableau 29), la majorité des joueurs de poker étaient des hommes (80 %), âgés entre 25 et 54 ans (77 %) et ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (61 %).

Cinq joueurs de poker sur dix (51 %) étaient mariés, alors que 20 % étaient célibataires et 23 % étaient conjoints de fait. Plus des trois quarts (77 %) avaient terminé au moins certaines études postsecondaires et un pourcentage semblable (78 %) de ces joueurs travaillaient. Les revenus annuels des ménages parmi les joueurs de poker étaient généralement supérieurs à 80 000 \$ (50 %) et un pourcentage remarquable s'élevait à plus de 100 000 \$ (31 %).

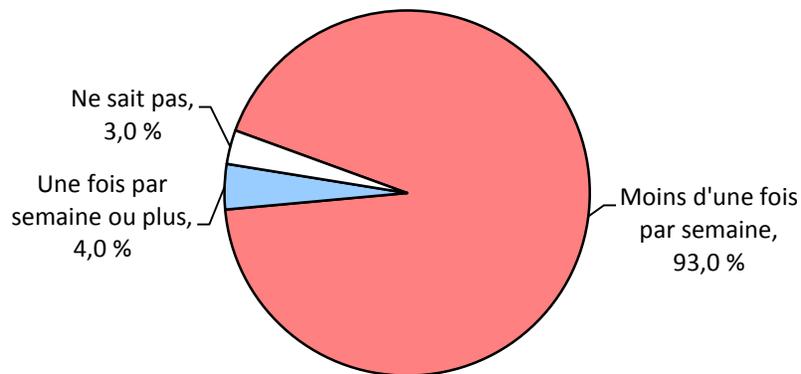
**Tableau 29 : Profil démographique des joueurs de poker**

<b>Sexe</b>	<b>(N=214)</b>
Homme	80,4 %
Femme	19,6 %
<b>Âge</b>	<b>(N=214)</b>
19 à 24 ans	10,8 %
25 à 34 ans	39,3 %
35-44	18,1 %
45-54	19,7 %
55-64	7,7 %
65+	4,4 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=214)</b>
Anglais	61,2 %
Français	38,1 %
Autre	0,6 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=214)</b>
Marié(e)	51,3 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	23,0 %
Célibataire	20,1 %
Veuf ou veuve	1,5 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	4,1 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=214)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	4,4 %
Études secondaires terminées	18,7 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	20,5 %
Certificat ou diplôme non universitaire	24,7 %
Certificat universitaire	4,9 %
Baccalauréat	18,8 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	8,0 %
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=214)</b>
Travail à temps plein	74,0 %
Travail à temps partiel	4,4 %
Au chômage	7,3 %
Étudiant	2,9 %
À la retraite	7,1 %
Personne au foyer	2,5 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	1,8 %

<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=214)</b>
20 000 \$ ou moins	4,5 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	18,5 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	14,3 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	13,0 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	18,7 %
Plus de 100 000 \$	31,1 %

La grande majorité des joueurs de poker (93 %) ont joué à ce jeu moins d'une fois par semaine. En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer au poker 0,8 fois par mois.

**Figure 30 :** Fréquence de jeu des joueurs de poker (N=213<sup>45</sup>)



<sup>45</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce qu'un répondant avait refusé de fournir une réponse ou avait fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle il a été exclu de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=213 plutôt que N=214.

Les dépenses<sup>46</sup> liées au poker sont présentées dans le tableau 30<sup>47</sup>. De façon typique, les joueurs de poker ont déclaré dépenser en moyenne 28,13 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 21,83 \$ par mois et de 261,96 \$ par année.

**Tableau 30 : Dépenses liées au poker\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	28,13 \$	20,00 \$
Mois typique	21,83 \$	8,33 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	128,16 \$	103,10 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	17,11 \$	8,33 \$
Année typique	261,96 \$	100,00 \$

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

De façon typique, les joueurs de poker ont consacré en moyenne 3,5 heures à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 2,6 heures par mois (consulter le tableau 31).

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	3,5	3,0
Mois typique	2,6	1,0

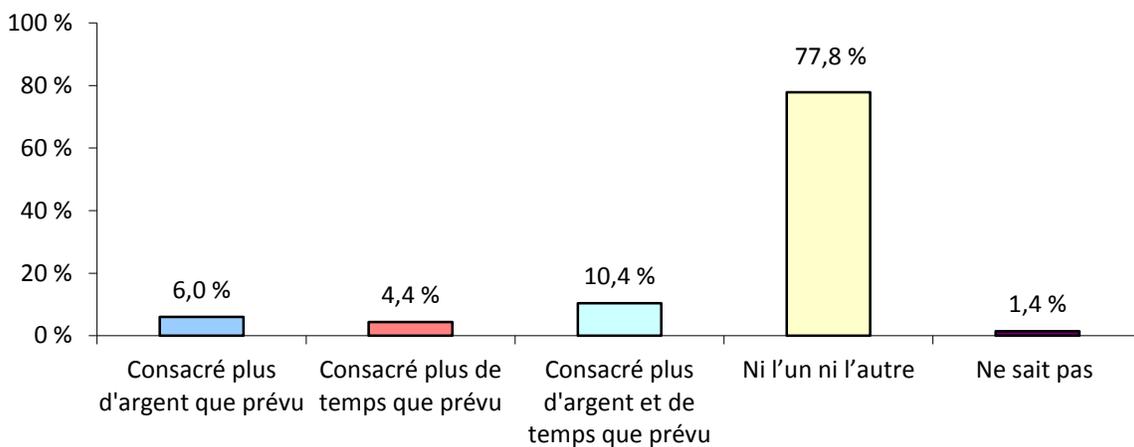
\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>46</sup> 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.

<sup>47</sup> 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.

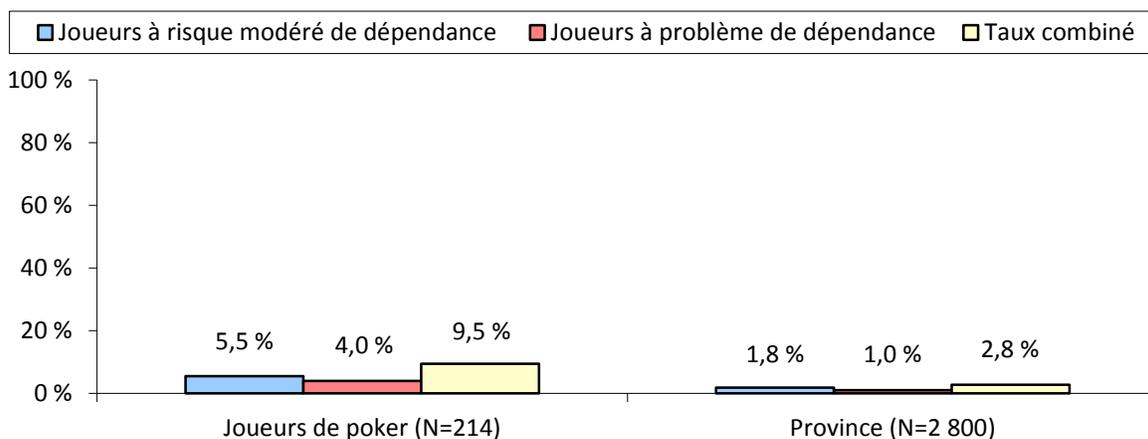
On a demandé aux joueurs de poker d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs (78 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, 21 % des joueurs ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (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; 10 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu). (Consulter la figure 31.)

**Figure 31 : Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au poker (N=214)**



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 5,5 % des joueurs de poker sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 4,0 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 9,5 %). Ce taux combiné est significativement plus élevé que le taux combiné déterminé à l'échelle provinciale (2,8 %, taux combiné; 1,8 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 32 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré 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=388)

Dans l'ensemble, 14 % des répondants ont joué dans un casino au moins une fois au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (consulter le tableau 32), il y avait un peu plus d'hommes (53 %) qui jouaient au casino que de femmes. Généralement, les joueurs de casino étaient âgés de 25 ans à 44 ans (47 %) et ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (67 %).

En outre, la majorité des joueurs de casino étaient mariés (62 %), avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (78 %) et travaillaient (70 %). 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 \$ (35 %).

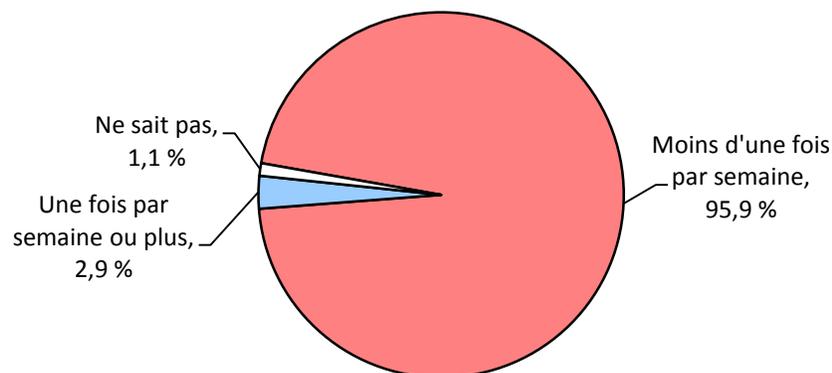
**Tableau 32 :** Profil démographique des joueurs de casino

<b>Sexe</b>	<b>(N=388)</b>
Homme	53,0 %
Femme	47,0 %
<b>Âge</b>	<b>(N=388)</b>
19 à 24 ans	3,2 %
25 à 34 ans	27,1 %
35-44	19,6 %
45-54	17,2 %
55-64	17,6 %
65+	15,3 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=388)</b>
Anglais	67,1 %
Français	31,7 %
Autre	1,0 %
Refuse de répondre	0,2 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=388)</b>
Marié(e)	61,6 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	14,0 %
Célibataire	14,2 %
Veuf ou veuve	3,8 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	6,2 %
Refuse de répondre	0,2 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=388)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	3,1 %
Études secondaires terminées	18,3 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	14,2 %
Certificat ou diplôme non universitaire	23,5 %
Certificat universitaire	4,0 %
Baccalauréat	24,2 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	12,4 %
Refuse de répondre	0,3 %

<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=388)</b>
Travail à temps plein	66,3 %
Travail à temps partiel	3,5 %
Au chômage	3,1 %
Étudiant	3,0 %
À la retraite	22,2 %
Personne au foyer	1,6 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	0,3 %
<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=388)</b>
20 000 \$ ou moins	1,9 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	14,9 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	20,6 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	11,1 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	17,1 %
Plus de 100 000 \$	34,5 %

La plupart des joueurs de casino (96 %) ont participé à ce jeu moins d'une fois par semaine (consulter la figure 33). En moyenne, les joueurs de casino ont déclaré jouer au casino 0,8 fois par mois.

**Figure 33 :** Fréquence de jeu des joueurs de casino (N=387<sup>48</sup>)



<sup>48</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce qu'un répondant avait refusé de fournir une réponse ou avait fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle il a été exclu de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=387 plutôt que N=388.

Les dépenses<sup>49</sup> liées au jeu dans les casinos sont présentées dans le tableau 33<sup>50</sup>. De façon typique, les joueurs de casino ont déclaré dépenser en moyenne 68,01 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 134,75 \$ par mois et de 1 617,04 \$ par année.

**Tableau 33 : Dépenses liées aux casinos\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	68,01 \$	40,00 \$
Mois typique	134,75 \$	8,33 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	3 854,12 \$	719,11 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	25,71 \$	6,67 \$
Année typique	1 617,04 \$	100,00 \$

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

De façon typique, les joueurs de casino ont consacré en moyenne 1,8 heure au jeu dans les casinos. Cela se traduit par une moyenne de 2 heures par mois (consulter le tableau 34).

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

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	1,8	2,0
Mois typique	1,6	0,3

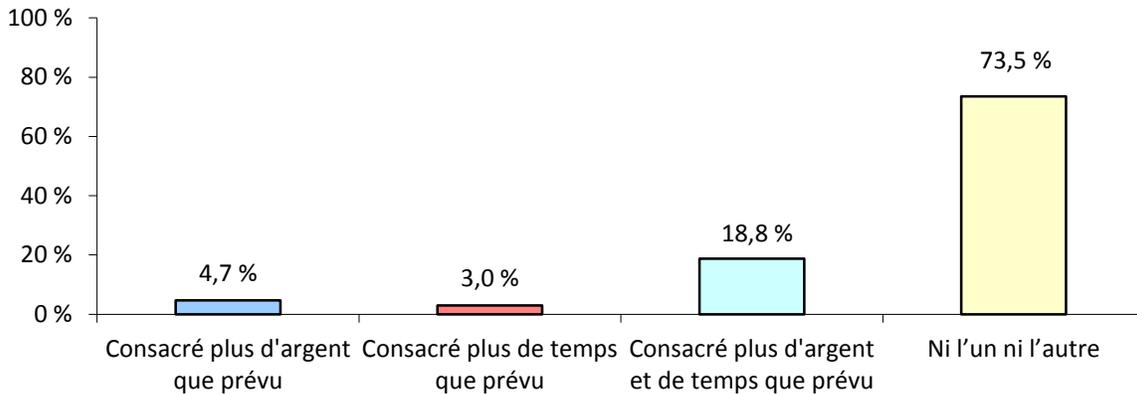
\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>49</sup> 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.

<sup>50</sup> 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.

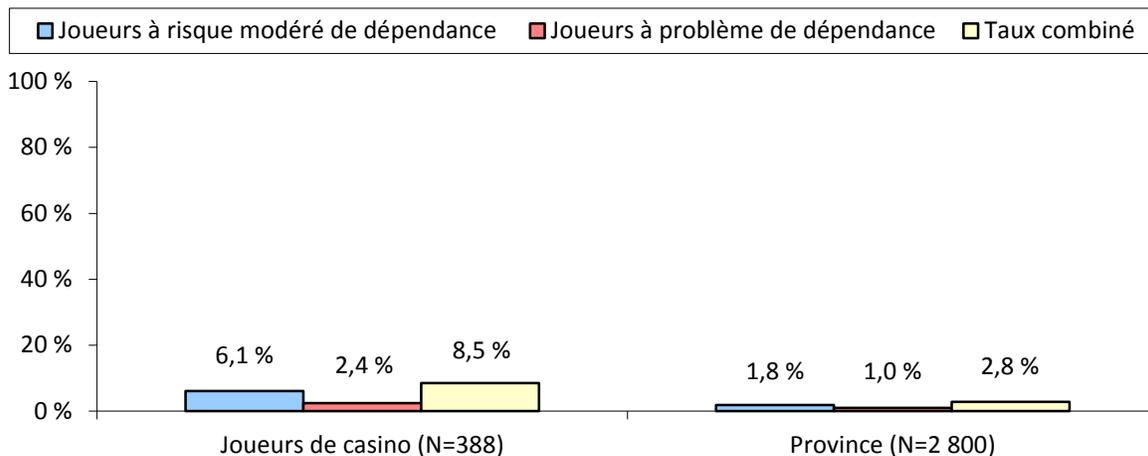
On a demandé aux joueurs de casino d'évaluer le temps et l'argent consacrés dans les casinos et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, la majorité des joueurs de casino (74 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré dans les casinos. Toutefois, environ un quart (27 %) 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; 3 % des joueurs étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu; 19 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu). (Consulter la figure 34.)

**Figure 34 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au jeu dans les casinos (N=388)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 6,1 % des joueurs de casino sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 2,4 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 8,5 %). Ces taux sont significativement plus élevés que les taux de joueurs à risque modéré de dépendance, les taux de joueurs à problème de dépendance et le taux combiné déterminés à l'échelle provinciale (2,8 %, taux combiné; 1,8 %, joueurs à risque modéré de dépendance; 1,0 %, joueurs à problème de dépendance; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 35 :** 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.

En moyenne, les joueurs de casino ont misé au Casino N.-B., à Moncton, 2,8 fois au cours de la dernière année. Les répondants ont rarement joué aux casinos en Nouvelle-Écosse ou à l'Île-du-Prince-Édouard (consulter le tableau 35).

**Tableau 35 :** Nombre de fois que les joueurs ont misé dans ces casinos au cours de la dernière année\*

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Casino N.-B. à Moncton	2,82	1,0
Casino Nova Scotia à Halifax	0,16	0,0
Casino Nova Scotia à Sydney	0,05	0,0
Red Shores Racetrack and Casino à Charlottetown	0,07	0,0
Red Shores Racetrack and Casino à Summerside	0,01	0,0

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

### 3.3.11 Profil des joueurs sur Internet (y compris le poker sur Internet) (N=59)

Dans l'ensemble, 2 % des répondants ont joué sur Internet (y compris le poker sur Internet) au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (consulter le tableau 36), les joueurs sur Internet étaient surtout des hommes (86 %) et la plupart étaient âgés entre 25 et 34 ans (39 %) ou 35 et 44 ans (19 %). La majorité (57 %) des répondants ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais.

Les joueurs sur Internet avaient tendance à être mariés (46 %) ou être célibataires (36 %) et près des deux tiers (65 %) travaillaient. Soixante-cinq pour cent (65 %) des joueurs avaient terminé au moins certaines études postsecondaires et leurs revenus annuels des ménages avaient tendance à varier, mais se situaient généralement à plus de 100 000 \$ (37 %) ou entre 20 001 \$ et 40 000 \$ (26 %).

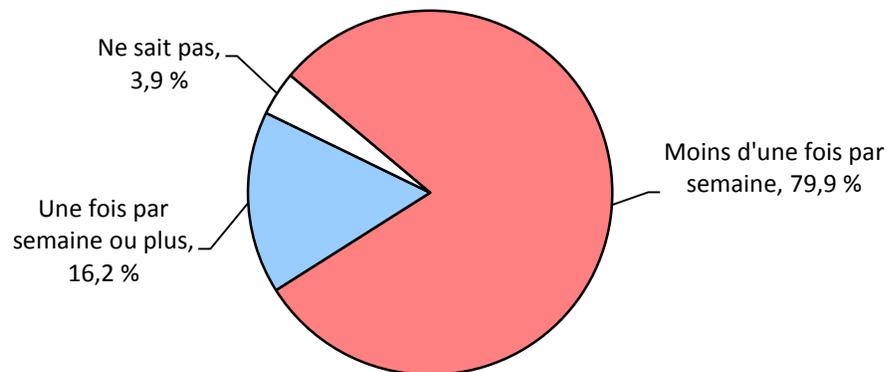
**Tableau 36 : Profil démographique des joueurs sur Internet**

<b>Sexe</b>	<b>(N=59)</b>
Homme	86,3 %
Femme	13,7 %
<b>Âge</b>	<b>(N=59)</b>
19 à 24 ans	15,1 %
25 à 34 ans	39,4 %
35-44	18,5 %
45-54	13,6 %
55-64	8,8 %
65+	4,6 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=59)</b>
Anglais	57,1 %
Français	42,9 %
Autre	-
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=59)</b>
Marié(e)	45,5 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	12,0 %
Célibataire	35,7 %
Veuf ou veuve	1,4 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	5,4 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=59)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	5,6 %
Études secondaires terminées	29,8 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	9,6 %
Certificat ou diplôme non universitaire	21,0 %
Certificat universitaire	8,5 %
Baccalauréat	20,8 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	4,6 %
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=59)</b>
Travail à temps plein	63,6 %
Travail à temps partiel	1,7 %
Au chômage	18,7 %
Étudiant	4,1 %
À la retraite	6,9 %
Personne au foyer	3,3 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	1,8 %

<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=59)</b>
20 000 \$ ou moins	11,1 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	25,9 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	18,0 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	1,7 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	6,3 %
Plus de 100 000 \$	37,1 %

La grande majorité des joueurs sur Internet (80 %) ont joué une fois par semaine ou plus, alors que seulement 16 % des joueurs ont joué plus souvent (consulter la figure 36). En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer 2,3 fois par mois.

**Figure 36 :** Fréquence de jeu des joueurs sur Internet (N=57<sup>51</sup>)



<sup>51</sup> Pour cette question en particulier, la taille de l'échantillon était plus petite parce que deux répondants avaient refusé de fournir une réponse ou avaient fourni une réponse aberrante, raison pour laquelle ils ont été exclus de cette analyse. Par conséquent, les pourcentages sont basés sur N=57 plutôt que N=59.

Les dépenses<sup>52</sup> liées au jeu sur Internet sont présentées dans le tableau 37<sup>53</sup>. De façon typique, les joueurs sur Internet ont déclaré dépenser en moyenne 27,70 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 50,33 \$ par mois et de 603,97 \$ par année.

**Tableau 37 : Dépenses liées au jeu sur Internet\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	27,70 \$	20,00 \$
Mois typique	50,33 \$	21,17 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	79,55 \$	47,34 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	45,64 \$	20,00 \$
Année typique	603,97 \$	254,02 \$

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

De façon typique, les joueurs sur Internet ont consacré en moyenne 2 heures à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 4,8 heures par mois (consulter le tableau 38).

**Tableau 38 : Temps consacré au jeu sur Internet (en heures)\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	2,0	2,0
Mois typique	4,8	1,5

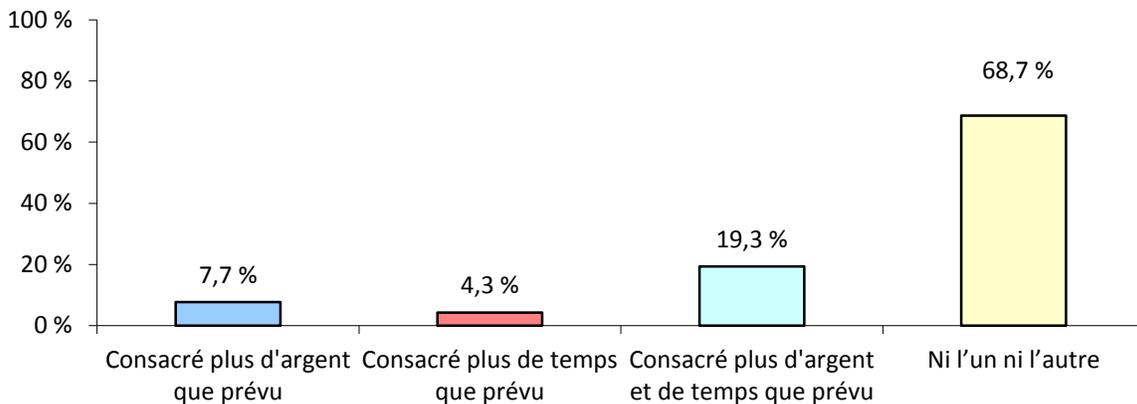
\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>52</sup> 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.

<sup>53</sup> 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.

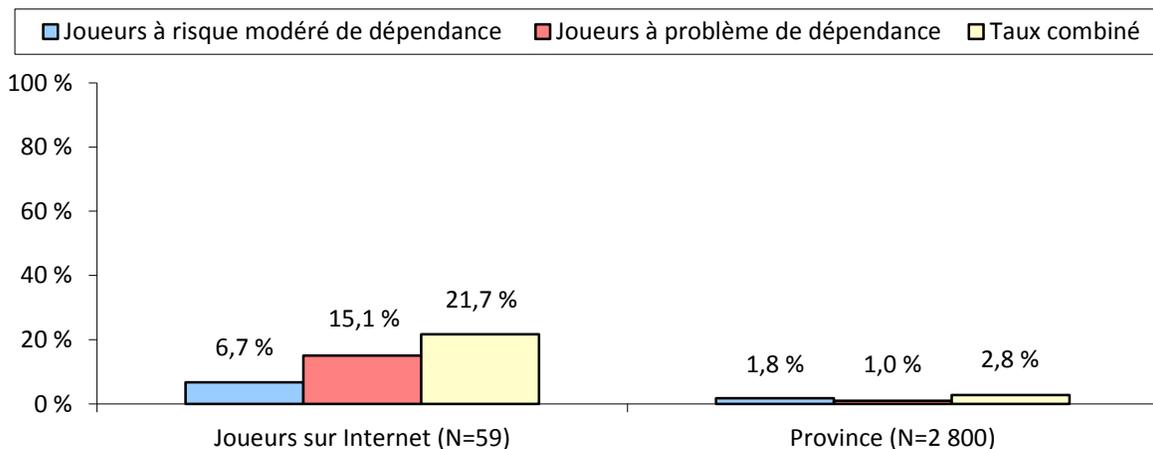
On a demandé aux joueurs sur Internet d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, deux tiers des joueurs sur Internet (69 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, près d'un tiers (31 %) des joueurs ont répondu avoir des préoccupations quant à l'argent ou au temps consacré (8 % 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; 19 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus d'argent et de temps que prévu). (Consulter la figure 37.)

**Figure 37 :** Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés au jeu sur Internet (N=59)



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 6,7 % des joueurs sur Internet sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 15,1 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 21,7 %). Ces taux de prévalence sont significativement plus élevés que les taux provinciaux des joueurs à risque modéré de dépendance (1,8 %) et à problème de dépendance (1,0 %), et le taux combiné (21,7 %) est de sept fois supérieur au taux provincial combiné (2,8 %; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 38 :** 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 Profil des joueurs qui font des paris sportifs ou qui misent sur des résultats d'événements sportifs (N=142)

Dans l'ensemble, 5 % des répondants ont fait des paris sportifs ou misé sur des résultats sportifs au cours des 12 derniers mois. Quant aux données démographiques (consulter le tableau 39), ces joueurs étaient surtout des hommes (82 %) et étaient âgés entre 25 et 44 ans (58 %). Les répondants ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (80 %).

Les joueurs qui faisaient des paris sportifs ou qui misaient sur des résultats sportifs avaient tendance à être mariés (60 %). La majorité (81 %) avait terminé au moins certaines études postsecondaires et un pourcentage similaire travaillait (84 %). Ils avaient pour la plupart des revenus annuels des ménages supérieurs à 80 000 \$ (29 %), avec un pourcentage remarquable s'élevant à plus de 100 000 \$ (44 %).

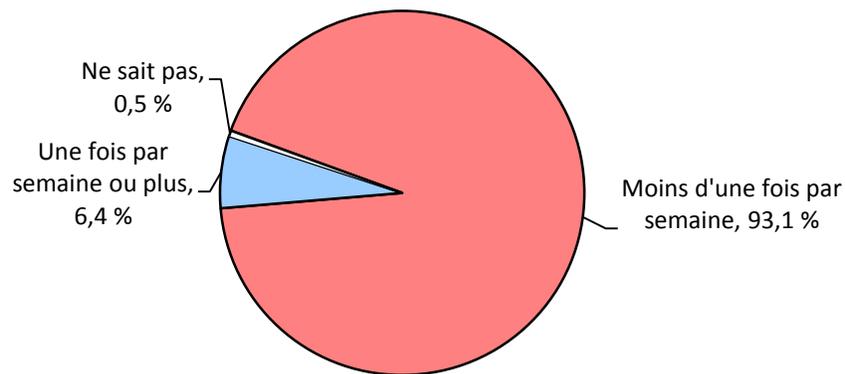
**Tableau 39 : Profil démographique de joueurs qui font des paris sportifs ou qui misent sur des résultats d'événements sportifs**

<b>Sexe</b>	<b>(N=142)</b>
Homme	81,7 %
Femme	18,3 %
<b>Âge</b>	<b>(N=142)</b>
19 à 24 ans	5,4 %
25 à 34 ans	30,5 %
35-44	27,3 %
45-54	18,9 %
55-64	11,5 %
65+	6,4 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=142)</b>
Anglais	79,9 %
Français	20,1 %
Autre	-
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=142)</b>
Marié(e)	59,8 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	12,9 %
Célibataire	17,0 %
Veuf ou veuve	1,1 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	9,2 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=142)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	0,7 %
Études secondaires terminées	18,3 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	8,8 %
Certificat ou diplôme non universitaire	23,4 %
Certificat universitaire	3,2 %
Baccalauréat	30,0 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	15,6 %
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=142)</b>
Travail à temps plein	79,1 %
Travail à temps partiel	5,1 %
Au chômage	2,4 %
Étudiant	1,8 %
À la retraite	9,6 %
Personne au foyer	2,0 %

<b>Revenu annuel du ménage</b>	<b>(N=142)</b>
20 000 \$ ou moins	1,8 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	8,6 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	13,5 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	11,8 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	20,6 %
Plus de 100 000 \$	43,7 %

La grande majorité de ces joueurs (93 %) faisaient des paris sportifs ou misaient sur des résultats d'événements sportifs mois d'une fois par semaine ou plus (consulter la figure 39). En moyenne, les joueurs ont déclaré jouer 0,7 fois par mois.

**Figure 39 :** Fréquence de jeu des joueurs qui font des paris sportifs ou qui misent sur des résultats d'événements sportifs (N=142)



Les dépenses<sup>54</sup> liées aux paris sur les paris sportifs sont présentées au tableau 40<sup>55</sup>. De façon typique, les joueurs qui ont fait des paris sportifs ou misé sur des résultats d'événements sportifs ont déclaré dépenser en moyenne 25,64 \$, ce qui se traduit par une moyenne de 23,04 \$ par mois et de 276,49 \$ par année.

**Tableau 40 : Dépenses liées aux paris sportifs ou aux mises sur des résultats d'événements sportifs\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	25,64 \$	20,00 \$
Mois typique	23,04 \$	3,33 \$
- Joue une fois par semaine ou plus	250,15 \$	130,00 \$
- Joue moins d'une fois par semaine	7,12 \$	3,33 \$
Année typique	276,49 \$	40,00 \$

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

De façon typique, les joueurs qui font des paris sportifs ou qui misent sur des résultats d'événements sportifs ont consacré en moyenne 66,8 minutes à ce jeu. Cela se traduit par une moyenne de 28,6 minutes par mois (consulter le tableau 41).

**Tableau 41 : Temps consacrés aux paris sportifs ou aux mises sur les résultats d'événements sportifs (en minutes)\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Occasion typique	66,8	30,0
Mois typique	28,6	5,7

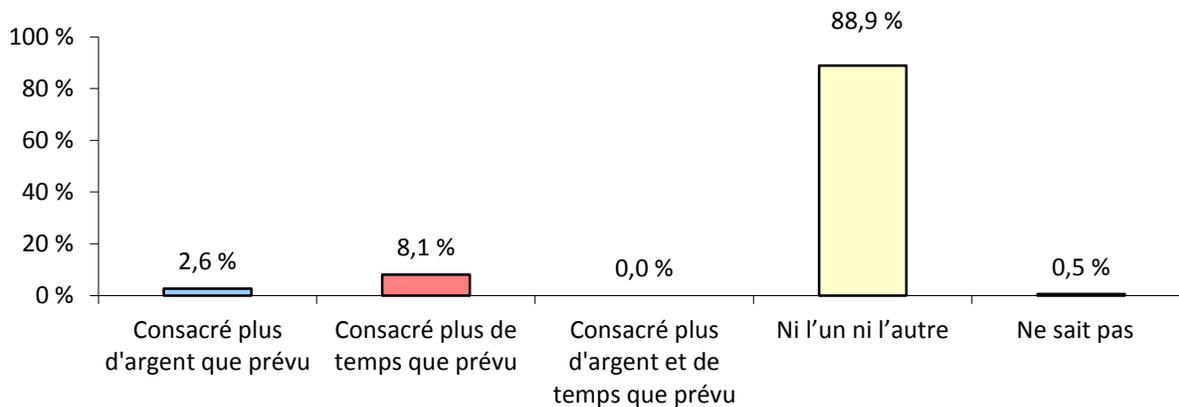
\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues de cette analyse.

<sup>54</sup> 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.

<sup>55</sup> 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.

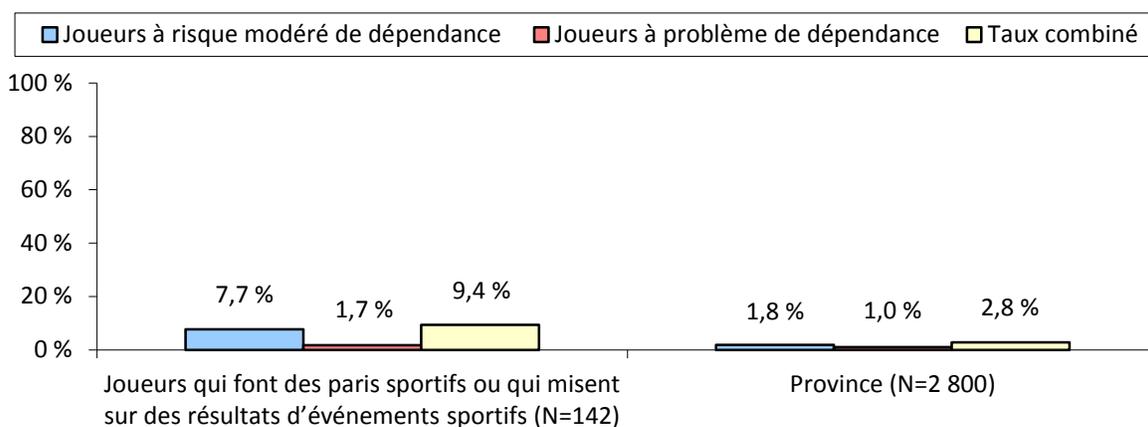
On a demandé aux joueurs qui font des paris sportifs ou qui misent sur résultats d'événements sportifs d'évaluer le temps et l'argent consacrés à ce jeu et d'indiquer s'ils étaient d'avis que c'était trop. Dans l'ensemble, deux tiers des joueurs (89 %) n'avaient aucune préoccupation quant à l'argent ou au temps consacré à ce jeu. Toutefois, 11 % 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 et 8 % étaient d'avis qu'ils y ont consacré plus de temps que prévu). (Consulter la figure 40.)

**Figure 40: Autoévaluation du temps et de l'argent consacrés aux paris sportifs ou aux mises sur des résultats d'événements sportifs (N=142)**



Dans l'ensemble, on estime qu'environ 7,7 % des répondants qui font des paris sportifs ou qui misent sur des résultats d'événements sportifs sont des joueurs à risque modéré de dépendance, alors que 1,7 % des joueurs sont des joueurs à problème de dépendance (taux combiné : 9,4 %). Ces taux de prévalence sont significativement plus élevés que les taux des joueurs à risque modéré de dépendance et le taux provincial combiné (taux combiné, 2,8 % et taux de joueurs à risque modéré de dépendance, 1,8 %; consulter la section 4.0 pour obtenir une explication plus détaillée).

**Figure 41 : Taux de prévalence du jeu compulsif des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance qui font des paris sportifs ou qui misent sur des résultats d'événements sportifs\***



\*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.

### 3.3.13 Analyse des tendances

La figure 42 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 indiqués 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 (2009, 2001, 1996 et 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 toutes les activités du jeu, à l'exception des TLV, ont augmenté graduellement par rapport aux années précédentes. Pour ce qui est des dépenses liées aux TLV, elles ont diminué par rapport à 2009.

**Tableau 42 : Dépenses mensuelles annuelles par jeu de hasard\***

	<i>Dépenses mensuelles moyennes</i>		
	<i>Dans l'ensemble</i>	<i>Joue une fois ou plus par semaine</i>	<i>Joue moins d'une fois par semaine</i>
<b>Tirages de loterie</b>			
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 \$
2014	29,85 \$	65,73 \$	8,67 \$
<b>Lots instantanés</b>			
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 \$
2014	12,90 \$	64,53 \$	5,55 \$
<b>Tirages</b>			
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 \$
2014	12,23 \$	29,15 \$	7,88 \$
<b>TLV</b>			
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 \$
2014	90,32 \$	471,74 \$	30,42 \$

<b>Bingo</b>			
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 \$
2014	62,03 \$	250,57 \$	11,84 \$
<b>Paris sportifs</b>			
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 \$
2014	29,25 \$	121,67 \$	10,76 \$
<b>Casinos</b>			
1992	-	-	-
1996	-	-	-
2001	-	-	-
2009	-	-	-
2014	134,75 \$	3 854,12 \$	25,71 \$

\*Les observations aberrantes et les réponses comme « ne sait pas » ont été exclues 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 78,50 \$ sur les jeux de hasard. Chaque année, les répondants dépensent un total de 2 186 889,06 \$ sur 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 941,97 \$<sup>56</sup>. Selon la population de 503 764 joueurs adultes dans la province (âgés de plus de 19 ans), l'estimation des dépenses annuelles est d'environ 474,5 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 96 % des dépenses provinciales totales, alors que les joueurs occasionnels représentaient les autres 4 %<sup>57</sup>.

**Tableau 43 : Dépenses mensuelles et annuelles liées au jeu – dans l'ensemble et par personne\***

	<i>Dépenses mensuelles</i>	<i>Dépenses annuelles</i>
Moyenne	78,50 \$	941,97 \$
Médiane	18,10 \$	217,21 \$
Somme	-	2 186 889,06 \$

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

En 2009, les répondants ont dépensé en moyenne 1 152,87 \$ sur les jeux de hasard (médiane – 195,69 \$). Comme il a été susmentionné, les dépenses moyennes annuelles pour l'enquête de 2014 étaient de 941,97 \$ (médiane – 217,21 \$), représentant une légère baisse dans les dépenses par rapport à 2009. Pour sa part, la médiane a légèrement augmenté<sup>58</sup>.

<sup>56</sup> Les dépenses mensuelles et annuelles de 2014 ont été calculées en excluant les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits pour réaliser une comparaison plus pertinente des dépenses annuelles précédentes et pour suivre de plus près les activités comprises dans les enquêtes précédentes.

<sup>57</sup> 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 précédentes.

<sup>58</sup> 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 44<sup>59 60</sup>. À l'échelle provinciale, les montants moyens consacrés par année étaient les plus bas pour les billets à languettes (76,90 \$) et les tirages 50/50 (84,62 \$). À noter que ceux qui ont joué ont dépensé ce qui suit, en moyenne : 744,34 \$ par année sur le bingo; 1 083,88 \$ par année sur les TLV; 1 617,04 \$ dans les casinos. Pour ce qui est du jeu le plus populaire (les billets de loterie à tirage hebdomadaire), les joueurs ont dépensé en moyenne 352,28 \$ par année.

**Tableau 44 : Dépenses annuelles par jeu de hasard\***

<i>N</i>	<i>Activité</i>	<i>Moyenne par activité</i>	<i>Médiane par activité</i>
1,567	Billets de loterie à tirage hebdomadaire	352,28 \$	120,00 \$
1 377	Billets de tirage ou de collecte de fonds	103,43 \$	31,99 \$
1 362	Tirage 50/50	84,62 \$	30,00 \$
762	Billets de grattage	148,61 \$	36,00 \$
199	Poker, à domicile, chez des amis ou au travail (à l'exception du poker sur sur tables électroniques et du poker sur Internet)	261,96 \$	100,00 \$
373	Jeu d'argent dans les casinos	1 617,04 \$	100,00 \$
202	Bingo	744,34 \$	74,67 \$
172	Billets à languettes	76,90 \$	24,00 \$
191	TLV	1 083,88 \$	120,00 \$
80	Billets de loterie à tirage quotidien	177,11 \$	48,00 \$
85	Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes	225,81 \$	40,00 \$
120	Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	684,49 \$	100,00 \$
139	Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs	276,49 \$	40,00 \$
81	Pro-Ligne, Au jeu ou Over/Under	318,00 \$	196,76 \$
39	Jeux d'arcade ou vidéo	714,17 \$	99,35 \$
39	Jeu de poker sur Internet	569,59 \$	240,00 \$
34	Actions spéculatives à court terme ou les achats de produits	6 254,62 \$	3 600,00 \$
18 <sup>61</sup>	Jeux d'argent sur Internet (à part le poker)	202,13 \$	54,37 \$
23 <sup>62</sup>	Courses de chevaux	136,67 \$	42,30 \$
13 <sup>63</sup>	Poker sur tables électroniques	158,29 \$	29,04 \$

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

En moyenne, les répondants consacraient environ 2 heures au jeu dans un mois typique, avec une moyenne de 12 minutes.

<sup>59</sup> 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.

<sup>60</sup> 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.

<sup>61</sup> La taille de l'échantillon est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

<sup>62</sup> La taille de l'échantillon est inférieure à 30, par conséquent, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

<sup>63</sup> 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 45. 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, de 2009 et de 2014.

**Tableau 45 : 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 ou refuse de répondre</i>
Vous avez parié une somme qui dépassait le montant que vous pouviez vous permettre de perdre	<b>2014</b>	<b>96,1 %</b>	<b>2,8 %</b>	<b>0,3 %</b>	<b>0,7 %</b>	<b>0,2 %</b>
	2009	95,8 %	2,8 %	<1 %	<1 %	<1 %
	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	<b>2014</b>	<b>97,6 %</b>	<b>1,5 %</b>	<b>0,3 %</b>	<b>0,3 %</b>	<b>0,3 %</b>
	2009	96,7 %	1,7 %	<1 %	<1 %	<1 %
	2001	98,8 %	<1 %	<1 %	<1 %	-
Vous avez joué de nouveau un autre jour pour essayer de récupérer vos pertes	<b>2014</b>	<b>95,5 %</b>	<b>3,7 %</b>	<b>0,2 %</b>	<b>0,5 %</b>	<b>0,2 %</b>
	2009	94,2 %	4,2 %	<1 %	<1 %	<1 %
	2001	97,6 %	1,7 %	0,0 %	<1 %	-
Vous avez emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour jouer	<b>2014</b>	<b>98,9 %</b>	<b>0,8 %</b>	<b>0,0 %</b>	<b>0,0 %</b>	<b>0,2 %</b>
	2009	98,0 %	1,3 %	<1 %	<1 %	<1 %
	2001	99,2 %	<1 %	<1 %	<1 %	-
Vous avez eu l'impression que vous aviez peut-être un problème avec le jeu	<b>2014</b>	<b>97,7 %</b>	<b>1,6 %</b>	<b>0,2 %</b>	<b>0,3 %</b>	<b>0,1 %</b>
	2009	97,1 %	1,4 %	<1 %	<1 %	<1 %
	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	<b>2014</b>	<b>97,8 %</b>	<b>1,5 %</b>	<b>0,1 %</b>	<b>0,4 %</b>	<b>0,1 %</b>
	2009	97,3 %	1,6 %	<1 %	<1 %	<1 %
	2001	98,9 %	<1 %	<1 %	<1 %	-

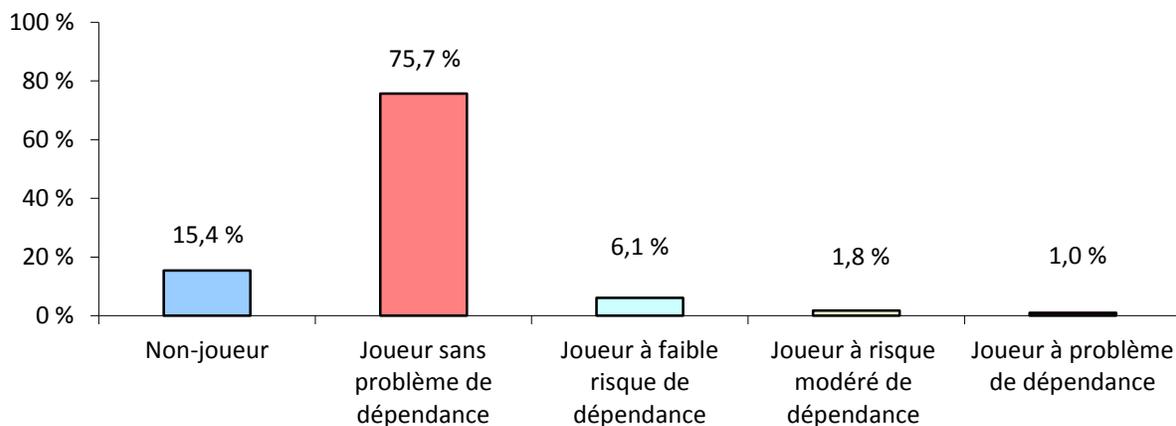
<i>En pensant aux 12 derniers mois, diriez-vous que...</i>		<i>Jamais</i>	<i>Parfois</i>	<i>La plupart du temps</i>	<i>Presque toujours</i>	<i>Ne sait pas ou refuse de répondre</i>
Les gens vous ont critiqué pour avoir parié ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, que vous pensiez que c'est vrai ou non	<b>2014</b>	<b>97,7 %</b>	<b>1,7 %</b>	<b>0,1 %</b>	<b>0,2 %</b>	<b>0,2 %</b>
	2009	95,7 %	3,0 %	<1 %	<1 %	<1 %
	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	<b>2014</b>	<b>98,5 %</b>	<b>0,8 %</b>	<b>0,1 %</b>	<b>0,3 %</b>	<b>0,2 %</b>
	2009	97,0 %	1,8 %	<1 %	<1 %	<1 %
	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	<b>2014</b>	<b>94,9 %</b>	<b>3,7 %</b>	<b>0,3 %</b>	<b>0,9 %</b>	<b>0,2 %</b>
	2009	92,8 %	4,9 %	<1 %	1,0 %	<1 %
	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 (91,1 %) 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 (8,9 %) 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 2014 est de 1,0 % (consulter la figure 42). Il importe de noter que le pourcentage indiqué à la figure 42 est fondé sur l'échantillon supplémentaire ajouté aux zones 4, 5, 6 et 7.

**Figure 42 :** Taux de prévalence du jeu compulsif provincial au Nouveau-Brunswick (N=3 863)



Par zone<sup>64</sup>, les taux de prévalence du jeu compulsif étaient relativement semblables au taux provincial, à l'exception des zones 1 et 7 où le taux provincial était plus bas que le taux provincial ainsi que les zones 2 et 5 où les taux étaient plus élevés. Il importe de noter que les chiffres indiqués au tableau 46 se basent sur un échantillon supplémentaire ajouté aux 4, 5, 6 et 7.

**Tableau 46 :** Taux de prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick par zone

	<b>Zone 1</b> (N=860)	<b>Zone 2</b> (N=707)	<b>Zone 3</b> (N=679)	<b>Zone 4</b> (N=400)	<b>Zone 5</b> (N=400)	<b>Zone 6</b> (N=400)	<b>Zone 7</b> (N=400)
Non-joueur	12,9 %	16,2 %	17,4 %	15,4 %	15,6 %	15,5 %	16,4 %
Joueur sans problème de dépendance	78,0 %	74,3 %	74,1 %	76,7 %	77,0 %	76,1 %	74,6 %
Joueur à faible risque de dépendance	6,7 %	6,1 %	5,7 %	6,3 %	4,4 %	5,4 %	6,2 %
Joueur à risque modéré de dépendance	2,1 %	1,9 %	1,7 %	1,1 %	1,1 %	1,9 %	2,6 %
Joueur à problème de dépendance	0,4 %	1,5 %	1,2 %	0,6 %	1,9 %	1,1 %	0,2 %

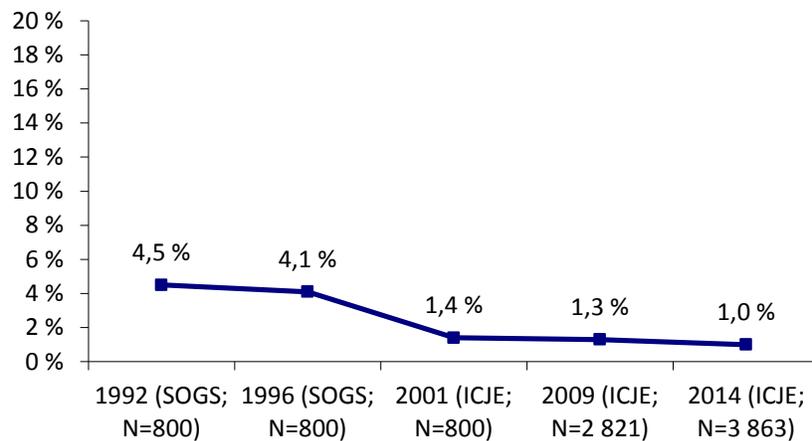
<sup>64</sup> Il importe de noter que chaque zone a été pondérée pour s'assurer qu'elle est proportionnelle au total de la population. Par conséquent, les tailles d'échantillon présentées dans le tableau ci-dessus reflètent des chiffres pondérés.

#### 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, 2001 et 2009). **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 a légèrement diminué depuis 2009. Bien qu'une baisse du taux de prévalence du jeu compulsif soit évidente de 1992-1996 à 2001-2009-2014, cette situation est vraisemblablement attribuable au changement d'instrument de mesure pour passer du SOGS à l'ICJE. Il importe de noter que les résultats de 2014 sont fondés sur l'échantillon supplémentaire ajouté aux zones 4, 5, 6 et 7.

**Figure 43 :** Taux de prévalence du jeu compulsif comparative au Nouveau-Brunswick



### 4.2.3 Comparaisons provinciales

Comme il a été souligné précédemment, 1,8 % des répondants ont été classés dans les catégories de joueur à risque modéré de dépendance, alors que 1,0 % 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 2006 à 2014), les résultats doivent être interprétés avec prudence.

**Tableau 47 :** Taux de prévalence du jeu compulsif au Canada établi par l'ICJE<sup>65</sup>

	<i>Non-joueur</i>	<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>
<b>Nouveau-Brunswick (2014)</b>	<b>15,4 %</b>	<b>75,7 %</b>	<b>6,1 %</b>	<b>1,8 %</b>	<b>1,0 %</b>
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 %
Québec ( <i>Kairouz &amp; Nadeau, 2014</i> )	33,4 %	61,8 %	2,9 %	1,4 %	0,4 %
Ontario ( <i>Williams &amp; Volberg, 2013</i> )	17,1 %	75,8 %	4,6 %	1,9 %	0,6 %
Manitoba ( <i>Lemaire, MacKay &amp; 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>Williams, Belanger &amp; Arthur, 2011</i> )	26,5 %	-	-	4,0 %	0,9 %
Colombie-Britannique ( <i>R.A Malatest &amp; Associates Ltd., 2014</i> )	27,5 %	61,3 %	7,9 %	2,6 %	0,7 %

### 4.2.4 Projection de la population adulte

En fonction de la population provinciale de 601 150<sup>66</sup> adultes (âgés de plus de 19 ans), il est possible d'anticiper :

- qu'environ 92 577 résidents du Nouveau-Brunswick ne sont pas des joueurs;
- qu'environ 455 070 résidents du Nouveau-Brunswick sont des joueurs sans problème de dépendance;
- qu'environ 36 670 résidents du Nouveau-Brunswick sont des joueurs à faible risque de dépendance;
- qu'environ 10 821 résidents du Nouveau-Brunswick sont des joueurs à risque modéré de dépendance;
- qu'environ 6 011 résidents du Nouveau-Brunswick sont des joueurs à problème de dépendance.

Il importe de noter que ces chiffres ont été calculés au moyen de taux de prévalence du jeu fondé sur la collection de données supplémentaires dans les zones 4, 5, 6 et 7.

<sup>65</sup> Il n'a pas été possible de trouver des renseignements sur les joueurs sans problème de dépendance et les joueurs à faible risque de dépendance pour la Saskatchewan et l'Alberta.

<sup>66</sup> Source : Statistique Canada, *Profil du recensement 2011*, catalogue de Statistique Canada n° 98-316-X, Ottawa. Publié le 24 octobre 2012. <http://www12.statcan.ca/census-recensement/2011/dp-pd/prof/index.cfm?Lang=F>

### 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 48 donne un profil démographique des sous-types de joueurs. Les joueurs sans problème de dépendance avaient tendance à être des femmes (54 %), étaient le plus souvent âgés entre 45 et 64 ans (42 %) et ont déclaré que leur langue maternelle était l'anglais (68 %), qu'ils étaient mariés (60 %) et travaillaient (63 %). Ils avaient tendance à avoir terminé au moins certaines études postsecondaires (72 %) et avaient surtout des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (40 %); cependant, le quart des revenus annuels des ménages étaient de 100 000 \$.

Les joueurs à faible risque de problème se composaient surtout d'hommes (58 %) et étaient âgés entre 25 et 34 ans (23 %) ou entre 55 et 64 ans (20 %). La majorité de ce segment a signalé l'anglais (62 %) comme langue maternelle et 47 % étaient mariés, tandis que 28 % étaient célibataires. Plus des tiers des joueurs avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (67 %) et 58 % travaillaient. Généralement, les revenus annuels des ménages se situaient entre 20 001 \$ et 60 000 \$ (45 %).

Les joueurs à risque modéré de dépendance étaient surtout des hommes (69 %) âgés entre 25 et 24 ans (60 %). Dans l'ensemble, 76 % des joueurs de ce segment ont indiqué que leur langue maternelle est l'anglais, 42 % ont indiqué qu'ils étaient mariés, alors que 33 % étaient célibataires. Un peu plus de la moitié des joueurs à risque modéré de dépendance (57 %) avaient terminé au moins certaines études postsecondaires et près des trois quarts (74 %) travaillaient. Plus de la moitié (55 %) avaient des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$.

Les joueurs à problème de dépendance étaient surtout des hommes (82 %), avaient l'anglais (70 %) comme langue maternelle et se situaient dans la catégorie des 45 à 64 ans (45 %). Il y avait proportionnellement autant de joueurs à problème de dépendance mariés (32 %) que célibataires (31 %) et plus de la moitié (56 %) travaillait. Six répondants sur dix de ce segment avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Parmi les joueurs à problème de dépendance, les revenus annuels des ménages variaient : 35 % gagnaient moins de 20 000 \$ et 31 % plus de 100 000 \$.

**Tableau 48 :** 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>
<b>Sexe</b>	<b>(N=2 105)</b>	<b>(N=163)</b>	<b>(N=50)</b>	<b>(N=28)</b>
Homme	46,5 %	58,0 %	68,5 %	82,1 %
Femme	53,5 %	42,0 %	31,5 %	17,9 %
<b>Âge*</b>	<b>(N=2 105)</b>	<b>(N=163)</b>	<b>(N=50)</b>	<b>(N=27)</b>
19 à 24 ans	3,8 %	9,5 %	-	14,6 %
25 à 34 ans	17,9 %	22,9 %	34,9 %	18,3 %
35-44	17,5 %	17,2 %	24,6 %	17,7 %
45-54	22,3 %	16,7 %	13,2 %	24,9 %
55-64	19,9 %	19,5 %	13,6 %	19,9 %
65+	18,7 %	14,1 %	13,6 %	4,5 %

	<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>
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=2 105)</b>	<b>(N=163)</b>	<b>(N=50)</b>	<b>(N=28)</b>
Anglais	67,7 %	62,3 %	76,2 %	69,6 %
Français	31,1 %	35,2 %	20,2 %	27,3 %
Autre	0,9 %	2,5 %	3,6 %	3,1 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=2 105)</b>	<b>(N=163)</b>	<b>(N=50)</b>	<b>(N=28)</b>
Marié(e)	59,9 %	47,0 %	41,7 %	31,7 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	14,0 %	13,8 %	10,4 %	28,8 %
Célibataire	12,2 %	28,0 %	32,8 %	30,8 %
Veuf ou veuve	5,2 %	4,4 %	2,5 %	4,4 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	8,1 %	6,4 %	12,6 %	4,3 %
Refuse de répondre	0,6 %	0,4 %	-	-
<b>Éducation</b>	<b>(N=2 105)</b>	<b>(N=163)</b>	<b>(N=50)</b>	<b>(N=28)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	6,3 %	7,3 %	10,5 %	6,9 %
Études secondaires terminées	20,9 %	25,0 %	28,9 %	33,4 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,7 %	15,5 %	17,4 %	11,4 %
Certificat ou diplôme non universitaire	24,7 %	20,1 %	20,4 %	34,1 %
Certificat universitaire	5,4 %	4,2 %	1,2 %	4,7 %
Baccalauréat	20,3 %	21,6 %	10,6 %	9,5 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	10,2 %	5,8 %	7,3 %	-
Ne sait pas ou refuse de répondre	0,5 %	0,4 %	3,6 %	-
<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=2 105)</b>	<b>(N=163)</b>	<b>(N=50)</b>	<b>(N=28)</b>
Travail à temps plein	54,6 %	48,1 %	62,5 %	56,3 %
Travail à temps partiel	8,8 %	9,8 %	11,2 %	-
Au chômage	4,7 %	10,6 %	12,9 %	27,5 %
À la retraite	25,0 %	22,5 %	13,4 %	9,2 %
Personne au foyer	3,6 %	6,4 %	-	6,9 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	1,5 %	0,8 %	-	-
<b>Revenu annuel du ménage*</b>	<b>(N=1 749)</b>	<b>(N=144)</b>	<b>(N=47)</b>	<b>(N=28)</b>
20 000 \$ ou moins	6,5 %	17,0 %	8,3 %	35,0 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	20,7 %	23,0 %	32,7 %	16,3 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	19,2 %	21,6 %	22,4 %	18,4 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	16,1 %	11,8 %	12,9 %	-
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	12,5 %	7,6 %	1,7 %	-
Plus de 100 000 \$	25,0 %	19,1 %	22,1 %	30,3 %
<b>Nombre de personnes dans le ménage*</b>	<b>(N=2 086)</b>	<b>(N=160)</b>	<b>(N=50)</b>	<b>(N=28)</b>
1	15,4 %	19,5 %	33,8 %	21,0 %
2	41,5 %	46,2 %	34,5 %	38,4 %
3	18,5 %	14,2 %	18,9 %	14,9 %
4	16,9 %	13,3 %	12,8 %	22,8 %
5+	7,6 %	6,8 %	-	3,1 %
<b>Nombre de personnes dans le ménage de moins de 19 ans*</b>	<b>(N=2 085)</b>	<b>(N=160)</b>	<b>(N=50)</b>	<b>(N=28)</b>
0	63,2 %	72,5 %	70,0 %	86,2 %
1	15,9 %	10,8 %	18,7 %	-
2	15,2 %	11,1 %	11,3 %	10,7 %
3+	5,7 %	5,6 %	-	3,1 %

\*Ceux qui n'étaient pas certains ou avaient refusé de répondre 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 par rapport aux joueurs à faible risque de dépendance, à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance.

- Joueur sans problème de dépendance : 2,9 activités
- Joueur à faible risque de dépendance : 4,6 activités
- Joueur à risque modéré de dépendance : 5,5 activités
- Joueur à problème de dépendance : 5,8 activités

Le tableau 49 présente les taux de prévalence des jeux de hasard pour chacun des sous-types de joueurs. Chez les joueurs à problème de dépendance, les billets de loterie à tirage hebdomadaire (79 %), les TLV (79 %) et les billets de grattage (72 %) étaient les jeux de hasard les plus communs au cours des 12 derniers mois, suivis des billets de tirage 50/50 (56 %), des billets de tirage (56 %), des billets à languettes (47 %), des casinos (34 %) et du poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (31 %). Chez les joueurs à risque modéré de dépendance, les jeux de hasard les plus communs étaient les billets de loterie à tirage hebdomadaire (74 %), les billets de tirage 50/50 (68 %), les billets de tirage (59 %), les billets de grattage (54 %), les TLV (49 %) et les casinos (47 %).

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 par rapport aux joueurs à risque modéré de dépendance, à faible risque de dépendance et aux joueurs sans problème de dépendance. La même tendance a été déterminée pour les joueurs de billets à languettes, de billets de grattage et de poker.

Le jeu de hasard le plus commun chez les joueurs à faible risque de dépendance (80 %) et les joueurs sans problème de dépendance (69 %) était les billets de loterie à tirage hebdomadaire. Les autres jeux communs étaient les billets de tirage de 50/50 (64 % et 60 %, respectivement), les billets de tirage (60 % et 62 %, respectivement) et les billets de grattage (45 % et 32 %, respectivement).

**Tableau 49 :** Taux de prévalence des différents jeux de hasard par sous-type de joueurs \*<sup>67</sup>

	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=2 105)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=163)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=28)</i>
Billets de loterie à tirage quotidien	2,9 %	9,8 %	14,5 %	8,0 %
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	68,5 %	80,2 %	73,9 %	79,3 %
Billets à languettes	5,6 %	24,3 %	27,3 %	46,7 %
Billets de grattage	32,2 %	45,2 %	54,1 %	72,1 %
Billets de tirage ou de collecte de fonds	62,0 %	60,4 %	58,5 %	55,7 %
Tirage 50/50	60,3 %	64,0 %	68,3 %	56,4 %
Courses de chevaux	1,0 %	2,7 %	-	-
Bingo	8,3 %	16,2 %	20,2 %	11,1 %
TLV	6,0 %	26,7 %	48,8 %	78,5 %
Pro-Ligne, Au jeu ou Over/Under	2,8 %	10,3 %	16,8 %	22,1 %

<sup>67</sup> 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.

	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=2 105)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=163)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=28)</i>
Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs	5,4 %	9,8 %	21,7 %	8,6 %
Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	5,0 %	13,7 %	17,7 %	9,1 %
Poker sur tables électroniques	0,3 %	2,2 %	7,8 %	8,6 %
Jeu de poker sur Internet	1,1 %	9,3 %	7,8 %	22,8 %
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker)	7,7 %	19,5 %	23,5 %	30,6 %
Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes	3,7 %	10,8 %	17,7 %	14,1 %
Jeux d'arcade ou vidéo	1,8 %	4,5 %	11,9 %	12,5 %
Jeux d'argent sur Internet (à part le poker)	0,4 %	2,3 %	7,8 %	9,2 %
Actions spéculatives à court terme ou les achats de produits	2,3 %	5,9 %	9,1 %	3,1 %
Jeux d'argent dans les casinos	13,6 %	41,0 %	47,0 %	33,8 %

\*Plusieurs réponses possibles

#### 4.3.3 Temps et argent consacrés au jeu

Le nombre moyen d'heures accordées au jeu dans un mois typique variait d'un sous-type de joueurs à l'autre. Les joueurs à problème de dépendance accordaient le plus de temps au jeu dans un mois typique (moyenne de 11 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 quatre des sous-types de joueurs.

**Tableau 50 :** 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	1,6	0,2
Joueur à faible risque de dépendance	4,9	1,2
Joueur à risque modéré de dépendance	7,1	4,1
Joueur à problème de dépendance	10,8	9,4

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

Le tableau 51 présente en détail les dépenses consacrées au jeu chaque année<sup>68</sup> par sous-type de joueurs. Le montant moyen consacré au jeu au cours des 12 derniers mois était plus élevé pour les joueurs à risque modéré de dépendance, comme en témoignent les dépenses annuelles se chiffrant à 4 160,77 \$ (environ 346,73 \$ par mois), ce qui est significativement plus élevé que tous les autres sous-types de joueurs.

<sup>68</sup> 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.

Comme il a été démontré précédemment dans le tableau 50, 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 51 : 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	841,50 \$	195,00 \$	73,1 %
Joueur à faible risque de dépendance	2 055,07 \$	696,00 \$	13,9 %
Joueur à risque modéré de dépendance	4 160,77 \$	2 827,78 \$	8,7 %
Joueur à problème de dépendance	3 778,75 \$	2 359,14 \$	4,3 %

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

Lorsqu'il y a répartition par sous-type de joueurs<sup>69</sup>:

- les joueurs sans problème de dépendance représentaient 73 % de du total des dépenses annuelles provinciales consacrées au jeu de hasard;
- les joueurs à faible risque de dépendance représentaient 14 % du total des dépenses annuelles provinciales consacrées au jeu de hasard;
- les joueurs à risque modéré de dépendance représentaient 9 % du total des dépenses annuelles totales consacrées au jeu de hasard, alors que les joueurs à problème de dépendance représentaient 4 %.

Comme l'illustre le tableau 52, le montant moyen consacré au jeu en tout temps au cours de la dernière année a augmenté significativement pour chaque sous-type de joueurs, variant de 40,56 \$ dans le cas des joueurs sans problème de dépendance à 793,36 \$ dans le cas de joueurs à problème de dépendance.

**Tableau 52 : Montant le plus important lié au jeu à un moment précis au cours de la dernière année\***

	<i>Moyenne</i>	<i>Médiane</i>
Joueur sans problème de dépendance	40,56 \$	12,00 \$
Joueur à faible risque de dépendance	124,53 \$	40,00 \$
Joueur à risque modéré de dépendance	677,11 \$	187,20 \$
Joueur à problème de dépendance	793,36 \$	651,53 \$

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

<sup>69</sup> 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

#### 4.4 RAISONS POUR JOUER

Parmi les joueurs à problème de dépendance, les raisons les plus communes pour jouer étaient pour se divertir ou s'amuser (51 %), gagner de l'argent (39 %), oublier ses problèmes (32 %) et se désennuyer (22 %). Chez les joueurs à risque modéré de dépendance, les raisons principales pour jouer comprenaient pour se divertir ou s'amuser (59 %), l'occasion de participer à des activités sociales (24 %) et gagner de l'argent (21 %). (Consulter le tableau 53.)

Quant aux joueurs à faible risque de dépendance, les raisons les plus communes étaient pour se divertir ou s'amuser (51 %), gagner de l'argent (32 %) et l'occasion de participer à des activités sociales (25 %). La volonté à appuyer de bonnes causes ou œuvres caritatives louables (33 %), gagner de l'argent (32 %) et se divertir ou s'amuser (28 %) figuraient parmi les principales raisons pour jouer chez les joueurs sans problème de dépendance.

Il est intéressant de noter que les raisons « oublier ses problèmes » et « jouer par habitude » étaient plus susceptibles d'être déterminées comme des raisons pour jouer chez les joueurs à problème de dépendance par rapport 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 et à risque modéré de dépendance que chez les joueurs à faible risque de dépendance et aux non-joueurs.

**Tableau 53 :** Raisons principales pour jouer par sous-type de joueurs\*<sup>70</sup>

	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=2 105)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=163)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=28)</i>
C'est un moyen d'appuyer de bonnes causes et des oeuvres caritatives louables	32,8 %	16,8 %	19,4 %	4,7 %
Cela me permet de gagner de l'argent	32,0 %	31,9 %	20,8 %	39,4 %
C'est passionnant ou amusant	28,4 %	50,7 %	59,3 %	51,2 %
C'est une occasion de participer à des activités sociales	14,9 %	25,4 %	23,9 %	4,4 %
Pour sa valeur de divertissement	5,0 %	11,8 %	9,0 %	4,3 %
C'est un loisir	3,9 %	10,2 %	7,1 %	4,3 %
Par curiosité	3,2 %	5,0 %	4,4 %	3,4 %
Cela me permet d'atténuer l'ennui	2,9 %	9,5 %	18,8 %	22,4 %
Par habitude	0,7 %	0,4 %	-	14,2 %
Parce que je sais jouer	0,2 %	2,0 %	2,0 %	-
Cela me permet d'oublier mes problèmes	0,2 %	0,4 %	3,9 %	32,2 %
Pour me retrouver avec moi-même	0,1 %	1,4 %	7,8 %	3,4 %
Autre	4,3 %	8,6 %	6,8 %	13,0 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	4,4 %	1,0 %	-	3,6 %

\*Plusieurs réponses possibles

<sup>70</sup> 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.

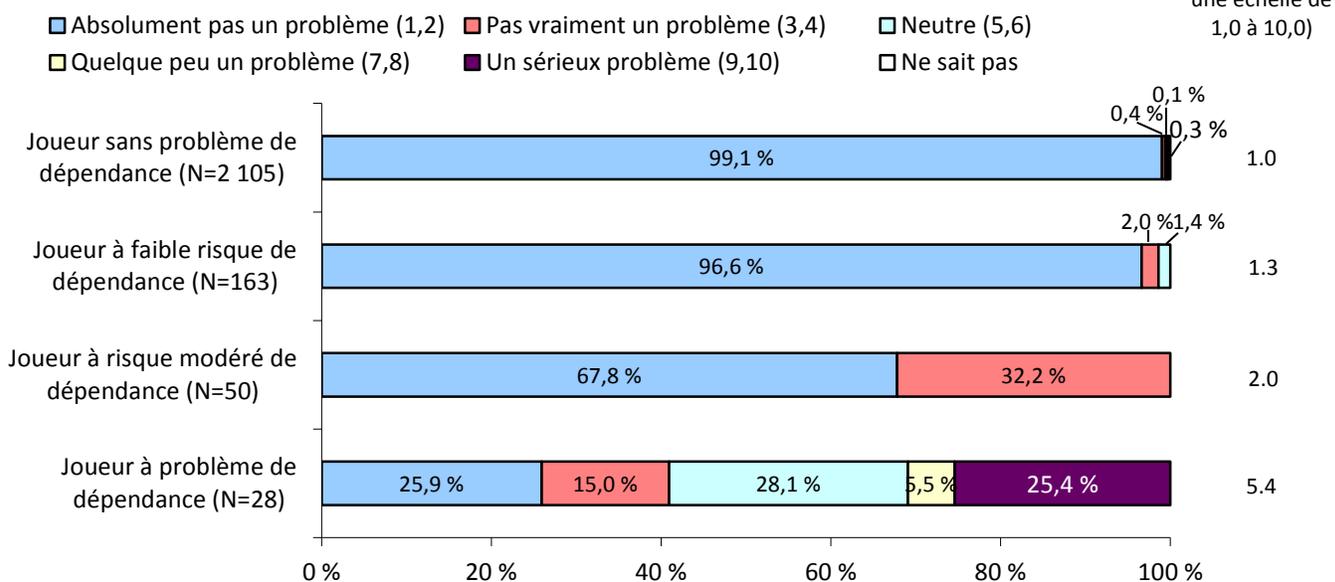
## 4.5 AUTOPERCEPTION DU COMPORTEMENT DU JEU

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 97 % pour les joueurs à faible risque de dépendance, à 68 % pour les joueurs à risque modéré de dépendance et à 26 % 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, 6 % étaient d'avis que le jeu était en quelque sorte un problème et 25 % 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 44. Comme démontré ci-dessous, les notes moyennes ont augmenté à chaque sous-type de joueurs, avec les joueurs à problème de dépendance donnant une note moyenne de 5,4 sur 10,0 pour la gravité du problème. 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 44: Autoperception du comportement de jeu par sous-type de joueurs\* <sup>71</sup>**



\*Note pour les non-joueurs : 0,4% ont répondu « pas vraiment un problème », 0,1 %, « un sérieux problème » et 0,3 % « ne sait pas ».

<sup>71</sup> 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.

## 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 (2 % étaient préoccupés par l'argent consacré; moins de 1 %, par le temps consacré; 2 %, par le temps et l'argent consacrés). (Consulter le tableau 54.)

Comme 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, comme en témoigne le pourcentage significativement plus élevé de joueurs à problème de dépendance ayant connu des problèmes liés au temps ou à l'argent consacré au jeu de hasard (76 %).

Les différences dans les problèmes permanents liés au comportement de jeu ont aussi été déterminées par genre, 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 1 %, respectivement).

**Tableau 54 :** Autoévaluation des problèmes permanents de comportement de jeu compulsif par sous-type de joueurs<sup>72</sup>

	<i>Dans l'ensemble (N=2 586)</i>	<i>Non-joueur (N=238)</i>	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=2 105)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=163)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=28)</i>
Oui, j'ai eu des problèmes avec le jeu à un certain moment	3,6 %	3,9 %	1,6 %	9,8 %	27,9 %	75,9 %
- Problème avec l'argent consacré	1,5 %	-	0,8 %	5,2 %	13,1 %	25,4 %
- Problème avec le temps consacré	0,2 %	0,2 %	-	1,4 %	3,6 %	-
- Problèmes avec l'argent et le temps consacrés	1,9 %	3,7 %	0,8 %	3,2 %	11,2 %	50,5 %
Non, je n'ai jamais eu de problèmes avec le jeu	95,9 %	94,0 %	98,1 %	90,2 %	72,0 %	20,4 %
Ne sait pas	0,4 %	2,1 %	0,3 %	-	-	3,6 %

<sup>72</sup> 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.

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 (59 %), suivis loin derrière par le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (14 %), les casinos (9 %), les cartes ou les jeux de société (8 %) et les billets de grattage (8 %). (Consulter le tableau 55.)

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 (87 %) qui ont indiqué ce jeu<sup>73</sup>.

**Tableau 55 : Jeux de hasard où plus de temps ou d'argent a été consacré par sous-type de joueurs\*<sup>74</sup>**

	<i>Dans l'ensemble (N=95)</i>	<i>Non-joueur (N=9)</i>	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=34)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=16)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=14)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=21)</i>
TLV	<b>58,6 %</b>	66,5 %	42,0 %	52,5 %	57,9 %	87,2 %
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker)	<b>13,5 %</b>	9,9 %	17,5 %	29,9 %	7,9 %	-
Jeux d'argent dans les casinos	<b>9,0 %</b>	-	7,8 %	18,6 %	9,9 %	7,2 %
Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	<b>8,0 %</b>	-	12,9 %	14,9 %	5,5 %	-
Billets de grattage	<b>7,9 %</b>	-	3,4 %	-	7,1 %	25,1 %
Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes	<b>6,7 %</b>	-	11,5 %	14,9 %	-	-
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	<b>4,0 %</b>	-	3,5 %	-	7,1 %	7,3 %
Bingo	<b>3,8 %</b>	-	4,4 %	3,6 %	4,1 %	4,4 %
Billet de tirage ou de collecte de fonds	<b>2,7 %</b>	-	-	-	-	12,1 %
Tirage 50/50	<b>2,7 %</b>	-	-	-	-	12,1 %
Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs	<b>2,5 %</b>	-	7,0 %	-	-	-
Jeux d'arcade ou vidéo	<b>2,5 %</b>	-	-	14,9 %	-	-
Pro-Line, Game Day ou Over/Under	<b>2,1 %</b>	8,9 %	-	7,0 %	-	-
Poker sur tables électroniques	<b>1,9 %</b>	-	-	-	13,0 %	-
Billets à languettes	<b>1,7 %</b>	6,3 %	-	-	7,1 %	-
Jeu de poker sur Internet	<b>1,0 %</b>	-	2,7 %	-	-	-
Autre	<b>2,0 %</b>	-	2,3 %	7,0 %	-	-
Refuse de répondre	<b>0,8 %</b>	8,4 %	-	-	-	-

\*Plusieurs réponses possibles

<sup>73</sup> 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.

<sup>74</sup> 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.

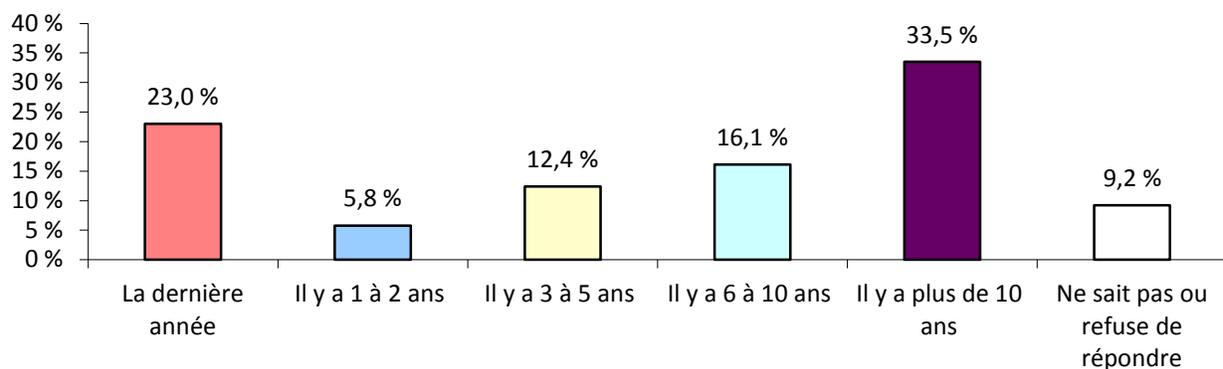
Dans l'ensemble, environ sept répondants sur dix (69 %) étaient d'avis qu'ils avaient complètement réglé leur problème de dépendance au jeu alors que 20 % pensaient que ce problème était partiellement réglé et que 11 % étaient d'avis qu'il s'agissait toujours d'un problème. Comme on pouvait s'en douter, le pourcentage de répondants qui étaient d'avis que leur problème de jeu était complètement réglé diminuait à chaque sous-type de joueurs, à l'exception des joueurs à faible risque de dépendance. Dans l'ensemble, 3 % des répondants à problème de dépendance étaient d'avis qu'ils avaient complètement réglé leur problème de dépendance au jeu, 53 % pensaient que ce problème était partiellement réglé et 44 % étaient d'avis qu'il s'agissait toujours d'un problème. Aucun joueur à risque modéré de dépendance ne percevait le jeu comme étant toujours un problème<sup>75</sup>. (Consulter le tableau 56.)

**Tableau 56 :** Résolution de problèmes de jeu compulsif par sous-type de joueurs<sup>76</sup>

	Dans l'ensemble (N=95)	Non-joueur (N=9)	Joueur sans problème de dépendance (N=34)	Joueur à faible risque de dépendance (N=16)	Joueur à risque modéré de dépendance (N=14)	Joueur à problème de dépendance (N=21)
Complètement réglé	69,2 %	100,0 %	93,8 %	74,9 %	82,1 %	2,8 %
Partiellement réglé	20,1 %	-	3,7 %	25,1 %	17,9 %	53,2 %
S'agit toujours d'un problème	10,7 %	-	2,4 %	-	-	44,0 %

Parmi ceux qui étaient d'avis que leur problème de dépendance au jeu était complètement ou partiellement réglé (N = 85), 24 % ont indiqué qu'il a été réglé il y a plus de 10 ans. Toutefois, en moyenne, les répondants ont indiqué que leur problème a été réglé il y a 10 ans.

**Figure 45 :** Moment où le problème de jeu compulsif a été résolu (N=85)



<sup>75</sup> 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.

<sup>76</sup> 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 les activités de jeu d'autres personnes. 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 23 ans, les âges variant de 5 ans à 83 ans. La majorité des non-joueurs, des joueurs sans problème de dépendance, des joueurs à faible risque de dépendance et des joueurs à problème 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 ont commencé à jouer pour de l'argent lorsqu'ils étaient âgés de 19 ans et plus, tandis que 45 % ont commencé entre 5 et 18 ans et 21 %, entre les âges de 5 et 12 ans (consulter le tableau 57).

**Tableau 57 : Âge au moment de jouer à des jeux d'argent pour la première fois par sous-type de joueurs<sup>77</sup>**

	<i>Dans l'ensemble (N=2 583)</i>	<i>Non-joueur (N=238)</i>	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=2 104)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=163)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=28)</i>
5 à 12 ans	6 %	6 %	5 %	7 %	21 %	14 %
13 à 18 ans	22 %	15 %	23 %	31 %	24 %	15 %
19 ans ou plus	62 %	57 %	63 %	59 %	53 %	71 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	10 %	22 %	9 %	4 %	3 %	0 %

<sup>77</sup> 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

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, les billets de loterie à tirage hebdomadaire (26 %) et les billets de grattage (12 %) étaient les deux principaux nommés (consulter le tableau 58). Le plus souvent, les premiers jeux de hasard joués chez les joueurs à problème de dépendance comprenaient les TLV (34 %), le poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker sur Internet) (30 %), 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 (23%) et les TLV (19 %).

Fait intéressant, les joueurs à problème de dépendance et les joueurs à risque modéré de dépendance étaient plus susceptibles de mentionner l'usage de TLV comme première expérience de jeu parmi tous les autres sous-types de jeux.

**Tableau 58 :** Premier jeu de hasard joué par sous-type de joueurs<sup>78</sup>

	<i>Dans l'ensemble (N=2 588)</i>	<i>Non-joueur (N=240)</i>	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=2 105)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=163)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=28)</i>
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	<b>26,1 %</b>	16,0 %	28,3 %	20,5 %	13,4 %	8,1 %
Billets de grattage	<b>12,3 %</b>	13,0 %	12,7 %	8,2 %	8,2 %	4,3 %
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques et du poker)	<b>10,8 %</b>	12,6 %	10,4 %	10,1 %	9,4 %	29,7 %
Jeux de cartes (à part le poker) ou des jeux de société	<b>8,3 %</b>	4,0 %	8,2 %	10,8 %	22,8 %	5,5 %
Bingo	<b>7,2 %</b>	4,4 %	6,9 %	14,8 %	7,7 %	7,5 %
Billets de tirage ou de collecte de fonds	<b>5,9 %</b>	6,5 %	6,5 %	0,4 %	-	-
TLV	<b>5,9 %</b>	5,0 %	4,9 %	11,2 %	18,6 %	34,0 %
Tirage 50/50	<b>4,5 %</b>	6,3 %	4,8 %	0,4 %	-	-
Jeux d'argent dans les casinos	<b>3,3 %</b>	7,3 %	2,4 %	8,3 %	3,0 %	2,1 %
Courses de chevaux	<b>2,1 %</b>	1,8 %	2,2 %	3,3 %	-	-
Paris sportifs ou résultats d'événements sportifs	<b>1,8 %</b>	0,2 %	1,7 %	2,6 %	9,8 %	-
Billets à languettes	<b>1,3 %</b>	0,6 %	1,3 %	1,7 %	-	-
Jeux d'adresse, tels que le billard, les quilles, le golf ou les fléchettes	<b>1,2 %</b>	0,7 %	1,3 %	0,5 %	2,0 %	-
Jeux d'arcade ou vidéo	<b>0,7 %</b>	0,5 %	0,8 %	0,5 %	-	-
Actions spéculatives à court terme ou les achats de produits	<b>0,3 %</b>	0,6 %	0,1 %	1,6 %	1,5 %	-
Pro-Line, Game Day ou Over/Under	<b>0,2 %</b>	0,3 %	0,2 %	-	-	-
Billets de loterie à tirage quotidien	<b>0,2 %</b>	-	0,2 %	-	-	-
Poker sur tables électroniques	<b>0,2 %</b>	0,4 %	0,2 %	-	-	-
Jeu de poker sur Internet	<b>0,1 %</b>	1,1 %	-	-	-	-
Autre	<b>3,9 %</b>	6,5 %	3,7 %	2,6 %	3,7 %	4,3 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	<b>3,8 %</b>	11,9 %	3,1 %	2,6 %	-	4,4 %

<sup>78</sup> 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.

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 (31 %) ou de 55 ans ou plus (30 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 19 à 34 ans (13 %) d'avoir essayé les *billets de loterie à tirage hebdomadaire* comme première expérience de jeu;
- les répondants âgés de 35 à 54 ans (7 %) ou de 55 ans ou plus (8 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 19 à 34 ans (2 %) d'avoir essayé les *billets de tirage ou de collecte de fonds* comme première expérience de jeu;
- les répondants âgés de 19 à 34 ans (27 %) étaient plus susceptibles d'avoir essayé les *billets de grattage* comme première expérience de jeu, suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (11 %) ou de ceux âgés de 55 ans ou plus (4 %);
- les répondants âgés de 19 à 34 ans (16 %) étaient plus susceptibles d'avoir essayé le *poker* comme première expérience de jeu, suivis de ceux âgés de 55 ans et plus (11 %) et ceux âgés entre 35 et 54 ans (8 %).

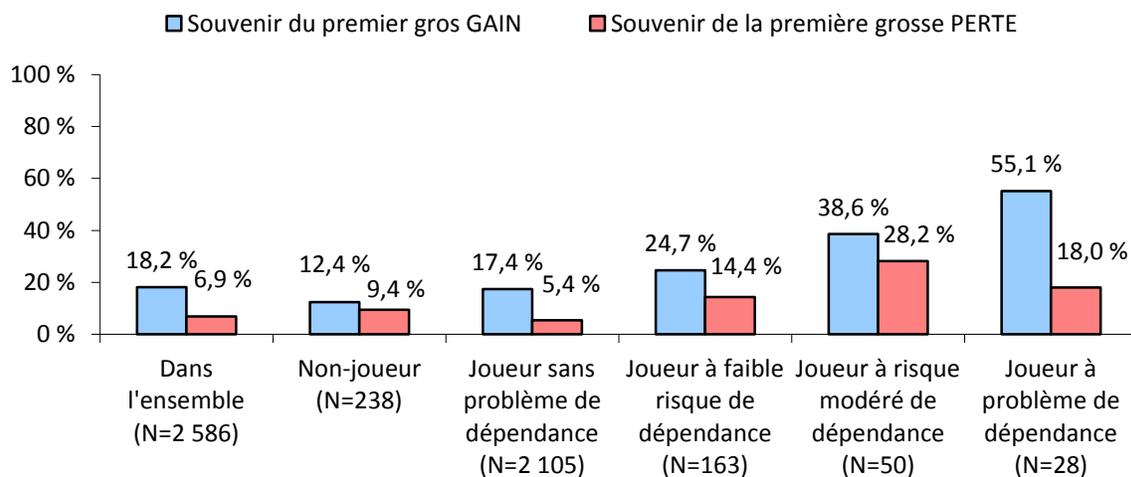
Quant au genre, les hommes étaient plus susceptibles que les femmes d'avoir essayé le *poker* (à l'exception du *poker sur tables électroniques et du poker sur Internet*) (19 % et 3 % respectivement) ou les *cartes* (à l'exception du *poker*) ou les *jeux de société* (12 % et 5 %, respectivement) à titre de première expérience de jeu. Les femmes étaient toutefois plus susceptibles que les hommes d'avoir essayé les *billets de grattage* (17 % et 7 %, respectivement) et le *bingo* (12 % et 3 %, 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 %) par rapport à ceux qui ont des revenus annuels des ménages plus élevés (plus de 60 000 \$ : 4 %). Inversement, le *poker* (à l'exception du *poker sur tables électroniques et du poker sur Internet*) avait tendance à être le jeu de hasard plus commun chez ceux qui ont des revenus annuels des ménages plus élevés (plus de 80 000 \$, 15 %) par rapport à ceux qui ont des revenus des ménages inférieurs à 20 000 \$ (10 %) et entre 20 001 \$ à 60 000 \$ (10 %).

## 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 (18 %) ou de leur première grosse perte (7 %) lorsqu'ils ont commencé à jouer. Toutefois, les joueurs à problème de dépendance (55 %) et les joueurs à risque modéré de dépendance (39 %) étaient vraisemblablement plus susceptibles de se souvenir de leur premier gros gain par rapport à tous les autres sous-types de joueurs. De façon semblable, les joueurs à risque modéré de dépendance (28 %) étaient vraisemblablement plus susceptibles de se souvenir de leur première grosse perte par rapport à tous les autres sous-types de joueurs (consulter la figure 46).

**Figure 46 :** Pourcentage des personnes qui se souviennent de leur premier gros gain ou de leur première grosse perte par sous-type de joueurs<sup>79</sup>



Du côté des données démographiques, les répondants âgés de 19 à 34 ans (24 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 35 à 54 ans (16 %) ou de 55 ans ou plus (17 %) de se souvenir de leur premier gros gain au jeu. Se souvenir d'une première grosse perte était aussi plus susceptible d'être vrai chez les hommes (11 %) que chez les femmes (3 %).

## 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.

<sup>79</sup> 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

Les réponses à ces énoncés sont indiquées dans le tableau 59. 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 « 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 » (note moyenne de 1,1 sur 5,0).

**Tableau 59 : Degré d'accord ou de désaccord par rapport aux sophismes des joueurs (N=2 800)**

	<i>Absolument pas d'accord (1)</i>	<i>(2)</i>	<i>(3)</i>	<i>(4)</i>	<i>Tout à fait d'accord (5)</i>	<i>Ne sait pas ou refuse de répondre</i>	<i>Note moyenne d'accord* (sur une échelle de 1,0 à 5,0)</i>
Je peux arrêter de jouer quand je veux	11,2 %	1,2 %	2,0 %	2,2 %	77,6 %	5,8 %	4,42
Je pense que les jeux de hasard et d'argent sont amusants et divertissants	33,4 %	12,5 %	28,3 %	9,6 %	13,7 %	2,4 %	2,57
Pour moi, le jeu est une forme de divertissement	45,3 %	10,1 %	14,4 %	9,6 %	18,3 %	2,3 %	2,44
Je pense que je m'y connais concernant les jeux de hasard	52,1 %	10,1 %	14,9 %	6,0 %	14,3 %	2,7 %	2,18
Le jeu est une sorte d'activité sociale agréable que l'on pratique en compagnie d'amis ou de parents	52,3 %	13,2 %	15,0 %	6,4 %	10,9 %	2,2 %	2,09
Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie	74,8 %	7,9 %	7,4 %	2,6 %	2,6 %	4,7 %	1,43
Lorsqu'on joue, on a plus de chance de gagner après avoir perdu plusieurs fois de suite	83,8 %	5,8 %	4,7 %	0,6 %	2,0 %	3,2 %	1,26
Parfois, je joue dans l'espoir de rembourser des dettes ou de payer des factures	87,7 %	3,2 %	2,8 %	1,1 %	3,1 %	2,0 %	1,25
Parfois, je me culpabilise à cause de tout l'argent que je dépense au jeu	87,2 %	5,4 %	2,0 %	0,9 %	2,3 %	2,1 %	1,22
Le jeu a eu des conséquences négatives sur l'une de mes relations importantes	91,0 %	1,2 %	0,8 %	0,3 %	4,1 %	2,5 %	1,21
Après avoir perdu de l'argent au jeu, j'ai essayé de récupérer mon argent en jouant de nouveau	89,2 %	3,8 %	2,0 %	0,5 %	2,1 %	2,3 %	1,18
Parfois, je me culpabilise à cause de tout le temps que je passe au jeu	94,0 %	1,6 %	0,5 %	0,5 %	1,5 %	1,9 %	1,10
Je joue pour oublier mes problèmes et mes soucis ou lorsque je me sens mal dans ma peau	93,4 %	1,5 %	1,3 %	0,2 %	1,3 %	2,2 %	1,10
Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière	94,7 %	0,8 %	0,5 %	0,1 %	1,6 %	2,3 %	1,09
Il m'est déjà arrivé de mentir à propos du fait que je joue	94,2 %	1,1 %	0,8 %	0,1 %	1,5 %	2,2 %	1,09
J'ai des amis ou des parents qui s'inquiètent ou qui se plaignent du fait que je joue	94,7 %	1,0 %	0,4 %	0,5 %	1,2 %	2,1 %	1,08
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	94,9 %	1,5 %	0,5 %	0,1 %	1,1 %	1,9 %	1,07

\* Les réponses telles que « Ne sait pas ou refuse de répondre » ont été exclues de cette analyse.

Les notes moyennes (sur 5,0) sont présentées dans le tableau 60 pour chaque sous-type de joueurs. Comme 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 » par rapport à tous les autres sous-types de joueurs. De plus, les joueurs à problème de dépendance étaient plus d'accord, par rapport à tous les autres sous-types de joueurs, avec les énoncés suivants :

- Parfois, je me culpabilise à cause de tout l'argent que je dépense au jeu.
- 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.
- Pour moi, le jeu est une forme de divertissement.
- Je joue pour oublier mes problèmes et mes soucis ou lorsque je me sens mal dans ma peau.
- Il m'est déjà arrivé de mentir à propos du fait que je joue.
- Parfois, je joue dans l'espoir de rembourser des dettes ou de payer des factures.
- J'ai des amis ou des parents qui s'inquiètent ou qui se plaignent du fait que je joue.
- 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.
- Le jeu a eu des conséquences négatives sur l'une de mes relations importantes.
- Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière.

**Tableau 60 :** Notes moyennes (sur 5,0) obtenues pour les sophismes par sous-type de joueurs\*<sup>80</sup>

	<i>Non-joueur (N=453)</i>	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=2 105)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=163)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=28)</i>
Je peux arrêter de jouer quand je veux	3,94	4,52	4,23	3,77	2,97
Pour moi, le jeu est une forme de divertissement	1,65	2,56	3,33	3,66	3,62
Je pense que les jeux de hasard et d'argent sont amusants et divertissants	1,61	2,41	3,44	3,44	3,69
Je pense que je m'y connais concernant les jeux de hasard	1,68	2,16	2,71	2,93	2,89
Le jeu est une sorte d'activité sociale agréable que l'on pratique en compagnie d'amis ou de parents	1,51	2,07	2,79	2,60	2,48
Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie	1,31	1,39	1,92	1,86	1,79
Lorsqu'on joue, on a plus de chance de gagner après avoir perdu plusieurs fois de suite	1,20	1,22	1,38	2,10	1,90
Parfois, je joue dans l'espoir de rembourser des dettes ou de payer des factures	1,06	1,23	1,41	1,55	2,86
Parfois, je me culpabilise à cause de tout le temps que je passe au jeu	1,28	1,12	1,71	2,04	4,18
Le jeu a eu des conséquences négatives sur l'une de mes relations importantes	1,29	1,15	1,49	1,71	2,14

<sup>80</sup> 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.

	Non-joueur (N=453)	Joueur sans problème de dépendance (N=2 105)	Joueur à faible risque de dépendance (N=163)	Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)	Joueur à problème de dépendance (N=28)
Après avoir perdu de l'argent au jeu, j'ai essayé de récupérer mon argent en jouant de nouveau	1,21	1,09	1,57	2,24	4,00
Parfois, je me culpabilise à cause de tout l'argent que je dépense au jeu	1,07	1,04	1,32	1,53	3,95
Je joue pour oublier mes problèmes et mes soucis ou lorsque je me sens mal dans ma peau	1,05	1,06	1,18	1,58	3,12
Le jeu a eu des conséquences négatives sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière	1,10	1,06	1,17	1,39	1,72
Il m'est déjà arrivé de mentir à propos du fait que je joue	1,07	1,04	1,34	1,71	2,96
J'ai des amis ou des parents qui s'inquiètent ou qui se plaignent du fait que je joue	1,03	1,04	1,20	1,79	2,79
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	1,05	1,04	1,19	1,26	2,72

\* Les réponses telles que « Ne sait pas ou refuse de répondre » ont été exclues 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 (2,9 par rapport à 2,6 et à 2,3, respectivement).
- Pour moi, le jeu est une forme de divertissement (2,8 par rapport à 2,5 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 (2,5 par rapport à 2,1 et à 1,8, respectivement).
- Je peux arrêter de jouer quand je veux (4,6 par rapport à 4,5 et à 4,2, respectivement).
- Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie (1,7 par rapport à 1,4 et à 1,3, 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 :

- Pour moi, le jeu est une forme de divertissement (2,6 par rapport à 2,3).
- Le jeu est une sorte d'activité sociale agréable que l'on pratique en compagnie d'amis ou de parents (2,2 par rapport à 1,9).
- Je pense que je m'y connais concernant les jeux de hasard (2,4 par rapport à 2,0).
- Lorsqu'on joue, on peut gagner davantage en recourant à un certain système ou à une certaine stratégie (1,6 par rapport à 1,3).

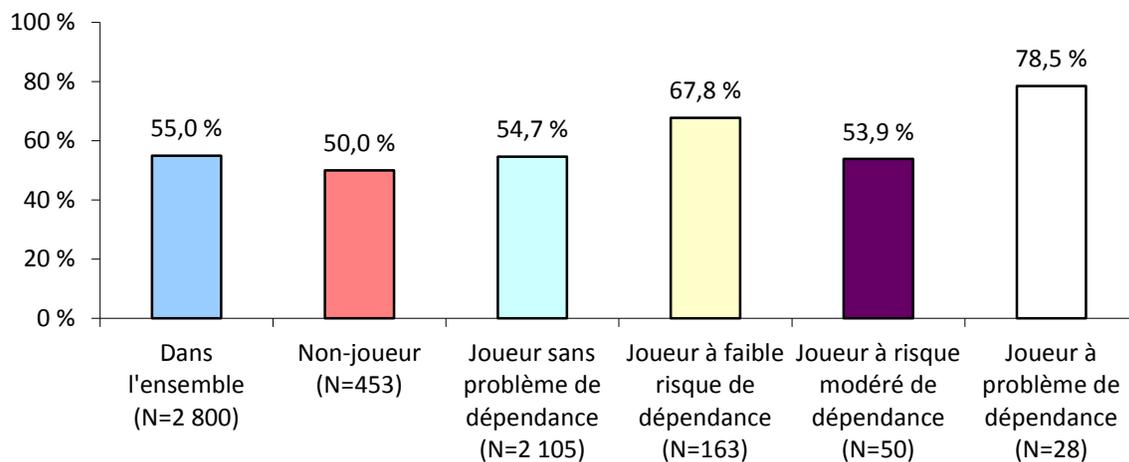
De plus, il a été déterminé que ceux avec des revenus annuels supérieurs à 60 000 \$ étaient plus susceptibles que ceux dans des catégories de revenus variant entre 20 001 \$ et 60 000 \$ ou de moins de 20 000 \$ d'être d'accord avec les énoncés suivants : « Je pense que les jeux de hasard et d'argent sont amusants et divertissants » (2,7 par rapport à 2,6 et 2,3 respectivement) et « Je peux arrêter de jouer quand je veux » (4,6 par rapport à 4,3 et 3,9 respectivement).

## 5.4 COMPORTEMENT DE JEU 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 (consulter la figure 47). Dans l'ensemble, 55 % 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 (79 %) et les joueurs à faible de dépendance (68 %) étaient vraisemblablement plus susceptibles de connaître une personne aux prises avec des problèmes de jeu passés ou présents par rapport aux joueurs sans problème de dépendance (55 %), aux non-joueurs (50 %) et aux joueurs à risque modéré de dépendance (54 %).

Sur le plan démographique, les hommes (58 %) avaient plus tendance que les femmes (52 %) à connaître quelqu'un dans la province qui est, ou qui a été aux prises avec des problèmes de jeu compulsif. De plus, ceux âgés de 35 à 54 ans (58 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 55 ans ou plus (52 %) de connaître un résident de la province aux prises avec des problèmes de jeu passés ou présents.

**Figure 47 :** Pourcentage des répondants qui connaissent une personne du Nouveau-Brunswick aux prises avec un problème de jeu compulsif passé ou présent<sup>81</sup>



<sup>81</sup> 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.

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 (79 %), ce qui était aussi un fait pour chacun des sous-types de joueurs (consulter le tableau 61). Il est intéressant de remarquer que les joueurs à problèmes de dépendance étaient plus susceptibles d'avoir eu un membre de la famille (immédiate : 21 % et autres qui ne restent pas sous le même toit : 27 %) ayant des problèmes de jeu passés ou présents.<sup>82</sup>

**Tableau 61 : Relations avec cette personne par sous-type de joueurs\*<sup>83</sup>**

	<i>Dans l'ensemble</i> (N=1 539)	<i>Non-joueur</i> (N=227)	<i>Joueur sans problème de dépendance</i> (N=1 153)	<i>Joueur à faible risque de dépendance</i> (N=111)	<i>Joueur à risque modéré de dépendance</i> (N=27)	<i>Joueur à problème de dépendance</i> (N=22)
<b>Membres de la famille</b>						
- Membres de la famille vivant sous le même toit	5,1 %	10,5 %	4,2 %	5,2 %	2,5 %	-
- Membres de la famille proche ne vivant pas sous le même toit	9,9 %	10,0 %	8,9 %	15,7 %	18,3 %	20,6 %
- Membres de la famille ne vivant pas sous le même toit	16,4 %	17,5 %	16,3 %	14,4 %	10,9 %	27,0 %
<b>Autres personnes n'appartenant pas à la famille</b>						
- Autres personnes vivant sous le même toit, n'appartenant pas à la famille	2,0 %	1,8 %	1,6 %	1,4 %	11,3 %	18,0 %
- Autres personnes ne vivant pas sous le même toit et n'appartenant pas à la famille	79,1 %	71,7 %	80,8 %	74,2 %	78,9 %	93,8 %
Autre	0,1 %	-	0,2 %	-	-	-
Ne sait pas ou refuse de répondre	0,9 %	2,2 %	0,8 %	-	-	-

\* Plusieurs réponses possibles

<sup>82</sup> 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.

<sup>83</sup> 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.

La majorité des répondants (65 %) ont déterminé les TLV comme le type de jeu qui est ou 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 joueurs<sup>84</sup>.

**Tableau 62 :** Comportement de jeu problématique pour d'autres personnes aux prises avec des problèmes de jeu compulsif (excluant les répondants) \*<sup>85</sup>

	Dans l'ensemble (N=1 539)	Non-joueur (N=227)	Joueur sans problème de dépendance (N=1 153)	Joueur à faible risque de dépendance (N=111)	Joueur à risque modéré de dépendance (N=27)	Joueur à problème de dépendance (N=22)
TLV	65,2 %	63,0 %	64,8 %	70,5 %	65,1 %	79,3 %
Jeux d'argent dans les casinos	10,4 %	12,0 %	9,6 %	14,7 %	24,1 %	-
Poker (à l'exception du poker sur tables électroniques ou du poker sur Internet)	7,4 %	4,4 %	7,6 %	9,6 %	20,8 %	-
Machines à sous	5,3 %	4,6 %	5,8 %	2,1 %	7,7 %	-
Billets de grattage	4,2 %	4,5 %	4,4 %	2,0 %	2,1 %	2,7 %
Poker sur tables électroniques	4,2 %	3,7 %	4,4 %	2,1 %	-	18,0 %
Bingo	4,0 %	4,4 %	3,5 %	9,0 %	4,3 %	-
Machines à loterie (non précis)	3,2 %	4,9 %	2,6 %	3,6 %	11,6 %	5,6 %
Jeu de poker sur Internet	2,9 %	2,0 %	3,1 %	3,6 %	-	-
Jeux de cartes (à part le poker) ou les jeux de société	2,8 %	1,8 %	3,1 %	1,7 %	3,7 %	-
Jeu en ligne (non précis)	2,8 %	4,3 %	2,6 %	2,2 %	2,1 %	-
Billets à languettes	2,2 %	3,1 %	1,6 %	7,9 %	-	-
Courses de chevaux	1,8 %	2,3 %	1,9 %	0,8 %	2,1 %	-
Billets de loterie à tirage hebdomadaire	1,4 %	0,8 %	1,3 %	4,5 %	-	-
Sports ou Pro-line	1,4 %	0,4 %	1,1 %	2,4 %	8,8 %	10,9 %
Tout type de jeu	3,8 %	3,8 %	3,6 %	6,2 %	2,8 %	-
Autre	1,6 %	2,1 %	1,3 %	4,5 %	-	-
Ne sait pas ou refuse de répondre	5,8 %	10,8 %	5,1 %	3,6 %	2,9 %	-

\*Plusieurs réponses possibles

<sup>84</sup> 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.

<sup>85</sup> 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.

## 6.0 SENSIBILISATION AUX SERVICES D'AIDE LIÉS AU JEU ET À LEUR UTILISATION

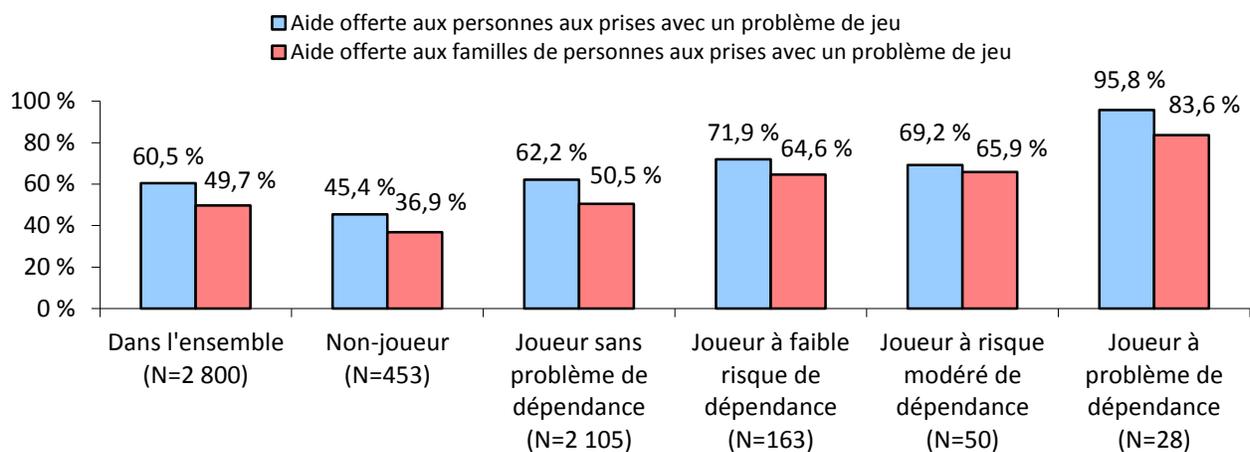
La présente section du rapport explore la sensibilisation aux divers services d'aide offerts aux résidents du Nouveau-Brunswick, de même que l'utilisation de ces services, y compris les joueurs anonymes, les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication, le numéro sans frais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

### 6.1 SENSIBILISATION AUX SERVICES D'AIDE LIÉS AU JEU

Six répondants sur dix (61 %) connaissaient l'aide ou les services offerts pour aider les personnes aux prises avec des problèmes de jeu. Un peu moins de répondants (50 %) connaissent des services semblables pour aider les familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (consulter la figure 48).

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 risque modéré de dépendance, 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 (consulter la figure 48).

**Figure 48 :** Sensibilisation à l'aide ou aux services en place pour aider les personnes aux prises avec un problème de jeu et leur famille <sup>86</sup>



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 revenu du ménage.

Du côté de l'âge, les répondants âgés de 35 à 54 ans étaient plus susceptibles que les répondants moins âgés (19 à 34 ans) et 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 (64 % par rapport à 59 % et à 58 %, respectivement);

<sup>86</sup> 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.

- aide offerte aux familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (53 % par rapport à 47 % et à 49 % respectivement).

La sensibilisation au soutien au Nouveau-Brunswick pour les gens ayant des problèmes de dépendance était plus élevée chez les hommes (63 %) que chez les femmes (59 %).

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

- aide offerte aux personnes aux prises avec des problèmes de jeu (65 % et 52 %, respectivement);
- aide offerte aux familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (53 % et 44 %, respectivement).

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

- aide offerte aux personnes aux prises avec des problèmes de jeu (63 % et 46 %, respectivement);
- aide offerte aux familles de personnes aux prises avec des problèmes de jeu (51 % et 42 %, 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 : 59 %;
- services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication : 63 %.

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 variait selon le sous-type de joueurs. Plus précisément, les joueurs à risque modéré de dépendance et les joueurs à faible risque de dépendance étaient plus susceptibles que les autres sous-types de joueurs de connaître les joueurs anonymes. En outre, les joueurs à risque modéré de dépendance et les joueurs à faible risque de dépendance étaient plus susceptibles que les non-joueurs et les joueurs sans problèmes de dépendance de connaître le numéro sans frais d'information sur le jeu (consulter le tableau 63).

**Tableau 63 :** Sensibilisation aux services d'aide liés au jeu précis au Nouveau-Brunswick<sup>87</sup>

	<i>Dans l'ensemble (N=2 800)</i>	<i>Non-joueur (N=453)</i>	<i>Joueur sans problème de dépendance (N=2 105)</i>	<i>Joueur à faible risque de dépendance (N=163)</i>	<i>Joueur à risque modéré de dépendance (N=50)</i>	<i>Joueur à problème de dépendance (N=28)</i>
Joueurs anonymes	<b>61,9 %</b>	52,7 %	62,2 %	71,6 %	89,2 %	57,7 %
Services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication	<b>58,6 %</b>	56,7 %	59,9 %	54,3 %	43,5 %	51,9 %
Numéro sans frais d'information sur le jeu	<b>63,0 %</b>	47,5 %	63,7 %	79,2 %	81,6 %	68,6 %

<sup>87</sup> 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.

La sensibilisation aux services d'aide liés au jeu précis avait tendance à différer en fonction d'autres caractéristiques. Les joueurs, peu importe le sous-type, connaissaient pour la plupart les joueurs anonymes. Cependant, les répondants âgés de 19 à 34 ans (67 %) y étaient plus sensibilisés, suivi des répondants âgés de 35 à 54 ans (61 %) et ceux âgés de 55 ans ou plus (60 %).

La sensibilisation aux services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication était plus élevée chez les femmes (61 %) par rapport aux hommes (56 %) ainsi que chez les répondants francophones (64 %) par rapport aux répondants anglophones (57 %).

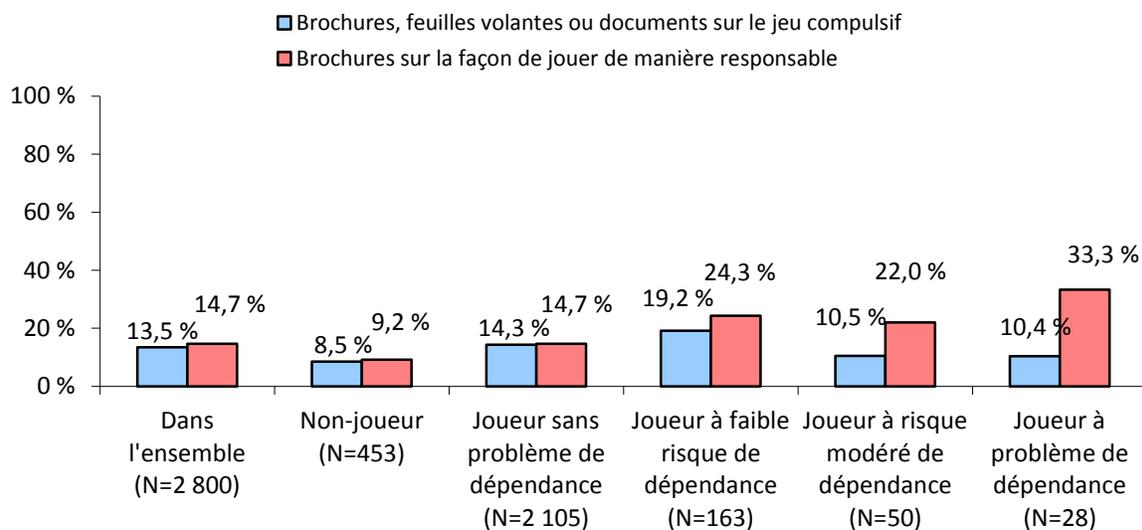
La sensibilisation au numéro sans frais d'information sur le jeu était plus élevée chez :

- les répondants âgés de 35 à 54 ans (68 %), suivis des répondants âgés de 19 à 34 ans (66 %) et de ceux âgés de 55 ans ou plus (57 %);
- les résidents anglophones (65 %) par rapport aux résidents francophones (59 %).

Dans l'ensemble, il n'y avait que très peu de répondants qui avaient vu ou lu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif (14 %) ou des brochures sur la façon de jouer de manière responsable (15 %). (Consulter la figure 49.)

Le fait d'avoir vu ou lu des brochures ou des documents sur le jeu variait selon le sous-type de joueurs. De façon plus précise, les joueurs à faible risque et les joueurs sans problème de dépendance étaient plus susceptibles que les joueurs à problème de dépendance, les joueurs à risque modéré de dépendance et les non-joueurs à avoir vu ou lu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif. En revanche, les joueurs à problème de dépendance étaient plus susceptibles que les autres sous-types de joueurs d'avoir vu ou lu des brochures sur la façon de jouer de manière responsable (consulter la figure 49).

**Figure 49 :** Pourcentage des personnes qui ont vu ou lu des documents ou des brochures sur le jeu compulsif<sup>88</sup>



<sup>88</sup> 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.

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 et de la langue maternelle :

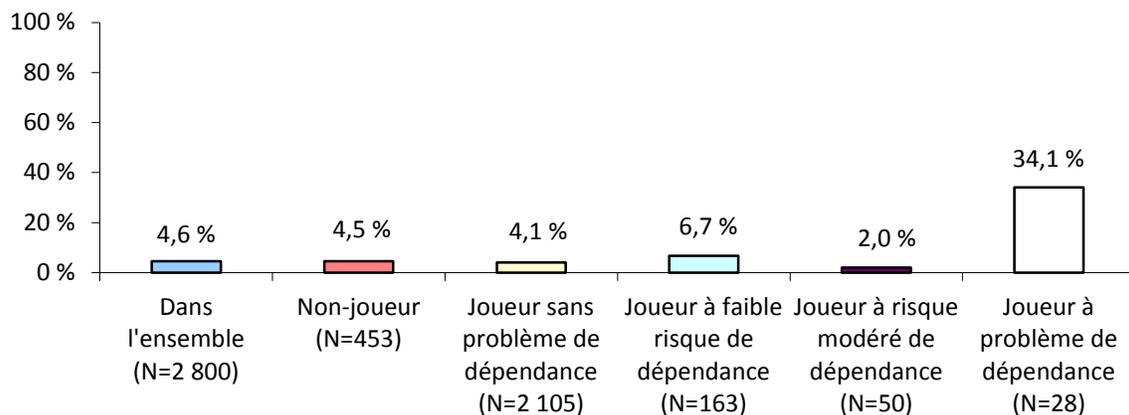
- Les répondants âgés de 19 à 34 ans (22 %) étaient plus susceptibles que ceux âgés de 35 à 54 ans (14 %) et de 55 ans ou plus (11 %) d'avoir lu ou vu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif.
- Les répondants francophones (17 %) étaient plus susceptibles que les répondants anglophones (12 %) d'avoir lu ou vu des brochures, des feuilles volantes ou des documents sur le jeu compulsif.

## 6.2 UTILISATION ANTÉRIEURE DE 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 ou un 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, 5 % des répondants ont déjà demandé de l'aide auprès de sources officielles ou non officielles (consulter la figure 50). Comme on pouvait s'y attendre, les joueurs à problème de dépendance (34 %) étaient plus susceptibles d'avoir demandé de l'aide. En effet, les joueurs de ce sous-type étaient plus susceptibles que les joueurs à risque modéré de dépendance (2 %), les joueurs à faible risque de dépendance (7 %), les joueurs sans problème de dépendance (4 %) et les non-joueurs (5 %) à avoir demandé de l'aide.

**Figure 50 :** Pourcentage des personnes qui ont demandé de l'aide ou des renseignements à des sources officielles ou non officielles (pour elles-mêmes ou pour une autre personne aux prises avec un problème de jeu)



Le tableau 64 illustre les sources d'aide consultées par ceux qui en ont fait la demande par le passé. Diverses sources officielles et non officielles ont été consultées, les plus communes étant les Services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (18 %), les joueurs anonymes (16 %) et le numéro sans frais d'information sur le jeu (16 %).

**Tableau 64 : Sources d'aide consultées\* (N=129)**

Services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication	18,3 %
Joueurs anonymes	15,7 %
Numéro sans frais d'information sur le jeu	15,5 %
Conseiller en dépendances	11,6 %
Autres membres de la famille	9,3 %
Travailleur social, psychologue ou psychiatre	9,1 %
Internet ou sources sur le Web	8,0 %
Employeur ou collègues	6,2 %
Hôpital ou centres de santé	5,7 %
Programme d'aide aux employés et aux familles	5,7 %
Responsable de l'application de la loi	3,6 %
Ami	3,1 %
Médecin de famille	3,0 %
Autres groupes d'entraide	2,9 %
Conjoint ou compagnon	1,6 %
Église ou groupes religieux	1,0 %
Autre	9,6 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	5,8 %

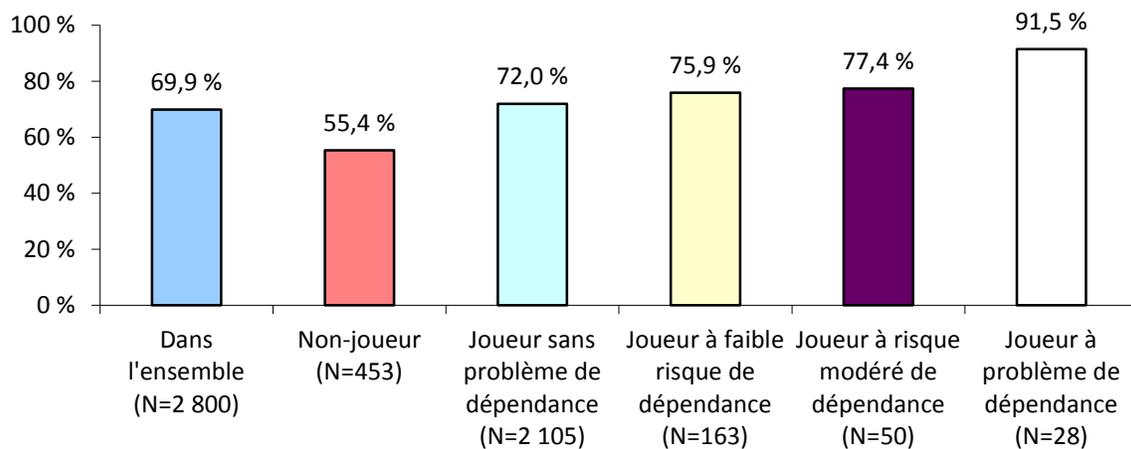
*\*Plusieurs réponses possibles*

## 7.0 JEU RESPONSABLE

On a demandé à tous les joueurs d'indiquer s'ils connaissaient l'expression « jeu responsable » (consulter la figure 51). Dans l'ensemble, 70 % des répondants connaissaient cette expression. Les joueurs à problème de dépendance (92 %) étaient plus susceptibles de le connaître par rapport aux joueurs sans problème de dépendance (55 %) et aux non-joueurs (72 %).

Sur le plan démographique, les hommes (73 %) avaient plus tendance que les femmes (67 %) à connaître cette expression. Les répondants anglophones (74 %) étaient plus susceptibles de connaître cette expression que les répondants francophones (63 %). Par ailleurs, ceux ayant des revenus annuels supérieurs à 20 000 \$ (72 %) avaient plus tendance à connaître l'expression que ceux dont les revenus annuels étaient moins élevés (moins de 20 000 \$ : 61 %).

**Figure 51 :** Pourcentage des répondants qui connaissent l'expression « jeu responsable »<sup>89</sup>



<sup>89</sup> 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.

On a ensuite demandé aux répondants de décrire, dans leurs mots, ce que l'expression « jeu responsable » signifie pour eux. Ils ont mentionné, pour la plupart que le jeu responsable consistait à maîtriser ou à limiter le montant d'argent dépensé (35 %) et à connaître et respecter ses limites (32 %).

**Table 65 :** Signification de l'expression « jeu responsable »\* (N=2 800)

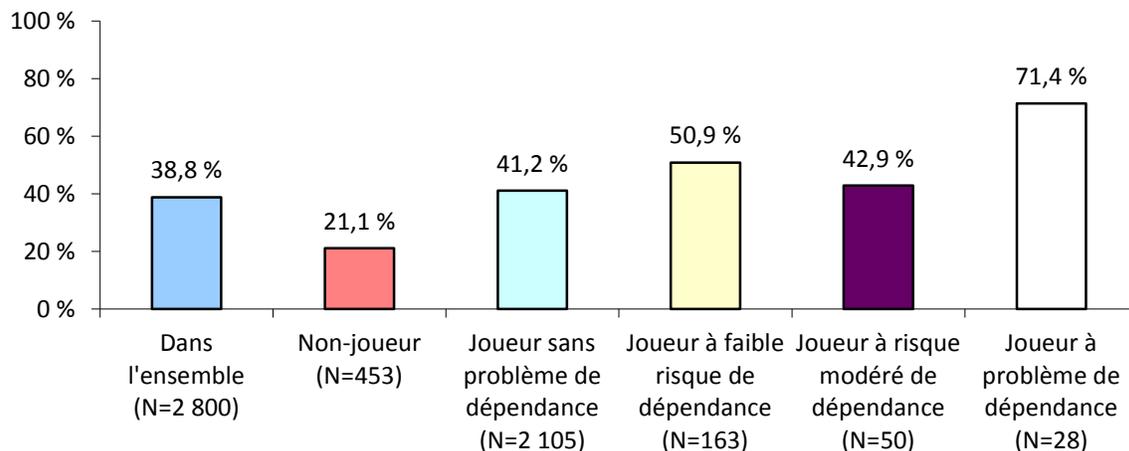
Maîtriser ou limiter le montant d'argent dépensé	35,1 %
Connaître et respecter ses limites	32,1 %
Être en mesure de maîtriser l'impulsion du jeu	16,9 %
Jouer pour se divertir ou s'amuser	7,6 %
Faire preuve de modération dans le jeu et ne pas en faire une habitude	3,6 %
Expression qui n'a pas de sens ou le jeu responsable n'existe pas	3,2 %
Jouer de façon responsable	2,4 %
Limiter le montant joué	2,3 %
Autre	2,1 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	6,0 %

\*Plusieurs réponses possibles

Dans l'ensemble, environ quatre répondants sur dix (39 %) avaient vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable au Nouveau-Brunswick (consulter la figure 52).

Le fait d'avoir vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable variait selon le sous-type de joueurs. De façon plus précise, les joueurs à problème de dépendance (71 %) étaient plus susceptibles d'avoir vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable que tous les autres sous-types de joueurs (joueurs à risque modéré de dépendance : 43 %; joueurs à faible risque de dépendance : 51 %; joueurs sans problème de dépendance : 41 %; non-joueurs 21 %). (Consulter la figure 52).

**Figure 52 :** Pourcentage des joueurs qui ont vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable au N.-B.<sup>90</sup>



<sup>90</sup> 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.

On a demandé aux répondants qui se souvenaient avoir vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable (N=1 087) d'indiquer où ils l'avaient vue ou entendue. Pour la plupart, les répondants se souviennent avoir vu ou entendu l'information à la télévision (63 %), suivi de très loin par la radio (14 %) et les journaux (10 %).

**Tableau 66 : Sources d'information sur le jeu responsable\* (N=1 087)**

Télévision	63,0 %
Radio	13,5 %
Journaux	10,2 %
Affiches (dans les restaurants, les bars, établissements détenant un permis d'alcool, légions ou en ville)	8,8 %
Casino	8,5 %
TLV	6,3 %
Internet ou sites Web	4,4 %
Établissement de santé	3,1 %
Magasin du coin	3,0 %
Brochures	2,5 %
Tableau d'affichage	2,5 %
École	1,8 %
Stand ou kiosque de loto	1,6 %
Travail	1,5 %
Autre	9,5 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	2,3 %

*\*Plusieurs réponses possibles*

On a ensuite demandé aux répondants qui se souvenaient de l'information sur le jeu responsable (N=1 087) d'indiquer le message principal. Jouer de façon responsable ou connaître ses limites (40 %), suivi par un numéro à composer pour obtenir de l'aide liée au jeu compulsif (21 %) et Il est possible d'obtenir une aide ou une aide est offerte (20 %) sont les messages qu'ils ont le plus souvent mentionnés (consulter le tableau 67).

**Tableau 67 : Principal message dont les répondants se souviennent sur le jeu responsable\* (N=1 087)**

Jouer de façon responsable ou connaître ses limites	39,7 %
Un numéro à composer pour obtenir de l'aide liée au jeu compulsif	20,9 %
Il est possible d'obtenir une aide ou une aide est offerte	19,7 %
Les effets néfastes du jeu	6,2 %
Les conséquences négatives du jeu sur les familles	3,3 %
Se méfier des signes avant-coureurs des problèmes liés au jeu compulsif	2,0 %
Autre	1,3 %
Ne sait pas	19,0 %

*\*Plusieurs réponses possibles*

Enfin, on a demandé aux répondants qui se sont souvenus de plus d'un message de jeu responsable (N=118) d'indiquer celui qui était le plus pertinent pour eux. Jouer de façon responsable ou connaître ses limites (24 %) était le message qui a attiré le plus leur attention.

## 8.0 SENSIBILISATION AUX PROBLÈMES DE JEU COMPULSIF

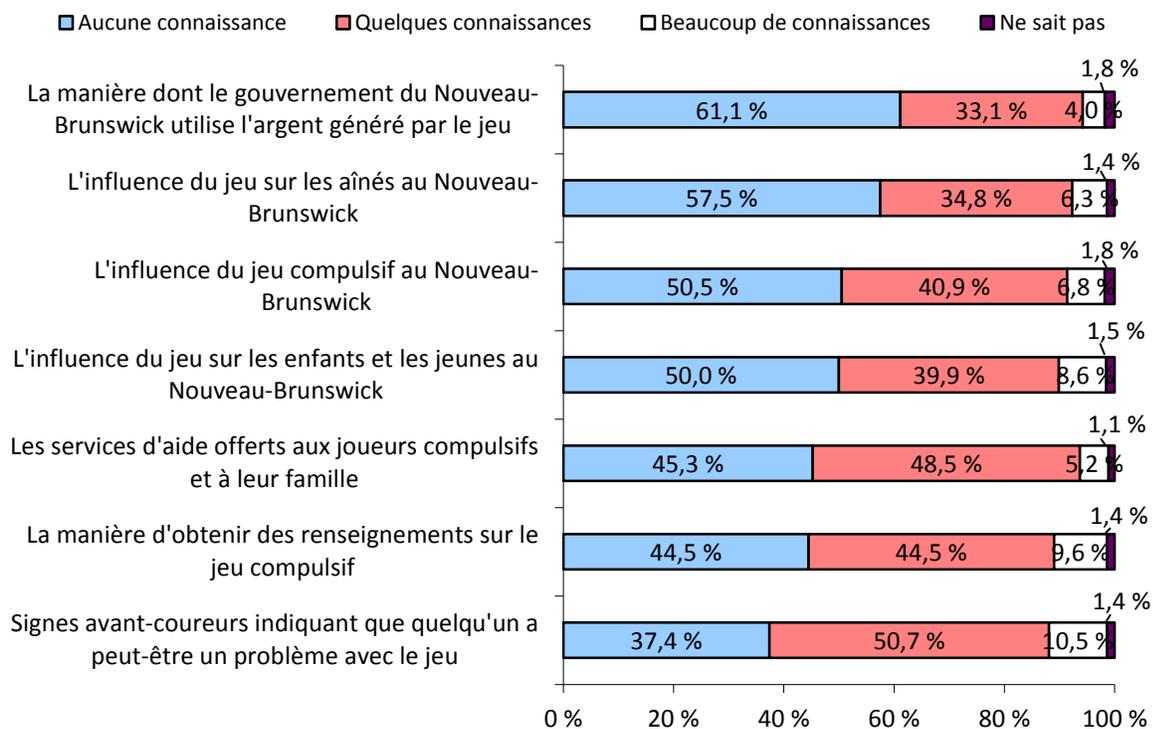
Au cours des dernières années, le gouvernement provincial a déployé des efforts pour rehausser la sensibilisation et informer le public sur différents problèmes de jeu compulsif. Afin d'évaluer la sensibilisation à l'égard de ces efforts, on a posé aux répondants une série de questions sur les problèmes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

Comme 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 connaissances* ou *beaucoup de connaissances* sur les problèmes à déterminer s'il y a ou non des problèmes de jeu et les méthodes d'aide :

- Signes avant-coureurs indiquant que quelqu'un a peut-être un problème avec le jeu (61 %).
- La manière d'obtenir des renseignements sur le jeu compulsif (54 %).
- Les services d'aide offerts aux joueurs compulsifs et à leur famille (54 %).

Environ six répondants sur dix n'avaient *aucune connaissance* à l'égard de la manière dont le gouvernement du Nouveau-Brunswick utilise l'argent généré par le jeu (61 %) ou de l'influence du jeu sur les aînés (58 %).

**Figure 53 : Niveau de connaissance de différents problèmes de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick\* (N=2 800)**



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 :

*Influence du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick :*

- la connaissance était plus élevée chez les joueurs à problème de dépendance (70 %) et les joueurs à faible risque de dépendance (60 %) par rapport aux autres sous-types de joueurs (joueurs à risque modéré de dépendance : 42 %; joueurs sans problème de dépendance : 48 %; non-joueurs : 41 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants qui avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (51 %) par rapport à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (41 %);
- la connaissance était plus élevée chez ceux ayant des revenus de ménage de plus de 20 000 \$ (49 %) par rapport à ceux ayant des revenus inférieurs (20 000 \$ ou moins : 41 %).

*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 (80 %) par rapport aux joueurs de tous les autres sous types (joueurs à risque modéré de dépendance : 63 %; joueurs à faible risque de dépendance : 66 %; joueurs sans problèmes de dépendance : 54 %; non-joueurs : 44 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants qui avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (56 %) par rapport à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (49 %);
- la connaissance était plus élevée chez ceux ayant des revenus de ménage de plus de 20 000 \$ (56 %) par rapport à ceux ayant des revenus inférieurs (20 000 \$ ou moins : 43 %).

*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 (88 %), les joueurs à risque modéré de dépendance (72 %) et les joueurs à faible risque (73 %) par rapport aux non-joueurs (47 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants âgés de 19 à 34 ans (74 %), suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (64 %) et de 55 ans ou plus (52 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants qui avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (65 %) par rapport à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (54 %);
- la connaissance était plus élevée chez ceux ayant des revenus de ménage de plus de 20 000 \$ (65 %) par rapport à ceux ayant des revenus inférieurs (20 000 \$ ou moins : 48 %).

*Manière d'obtenir des renseignements sur le jeu compulsif :*

- la connaissance était plus élevée chez les joueurs à problème de dépendance (70 %), les joueurs à risque modéré de dépendance (59 %), les joueurs à faible risque de dépendance (68 %) et les joueurs sans problème de dépendance (56 %) par rapport aux non-joueurs (40 %);

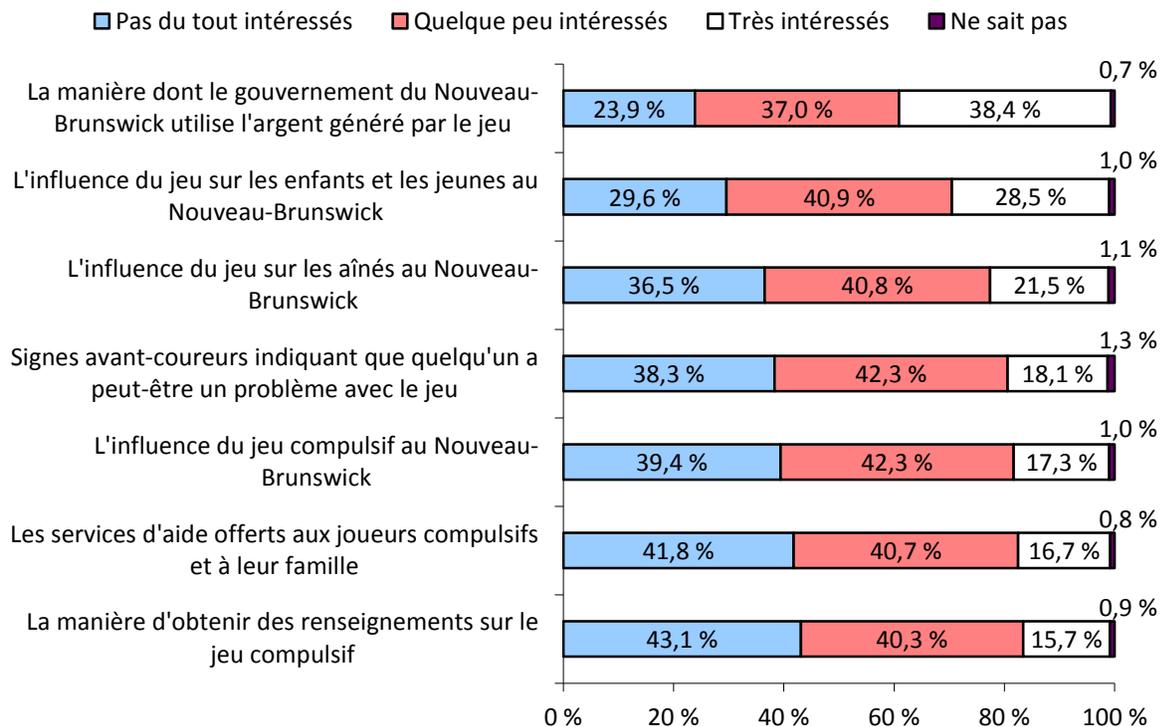
- la connaissance était plus élevée chez les répondants âgés de 19 à 34 ans (66 %), suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (57 %) et de 55 ans ou plus (44 %);
- la connaissance était plus élevée chez les répondants qui avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (59 %) par rapport à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (44 %);
- la connaissance était plus élevée chez ceux ayant des revenus de ménage de plus de 20 000 \$ (57 %) par rapport à ceux ayant des revenus inférieurs (20 000 \$ ou moins : 45 %).

Comme démontré à la figure 54, l'intérêt parmi les répondants était élevé par rapport à tous les problèmes. Ils étaient surtout intéressés à la manière dont le gouvernement du Nouveau-Brunswick utilise l'argent généré par le jeu (37 % étaient *quelque peu intéressés*; 38 % étaient *très intéressés*) et à l'influence du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick (41 % étaient *quelque peu intéressés*; 29 % étaient *très intéressés*).

De plus, environ six répondants sur dix étaient intéressés aux problèmes suivants :

- L'influence du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick (41 % étaient *quelque peu intéressés*; 22 % étaient *très intéressés*).
- Signes avant-coureurs indiquant que quelqu'un a peut-être un problème avec le jeu (42 % étaient *quelque peu intéressés*; 18 % étaient *très intéressés*).
- L'influence du jeu au Nouveau-Brunswick (42 % étaient *quelque peu intéressés*; 17 % étaient *très intéressés*).

**Figure 54 :** Niveau d'intérêt à l'égard de différents problèmes de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick\* (N=2 800)



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, le genre, l'âge et l'éducation :

*Influence du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick :*

- l'intérêt était plus élevé chez les joueurs à problème de dépendance (94 %) et les joueurs à faible risque de dépendance (77 %) par rapport aux joueurs à risque modéré de dépendance (62 %), aux joueurs sans problème de dépendance (60 %) et aux non-joueurs (52 %);
- l'intérêt était plus élevé chez les répondants âgés de 19 à 34 ans (65 %), suivis de ceux âgés de 35 à 54 ans (60 %) et de 55 ans ou plus (56 %);

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

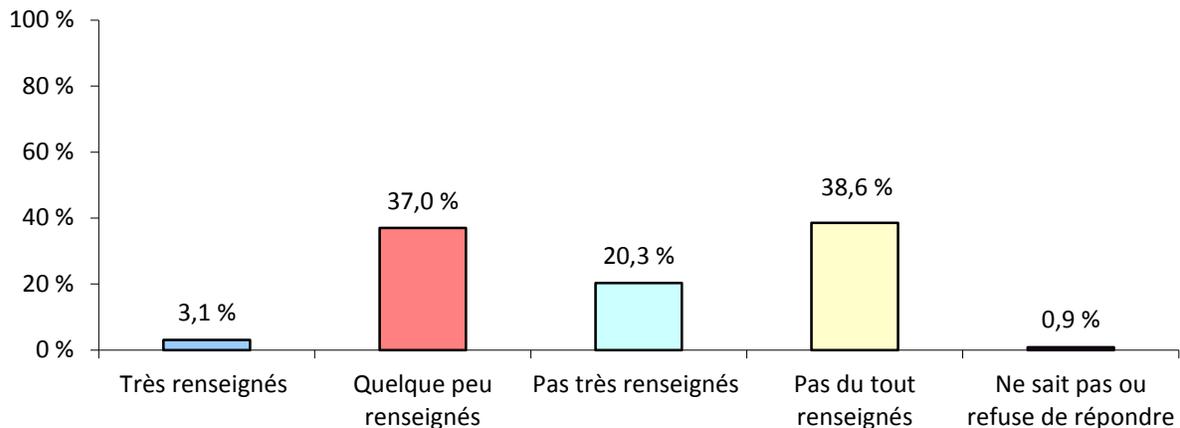
- l'intérêt était plus élevé chez les joueurs à problème de dépendance (77 %) par rapport aux non-joueurs (52 %);
- l'intérêt était plus élevé chez les femmes (64 %) que chez les hommes (57 %).

*Manière dont le gouvernement du Nouveau-Brunswick utilise l'argent généré par le jeu :*

- l'intérêt était plus élevé chez les joueurs à problème de dépendance (97 %) par rapport à tous les autres sous-types de joueurs (joueurs à risque modéré de dépendance : 77 %; joueurs à faible risque de dépendance : 85 %; joueurs sans problème de dépendance : 77 %; non-joueurs : 64 %) ;
- l'intérêt était plus élevé chez les femmes (64 %) que chez les hommes (57 %).
- L'intérêt était plus élevé chez les répondants qui avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (77 %) par rapport à ceux qui détenaient un diplôme d'études secondaires ou moins (71 %).

Presque six répondants sur dix (59 %) n'étaient *pas très renseignés* ou *pas du tout renseignés* sur les efforts du gouvernement provincial pour sensibiliser aux problèmes de jeu compulsif. Les autres répondants étaient renseignés (37 % *quelque peu renseignés*; 3 % *très renseignés*).

**Figure 55 :** Connaissance des efforts déployés par le gouvernement provincial pour sensibiliser la population aux problèmes liés au jeu compulsif (N=2 800)



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

- les joueurs à faible risque de dépendance (52 %) par rapport à tous les autres sous-types de joueurs (joueurs à problème de dépendance : 40 %; joueurs à risque modéré de dépendance : 29 %; joueurs sans problème de dépendance : 42 %; non-joueurs : 27 %);
- les répondants âgés de 19 à 34 ans (44 %) par rapport à ceux âgés de 55 ans ou plus (38 %);
- les répondants francophones (45 %) par rapport aux répondants anglophones (38 %);
- les répondants qui avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (43 %) par rapport à ceux qui détenaient un niveau d'études inférieur (35 %);
- les répondants avec des revenus des ménages de plus de 20 000 \$ (42 %) par rapport aux revenus plus bas (20 000 \$ ou moins : 31 %).

## 9.0 SENSIBILISATION À LA PUBLICITÉ

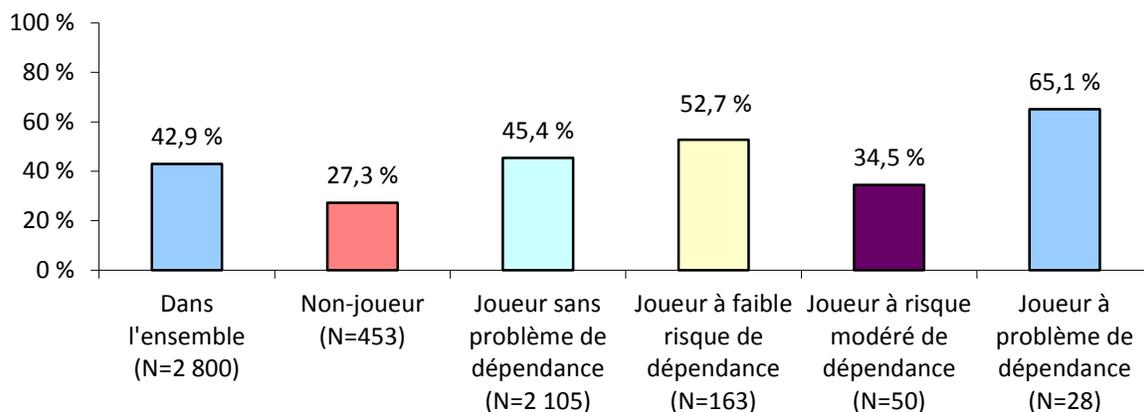
Au cours de la dernière année, le gouvernement du Nouveau-Brunswick a lancé une campagne de publicité pour sensibiliser le public à l'égard du jeu compulsif dans la province. Pour obtenir une mesure de l'efficacité de cette campagne, des questions pour évaluer la mémorisation assistée et spontanée ont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

### 9.1 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 moins de la moitié des répondants (43 %) se sont souvenus d'avoir vu ou entendu une publicité relative au jeu compulsif au Nouveau-Brunswick au cours des 12 derniers mois. Par rapport aux non-joueurs (27 %), tous les autres sous-types de joueurs étaient plus susceptibles de se souvenir de cette publicité dans les 12 derniers mois (consulter la figure 56).

**Figure 56 :** Mémorisation de la publicité (spontanée)<sup>91</sup>



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

- les répondants âgés de 19 à 34 ans et de 35 à 54 ans étaient plus susceptibles de se souvenir de cette publicité (48 % et 45 % respectivement) que les répondants plus âgés (55 ans ou plus : 37 %);
- les répondants francophones (49 %) étaient plus susceptibles que les répondants anglophones (41 %) de se souvenir de la publicité relative au jeu compulsif sans obtenir de l'aide;
- les répondants ayant des revenus supérieurs à 20 000 \$ (46 %) étaient plus susceptibles que les répondants avec des revenus inférieurs à 20 000 \$ (34 %) de se souvenir de la publicité relative au jeu compulsif sans obtenir de l'aide.

<sup>91</sup> 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.

On a demandé aux répondants qui se sont souvenus d'avoir vu ou entendu la publicité sans obtenir d'aide (N=1 203) 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 (77 %), suivie de très loin par la radio (16 %) et les journaux (9 %).

**Tableau 68 :** Sources de mémorisation spontanée de la publicité\* (N=1 203)

Télévision	77,3 %
Radio	15,9 %
Journaux	9,2 %
Affiches ou sous-verres dans les restaurants ou bars	6,6 %
Internet ou sites Web	3,4 %
Casino	2,4 %
Brochures	2,2 %
Tableau d'affichage	2,1 %
Établissement de santé	2,0 %
Affiches ou sous-verres dans les légions	1,1 %
TLV	1,0 %
Napperons dans les restaurants ou bars	0,4 %
Pages jaunes ou blanches	0,2 %
Autre	4,2 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	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 (37 %), qu'il est possible d'obtenir une aide ou qu'une aide est offerte (31 %) et jouer de façon responsable ou connaître ses limites (29 %).

**Tableau 69 :** Mémorisation spontanée du message principal de la publicité\*

	Télévision (N=928)	Radio (N=191)	Journaux (N=111)	Affiches ou sous-verres dans les restaurants ou bars (N=72)	Internet ou sites Web (N=40)	Total** (N=1 164)
Un numéro à composer pour obtenir de l'aide liée au jeu compulsif	25,6 %	25,4 %	22,0 %	53,7 %	28,4 %	36,6 %
Jouer de façon responsable ou connaître ses limites	23,1 %	20,8 %	17,3 %	20,8 %	26,6 %	28,5 %
Il est possible d'obtenir une aide ou une aide est offerte	21,4 %	25,6 %	33,8 %	18,4 %	40,1 %	30,5 %
Les effets néfastes du jeu	12,9 %	12,1 %	9,9 %	7,6 %	10,6 %	15,3 %
Les conséquences négatives du jeu sur les familles	9,0 %	4,2 %	1,4 %	3,0 %	-	8,9 %
Se méfier des signes avant-coureurs des problèmes liés au jeu compulsif	2,5 %	2,1 %	1,7 %	0,8 %	4,1 %	3,1 %
Autre	2,9 %	3,0 %	1,8 %	-	-	3,4 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	18,8 %	17,3 %	22,3 %	9,8 %	9,3 %	22,7 %

\* Plusieurs réponses possibles. Les sources telles que brochures, napperons dans les restaurants ou bars, TLV, affiches ou sous-verres dans les légions 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 reconnaître le message mémorisé.

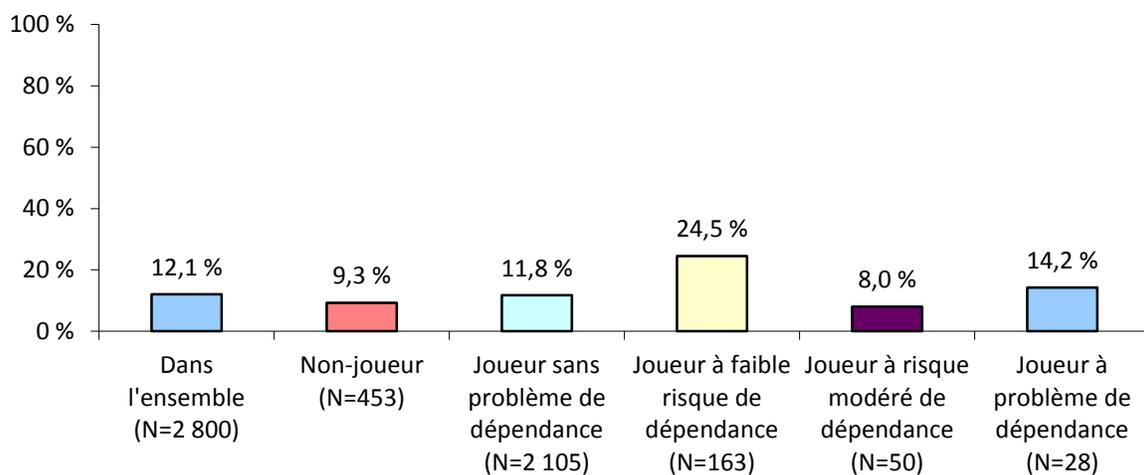
## 9.2 MÉMORISATION ASSISTÉE DE LA CAMPAGNE

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 d'avoir vu à la télévision une publicité mettant en scène une femme assise dans l'ombre devant des TLV?*

Dans l'ensemble, la mémorisation assistée de cette campagne de publicité à la télévision était faible avec 12 % 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 faible risque de dépendance (25 %). Les joueurs de ce sous-type de joueurs étaient plus susceptibles que les joueurs sans problème de dépendance (12 %), les non-joueurs (9 %) et les joueurs à risque modéré de dépendance (8 %) à indiquer qu'ils s'en souvenaient (consulter la figure 57).

**Figure 57 :** Mémorisation assistée de la publicité<sup>92</sup>



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 hommes (14 %) par rapport aux femmes (11 %);
- les répondants âgés de 19 à 34 ans (15 %) par rapport aux répondants âgés de 35 à 54 ans (11 %) et de 55 ans ou plus (11 %);
- les répondants francophones (15 %) par rapport aux répondants anglophones (11 %).

<sup>92</sup> 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.

On a demandé aux répondants qui se sont souvenus de la publicité à la télévision avec aide (N = 337) d'indiquer le message principal de cette publicité. Le message souvenu le plus souvent était les effets néfastes du jeu (37 %).

**Tableau 70 : Mémoire assistée du message principal de la publicité à la télévision\* (N=337)**

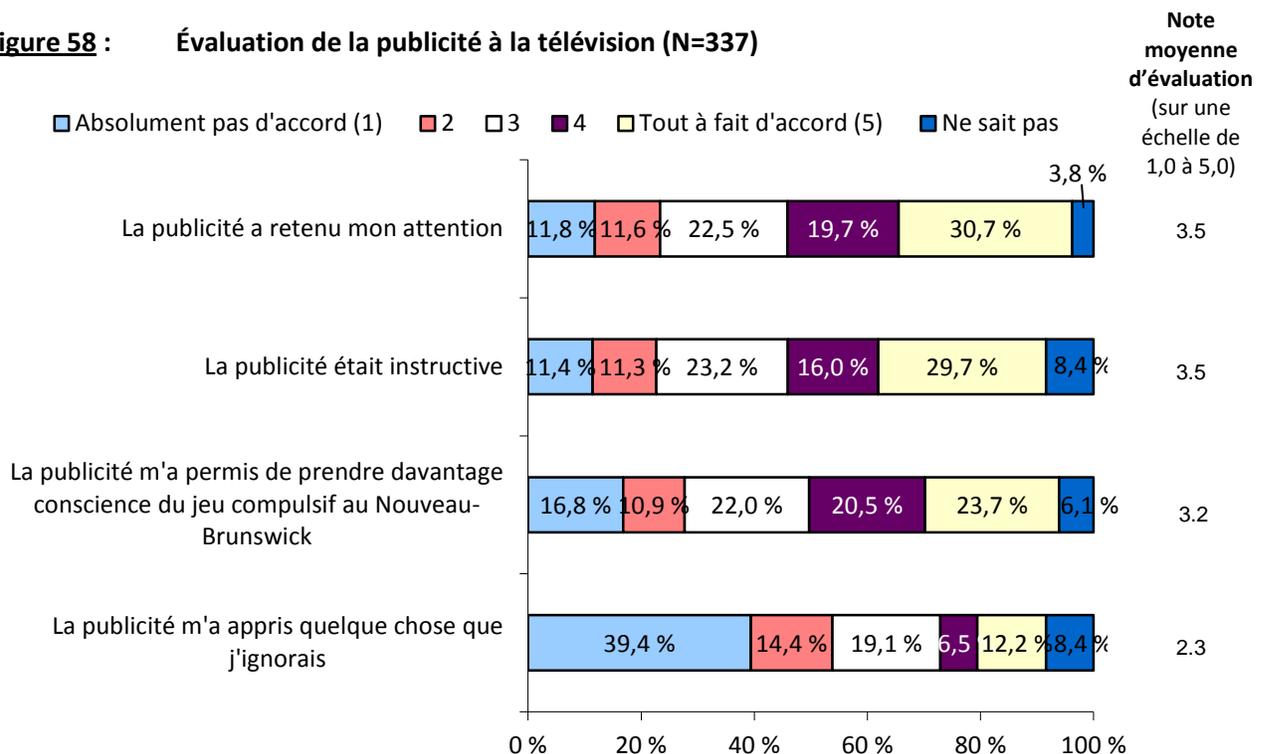
Les effets néfastes du jeu	36,8 %
Jouer de façon responsable ou connaître ses limites	9,6 %
Il est possible d'obtenir une aide ou une aide est offerte	9,3 %
Les conséquences négatives du jeu sur les familles	4,7 %
Un numéro à composer pour obtenir de l'aide liée au jeu compulsif	4,1 %
Se méfier des signes avant-coureurs des problèmes liés au jeu compulsif	2,5 %
Ne pas jouer ou le jeu n'a rien de positif	0,8 %
Autre	3,9 %
Ne sait pas	40,3 %

\*Plusieurs réponses possibles

On a aussi demandé à ces répondants (N = 337) 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 « 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.

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

**Figure 58 : Évaluation de la publicité à la télévision (N=337)**



Des différences ont été déterminées dans l'évaluation de la publicité à l'égard de plusieurs énoncés en fonction de caractéristiques particulières, y compris les sous-types de joueurs, l'âge, la langue maternelle et le revenu des ménages :

*La publicité a retenu mon attention*

- le niveau d'accord était le plus bas parmi les joueurs à problème de dépendance (1,0) par rapport aux autres sous-types de dépendance (joueurs à risque modéré de dépendance : 3,5; joueurs à faible risque de dépendance : 3,9; joueurs sans risque de dépendance : 3,4; non-joueurs : 3,5);
- le niveau d'accord était le plus élevé parmi ceux âgés de 55 ans ou plus (3,7) par rapport aux joueurs âgés de 19 à 34 ans (3,2);
- le niveau d'accord était plus élevé parmi les répondants francophones (3,8) que parmi les répondants anglophones (3,3).

*La publicité était instructive*

- le niveau d'accord était le plus bas parmi les joueurs à problème de dépendance (1,0) par rapport aux autres sous-types de dépendance (joueurs à risque modéré de dépendance : 4,1; joueurs à faible risque de dépendance : 3,4; joueurs sans risque de dépendance : 3,4; non-joueurs : 3,7);
- le niveau d'accord était plus élevé parmi les répondants francophones (3,9) que parmi les répondants anglophones (3,2).

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

- le niveau d'accord était le plus bas parmi les joueurs à problème de dépendance (1,0) par rapport aux autres sous-types de dépendance (joueurs à risque modéré de dépendance : 2,3; joueurs à faible risque de dépendance : 2,6; joueurs sans risque de dépendance : 2,3; non-joueurs : 2,5);
- le niveau d'accord était plus élevé chez les répondants âgés de 55 ou plus (3,5) par rapport aux répondants âgés de 19 à 34 ans (2,9).

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

- le niveau d'accord était le plus bas parmi les joueurs à problème de dépendance (2,0) par rapport aux autres sous-types de dépendance (joueurs à risque modéré de dépendance : 3,8; joueurs à faible risque de dépendance : 3,3; joueurs sans risque de dépendance : 3,3; non-joueurs : 3,1);
- le niveau d'accord était plus élevé chez les répondants dont les revenus des ménages étaient inférieurs à 20 000 \$ (2,9) par rapport à ceux dont les revenus des ménages étaient supérieurs à 20 000 \$ (2,2).

## 10.0 PROFIL DES RÉPONDANTS À L'ENQUÊTE

Le tableau 71 présente un profil des répondants à l'enquête. Il y avait autant d'hommes que de femmes (48 % et 52 %, respectivement) parmi les répondants à l'enquête. Ils étaient surtout âgés entre 45 et 64 ans (40 %) et la majorité a indiqué avoir l'anglais comme langue maternelle (68 %).

Un peu plus de la moitié des répondants étaient mariés (58 %) et un pourcentage semblable de ces répondants travaillaient (60 %). La majorité des joueurs avaient terminé au moins certaines études postsecondaires (70 %) tandis que 42 % avaient rapporté des revenus annuels des ménages se situant entre 20 001 \$ et 60 000 \$.

Quant à la composition du ménage, six répondants sur dix (61 %) vivaient dans des ménages avec deux ou trois personnes (y compris eux-mêmes). Les deux tiers (66 %) des répondants ont indiqué qu'aucune personne de moins de 19 ans ne vivait dans leur foyer.

**Tableau 71 : Profil démographique des répondants à l'enquête**

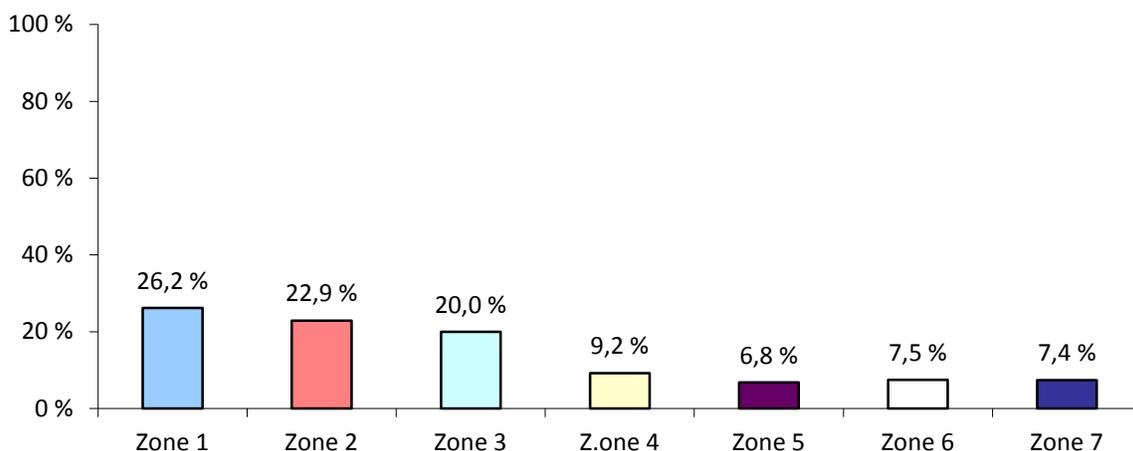
<b>Sexe</b>	<b>(N=2 800)</b>
Homme	48,2 %
Femme	51,8 %
<b>Âge*</b>	<b>(N=2 799)</b>
19 à 24 ans	4,9 %
25 à 34 ans	18,3 %
35-44	16,5 %
45-54	20,7 %
55-64	19,5 %
65+	20,1 %
<b>Langue maternelle</b>	<b>(N=2 800)</b>
Anglais	67,6 %
Français	30,3 %
Autre	1,8 %
Refuse de répondre	0,3 %
<b>Situation de famille</b>	<b>(N=2 800)</b>
Marié(e)	57,6 %
Conjoint de fait ou vivant avec un compagnon	13,3 %
Célibataire	14,7 %
Veuf ou veuve	5,4 %
Divorcé(e) ou séparé(e)	8,3 %
Refuse de répondre	0,7 %
<b>Éducation</b>	<b>(N=2 800)</b>
Études secondaires non terminées, ou premier cycle du secondaire ou niveau inférieur	7,4 %
Études secondaires terminées	22,1 %
Certificat ou diplôme d'une école de métiers	11,8 %
Certificat ou diplôme non universitaire	24,0 %
University certificate or diploma below Bachelor's	5,2 %
Baccalauréat	19,3 %
Grade ou certificat universitaire supérieur au baccalauréat	9,5 %
Ne sait pas ou refuse de répondre	0,8 %

<b>Situation professionnelle</b>	<b>(N=2 800)</b>
Travail à temps plein	50,8 %
Travail à temps partiel	9,4 %
Au chômage	6,4 %
Étudiant	1,7 %
À la retraite	25,8 %
Personne au foyer	4,3 %
Refuse de répondre	1,6 %
<b>Revenu annuel du ménage*</b>	<b>(N=2 227)</b>
20 000 \$ ou moins	9,3 %
Entre 20 001 \$ et 40 000 \$	22,6 %
Entre 40 001 \$ et 60 000 \$	19,1 %
Entre 60 001 \$ et 80 000 \$	15,0 %
Entre 80 001 \$ et 100 000 \$	11,2 %
Plus de 100 000 \$	22,8 %
<b>Nombre de personnes dans le ménage*</b>	<b>(N=2 767)</b>
1	16,4 %
2	42,0 %
3	18,6 %
4	16,2 %
5+	6,8 %
<b>Nombre de personnes dans le ménage de moins de 19 ans*</b>	<b>(N=2 766)</b>
0	65,6 %
1	15,0 %
2	14,3 %
3+	5,1 %

\*Ceux qui n'étaient pas certains ou qui ont refusé de fournir une réponse ont été exclus de cette analyse.

Dans l'ensemble, les répondants à l'enquête habitaient dans la zone 1 (26 %), la zone 2 (23 %) et la zone 3 (20 %). Il importe de noter que les pourcentages de la figure 59 se basent sur l'échantillon supplémentaire ajouté aux zones 4, 5, 6 et 7.

**Figure 59 :** Distribution des répondants à l'enquête par zone (N=3 846<sup>93</sup>)



<sup>93</sup> Au total, 17 répondants n'ont pu être classés dans une zone parce qu'ils n'avaient pas fourni leur RTA ou indiqué leur communauté.

---

## 11.0 CONCLUSIONS

---

Le présent rapport présente les résultats de l'*Enquête sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick de 2014* réalisée par MQO Recherche au nom du ministère de la Santé du Nouveau-Brunswick et du ministère des Finances. Cette enquête est la cinquième enquête de prévalence du jeu menée auprès des résidents de la province, la dernière ayant été menée en 2009.

Cinq 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 consistait à observer et à surveiller davantage les tendances de jeu dans la province et à évaluer la sensibilisation publique à la campagne de sensibilisation au jeu compulsif lancée par le Ministère en mars 2014.

La méthodologie de l'enquête de 2009 a également été appliquée à l'enquête de 2014. Notamment, la taille de l'échantillon avait été augmentée de 800 répondants à quelque 2 800 répondants, une hausse permettant 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), avait permis d'analyser plus en profondeur ces secteurs préoccupants en pleine expansion. À l'origine, l'échantillon avait été divisé de façon proportionnelle à l'échelle de la province, ce qui a donné lieu à de plus petits échantillons dans les zones 4, 5, 6 et 7. Par conséquent, 1 063 sondages supplémentaires ont été recueillis pour pouvoir augmenter la taille de l'échantillon dans ces 4 zones et réduire la marge d'erreur d'échantillonnage dans ces dernières. Les sondages supplémentaires ont uniquement été inclus dans l'analyse générale par zone.

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 en ont été tirées.

## CONCLUSIONS

**Le jeu, en général, est commun parmi les Néo-Brunswickois, toutefois, la prévalence générale du jeu a augmenté depuis 2009. Le taux de prévalence du jeu compulsif est similaire à celui de 1996 et à celui trouvé dans d'autres provinces du Canada.**

À l'échelle provinciale, 85 % des répondants ont joué à un jeu de hasard au moins une fois au cours de la dernière année, parmi lesquels 67 % avaient participé à au moins un jeu de hasard de façon périodique (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 » (6,1 %), « joueur à risque modéré de dépendance » (1,8 %) ou « joueur à problème de dépendance » (1,0 %). Les répartitions par zone étaient généralement semblables à l'ensemble de ce résultat, à l'exception des zones 1 et 7, qui étaient plus basses, et les zones 2 et 5, qui étaient plus élevées que la moyenne provinciale. En fonction de la population de 601 150 adultes dans la province, il est possible d'affirmer que 10 821 résidents adultes sont des joueurs à risque modéré de dépendance et que 6 011 résidents adultes sont des joueurs à problème de dépendance.

Par rapport à 2009, le taux de prévalence du jeu provincial est passé de 78 % à 85 %. Ce taux de prévalence du jeu général est plus élevé, mais s'aligne toujours sur les résultats des autres provinces et se compare aux niveaux établis en 1996.

**Bien que le taux de prévalence du jeu ait augmenté, les dépenses liées au jeu ont diminué par rapport aux années précédentes<sup>94 95</sup>.**

Comme il a été souligné précédemment, 85 % des répondants ont joué au moins une fois au cours de la dernière année, ce qui représente une hausse par rapport à 78 % en 2009, 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 baissé ; en effet, ce chiffre était de 1 152,87 \$ en moyenne par personne en 2009 et de 941,97 \$ en moyenne par personne en 2014<sup>96</sup>. De plus, même si la participation aux jeux populaires, comme les tirages de loterie, les lots instantanés, les TLV et le bingo, a augmenté depuis 2009, les dépenses mensuelles moyennes consacrées à ces jeux ont augmenté pendant cette période.

**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 (82 %) âgés entre 45 et 54 ans (25 %) ou entre 55 et 64 ans (20 %). Six joueurs sur dix avaient terminé au moins certaines études postsecondaires. Les joueurs à risque modéré de dépendance étaient surtout des hommes (69 %) âgés entre 25 et 34 ans (35 %) ou entre 35 et 44 ans (25 %). Un peu plus de la moitié de ces joueurs (54 %) avaient terminé au moins certaines études postsecondaires.

<sup>94</sup> 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.

<sup>95</sup> 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.

<sup>96</sup> Les dépenses mensuelles et annuelles de 2014 ont été calculées en excluant les actions spéculatives à court terme ou les achats de produits pour réaliser une comparaison plus pertinente des dépenses annuelles précédentes et pour suivre de plus près les activités comprises dans les enquêtes précédentes.

**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 (8 %), cette enquête démontre un lien entre l'utilisation des TLV et le jeu compulsif. Par exemple, 79 % 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 34 % 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 11,4 % et de 10,2 %, respectivement. Ces taux sont beaucoup plus élevés que le taux provincial des joueurs à risque modéré de dépendance et à problème de dépendance (1,8 % et 1,0 %, respectivement), et le taux combiné (21,6 %) est de huit fois supérieur au taux provincial combiné (2,8 %).

**Le jeu sur Internet (y compris le poker sur Internet) et les TLV sont les méthodes de jeu les plus fréquemment utilisées chez les joueurs à problème de dépendance, en particulier.**

Deux pour cent (2 %) des répondants ont participé à un jeu sur Internet au cours des 12 derniers mois, alors que 8 % ont joué aux TLV pendant cette période.

De plus, le jeu sur Internet et les TLV semble avoir un lien étroit avec les joueurs à problème de dépendance. On estime que 15,1 % des joueurs sur Internet peuvent être considérés comme des joueurs à problème de dépendance, ce qui est de 15 fois plus élevé que le taux de prévalence du jeu provincial (1,0 %). Par ailleurs, 10,2 % des joueurs de TLV sont des joueurs à problème de dépendance, ce qui est, encore une fois, plus élevé que le taux de prévalence du jeu provincial (1,0 %).

**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 (28 %). 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 3 778,75 \$ (ou 314,90 \$ par mois), ce qui est légèrement plus bas que le montant accordé par les joueurs à risque modéré de dépendance. Le plus gros montant consacré au cours d'une seule occasion par les joueurs à problème de dépendance était de 793,36 \$, en moyenne, ce qui est légèrement plus élevé que le montant déterminé chez les joueurs à risque modéré de dépendance. De plus, même si le taux de jeu compulsif était de 1,0 %, il a été déterminé que les joueurs à problème de dépendance représentaient 4 % des dépenses annuelles totales consacrées au jeu<sup>97 98</sup>.

<sup>97</sup> 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.

<sup>98</sup> 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.

Le temps consacré au jeu par les joueurs à problème de dépendance était le plus élevé parmi les sous-types de joueurs (11 h au cours d'un mois typique). Quand ils ont évalué leur propre comportement de jeu, 25 % des joueurs à problème de dépendance ont signalé avoir un grave problème de jeu. Il est aussi intéressant de noter qu'un pourcentage remarquable 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 (76 %) et les joueurs avaient l'impression, en majorité, que leur problème de jeu était partiellement résolu (53 %) ou pas encore résolu (44 %).

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

La majorité des non-joueurs, des joueurs sans problème de dépendance, des joueurs à faible risque de dépendance, des joueurs à risque modéré de dépendance et des joueurs à problème de dépendance ont commencé à jouer pour de l'argent à l'âge de 19 ans ou plus. Cependant, un pourcentage remarquable de joueurs à risque modéré de dépendance (45 %) ont indiqué avoir joué pour de l'argent la première fois entre l'âge de 5 et 18 ans. Le premier jeu de hasard joué mentionné parmi les joueurs à problème de dépendance était les TLV (34 %), 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 (55 %) et de leur première grosse perte (28 %).

### **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 le numéro sans frais d'information sur le jeu (63 %), les joueurs anonymes (62 %) et les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (59 %). L'exposition aux brochures ou documents sur le jeu était remarquablement basse (14 % ont vu ou lu des brochures sur le jeu [non précises]; 15 % ont lu ou vu des brochures sur la façon de jouer de manière responsable). La sensibilisation était généralement plus élevée chez les répondants plus jeunes (de 19 à 34 ans) et les répondants francophones.

Dans l'ensemble, 5 % des répondants ont déjà demandé de l'aide à des sources d'aide officielles ou non officielles, y compris les services régionaux de traitement des dépendances et de désintoxication (18 %), les joueurs anonymes (16 %), le numéro sans frais d'information sur le jeu (16 %) et un conseiller en dépendances (12 %).

### **Pour la plupart, les répondants connaissaient l'expression « jeu responsable », mais peu avait vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable au Nouveau-Brunswick.**

En majorité, les répondants connaissaient l'expression jeu responsable (70 %). Quatre répondants sur dix (39 %) se souvenaient d'avoir vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable au Nouveau-Brunswick. La télévision était la source la plus courante (63 %).

**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 (61 %, connaissance; 60 %, intérêt). Soixante et un pour cent (61 %) des répondants ne savaient pas du tout comment l'argent provenant du jeu était utilisé par le gouvernement provincial, toutefois, 75 % 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 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.**

*Quatre répondants sur dix (43 %) 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 (77 %). La mémorisation de la publicité à la télévision parrainée par le gouvernement provincial était en particulier faible avec un taux de 12 %. 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, presque six répondants sur dix (59 %) 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.*

---

## 12.0 RÉFÉRENCES

---

- Azmier, J. J. (2005). *Gambling in Canada 2005: Statistics and context*. Canada West Foundation: Calgary, AB. Récupérée de : <http://www.cwf.ca/V2/files/GamblingInCanada.pdf>
- Doiron, J. (2006). *Gambling and problem gambling in Prince Edward Island*. Ministère de la santé de l'Île-du-Prince-Édouard. Récupérée de : <http://hdl.handle.net/1880/48204>
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: User manual*. Report to the Canadian Inter-Provincial Task Force on Problem Gambling. Récupérée de : <http://www.ccsa.ca>
- Focal Research (2008). *2007 Adult gambling prevalence study*. Promotion et protection de la santé de la Nouvelle-Écosse. Récupérée de : <http://hdl.handle.net/1880/48487>
- Kairouz, S., & Nadeau, L. (2014). *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montreal, QC: Université Concordia. Récupérée de : [http://www.concordia.ca/content/dam/artsci/research/lifestyle-addiction/docs/ENHJEU-QC%202012%20-%20RAPPORT%20FINAL%20FRQ-SC%20\\_19.02.2014%20\(1\).pdf](http://www.concordia.ca/content/dam/artsci/research/lifestyle-addiction/docs/ENHJEU-QC%202012%20-%20RAPPORT%20FINAL%20FRQ-SC%20_19.02.2014%20(1).pdf)
- Lemaire, J., MacKay, T., & Patton, D. (2008). *Manitoba gambling and problem gambling 2006*. Addictions Foundation of Manitoba. Récupérée de : <http://hdl.handle.net/1880/47597>
- MarketQuest Research (2009). *2009 Newfoundland and Labrador gambling prevalence study*. Gouvernement de Terre-Neuve-et-Labrador, Ministère de la santé et des services communautaires. Récupérée de : <http://hdl.handle.net/1880/47656>
- Marshall, K., & Wynne, H. (2004). *Against the odds: A profile of at-risk and problem gamblers*. Statistique Canada. Retrieved from: <http://www.statcan.gc.ca/pub/11-008-x/2004001/article/6879-eng.pdf>
- Statistique Canada. (2012). *Profil du recensement. Recensement de 2011*. Produit no 98-316-XWF au catalogue de Statistique Canada. Ottawa. Récupérée de : <http://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2011/dp-pd/prof/index.cfm?Lang=F>
- R.A. Malatest & Associates Ltd. & Gaming Policy and Enforcement Branch, Ministry of Finance. (2014). *2014 British Columbia problem gambling prevalence study: Final report*. Récupérée de : <https://www.gaming.gov.bc.ca/reports/docs/rpt-rg-prevalence-study-2014.pdf>
- Williams, R.J., Belanger, Y.D., & Arthur, J.N. (2011). *Gambling in Alberta: History, Current Status, and Socioeconomic Impacts*. Final Report to the Alberta Gaming Research Institute. Récupérée de : <http://hdl.handle.net/1880/48495>
- Williams, R.J. & Volberg, R.A. (2013). *Gambling and Problem Gambling in Ontario*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Récupérée de : <http://hdl.handle.net/10133/3378>
- Wynne, H. J. (2002). *Gambling and problem gambling in Saskatchewan*. Santé Saskatchewan. Récupérée de : <http://www.health.gov.sk.ca/adx/asp/adxGetMedia.aspx?DocID=317,94,88,Documents&MediaID=166&Filename=gambling-final-report.pdf>

## ANNEXE A : QUESTIONNAIRE

### Gouvernement du Nouveau-Brunswick Enquête sur la prévalence du jeu en 2014

#### INTRODUCTION

Bonjour, je m'appelle \_\_\_\_\_, je représente MQO 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 MQO 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? (**Veillez 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

Si la réponse à la question A1 20 est oui et que la réponse à la question A3 concernant le Casino est au moins une fois par an, demandez :

Combien de fois au cours de la dernière année avez-vous joué au :

Casino Nouveau-Brunswick de Moncton \_\_\_\_\_ fois au cours de la dernière année

Casino Nova Scotia de Halifax \_\_\_\_\_ fois au cours de la dernière année

Casino Nova Scotia de Sydney \_\_\_\_\_ fois au cours de la dernière année

Red Shores Racetrack and Casino de Charlottetown \_\_\_\_\_ fois au cours de la dernière année

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 fautive 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 de l'argent pour jouer	1	2	3	4	5	98	99	
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'ACCEPTEZ 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 <b>pas les jeux de poker sur Internet ou les tables de poker électroniques</b>	15
Jeu 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 ( <b>à part le poker</b> )	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	<b>CONTINUEZ</b>
Oui – Plus de temps que prévu	02	<b>CONTINUEZ</b>
Oui – Plus d'argent et de temps que prévu	03	<b>CONTINUEZ</b>
Non	04	<b>PASSEZ À LA SECTION E</b>

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 <b>pas les jeux de poker sur Internet ou les tables de poker électroniques</b>	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 ( <b>à part le poker</b> )	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	<b>CONTINUEZ</b>
Vous l'avez réglé en partie	02	<b>CONTINUEZ</b>
Vous en souffrez toujours	03	<b>PASSEZ À LA SECTION E</b>

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	<b>CONTINUEZ</b>
Non	02	<b>PASSEZ À LA SECTION E5a</b>
Ne sait pas	98	<b>PASSEZ À LA SECTION E5a</b>
Refuse de répondre	99	<b>PASSEZ À LA SECTION E5a</b>

- 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? ( <b>Veuillez préciser</b> ) <b>INSCRIVEZ LA RÉPONSE</b>	
	Ne sait pas	98
	Refuse de répondre	99
E5a.	<b>Vous</b> 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 <b>CONTINUEZ</b>
	Non	02 <b>PASSEZ À LA SECTION F</b>
	Ne sait pas	98 <b>PASSEZ À LA SECTION F</b>
	Refuse de répondre	99 <b>PASSEZ À LA SECTION F</b>
E5b.	Quelles sont les autres sources auxquelles vous avez fait appel pour obtenir de l'aide ou de l'information concernant le jeu compulsif? <b>NE LISEZ PAS LA LISTE, ACCEPTEZ PLUSIEURS RÉPONSES</b>	
	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 H : JEU RESPONSABLE**

H1. Connaissez-vous le terme « jeu responsable »? (Oui/Non)

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

H2. Qu'est-ce que le terme « jeu responsable » représente pour vous? DEMANDEZ DES PRÉCISIONS AU BESOIN – QU'EST-CE QUE LE TERME VOUS SUGGÈRE? QU'EST-CE QU'IL POURRAIT VOULOIR DIRE? Inscrivez la réponse textuellement : SUGGÉREZ DE CODER ET FOURNIR UNE LISTE APRÈS AVOIR RÉALISÉ LES 200 À 300 PREMIÈRES ENTREVUES

---

H3. Avez-vous déjà vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable au Nouveau-Brunswick?

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

**Passez à la prochaine section si la réponse est non, si le répondant ne sait pas ou refuse de répondre.**

H4. Où avez-vous vu ou entendu de l'information sur le jeu responsable? DEMANDEZ DES PRÉCISIONS – AILLEURS/À D'AUTRES ENDROITS? Inscrivez la réponse textuellement : SUGGÉREZ DE CODER ET FOURNIR UNE LISTE APRÈS AVOIR RÉALISÉ LES 200 À 300 PREMIÈRES ENTREVUES

---

H5. Quel était le ou les messages principaux de l'information que vous avez vue ou entendue à propos du jeu responsable? Qu'est-ce que vous vous rappelez de ces messages? SUGGÉREZ DE CODER ET FOURNIR UNE LISTE APRÈS AVOIR RÉALISÉ LES 200 À 300 PREMIÈRES ENTREVUES

H6. (Passez à la prochaine section si le répondant ne se souvient que d'un (1) seul message à la question H5) Parmi les messages sur le jeu responsable que vous avez mentionnés, lequel de ces messages a été le plus utile ou pertinent (c'est-à-dire qui a attiré votre attention)? SUGGÉREZ DE CODER ET FOURNIR UNE LISTE APRÈS AVOIR RÉALISÉ LES 200 À 300 PREMIÈRES ENTREVUES

**SECTION F : CONNAISSANCES GÉNÉRALES SUR LES PROBLÈMES LIÉS AU JEU**

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

F1a. 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**

F1b. 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**

F1A. 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
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 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 d'obtenir des renseignements sur le jeu compulsif	01	02	03	98	99

F1B. 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
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 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 d'obtenir des renseignements sur le jeu compulsif	01	02	03	98	99

F2. 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

F3. 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

F3b. 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

F4. 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...

F5. Au cours des 12 derniers mois, avez-vous vu ou entendu une annonce publicitaire concernant le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick?

Oui	01	<b>CONTINUEZ</b>
Non	02	<b>PASSEZ À LA SECTION G8</b>
Ne sait pas	98	<b>PASSEZ À LA SECTION G8</b>

F6. 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

F7. **[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, j'aimerais vous poser quelques questions précises sur la publicité

F8. Au cours des 12 derniers mois, vous souvenez-vous avoir vu une publicité à la télévision dans laquelle une femme était assise dans le noir devant des appareils de lotterie vidéo?

Oui 01  
Non 02  
Ne sait pas 98

**SI LA RÉPONSE À LA F8=01, CONTINUEZ  
SINON, PASSEZ À LA SECTION G**

F8B. Quel était le message principal de cette publicité? (Demandez des précisions : Quel était le sujet principal de la publicité?) **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

Ne sait pas 98

F9. En pensant à cette publicité en particulier et à l'aide d'une échelle de 1 à 5, où 1 signifie que vous n'êtes « absolument pas d'accord » et 5, que vous êtes « tout à fait d'accord », dans quelle mesure êtes vous d'accord avec les énoncés suivants? LISEZ ET ALTERNEZ LES ÉNONCÉS

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

La publicité a attiré mon attention  
La publicité était informative  
La publicité m'a appris quelque chose que j'ignorais  
La publicité m'a permis de prendre d'avantage conscience du problème de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick

**SECTION G : 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.

G1. 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

G2. 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

G3. 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

G4a. 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	<b>CONTINUEZ</b>
Vous travaillez à temps partiel (moins de 30 heures/semaine)	02	<b>CONTINUEZ</b>
Vous êtes au chômage	03	<b>PASSEZ À LA SECTION H5</b>
Vous êtes étudiant(e)	04	<b>PASSEZ À LA SECTION H5</b>
Vous êtes retraité(e)	05	<b>PASSEZ À LA SECTION H5</b>
Vous êtes auxiliaire familial	06	<b>PASSEZ À LA SECTION H5</b>
Ne sait pas	98	<b>PASSEZ À LA SECTION H5</b>
Refuse de répondre	99	<b>PASSEZ À LA SECTION H5</b>

G4b. Quel genre de travail faites-vous? (DEMANDEZ DES PRÉCISIONS : Quelle est votre occupation?)

**INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

- Ne sait pas 98
- Refuse de répondre 99

G5. 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**

G6a. Combien de personnes contribuent au revenu de ce ménage?

\_\_\_\_\_ **PERSONNES**

- Ne sait pas 98
- Refuse de répondre 99

G7a. 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**

G7b. Parmi les personnes qui composent votre ménage, combien sont-elles âgées de moins de 19 ans?

\_\_\_\_\_ **PERSONNES**

G8. Quel sont les trois premiers caractères de votre code postal? \_\_\_\_\_ **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

- Refuse de répondre 99
- Ne sait pas 98

G9. Au sein de quelle communauté résidez-vous? **INSCRIVEZ LA RÉPONSE**

G10. 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.

### 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  $\pm 3$  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.

