

Rapport de l'enquête régionale 2008 sur les habitudes de jeu et la prévalence du jeu excessif de la population vivant à proximité du salon de jeux de Trois-Rivières



ANALYSE DES DONNÉES

Sylvie Bernier et Serge Nadeau

COMMENTAIRES

Sylvie Bernier
Anne-Marie Grenier
Gilles W. Grenier
Élisabeth Papineau (INSPQ)
Yves Pépin

RÉDACTION

Serge Nadeau

MISE EN PAGE

Nicole Bilodeau
Diane Bourassa

TRAITEMENT DES DONNÉES

Serge Chevalier (INSPQ)

Dépôt légal – 2012

Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

ISBN 978-2-89340-272-7

Reproduction autorisée à des fins non commerciales avec mention de la source.

Mot du directeur de santé publique

L'avènement d'un salon de jeux entraîne une augmentation significative de l'offre de jeu dans un milieu donné. Quelles sont les conséquences d'un tel changement pour la population environnante ? Le présent rapport d'enquête fait suite à une cueillette de données effectuée auprès des résidents du secteur entourant le Ludoplex de Trois-Rivières en 2008. Une enquête semblable a été menée auprès de la population avoisinant le salon de jeux de Québec à la même période. Le but de l'opération était de se donner un portrait initial relativement aux habitudes de jeux de cette communauté au moment de son implantation.

Ce que je retiens de ces résultats, qui rejoignent les conclusions d'autres études sur le sujet, c'est que notre population comporte une proportion de joueurs problématiques comparable à celle que l'on trouve dans l'ensemble du Québec. Le rapport nous révèle aussi un niveau de dépenses élevées chez les consommateurs de jeux de hasard et d'argent. On note par ailleurs également l'arrivée de nouveaux produits comme le poker et le jeu en ligne. Ce portrait initial permettra, éventuellement, de vérifier s'il y a eu changement d'attitudes chez ces citoyens après un certain nombre d'années d'activités.

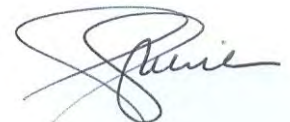
Depuis son ouverture, le Ludoplex de Trois-Rivières, tout comme celui de Québec, a connu une période d'ajustement. Aujourd'hui, l'entreprise met en place de nouveaux jeux populaires pour augmenter ses revenus. Si on ajoute à cela l'arrivée du site de jeu en ligne de Loto-Québec (www.espacejeux.com), on constate que l'offre de jeu est en constante progression. Cette situation préoccupe les directeurs de santé publique et exige de notre part un suivi rigoureux de l'offre de jeu.

Les coûts sociaux associés aux jeux de hasard et d'argent (JHA) demeurent pour moi une préoccupation, puisque la littérature scientifique révèle des conséquences graves à certaines formes de jeu dans la population. À cela s'ajoute le fait que les appareils de loterie vidéo (ALV) ont tendance à se concentrer davantage dans les milieux défavorisés. Cela constitue un potentiel délétère au plan du tissu social de la communauté : l'endettement des ménages, la négligence parentale, les problèmes d'apprentissage et le décrochage scolaire, la perte d'emploi et le suicide. Voilà quelques exemples de coûts sociaux liés au jeu.

En somme, la position de la santé publique québécoise n'a pas changé à l'égard du jeu depuis le dépôt de notre mémoire à l'Assemblée nationale en 2010. Il s'avère toujours important de prévenir l'apparition des problèmes de jeux en continuant de documenter les risques et les habitudes de jeu comme le fait cette étude.

Il importe aussi de mettre en place des mesures préventives se rapportant à l'environnement social, tel l'encadrement de la publicité du jeu, tout comme d'améliorer les compétences personnelles sur la connaissance des risques des JHA.

Finalement, il est important d'assurer un encadrement adéquat de l'offre de jeu au Québec. C'est en souscrivant à cette perspective que je nous souhaite de bâtir et vivre dans des communautés en santé.



Dr Gilles W. Grenier
Directeur de santé publique,
Mauricie-Centre-du-Québec

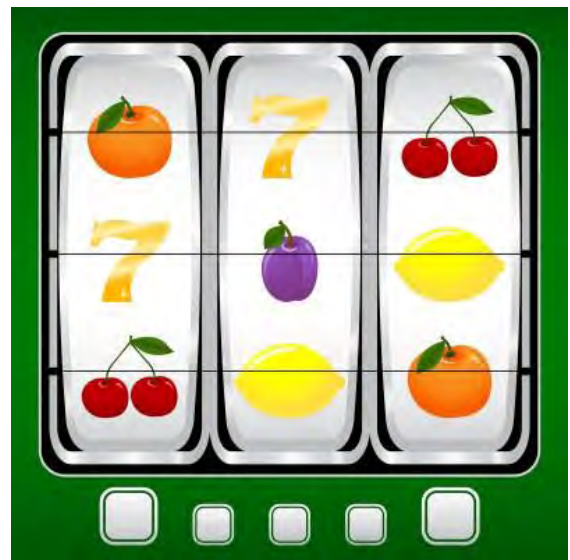
EN RÉSUMÉ...

Voici les 10 faits saillants à retenir de cette première enquête régionale 2008 sur les habitudes de jeu et la prévalence du jeu excessif de la population vivant à proximité du salon de jeux de Trois-Rivières :

- plus des trois-quarts de la population des 18 ans et plus participent à des jeux de hasard et d'argent (JHA);
- la proportion de joueurs est répartie semblablement entre les femmes (75 %) et les hommes (77 %);
- les 35-54 ans présentent la plus forte prévalence de joueurs avec 81 %;
- près de 70 % de la population s'adonnent à la loterie ordinaire et la préfère aux autres types de loterie. De plus, ses dépenses annuelles médianes sont parmi les plus élevées de l'enquête;
- 41 % de la population achètent de la loterie instantanée. Classée au second rang, ce JHA a pour particularité de générer les plus petites dépenses médianes durant une année;
- environ 2 % des joueurs ont un problème de jeu. Ce pourcentage est conforme avec la littérature et avec ce qui a été observé dans l'enquête de la Capitale-Nationale;
- les courses de chevaux et les appareils de loterie vidéo (ALV) présentent les proportions de joueurs problématiques les plus élevées;
- les ALV ont comme particularité de présenter des dépenses moyennes annuelles les plus considérables;
- les joueurs d'ALV sont généralement des hommes, des détenteurs d'emploi et appartiennent aux 18-34 ans dans le cas des ALV dans les bars;
- les résultats découlant des dépenses médianes et moyennes sont parfois troublants et viennent

confirmer une fois de plus la nocivité de certains JHA qui, sous leur influence, incitent les joueurs vulnérables à dépenser davantage.

En somme, la Direction de santé publique de la Mauricie–Centre-du-Québec continuera d'exercer une vigilance dans ce domaine afin d'informer la population de tout nouveau problème relié au jeu.



INTRODUCTION

Saviez-vous que les jeux de hasard et d'argent (JHA) remontaient à la nuit des temps ? En effet, les jeux de dés et de cartes, pour ne citer que ceux-là, tirent leurs origines de l'Antiquité et, depuis ce temps, ils ont tantôt apporté fortune aux uns et malchance aux autres, allant même parfois jusqu'à changer radicalement la destinée de certains. Malgré cela, la pérennité des JHA semble assurée tant et aussi longtemps que le genre humain y trouvera son compte. Seuls les modes en vigueur de même que les normes sociales peuvent porter ombrage à la popularité de certains JHA. Par exemple, le bingo était jadis fort prisé par les aînés, surtout avant qu'il ne devienne un jeu étatisé. Maintenant le bingo ne charme plus autant sa clientèle d'origine faute de n'avoir pu offrir davantage de gains et de n'avoir pu renouveler sa popularité auprès des jeunes. Ces derniers préfèrent jouer davantage à des JHA plus interactifs comme le poker Texas Hold'em électronique en tournoi ou en ligne.

Certes, l'appât du gain constitue un élément majeur de motivation chez le joueur, mais la popularité des JHA dans la société ne peut s'expliquer uniquement par ce facteur. D'autres bienfaits, parfois sous-estimés, contribuent à maintenir l'engouement pour ce type de divertissements, notamment le plaisir ressenti, la socialisation, le partage de connaissances et de stratégies entre joueurs, etc.

En revanche, les JHA représentent aussi une problématique de santé publique que l'on ne doit pas prendre à la légère, étant donné que le jeu pathologique en est sa plus sérieuse manifestation. Avec l'aggravation d'un problème de jeu, le joueur intense est plus susceptible de s'enfoncer dans une spirale qui le déconnectera de la réalité, du travail et des responsabilités sociales et familiales. Parfois, la descente est brutale, elle peut même jusqu'à hypothéquer leur avenir et celui de leurs proches. D'ailleurs, des conséquences à la santé y sont même recensées comme le stress, les troubles de sommeil, la toxicomanie et la dépression (Chevalier, S. et collaborateurs, 2006). Enfin, lorsque « la chance du débutant » le quitte pour être remplacée par des pertes significatives et répétitives, les répercussions peuvent aller jusqu'à des idéations suicidaires et des tentatives de

suicide. Dans la population, on compte environ 1 % de joueurs pathologiques et 1 % de joueurs à risque de le devenir.

Comme le jeu est source de plaisir et accepté socialement, l'engouement des Québécois devient une source de revenus importants à Loto-Québec, et au gouvernement, avec un bénéfice net d'un peu plus d'un milliard de dollars pour les exercices financiers 2007-2008 à 2009-2010 (Loto-Québec, 2007, 2008, 2009 et 2010).

Depuis sa création en 1969, Loto-Québec a contribué à accroître son offre de divertissement grâce à une gamme diversifiée de jeux étatisés, principalement axée sur les loteries, et, par des campagnes publicitaires efficaces (Chevalier, S. et Allard, D., 2001). Cette société d'État a accru sa part de marché en fidélisant sa clientèle régulière au fil des ans, et, même, en l'élargissant par l'ouverture de casinos et de salons de jeux. C'est le cas du Ludoplex¹ qui inaugura ses activités en octobre 2007. Or, ce salon de jeux a été justement érigé à partir des infrastructures de l'hippodrome de Trois-Rivières, non loin de certains quartiers démunis au plan socio-économique.

Préoccupés par les conséquences sociales² de l'expansion de l'offre de jeu dans les communautés en difficulté, les directeurs régionaux de santé publique ont présenté, en février 2007, un Avis de santé publique prônant la vigilance face à l'implantation des Ludoplex, de nouveaux établissements de jeux cohabitant avec des hippodromes de cinq régions du Québec : Trois-Rivières, Outaouais, Québec, Laurentides et Laval. Bien avant l'entrée officielle des deux premiers Ludoplex, Trois-Rivières et Québec, les directeurs régionaux avaient souligné l'importance de **« mettre en place les conditions essentielles en vue de baliser le développement et l'implantation des salons de jeux en fonction de l'accessibilité, de la dangerosité et de la prévention »**. Tout comme le fait de **« développer**

¹ À l'automne 2009, Loto-Québec changea le nom du Ludoplex par **Salon de jeux de Trois-Rivières**.

² Notamment la pauvreté, la négligence parentale et la réussite scolaire.

une Politique québécoise sur les jeux de hasard et d'argent, soutenue par un moratoire sur tout nouveau développement ou modification de l'offre de jeu, jusqu'à l'adoption de cette politique par le gouvernement du Québec » (Houle, V. et Paradis, I., 2007).

C'est précisément avec la venue des salons de jeux à Trois-Rivières et à Québec que la présente enquête conjointe a vu le jour, puisque ces deux régions ont subi une modification importante de leur offre de jeu. Réalisée dans les trois mois suivant l'ouverture officielle des deux Ludoplex, l'enquête avait pour but d'établir un état de situation de problèmes en émergence auprès de la population vivant à proximité de ces salons de jeux. Le projet a été financé en partie par les directions de santé publique de la Mauricie–Centre-du-Québec et de la Capitale-Nationale de même que par la Direction générale de la santé publique du ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS). Quant à l'élaboration du protocole de recherche, il résulte d'une étroite collaboration entre les deux régions.

Enfin, le présent rapport se veut succinct et s'inscrit en continuité avec l'étude de la DSP de la Capitale-Nationale, publiée en avril 2008. Le lecteur désirant en connaître davantage sur le contexte historique, les aspects théoriques du jeu et sur la méthodologie de l'enquête est donc prié de consulter ce document tout comme celui du rapport méthodologique de Léger Marketing, tous deux cités dans la bibliographie.

1. Objectif principal de l'enquête 2008

L'objectif principal de cette première enquête visait à établir des mesures initiales pour les quartiers se trouvant à proximité du salon de jeux de Trois-Rivières, à savoir :

- ✓ La participation aux loteries, aux appareils électroniques de jeux et aux paris sportifs;
- ✓ La prévalence des problèmes de jeux;
- ✓ La prévalence des problèmes de jeux chez les joueurs d'ALV et de courses de chevaux.

2. Collecte de données³

La collecte de données s'est déroulée du 9 au 25 janvier 2008 auprès de la population dont le code postal est situé dans un rayon de 5 km du salon de jeux de Trois-Rivières. En tout, 2 500 personnes ont répondu au sondage, pour un taux de réponse de 51 %. La durée des entrevues téléphoniques a été d'environ 7 minutes.

3. Résultats sur la participation aux jeux de hasard et d'argent (JHA)

Dans cette section, l'analyse descriptive fait ressortir les principales caractéristiques des joueurs qui se sont adonnés aux JHA :

- *Participation aux JHA*

Le taux de participation aux JHA correspond plus exactement à la proportion d'individus qui ont joué au moins une fois dans les douze derniers mois à l'un des JHA recensés pour le compte de cette étude⁴.

À cet égard, 76 % des sujets interrogés ont participé aux JHA au cours de la période de 12 mois. Si l'on distribue cette proportion totale de joueurs selon le sexe, la proportion demeure pratiquement la même : 77 % chez les hommes et 75 % chez les femmes

- *Participation selon le type de jeu*

³ Au moment où se déroula l'enquête régionale de 2008, le Ludoplex fonctionnait au ralenti suite à un manque d'assiduité de la clientèle.

Malgré ce contexte particulier, une seconde collecte de données (T₁) avait été prévue en 2009, mais fut abandonnée pour les deux raisons suivantes : l'épisode de grippe H1N1 qui monopolisa l'ensemble des ressources de santé publique durant cette période et le retrait de la société Attractions Hippiques Québec, partenaire de Loto-Québec, qui cessa ses programmes de courses de chevaux pour cause de faillite.

⁴ La liste des jeux est présentée au Tableau 1.

Le Tableau 1 révèle que la population participe davantage aux loteries ordinaire⁵ (69 %) et instantanée (41 %), aux machines à sous au casino (14 %) et au poker (9 %) comparativement aux ALV dans les bars (6 %), aux courses de chevaux (2,2 %) et à l'Internet (1,1 %*)

Tableau 1 : Proportion de la population ayant participé aux JHA au cours des 12 derniers mois selon le type de jeux et le sexe, Trois-Rivières, 2008

Type de jeux	Participation Totale %	Participation Hommes %	Participation Femmes %
Loterie ordinaire	68,5	70,2	67,3
Loterie quotidienne	7,1	7,8	6,5
Loterie instantanée	40,9	34,9	46,2
Courses de chevaux	2,2	3,0	1,6*
Bingo	5,9	2,9*	8,5
Machines à sous au casino	14,0	15,4	12,6
ALV (bar)	6,4	8,7	4,3
ALV (hippodrome)	3,1	4,8	1,5*
Poker	9,0	13,5	5,0
Internet	1,1*	2,1*	0,3**
Total	75,9	77,4	74,5

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence;

** Coefficient de variation supérieur à 33,3 % : estimation imprécise fournie à titre indicatif seulement;

Les valeurs en italiques ne sont pas statistiquement différentes entre les hommes et les femmes;

Les catégories ne sont pas mutuellement exclusives, un joueur peut avoir participé à plus d'un jeu.

- *Participation selon le sexe*

L'analyse de la participation selon le sexe indique des différences par type de jeux. Parmi les écarts constatés au Tableau 1, les femmes jouent davantage à la loterie instantanée (46 % c. 35 %) et au bingo (9 % c. 2,9 %*), alors que les hommes sont attirés davantage par le poker (14 % c. 5 %). Les différences observées relativement aux loteries ordinaire et quotidienne ne sont pas statistiquement significatives.

- *Participation selon l'âge*

Globalement, ce sont les 35-54 ans qui présentent la plus forte prévalence de joueurs avec 81 %, suivi des 18-34 ans et des 55 ans et plus avec 73 % de joueurs chacun.

Une analyse plus détaillée selon l'âge et les préférences de jeux montre que les 18-34 ans sont plus attirés que leurs aînés par la loterie instantanée, les ALV dans les bars et le poker. Les 35-54 ans sont nettement plus portés sur la loterie ordinaire, tandis que les 55 ans et plus préfèrent le bingo.



⁵ Soit les loteries : Lotto Super 7, Lotto 6/49, Québec 49 ou La Mini.

Tableau 2 : Proportion de la population ayant participé aux JHA au cours des 12 derniers mois selon l'âge et le type de jeu, Trois-Rivières, 2008

Type de jeu	18-34 ans %	35-54 ans %	55 ans et plus %
Loterie ordinaire	57,4	76,7	68,4
Loterie quotidienne	6,8	7,9	6,4
Loterie instantanée	50,2	44,0	31,0
Courses de chevaux	2,0*	2,1*	2,5*
Bingo	3,1*	5,4	8,5
Machines à sous au casino	12,8	13,6	15,2
ALV (bar)	12,9	5,6	2,7*
ALV (hippodrome)	4,2*	2,9*	2,4*
Poker	24,1	4,3	3,1
Internet	0,9*	0,7**	0,3**
Total	73,3	80,5	73,2

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence;

** Coefficient de variation supérieur à 33,3 % : estimation imprécise fournie à titre indicatif seulement;

Les valeurs en italiques ne sont pas statistiquement différentes entre les groupes d'âge;

Les catégories ne sont pas mutuellement exclusives, un joueur peut avoir participé à plus d'un jeu.

• Participation selon le revenu

Comme l'illustre le Tableau 3, la population gagnant moins de 40 000 \$ par année présente une proportion moins élevée de joueurs (75 %) que celle détenant des revenus supérieurs (80 %). Chez les moins nantis, la proportion de joueurs s'adonnant à la loterie ordinaire est également plus faible comparée à la proportion de la population disposant de revenus plus élevés (66 % c. 75 % et 71 %). Par contre, le bingo (9 %)

semble plus attrayant pour les personnes aux revenus annuels inférieurs à 40 000 \$, alors que le poker (13 %) exerce manifestement une attraction du côté des personnes gagnant 80 000 \$ et plus.

Tableau 3 : Proportion de la population ayant participé au moins une fois aux JHA au cours des 12 derniers mois selon le type de jeu et le revenu, Trois-Rivières, 2008

Type de jeu	Moins de 40 000 \$ %	40 000 \$ à 80 000 \$ %	80 000 \$ et plus %
Loterie ordinaire	65,9	75,3	71,4
Loterie quotidienne	9,0	6,8	6,2*
Loterie instantanée	45,2	45,1	33,5
Courses de chevaux	1,8*	2,8*	2,9*
Bingo	8,9	4,5	2,4
Machines à sous au casino	13,4	14,7	18,1
ALV (bar)	6,5	6,7	8,3
ALV (hippodrome)	2,7*	4,1*	3,3*
Poker	9,0	8,4	13,1
Internet	1,1*	0,8**	1,7**
Total	75,0	80,3	79,8

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence;

** Coefficient de variation supérieur à 33,3 % : estimation imprécise fournie à titre indicatif seulement;

Les valeurs en italiques ne sont pas statistiquement différentes entre les niveaux de revenu;

Les catégories ne sont pas mutuellement exclusives, un joueur peut avoir participé à plus d'un jeu.

- *Participation selon le statut d'emploi*

Le Tableau 4 indique que 80 % des personnes en emploi participent aux JHA comparativement à 71 % des personnes sans emploi. Cette observation est valide pour plusieurs types de jeux comme les loteries ordinaire et instantanée, les ALV et le poker. En revanche, la proportion de joueurs de bingo est plus élevée chez les personnes sans occupation (9 %) qu'avec emploi (3,5 %). Finalement, la loterie quotidienne, les courses de chevaux, les machines à sous et l'Internet montrent des proportions semblables de joueurs indépendamment du fait de détenir ou non un emploi.

Tableau 4 : Proportion de la population ayant participé au moins une fois aux JHA au cours des 12 derniers mois selon le type de jeux et le statut d'emploi, Trois-Rivières, 2008

Type de jeux	Avec emploi %	Sans emploi %
Loterie ordinaire	72,4	63,8
Loterie quotidienne	7,3	6,9
Loterie instantanée	45,2	35,2
Courses de chevaux	2,3*	2,1*
Bingo	3,5	8,9
Machines à sous au casino	14,2	13,8
ALV (bar)	7,5	4,9
ALV (hippodrome)	3,9	2,0
Poker	10,7	6,7
Internet	1,1*	1,2*
Total	79,8	70,9

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence;

Les valeurs en italiques ne sont pas statistiquement différentes entre les catégories d'emploi;

Les catégories ne sont pas mutuellement exclusives, un joueur peut avoir participé à plus d'un jeu.

- *Participation selon la scolarité*

Pour tous les JHA confondus, la proportion de joueurs parmi la population ne semble pas varier selon la scolarité (Tableau 5). Toutefois, les loteries quotidienne (9 % c. 5 %) et instantanée (44 % c. 38 %), le bingo (9 % c. 3,6 %) et les ALV dans les hippodromes (4 % c. 2,3 %*) rejoignent une population moins scolarisée. Enfin, le poker se démarque des autres en comptant plus de joueurs parmi les plus scolarisés (10 % c. 8 %).

Tableau 5 : Proportion de joueurs ayant participé au moins une fois aux JHA au cours des 12 derniers mois selon le type de jeux et la scolarité, Trois-Rivières, 2008

Type de jeux	Primaire ou secondaire %	Collégial ou universitaire %
Loterie ordinaire	70,2	67,5
Loterie quotidienne	9,1	5,3
Loterie instantanée	43,8	38,4
Courses de chevaux	2,2*	2,3*
Bingo	8,5	3,6
Machines à sous au casino	14,2	13,8
ALV (bar)	7,1	5,8
ALV (hippodrome)	4,0	2,3*
Poker	7,7	10,2
Internet	1,1*	1,2*
Total	76,6	75,5

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence;

Les catégories ne sont pas mutuellement exclusives, un joueur peut avoir participé à plus d'un jeu.

4. Participation hebdomadaire aux JHA

Ici, l'analyse porte sur la participation hebdomadaire qui permet d'estimer la proportion de joueurs pouvant avoir un comportement de jeu à risque.

D'après le Tableau 6, la participation hebdomadaire des joueurs dépasse le seuil des 20 % pour quatre JHA comme la loterie ordinaire (38 %), l'Internet (31 %*), la loterie quotidienne (28 %) et le bingo (22 %).

Tableau 6 : Proportion de joueurs qui participent hebdomadairement aux JHA selon le type de jeux, Trois-Rivières, 2008

Type de jeux	Participation %
Loterie ordinaire	37,5
Loterie quotidienne	27,9
Loterie instantanée	14,4
Courses de chevaux	9,3**
Bingo	22,4
Machines à sous au casino	0,9**
ALV (bar)	12,5*
ALV (hippodrome)	9,6*
Poker	10,5*
Internet	30,5*
Total	37,5

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence;

** Coefficient de variation supérieur à 33,3 % : estimation imprécise fournie à titre indicatif seulement;

Les catégories ne sont pas mutuellement exclusives, un joueur peut avoir participé à plus d'un jeu.

5. Dépenses annuelles moyennes et médianes par type de jeu et selon le sexe et le groupe d'âge

Dans cette analyse, le recours à la médiane est utile pour atténuer l'influence perturbatrice des valeurs extrêmes. Par ailleurs, la moyenne n'est pas dépourvue d'intérêt puisque cette mesure fait ressortir, d'une certaine façon, les écarts occasionnés par les joueurs qui sont à risque de développer une dépendance au jeu. À propos, toutes les valeurs identifiées par des astérisques sont présentées ici à titre exploratoire et doivent être interprétées avec prudence étant donné qu'elles proviennent de petits effectifs.

Concernant le Tableau 7, les données illustrent uniquement les sommes dépensées annuellement par les joueurs et n'incluent pas les montants gagnés et remis au jeu. À cet effet, la dépense médiane la plus élevée se rapporte au jeu sur Internet (223 \$) suivie par la loterie ordinaire (96 \$). Quant aux autres loteries, les montants médians sont de l'ordre de 60 \$ ou moins.

Plus spécifiquement, les JHA entraînent des dépenses annuelles médianes plus élevées du côté des hommes que des femmes, allant même parfois jusqu'au double pour les loteries quotidienne (120 \$ versus 60 \$) et instantanée (48 \$ versus 24 \$). À noter, les hommes déboursent davantage pour l'Internet avec un montant médian de 240 \$, alors que les femmes misent plutôt au bingo ou à la loterie ordinaire (60 \$).

Du côté des dépenses moyennes pour l'ensemble des joueurs, des écarts importants sont observés avec les valeurs médianes : la loterie vidéo (905 \$ c. 60 \$), le casino (331 \$ c. 50 \$) et le bingo (326 \$ c. 60 \$).

Enfin, la dépense moyenne la plus importante chez les deux sexes est observée pour la loterie vidéo. Comme la moyenne est influencée par les valeurs extrêmes, ceci signifie que certains joueurs plus accros au jeu ont dépensé des sommes plus importantes comparativement aux autres joueurs de la loterie vidéo.

Tableau 7 : Dépenses annuelles moyennes et médianes selon le sexe et par type de jeux, Trois-Rivières, 2008

Type de jeux	Sexe				Total	
	Masculin		Féminin		Moyenne \$	Médiane \$
	Moyenne \$	Médiane \$	Moyenne \$	Médiane \$		
Loterie ordinaire	223	120	154	60	187	96
Loterie quotidienne	129	60	110	44	121	52
Loterie instantanée	111	48	89	24	97	30
Courses de chevaux	292	20	79*	20*	214	20
Bingo	325*	48*	327	60	326	60
Casino	493	51	150	50	331	50
Machine à sous	335	60	157	50	252	50
Loterie vidéo	785	60	1 149	41	905	60
Poker	282	60	120	25	236	50
Internet	431*	240*	20*	20*	402*	223*

* Les données suivies d'un astérisque sont basées sur un petit nombre d'individus (n < 30) et doivent être interprétées avec prudence. Elles sont fournies à titre indicatif seulement.

6. Dépense maximale par jour consacrée aux JHA

Dans l'ensemble, les JHA engendrent des dépenses maximales en une journée variant de 1 à 4 \$ pour 29 % des joueurs, tandis que 24 % y consacrent entre 20 à 49 \$. De plus, 8 % des joueurs disent avoir misé 100 \$ et plus en une seule journée, allant même jusqu'à des déboursés de 500 \$ et plus.

Malgré ce qui précède, la dépense maximale survenue au cours d'une même journée est inférieure à 50 \$ chez 87 % des joueurs de Trois-Rivières, ce qui est semblable au résultat obtenu dans l'étude de la DSP de la Capitale-Nationale (84 %).

Tableau 8 : Dépense maximale par jour consacrée aux JHA, Trois-Rivières, 2008

Dépense / jour	Proportion de joueurs %
1-4 \$	29,2
5-9 \$	16,3
10-19 \$	16,6
20-49 \$	24,4
50-99 \$	5,3
100-499 \$	6,5
500 \$ +	1,7*
Total	100,0

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence.

7. Répartition des participants selon les catégories de joueurs (indice de l'ICJE)

L'indice canadien du jeu excessif (ICJE) est l'instrument qui a permis de mesurer la prévalence des joueurs ayant des problèmes de jeu pour cette enquête. Donc la majorité des questions de cet instrument sont basées sur les conséquences négatives du jeu excessif (Université Laval et Institut national de santé publique, 2004). Aussi, cet indice a pour avantage d'avoir été validé auprès de la population générale au Canada et à l'étranger tout comme d'être employé dans l'Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes (ESCC).

D'après le Tableau 9, 98 % des joueurs de l'échantillon ne présenteraient pas de problème de jeu ou n'auraient qu'un faible risque. Cependant, près de 2 % des joueurs seraient aux prises avec des problèmes de jeux (1,1 % ont un risque modéré et 0,6 % sont joueurs pathologiques probables). Ces résultats sont similaires à ceux obtenus dans l'enquête de la DSP de la Capitale-Nationale.

Tableau 9 : Répartition des joueurs selon les catégories de risque (indice de l'ICJE), Trois-Rivières, 2008

Catégorie	Proportion de l'échantillon (%)
Sans problème	94,9
Faible risque	3,4
Risque modéré	1,1*
Pathologie	0,6*

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence.

8. Proportion de joueurs problématiques selon le type de jeu

Le Tableau 10 révèle que les joueurs problématiques s'adonnent plus aux courses de chevaux (13 %**) et aux ALV. D'après la littérature, ces derniers sont réputés pour leur nocivité en augmentant la probabilité de développer une plus grande dépendance au jeu.

Par ailleurs, les ALV dans les hippodromes (17 %*) seraient plus utilisés par les joueurs compulsifs que ceux localisés dans les bars (11 %*) et les autres sites (10 %*). En raison de la petitesse des effectifs, il importe de souligner que les différences observées par type de jeux ne sont pas statistiquement significatives, mais rejoignent tout de même les observations constatées dans l'enquête de la DSP de la Capitale-Nationale.

Tableau 10 : Proportion de joueurs problématiques selon le type de jeu, Trois-Rivières, 2008

Type de jeu	Proportion de joueurs problématiques (%)
Loterie ordinaire	1,9*
Loterie quotidienne	6,8*
Loterie instantanée	2,3*
Courses de chevaux	12,5**
Bingo	5,4**
Machines à sous au casino	4,0*
Loterie vidéo	10,2*
Loterie vidéo (bar)	11,3*
Loterie vidéo (hippodrome)	17,1*
Poker	4,0*
Internet	3,6**

* Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 % : à interpréter avec prudence;

** Coefficient de variation plus grand que 33,3 % : estimations imprécises fournies à titre indicatif seulement;

Les catégories ne sont pas mutuellement exclusives, un joueur peut avoir participé à plus d'un jeu.



9. Discussion

Cette rubrique s'articule autour des trois points suivants, à savoir : les limites de l'étude, le jeu pathologique et la banalisation de l'expansion de l'offre de jeu.

- *Limites de l'étude*

Grâce à cette première enquête régionale, il a été possible de mesurer les habitudes de jeu et d'estimer la prévalence du jeu excessif chez les résidents des quartiers situés dans un rayon de 5 km du Ludoplex. Comme il s'agit ici d'une mesure de départ au temps zéro (T_0), cette enquête ne pouvait donc pas se prononcer sur l'impact du Ludoplex. Pour ce faire, il aurait fallu attendre que les activités du Ludoplex soient stabilisées avant de suivre la participation des joueurs sur une plus longue période de temps (T_1 , T_2) et, bien entendu, restructurer le sondage téléphonique à cette fin.

Par ailleurs, les résultats de ce rapport proviennent de renseignements auto-déclarés issus des habitudes de jeux des sujets de l'enquête. Dès lors, un certain risque de biais de désirabilité sociale peut se produire lorsque le répondant du sondage téléphonique émet une réponse perçue comme souhaitée. Par contre, ce risque serait davantage présent dans les questions de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE), ce qui peut inciter certains individus à modifier la réalité. À l'opposé, ce type de biais est moins fréquent lors de l'évaluation de la participation aux JHA, puisque le jeu est socialement accepté au Québec.

Enfin, toutes les questions de l'enquête présentent un taux de non-réponse partielle inférieur à 5 %, ce qui est généralement considéré comme très bien dans les enquêtes.

- *Jeu pathologique*

Selon l'enquête, 76 % de la population participe aux différents JHA. Parmi ces joueurs, la prévalence du jeu problématique s'élève à près de 2 %. D'ailleurs, ce résultat correspond aux tendances observées dans la littérature et dans l'enquête de la DSP de la Capitale-Nationale.

Avec cette prévalence du jeu problématique sur le territoire combinée à l'arrivée du Ludoplex, les inquiétudes émises par la direction de santé publique, à la conférence de presse du 20 février 2007, demeurent présentes.

D'après la littérature, les appareils de loterie vidéo (ALV) sont considérés très nocifs en raison notamment de certaines caractéristiques inhérentes comme l'émission de bruit et de lumière qui stimulent à la fois certains organes sensoriels et l'envie de jouer. De plus, les risques augmenteraient lors de la cohabitation des ALV et des courses de chevaux sur le même site (Chevalier, S. et Papineau, É., 2007). Ces deux JHA sont d'ailleurs réputés les plus toxicomanogènes pour la population (Chevalier et collaborateurs, 2004),

Or, même si Loto-Québec souligne avoir retiré un certain nombre d'ALV du réseau des bars et des brasseries visés par son *Plan de développement 2004-2007*, plusieurs ont par contre été relocalisés vers ses salons de jeux. Selon Loto-Québec, un tel regroupement aura pour effet de réduire l'accessibilité géographique en diminuant le nombre de sites de même que l'accessibilité symbolique par l'application de certaines règles, comme un code vestimentaire. L'efficacité de ces mesures n'a cependant pas encore été démontrée (Chevalier, S. et Papineau, É., 2007).

Pour l'instant, la littérature scientifique reste silencieuse face au regroupement des ALV dans les salons de jeux et ses impacts prévisibles et potentiels sur la santé des populations (Houle, V. et Paradis, I., 2007). Malgré une réduction du nombre de ces appareils sur le territoire (Loto-Québec, 2009), tout porte à croire que les ALV du Ludoplex seront plus accessibles au plan géographique en se retrouvant dorénavant dans une zone plus densément peuplée comparativement à leurs sites de provenance.

Par ailleurs, depuis les débuts de l'exploitation des ALV, aucune des mesures de prévention implantées n'a pu être évaluée pour en connaître les effets sur les joueurs et les problèmes de jeu. Jusqu'à ce jour, la plupart des mesures préventives proposées sont minimales, préconisent davantage les actions préventives individuelles (le retrait volontaire) au détriment d'actions

environnementales plus efficaces⁶, comme la réduction de l'accessibilité (limitation des heures pour jouer en ligne) et de la dangerosité (taux de retour élevé des gains remis aux joueurs).

- *Banalisation de l'expansion de l'offre de jeu*

Il existe présentement une banalisation de l'expansion de l'offre de jeu, notamment par la concentration sur un même site de 200⁷ ALV et la transmission de courses de chevaux⁸ sur écran, tout comme l'accès à un casino virtuel dans chaque foyer desservi par Internet, opérant 24 heures par jour, 7 jours par semaine, notamment avec *espacejeux.com*. Par conséquent, les craintes d'une augmentation du nombre de joueurs problématiques dans la région sont donc justifiées. À cet égard, n'oublions pas que les jeunes de 18-34 ans sont plus attirés par les jeux en ligne et sont susceptibles de développer une problématique face au jeu.

Soulignons également qu'une enquête a montré une hausse, entre 2006 et 2008, de la participation des élèves du secondaire aux jeux d'argent et au poker sur Internet. La popularité croissante des sites de jeux d'argent en ligne de même que leur accessibilité inquiètent les intervenants et les chercheurs, d'autant plus que les adolescents sont très familiers avec l'Internet (Dubé et autres, 2009).

Les problèmes de jeu entraînent des coûts sociaux importants. À titre d'illustration, chaque bénéfice de 1 \$ à partir des JHA fait auprès d'un adulte américain coûte 6 \$ en services de santé et sociaux à la société américaine. Selon l'évaluation du *Canada Tax Foundation*, les coûts de santé et sociaux sont estimés à 56 000 \$ pour un joueur pathologique (Directeurs régionaux de santé publique, 2010).

⁶ Le modèle de Cohen axé sur les interventions individuelles et les environnements favorables.

⁷ Les ALV du salon de jeux et de l'hippodrome sont passés de 65 à 200, soit un ajout de 135 appareils en 2006 (Chevalier, S. et Papineau, É., 2007).

⁸ Paris sur place via les courses transmises par d'autres réseaux de diffusion.

10. Conclusion

En octobre 2007, le Ludoplex démarrait ses activités à proximité de quartiers (1 km dans certains cas) montrant un indice de défavorisation élevé (Boisvert, R. et Pépin, Y., 2004). Deux jeux réputés pour leur très grande dangerosité, les courses de chevaux et les ALV, étaient donc réunis sur un même site, malgré un Avis de santé publique paru en février 2007.

Environ 2 % des joueurs ont un problème de jeu, ce qui est conforme avec la littérature et l'enquête de la Capitale-Nationale réalisée en 2008.

Par ailleurs, ce sont les résultats découlant des dépenses médianes et moyennes qui sont parfois préoccupants venant ainsi confirmer une fois de plus la nocivité de certains JHA, comme le jeu sur Internet et les ALV, lesquels incitent les joueurs vulnérables à dépenser davantage.

Étant donné les effets cumulatifs de l'expansion de l'offre de jeu⁹ auprès de la population et du risque d'accroître le nombre de joueurs problématiques¹⁰, la Direction de santé publique de la Mauricie-Centre-du-Québec continuera d'exercer une vigilance sur l'accessibilité, la promotion et la dangerosité, afin de mieux informer la population des risques encourus à certaines formes de jeu.



⁹ L'expansion de l'offre de jeu comprend, entre autres, les loteries, les ALV, les casinos, les salons de jeux, les sites de jeux en ligne ainsi que la levée du moratoire gouvernemental sur la délivrance d'exploitation de loterie vidéo en septembre 2010.

¹⁰ Suite à l'acquisition de la piste de courses de chevaux par le Club Jockey du Québec, la relance de ce JHA est prévue pour septembre 2012. À noter, de nouvelles résidences pour aînés ont été construites en face du Salon de jeux.

Bibliographie

Agence de la santé et des services sociaux de Montréal (2012). *Guide d'activités Bien joué! Sensibilisation et prévention des risques associés aux jeux d'argent auprès des adolescents*, Direction de santé publique, Partie C.

Boisvert, R. et Pépin, Y. (2004). *Les inégalités de santé et de bien-être en Mauricie et au Centre-du-Québec : une analyse écologique (phase II)*, Direction des systèmes d'information et de la qualité (Équipe connaissance/surveillance/évaluation, Direction de santé publique, Agence de la santé et des services sociaux de la Mauricie et du Centre-du-Québec, Trois-Rivières.

Chevalier, S. et Allard, D. (2001). *Pour une perspective de santé publique des jeux d'hasard et d'argent*. Institut national de santé publique du Québec.

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

Chevalier, S.; Montpetit, C.; Biron, J.-F.; Dupont, M.A; Caux, C. (2006). *Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal. La construction d'un casino au bassin Peel*. Montréal, Direction de santé publique de Montréal.

Chevalier, S. et Papineau, É. (2007). *Analyse des effets sur la santé publique de l'aménagement des salons de jeux et des hippodromes*. Rapport déposé aux Directeurs régionaux de santé publique.

Directeurs régionaux de santé publique (2010). *Loto-Québec et offre de jeu en ligne*. Communiqué de presse pour les 18 directeurs de santé publique au Québec, la prévention doit primer sur l'offre de jeu.

Directeurs régionaux de santé publique (2010). *Mémoire de la position des directeurs régionaux de santé publique sur l'étatisation des jeux d'argent par Internet au Québec*.

Dubé, G. et autres (2009). *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool et le jeu chez les élèves du secondaire*, 2008, Québec, Institut de la statistique du Québec.

Houle, V. (2008). *Processus de vigie mis en place dans le cadre de l'ouverture du salon de jeux de l'hippodrome de Québec*, Québec, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction de santé publique.

Houle, V. et Paradis, I. (2007). *Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec*. Les Directeurs régionaux de santé publique.

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

Léger Marketing (2008). *Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence du jeu excessif dans le cadre de l'implantation du salon de jeux de Trois-Rivières*. Rapport méthodologique.

Loto-Québec (2007). *Nouvelle donne nouveaux défis*. Rapport annuel 2007.

Loto-Québec (2008). *Canaliser et encadrer l'offre de jeu*. Rapport annuel 2008.

Loto-Québec (2009). *Un apport important à la communauté*. Rapport annuel 2009.

Loto-Québec (2010). *40 ans Une histoire de jeux et d'émotions*. Rapport annuel 2010.

Martin, I.; Gupta, R.; Derevensky, J. (2007). «Participation aux jeux d'hasard et d'argent», dans : Dubé, Gaëtane, et autres (2007). *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2006*, Québec, Institut de la statistique du Québec, chapitre 5.

Radio-Canada (2010). *Loto-Québec s'attend à une hausse d'achalandage*, 22 janvier 2010.