

Agence de la santé
et des services
sociaux de la Capitale-
Nationale

Québec 

Direction de santé publique

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

ENQUÊTE AUPRÈS DE LA POPULATION ET INDICATEURS RETENUS

Avril 2008

Rédaction : Valérie Houle
Direction de santé publique

Coordination : Michel Beauchemin
Direction de santé publique

Mise en page : Danielle Gagné
Direction de santé publique

Vous pouvez écrire à M^{me} Sylvie Bélanger, dont les coordonnées figurent ci-dessous, pour obtenir une copie de la publication.

Centre de documentation
Direction de santé publique de la Capitale-Nationale
2400, avenue D'Estimauville
Québec (Québec) G1E 7G9
Téléphone : 418 666-7000, poste 217
Télécopieur : 418 666-2776
Courriel : s.belanger@ssss.gouv.qc.ca

Coût : 15.00 \$ + TPS

Veuillez émettre votre chèque à l'ordre de l'ASSS de la Capitale-Nationale – DSP.

Cette publication est aussi disponible dans le site Internet de la Direction de santé publique de l'Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale à l'adresse **www.dspq.qc.ca**

Dépôt légal :
Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2008
Bibliothèque et Archives Canada, 2008
ISBN : 978-2-89496-374-6 (Version imprimée)
ISBN : 978-2-89496-375-3 (Version PDF)

Citation proposée :

HOULE, V. (2008). *Processus de vigie mis en place dans le cadre de l'ouverture du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec*, Québec, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction de santé publique, 93 pages.

Notes : Le genre masculin utilisé dans cette publication l'est uniquement dans le but d'alléger le texte et désigne aussi bien les femmes que les hommes.

La reproduction totale ou partielle de cette publication est autorisée à condition que la source soit mentionnée.

Remerciements

La publication de ce rapport a été rendue possible grâce à la collaboration de plusieurs personnes qui, au cours des derniers mois, ont contribué aux différentes étapes de collecte d'informations. Nous tenons d'abord à remercier les membres du comité intersectoriel de vigie des impacts sociaux et de santé de l'ouverture du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec. La qualité de leur engagement a permis de déclencher un mouvement de concertation vers une plus grande compréhension de la situation régionale relative à l'ouverture du salon de jeux.

La contribution particulière de M. Serge Chevalier et de M. Michael Cantinotti doit être soulignée. Leur soutien à l'organisation de l'enquête ainsi qu'au traitement des données a été déterminant dans la réalisation du projet. Au début de l'enquête, les nombreuses discussions que nous avons eues avec M. Yves Guillemette, de la Direction de santé publique de la Mauricie–Centre-du-Québec, ont également favorisé le développement de notre étude qui, sans aucun doute, sera utile et pertinente pour les deux régions.

Des remerciements sont également adressés aux personnes ayant accepté de lire et de commenter ce rapport d'un œil vif et attentif. Il s'agit de M^{me} Élisabeth Papineau (INSPQ), de M. Jean-Louis Bouillon (DSP Capitale-Nationale), de M. Jean Leblond (consultant externe) et de M. Serge Chevalier (DSP Montréal).

Un merci tout spécial à M^{me} Danielle Gagné pour la mise en page du document.

Table des matières

Tableaux	vi
Figures	vi
Annexes	vii
1. Introduction	1
2. Mécanisme intersectoriel de vigie	3
3. Enquête auprès de la population	6
3.1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE	6
3.2. MÉTHODOLOGIE	6
3.3. HABITUDES DE JEU	8
3.4. PRÉVALENCE DES PROBLÈMES DE JEU	15
4. Les indicateurs des impacts sociaux et des impacts sur la santé	19
4.1. HABITUDES DE JEU CHEZ LES JEUNES	21
4.2. HABITUDES DE JEU CHEZ LES ADULTES	22
4.3. PROBLÈMES DE JEU CHEZ LES JEUNES	23
4.4. PROBLÈMES DE JEU CHEZ LES ADULTES	24
4.5. OFFRE DE JEU	25
4.6. UTILISATION DE SERVICES EN LIEN AVEC LE JEU	27
4.7. AUTRES INDICATEURS	28
V. Conclusion	30
Bibliographie	33

Tableaux

TABLEAU 1 – PARTICIPATION AUX DIFFÉRENTS JEUX AU MOINS UNE FOIS AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS -----	10
TABLEAU 2 – PROPORTION DE JOUEURS AUX DIFFÉRENTS JEUX QUI JOUENT DE FAÇON HEBDOMADAIRE -----	11
TABLEAU 3 – DÉPENSES ANNUELLES MÉDIANES ET MOYENNES PAR TYPE DE JEU -----	12
TABLEAU 5 – DÉPENSE MAXIMALE DANS UNE MÊME JOURNÉE, TOUS JEUX CONFONDUS -----	14
TABLEAU 6 – RÉPARTITION DES PARTICIPANTS SELON DES CATÉGORIES DE JOUEURS (BASÉE SUR L'ICJE) -----	16
TABLEAU 7 – RÉPARTITION DES PARTICIPANTS SELON TROIS REGROUPEMENTS (ADAPTÉE DE L'ICJE) -----	17
TABLEAU 8 - PROPORTION DE JOUEURS PROBLÉMATIQUES, PAR TYPE DE JEU -----	18
TABLEAU 9 – REGROUPEMENTS DES INDICATEURS ET LÉGENDE DES SYMBOLES UTILISÉS -----	20
TABLEAU 1A – PARTICIPATION AUX DIFFÉRENTS JEUX AU MOINS UNE FOIS AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS -----	42
TABLEAU 2A – PROPORTION DE JOUEURS AUX DIFFÉRENTS JEUX QUI JOUENT DE FAÇON HEBDOMADAIRE -----	42
TABLEAU 6A – RÉPARTITION DES PARTICIPANTS SELON DES CATÉGORIES DE JOUEURS (BASÉE SUR L'ICJE) -----	43
TABLEAU 7A – RÉPARTITION DES PARTICIPANTS SELON TROIS REGROUPEMENTS (ADAPTÉE DE L'ICJE) -----	44
TABLEAU 8A - RÉPARTITION DES JOUEURS PROBLÉMATIQUES, PAR TYPE DE JEU -----	44

Figures

FIGURE 1 – MÉCANISMES DE CONCERTATION MIS EN PLACE POUR SOUTENIR LE PLAN D'ACTION EN PRÉVENTION ET EN INTERVENTION DU JEU PROBLÉMATIQUE LIÉ À L'IMPLANTATION DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC -----	4
---	---

Annexes

ANNEXE 1 - CALCUL DU TAUX DE RÉPONSE -----	35
ANNEXE 2 - CARACTÉRISTIQUES SOCIODÉMOGRAPHIQUES DE L'ÉCHANTILLON -----	36
ANNEXE 3 - CARACTÉRISTIQUES DES RÉPONDANTS SELON LA PARTICIPATION AUX APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO SITUÉS DANS LES BARS -----	37
ANNEXE 4 - CARACTÉRISTIQUES DES RÉPONDANTS SELON LA PARTICIPATION AUX APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO SITUÉS DANS LES HIPPODROMES -----	38
ANNEXE 5 - CARACTÉRISTIQUES DES RÉPONDANTS SELON LA PARTICIPATION AUX COURSES DE CHEVAUX -----	39
ANNEXE 6 - CARACTÉRISTIQUES DES RÉPONDANTS SELON LA PARTICIPATION AU POKER -----	40
ANNEXE 7 - CARACTÉRISTIQUES DES RÉPONDANTS SELON LA PARTICIPATION AUX JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS INTERNET -----	41
ANNEXE 8 - TABLEAUX SUPPLÉMENTAIRES DE DONNÉES -----	42
ANNEXE 9 - QUESTIONNAIRE DE L'ENQUÊTE SUR LES HABITUDES ET LES PROBLÈMES DE JEU DANS LE CADRE DE L'IMPLANTATION DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC -----	45
ANNEXE 10 - INDICATEURS CHOISIS - DONNÉES DÉTAILLÉES ET TABLEAUX SUPPLÉMENTAIRES ----	75

1. Introduction

En février 2007, les directeurs régionaux de santé publique de toutes les régions du Québec diffusaient un avis commun de santé publique sur le projet de salons de jeux. Au total, quatre régions étaient visées par ce projet, soit la Mauricie–Centre-du-Québec, la Capitale-Nationale, les Laurentides et la couronne nord de Montréal (Laval).

Les directeurs ont fait part d'enjeux majeurs dans cet avis, notamment au regard de la santé des populations vivant à proximité des salons de jeux projetés. Le regroupement dans un même endroit des appareils de loterie vidéo (ALV) et des courses de chevaux soulevait entre autres des préoccupations quant au risque accru pour la population de développer des problèmes liés au jeu. Une analyse du projet a été réalisée à partir de trois critères, soit l'accessibilité, la dangerosité et les mesures préventives annoncées par les promoteurs. De cette analyse, les directeurs régionaux ont relevé une série de conditions essentielles afin de minimiser les risques potentiels liés au projet prévu.

Dans la région de la Capitale-Nationale, le salon de jeux (Ludoplex©) a officiellement ouvert ses portes le 6 décembre 2007, au même moment où l'Hippodrome de Québec (Sulky©) procédait à la réouverture des lieux après la réalisation de rénovations majeures par le nouveau propriétaire, Attractions hippiques Québec (AHQ). Le salon de jeux regroupe 335 ALV, un ajout de 235 ALV aux 100 appareils déjà en place à l'Hippodrome. Selon le *Plan de développement 2004-2007* de Loto-Québec et les informations transmises par la société d'État, un certain nombre d'appareils seront retirés des bars et des brasseries de la région au cours des prochaines années, y compris le retrait complet des appareils dans un rayon de 2,3 km autour du salon de jeux. À la fin de l'exercice, la région devrait compter, y compris les appareils du salon de jeux, 819 ALV, soit une diminution de près de 19 % par rapport à 2006.

En avril 2008, Loto-Québec annonçait une modification à l'offre du salon de jeux de Québec. Ainsi, six tables électroniques de poker pouvant accueillir chacune dix personnes viendront s'ajouter aux appareils de loterie vidéo. Afin de conserver le même nombre de places de jeu, Loto-Québec prévoit retirer 60 ALV du salon de jeux.

Dans leur avis commun de santé publique, les directeurs régionaux ont soulevé une préoccupation relative à ce changement de l'offre de jeu en faisant valoir qu'il pourrait entraîner une augmentation du nombre de personnes présentant un problème de jeu au sein de la population. Afin d'être en mesure de surveiller l'évolution des habitudes de jeu et l'ampleur des problèmes de jeu dans sa région, le directeur de santé publique de la Capitale-Nationale a recommandé que soit créé un comité intersectoriel de vigie des impacts sociaux et de santé en lien avec l'ouverture du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec. Ce comité a été formé en novembre 2007 et regroupe des représentants des établissements et des organismes des réseaux de la santé et des services sociaux, du milieu de l'éducation, du milieu municipal et du milieu universitaire.

Le but de ce premier rapport est de rendre publique la démarche de vigie entreprise dans la région et de diffuser l'état actuel d'un certain nombre d'indicateurs qui permettront de suivre l'évolution de la situation. Une enquête auprès de la population a d'ailleurs été réalisée.

La première partie du rapport présente le mécanisme intersectoriel de vigie mis en place par le directeur de santé publique de la Capitale-Nationale. La composition du comité ainsi que son mandat y sont exposés. La partie suivante fait état de l'enquête réalisée auprès de la population en janvier 2008. Les principaux résultats y sont détaillés. La troisième partie de ce rapport résume les indicateurs retenus, la tendance observée pour chacun des indicateurs et l'action de vigie qui leur est associée.

2. Mécanisme intersectoriel de vigie

En plus d'avoir collaboré à l'avis commun, le directeur de santé publique de la Capitale-Nationale publiait, en février 2007, un avis sur l'implantation d'un salon de jeux à l'Hippodrome de Québec. Dans cet avis, il formulait trois recommandations supplémentaires:

- limiter les heures d'accès au salon de jeux en maintenant des heures d'ouverture réduites, de 18 h à 3 h;
- interdire toute publicité ou commandite ayant comme objet la promotion du salon de jeux et de ses activités, y compris la publicité réalisée à l'occasion d'événements promus par ExpoCité;
- mettre en place, avec les divers partenaires, un mécanisme intersectoriel de suivi et de vigie de l'implantation du salon de jeux afin d'assurer l'actualisation des mesures de prévention ainsi que la surveillance des impacts sur la santé.

Une consultation auprès de nombreux partenaires, tenue au cours de l'été 2007, a permis de déceler les perceptions de l'évolution du dossier à la suite de la publication de l'avis et de confirmer l'intérêt des partenaires à s'engager dans un mécanisme de vigie. Les modalités de ce mécanisme ont également été explorées lors des rencontres individuelles réalisées à l'occasion de la consultation.

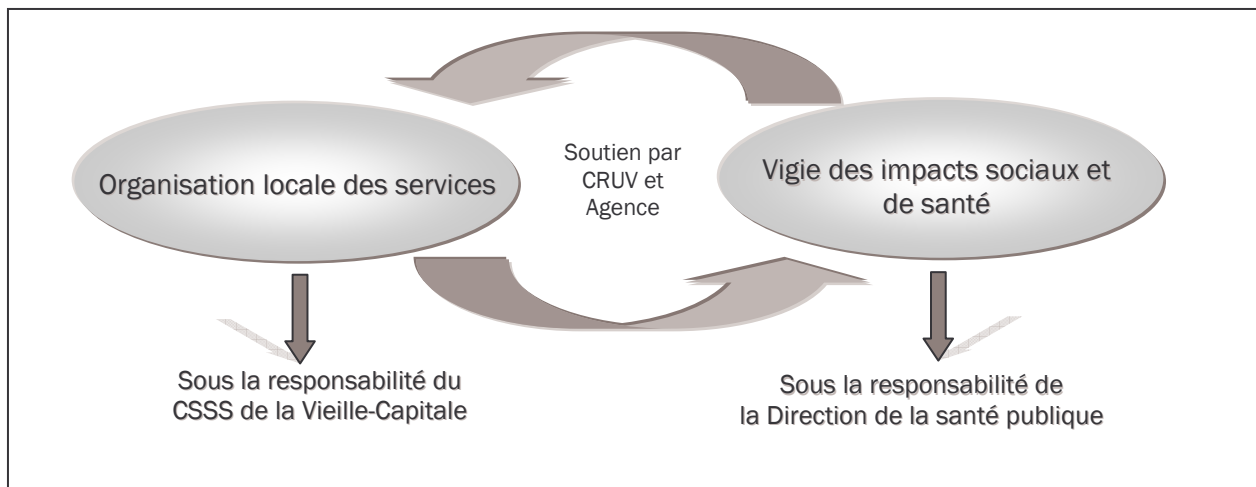
Une première rencontre avec les partenaires a eu lieu le 19 novembre 2007. Cette rencontre a permis de réunir les représentants des établissements et des organismes consultés, mais également ceux des organismes engagés dans la mise en œuvre du Plan d'action en prévention et en intervention du jeu problématique lié à l'implantation du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec de l'Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale. Ce plan fut adopté par le ministère de la Santé et des Services sociaux en juillet 2007. Le centre de santé et de services sociaux de la Vieille-Capitale (CSSS-VC) coordonne le plan. Une série de mesures y sont énoncées afin d'atteindre quatre principaux objectifs :

- prévenir les méfaits liés au jeu problématique de joueurs fréquentant le salon de jeux;
- prévenir les méfaits liés au jeu dans la région et plus particulièrement dans les quartiers environnants;

- mobiliser les acteurs locaux et régionaux dans la prévention du jeu problématique;
- évaluer les moyens du plan d'action.

Lors de cette rencontre, les partenaires locaux et régionaux ont convenu de former deux comités : le comité de vigie et le comité d'organisation des services. Le premier serait sous la responsabilité de la Direction de santé publique et aurait comme objectif d'actualiser la recommandation émise dans l'avis du directeur. Le second, sous la responsabilité du CSSS, aurait le mandat de soutenir la mise en œuvre du plan d'action. Les deux responsables assureraient les liens de cohérence entre les travaux des deux mécanismes. La figure 1 présente ces deux comités ainsi que leur interrelation.

Figure 1 – Mécanismes de concertation mis en place pour soutenir le Plan d'action en prévention et en intervention du jeu problématique lié à l'implantation du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec



Le mandat du comité de vigie fut alors défini autour de trois objectifs principaux :

- connaître et reconnaître les impacts sur la population de la présence d'un salon de jeux;
- déceler les phénomènes émergents en lien avec l'offre de jeu et les conséquences des problèmes de jeu;
- recommander des mesures préventives et de protection pour la santé de la population.

Pour atteindre ces objectifs, le comité devait être en mesure d'établir un portrait de départ de la situation et de définir des indicateurs qui lui permettraient d'évaluer les impacts de la présence d'un salon de jeux sur la population. Le présent rapport est donc un premier outil qui permettra au comité de vigie d'évaluer la situation et d'en apprécier éventuellement l'évolution. Un second rapport sera rédigé dans un an afin de rendre compte de la deuxième partie de l'enquête réalisée auprès de la population ainsi que des observations recueillies par les différents partenaires au cours des prochains mois.

Comme mentionné dans l'introduction, le comité intersectoriel de vigie est principalement composé de représentants des établissements et des organismes des réseaux de la santé et des services sociaux. La liste suivante présente les établissements et les organismes membres du comité ainsi que ceux issus du milieu de l'éducation, du milieu municipal et du milieu universitaire.

- Direction de santé publique de la Capitale-Nationale
- Centre de santé et de services sociaux de la Vieille-Capitale (CSSS-VC)
- Centre de réadaptation Ubalde-Villeneuve (CRUV)
- Centre CASA
- Centre Le Grand Chemin
- Centre d'aide aux joueurs compulsifs
- Centre de prévention du suicide de Québec
- Arrondissement de Limoilou
- Comité de prévention de la criminalité dans Limoilou
- Coalition Hors-Jeu
- GRAPE (ACEF)
- Office municipal d'habitation de Québec (OMHQ)
- Fédération de l'Âge d'Or du Québec, régions de Québec et Chaudière-Appalaches
- École des métiers et occupations de l'industrie de la construction de Québec
- Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ),
Université Laval

3. Enquête auprès de la population

3.1. Présentation générale

Devant le manque de données récentes sur les habitudes et les problèmes de jeu de la population, la Direction de santé publique a entrepris de réaliser une enquête sur son territoire. La méthode privilégiée fut celle du sondage téléphonique. Au total, deux parties de l'enquête, avec une année d'intervalle, ont été planifiées afin d'obtenir rapidement un portrait évolutif de la situation. D'ailleurs, selon une étude de Schrans et ses collaborateurs (2001), près de 75 % des joueurs pathologiques d'appareils de loterie vidéo développeront un problème de jeu dans l'année suivant leur première participation à ces appareils.

Les représentants des régions de la Mauricie–Centre-du-Québec et de la Capitale-Nationale ont travaillé en collaboration pour la réalisation de l'enquête. Deux échantillons distincts ont cependant été créés pour les analyses. Ainsi, cette partie expose les résultats de cette première collecte d'information réalisée en janvier 2008 pour la région de la Capitale-Nationale. Considérant les préoccupations de la Direction de santé publique et de ses partenaires en lien avec l'ouverture du salon de jeux, quelques données générales sur les habitudes de jeu seront présentées et une attention particulière sera accordée aux joueurs d'appareils de loterie vidéo et aux parieurs de courses de chevaux.

Les analyses des données recueillies ont fait ressortir des préoccupations en lien avec la pratique du poker et les jeux de hasard et d'argent (JHA) dans Internet (voir Annexes 6 et 7).

3.2. Méthodologie

L'enquête fut réalisée auprès de la population de 18 ans et plus, dont la résidence était située sur un territoire de 5 km autour du salon de jeux. Ce territoire couvre l'arrondissement Limoilou et une partie des arrondissements La Cité, Les Rivières, Charlesbourg et Beauport. Il s'agit de quartiers où la densité de la population est la plus élevée dans la région, soit environ 4 600 personnes au km². De plus, les individus vivant sur ce territoire cumulent de nombreux facteurs de risque, principalement au plan socio-économique. Une firme de sondage a constitué l'échantillon à l'aide d'un repérage géographique à partir des codes postaux.

La taille de l'échantillon a été fixée à partir des données de l'étude de prévalence québécoise effectuée en 2002 (Chevalier et autres, 2004; Ladouceur et autres, 2004). Une proportion de 9 % de la population s'adonnait alors à la loterie vidéo ou aux paris de courses de chevaux. L'évolution de la situation étant alors inconnue, mais considérant que le nombre absolu d'ALV ne semblait pas s'être modifié de façon notable depuis, ces données représentaient la meilleure évaluation disponible. Selon cette étude, le niveau de problème de jeu chez les participants à ces deux jeux s'élevait à 13,3 %.

Afin d'obtenir un échantillon composé d'un minimum de 30 personnes aux prises avec un problème de jeu parmi celles qui jouent à la loterie vidéo ou aux paris de courses de chevaux, un échantillon de 225 joueurs à l'un ou l'autre de ces jeux (30 pour 13,3%) doit être constitué. Pour obtenir ces 225 joueurs, le nombre de répondants doit atteindre 2 500 personnes (225 pour 9 %) dans chacune des régions.

Une équipe d'intervieweurs formés par la firme de sondage Léger Marketing¹ a réalisé les appels téléphoniques entre le 9 et le 25 janvier 2008. Des rencontres préalables ont eu lieu entre la Direction de santé publique et la firme de sondage pour fixer les modalités de fonctionnement de l'enquête. Le questionnaire utilisé (voir Annexe 9) est basé sur celui de l'étude de prévalence de 2002. La durée moyenne des entrevues fut de sept minutes et elles se déroulaient uniquement en français.

Au total, 5 000 entrevues ont été réalisées, soit 2 500 dans chaque région, sur un échantillon effectif de 11 851 appels, ce qui correspond à un taux de réponse compréhensif de 51 %². Dans ce type de sondage, les taux de réponse se situent généralement entre 50 et 65 %. Cependant, de nombreux experts observent une diminution continue de ces taux depuis quelques années (Travaux publics et Services gouvernementaux Canada, 2007).

Les données brutes ont été pondérées selon le sexe et l'âge afin d'assurer la représentativité de l'échantillon sondé par rapport à la population de chaque région (Léger Marketing, 2008). À titre informatif, pour un échantillon de 2 500 répondants, la marge d'erreur maximale est de plus ou moins 1,96 %, et ce, dans un intervalle de confiance de 95 %.

1. Firme de sondage choisie après un appel d'offres à l'automne 2007

2. La méthode de calcul utilisée est celle de l'étude de prévalence de 2002. Le détail du calcul du taux de réponse compréhensif de même que le calcul du taux de réponse restrictif à 42,2 % sont disponibles à l'annexe 1.

Le choix du sondage téléphonique pour cette enquête comporte certaines limites³. D'abord, on peut présumer d'une sous-représentativité des joueurs vivant un problème de jeu en fonction de deux principaux éléments. D'une part, les difficultés financières inhérentes au jeu excessif pourraient limiter l'accès à une ligne téléphonique résidentielle et, d'autre part, le temps consacré au jeu pourrait réduire considérablement la présence au domicile. Il importe également de souligner certaines limites des données sur les dépenses reliées au jeu. Selon la firme de sondage, il semble que quelques joueurs présentant des signes de jeu problématique aient refusé de répondre aux questions sur les dépenses effectuées. Certains joueurs ont également affirmé avoir participé à un jeu, sans pour autant déclarer les montants d'argent dépensés.

3.3. Habitudes de jeu

La mesure des habitudes de jeu est obtenue en tenant compte de trois aspects :

- la proportion de la population ayant participé à différents jeux au cours de la dernière année;
- la fréquence de jeu au cours de cette même année;
- les dépenses effectuées par les joueurs.

Il est à noter que l'utilisation du terme « population » dans la présentation des résultats fait référence à la population à l'étude, soit les individus vivant dans un rayon de 5 km autour du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec.

1) Participation aux jeux de hasard et d'argent

À l'instar des enquêtes similaires portant sur les habitudes de jeu, cette enquête révèle qu'une majorité de la population, soit 70 %, a participé au moins une fois dans la dernière année à un jeu de hasard et d'argent. Il s'agit ici de la participation personnelle à ces jeux. Les achats destinés à être offerts en cadeau sont donc exclus, alors que les groupes de loterie sont considérés comme un achat individuel.

Le type de jeu le plus populaire est de loin la loterie ordinaire, soit le 6/49, le Super 7, le Québec 49 ou la Mini. Trois personnes sur cinq (60 %) ont acheté au moins un de ces billets de loterie

3. Voir le texte de H. R. Lesieur (2002)

dans la dernière année. Par ailleurs, un peu plus de 35 % des personnes sondées achètent des loteries instantanées, communément appelées « gratteux ». La participation à la loterie quotidienne comme la Quotidienne ou le Banco a également été mesurée. Au total, 5 % de la population achètent ce type de billets.

Les appareils électroniques de jeux (les machines à sous situées dans les casinos et les appareils de loterie vidéo disponibles dans les bars, les brasseries et les hippodromes) représentent le deuxième type de jeu le plus populaire. Environ une personne sur six (16 %) a joué à une machine à sous (MAS) dans la dernière année. Les appareils de loterie vidéo, quant à eux, ont été utilisés par près de 7 % de la population, et ce, davantage dans les bars que dans les hippodromes.

Une question sur la pratique du poker a été ajoutée au questionnaire afin de mesurer l'ampleur de cette pratique encore peu connue et pour laquelle peu de données sont disponibles. Ainsi, les personnes sondées ont affirmé, dans une proportion de 10 %, avoir joué au moins une fois au poker pour de l'argent dans la dernière année. Les différentes façons de jouer au poker étaient incluses dans cette question, c'est-à-dire les parties en ligne, le poker en privé ou encore dans un casino.

Le tableau 1 présente la proportion d'individus ayant participé à chacun des jeux à l'étude au moins une fois au cours de la dernière année. Les catégories ne sont pas exclusives, donc un joueur peut avoir participé à plus d'un jeu.

**Tableau 1 – Participation aux différents jeux au moins une fois
au cours des 12 derniers mois**

Type de jeu	Participation (%)
Loterie ordinaire	60,1
Loterie instantanée	35,4
Machines à sous au casino	16,1
Poker	10,3
ALV	6,8
ALV dans les bars	6,3
Bingo	5,7
Loterie quotidienne	4,9
Internet	2,0
Courses de chevaux	1,6
ALV dans les hippodromes	1,4
Un ou l'autre des jeux	70,4

2) Fréquence de jeu

Pour chacun des jeux, les participants étaient questionnés sur la fréquence de jeu. Ainsi, les possibilités de réponse variaient de une à cinq fois par année, jusqu'à tous les jours. L'utilisation de la fréquence hebdomadaire comme une des mesures des habitudes de jeu permet d'estimer la proportion de joueurs qui présentent un comportement de jeu à risque⁴. La répartition des joueurs selon cette mesure révèle un tout autre portrait que celui de la participation.

Trois types de jeux sont particulièrement prisés par la population à l'étude : les paris dans Internet, la loterie ordinaire et la loterie quotidienne. Ces types de jeux semblent inciter les joueurs à une grande assiduité, car environ le tiers s'y adonne au moins une fois par semaine. Les joueurs de bingo, de poker et de loterie instantanée sont également relativement nombreux à jouer de façon hebdomadaire. En effet, de 15 à 20 % d'entre eux pratiquent ces jeux

4. Currie et autres (2006) ont établi, à partir des données de l'Enquête de santé dans les collectivités canadiennes (ESCC), des limites de jeu à faible risque soit un maximum de 2 à 3 fois par mois, des dépenses variant entre 501 \$ et 1 000 \$ par année et ne dépassant pas 1 % du revenu familial.

régulièrement. Finalement, parmi dix joueurs d'appareils de loterie vidéo situés dans les bars, un y misera de l'argent au moins chaque semaine (9,6 %).

La fréquence hebdomadaire inclut les réponses « environ une fois par semaine », « de deux à six fois par semaine » et « tous les jours ». Le tableau 2 présente la proportion de joueurs qui s'adonnent à chacun des jeux et qui ont quantifié leur participation en utilisant un des choix présentés au tableau.

**Tableau 2 – Proportion de joueurs aux différents jeux
qui jouent de façon hebdomadaire**

Type de jeu	Fréquence de jeu hebdomadaire ou plus (%)
Internet	35,1
Loterie quotidienne	33,9
Loterie ordinaire	31,3
Bingo	18,9
Courses de chevaux	15,5*
Poker	14,6
Loterie instantanée	14,5
ALV	9,2
ALV dans les bars	9,6
ALV dans les hippodromes	6,8*
Machines à sous	0,7*
* Pourcentages avec astérisque sont présentés à titre indicatif et doivent être interprétés avec prudence, car ils font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 (n < 15).	

3) Dépenses des joueurs

Une autre façon d'évaluer l'ampleur de la participation aux jeux de hasard et d'argent est de mesurer les dépenses des joueurs pour ces jeux. Lorsqu'un participant affirmait avoir joué à l'un

ou l'autre des jeux, il était alors questionné sur le montant d'argent dépensé généralement dans ce jeu au cours d'un mois. Ce montant ne devait pas inclure l'argent gagné et remis au jeu par la suite, mais bien uniquement l'argent directement retiré de ses avoirs pour jouer. Trois principaux angles sont analysés pour évaluer les dépenses des participants aux différents jeux:

- les dépenses annuelles médianes;
- la proportion de joueurs ayant misé plus de 500 \$ au cours de la dernière année;
- la dépense maximale réalisée dans une même journée.

D'abord, la dépense médiane effectuée par les joueurs permet d'obtenir un portrait des écarts entre les différents jeux. La moyenne comme mesure de la tendance centrale des dépenses annuelles des joueurs est difficile à interpréter dans ce cas précis. En effet, les valeurs extrêmes, se situant parfois à plusieurs milliers de dollars, poussent la moyenne vers le haut. La médiane permet alors de répartir les dépenses à partir d'un point central de 50 %. Ainsi, les joueurs ayant parié par Internet se distinguent de façon importante des autres joueurs. La moitié d'entre eux a dépensé plus de 240 \$ au cours de la dernière année. Pour tous les autres jeux, les dépenses médianes se situent plutôt entre 30 et 65 \$ pour la même période. Le tableau 3 présente les deux mesures pour les différents jeux. L'écart entre ces deux mesures est particulièrement important chez les parieurs de courses de chevaux, chez les parieurs de jeux dans Internet et chez les joueurs de poker.

Tableau 3 – Dépenses annuelles médianes et moyennes par type de jeu

Type de jeu	Médiane (\$)	Moyenne (\$)
Internet	240	3205
Poker	65	655
Loterie ordinaire	60	149
Bingo	60	459
ALV	50	368
Machines à sous	49	216
Loterie quotidienne	48	126
Courses de chevaux	48	3638
Loterie instantanée	30	86

Il est également possible d'évaluer les dépenses en déterminant la proportion de joueurs qui ont déboursé un montant supérieur à un certain seuil au cours de la dernière année. La limite de 500 \$ permet de rendre compte d'écart entre les différents jeux. Toutefois, il est plutôt difficile d'interpréter les données relatives aux parieurs de jeux dans Internet et aux parieurs de courses de chevaux. Ces deux derniers semblent être les plus nombreux à consacrer d'importantes sommes au jeu. Cependant, de 10 à 15 % des joueurs de bingo, de poker et d'appareils de loterie vidéo déboursent des montants supérieurs à 500 \$ au cours d'une année. Les proportions de joueurs qui dépensent plus de 500 \$ ou plus de 1 000 \$ par année aux différents jeux sont indiquées au tableau 4.

Tableau 4 – Proportion de joueurs qui dépensent annuellement plus de 500 \$ ou plus de 1 000 \$ aux différents jeux

Type de jeux	Plus de 500 \$ par an (%)	Plus de 1 000 \$ par an (%)
Internet	32,3*	23,2*
Courses de chevaux	21,8*	21,8*
Bingo	14,9	10,3*
Poker	12,2	8,3
ALV	11,5	9,1*
Machines à sous	8,4	5,9
Loterie ordinaire	7,5	1,4
Loterie instantanée	3,1	0,6*
Loterie quotidienne	2,9*	2,9*
* Pourcentages avec astérisque sont présentés à titre indicatif et doivent être interprétés avec prudence, car ils font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 (n < 15).		

Finalement, la dépense maximale engagée, tous jeux confondus, constitue un autre indice de la participation de la population aux jeux de hasard et d'argent. En considérant tous les jeux auxquels un individu a participé dans la dernière année, la dépense maximale correspond au plus gros montant d'argent dépensé lors d'une seule journée en jouant ou en pariant. La répartition des proportions de joueurs en fonction de la dépense maximale effectuée est

exposée au tableau 5. Selon les données présentées dans ce tableau, 84 % de la population engage une dépense maximale dans une même journée inférieure à 50 \$.

**Tableau 5 – Dépense maximale dans une
une même journée, tous jeux confondus**

	Proportion de joueurs (%)	Proportion cumulative (%)
1 à 4 \$	27,8	27,8
5 à 9 \$	16,7	44,5
10 à 19 \$	15,6	60,1
20 à 49 \$	23,8	83,9
50 à 99 \$	6,9	90,8
100 à 499 \$	7,7	98,5
500 \$ et plus	1,5	100

EN BREF

- 70 % des répondants ont joué à au moins un JHA dans la dernière année.
- Catégories de jeux les plus populaires sont : loteries ordinaires et instantanées et appareils électroniques de jeux.
- 10 % des répondants ont participé à une forme ou à une autre de poker dans la dernière année.

- Plus du tiers des parieurs de jeux dans Internet jouent au moins une fois par semaine.
- 15 % des joueurs de poker et 10 % des joueurs d'ALV dans les bars jouent chaque semaine.

- 50 % des parieurs de jeux dans Internet ont dépensé plus de 240 \$ au cours de la dernière année, alors que la dépense médiane se situe plutôt entre 30 et 65 \$ pour tous les autres jeux.
- Dépense maximale réalisée dans une même journée est inférieure à 50 \$ chez 84 % des joueurs.

3.4. Prévalence des problèmes de jeu

1) Problèmes de jeu : tous jeux confondus

L'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) est l'instrument qui a permis de mesurer la prévalence des problèmes de jeu pour cette enquête. Cet indice, validé auprès de la population générale, a été utilisé pour plusieurs grandes enquêtes au Canada et ailleurs dans le monde, dont l'Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes (McCready et Adlaf, 2006). Il contient neuf questions permettant de répartir les répondants selon cinq catégories : les non-joueurs; les joueurs sans problème; les joueurs à faible risque; les joueurs à risque modéré et les joueurs excessifs⁵ (Ferris et Wynne, 2001). Cette dernière catégorie est souvent étiquetée par le terme « joueurs pathologiques probables ». Les questions de l'ICJE font référence au jeu de façon générale et ne ciblent pas de jeu en particulier⁶.

Le tableau 6 présente la répartition des répondants selon ces cinq catégories. Cette distribution permet d'établir la prévalence courante du jeu excessif au cours de la dernière année. Ainsi, une proportion de 0,4 % des répondants peuvent être considérés comme étant des joueurs pathologiques probables. Une telle proportion doit cependant être interprétée avec prudence. Les joueurs à risque modéré représentent quant à eux 1,1 % de l'échantillon sondé. La majorité des individus se retrouve parmi les joueurs sans problème ou parmi les non-joueurs.

Il est également possible d'évaluer une telle répartition en tenant compte uniquement des joueurs. La prévalence courante est alors légèrement plus élevée, car les non-joueurs ne font pas partie de la distribution. Les données présentées au tableau 6 permettent d'atteindre un niveau de précision supplémentaire quant à la réalité propre des individus ayant participé au cours de la dernière année à au moins un jeu de hasard et d'argent. La proportion de joueurs pathologiques probables parmi les joueurs, soit 0,6 %, demeure difficile à interpréter. Les joueurs à risque modéré comptent pour 1,5 % de l'ensemble des joueurs. Encore une fois, la grande majorité des joueurs ne présente pas de problème de jeu.

5. Répartition des cotes à l'intérieur des groupes : joueurs sans problèmes (0); joueurs à faible risque (1 ou 2); joueurs à risque modéré (3 à 7) et joueurs excessifs (8 à 27).

6. Par exemple : « Le jeu vous a-t-il déjà causé des problèmes de santé de toute nature, incluant le stress ou l'anxiété? » Voir le questionnaire complet à l'annexe 9.

Tableau 6 – Répartition des participants selon des catégories de joueurs (basée sur l'ICJE)

Catégorie	Proportion de l'échantillon (%)	Proportion parmi les joueurs (%)
Non-joueurs	29,6	---
Joueurs sans problème	66,2	94
Joueurs à faible risque	2,7	3,9
Joueurs à risque modéré	1,1	1,5
Joueurs pathologiques probables	0,4*	0,6*
* Pourcentages avec astérisque sont présentés à titre indicatif et doivent être interprétés avec prudence, car ils font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 (n < 15).		

Afin de préciser davantage la lecture des résultats des problèmes de jeu, il est possible de créer trois regroupements : les non-joueurs; les joueurs à faible risque et les joueurs problématiques. Ce dernier groupe inclut les joueurs pathologiques probables, mais également les joueurs à risque modéré. Ceux-ci présentent des symptômes, sans toutefois répondre aux critères diagnostiques de jeu pathologique. Dans une perspective de santé publique, le groupe des joueurs à risque modéré doit être pris en considération, car les personnes qui en font partie présentent un risque accru de développer un problème de jeu.

Encore une fois, la répartition peut se faire à partir de l'échantillon total ou uniquement à partir des joueurs. Lorsqu'on tient compte uniquement des joueurs seuls sont considérés, la prévalence courante des problèmes de jeu se situe à 2,2 %. Le tableau 7 expose les données selon les trois regroupements identifiés.

Tableau 7 – Répartition des participants selon trois regroupements (adaptée de l'ICJE)

Catégorie	Proportion de l'échantillon (%)	Proportion parmi les joueurs (%)
Non-joueurs	29,6	---
Joueurs à faible risque	68,9	97,8
Joueurs problématiques	1,5	2,2

2) Problèmes de jeu par type de jeu

L'ICJE ne permet pas de mesurer la proportion de joueurs ayant un problème relié à un jeu en particulier. Cependant, la participation des joueurs aux différents types de jeux étant mesurée dans l'enquête, il est possible d'obtenir la proportion de joueurs pour chaque jeu qui présentent un problème de jeu. Le tableau 8 détaille ces proportions. Malgré l'interprétation limitée que l'on puisse en faire, il semble que la pratique de jeux de hasard et d'argent dans Internet ainsi que celle liée aux appareils de loterie vidéo dans les hippodromes soient associées à une proportion importante de joueurs problématiques. D'ailleurs, 13 % des joueurs d'appareils de loterie vidéo, peu importe le lieu choisi, correspondent aux critères de jeu à risque ou de jeu pathologique. En effet, un parieur de courses de chevaux sur dix présente un problème de jeu, quoique cette donnée doive être interprétée avec prudence. Bref, certains jeux présentent un potentiel de dangerosité plus élevé, car les proportions démontrent que les joueurs problématiques ne sont pas représentés de façon égale dans les différentes catégories de jeux. Lorsque l'on considère les échantillons jumelés de la Capitale-Nationale et de la Mauricie-Centre-du-Québec (n = 5 000), il est possible d'observer une proportion supérieure de joueurs problématiques parmi les joueurs réguliers à chacun de ces jeux⁷.

7. Voir l'annexe 8 pour plus de détails.

Tableau 8 - Proportion de joueurs problématiques, par type de jeu

Type de jeu	Proportion de joueurs problématiques parmi les joueurs de chaque jeu (%)
Internet	19,6*
ALV dans les hippodromes	17,6*
ALV	13,1
ALV dans les bars	12,3
Courses de chevaux	10,3*
Loterie quotidienne	8,9*
Poker	6,2
Bingo	4,9*
Machines à sous	4,2
Loterie instantanée	2,9
Loterie ordinaire	2,2
Tous les jeux confondus	2,2

* Pourcentages avec astérisque sont présentés à titre indicatif et doivent être interprétés avec prudence, car ils font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 (n < 15).

EN BREF

- 2,2 % des joueurs présentent un problème de jeu.
- Proportion de joueurs problématiques plus élevée dans certaines catégories de jeux.
- 20 %* des parieurs de jeux dans Internet ont un problème de jeu.
- 13 % des joueurs d'appareils de loterie vidéo ont un problème de jeu.
- 10 %* des parieurs de courses de chevaux ont un problème de jeu.
- 6 % des joueurs de poker ont un problème de jeu.

4. Les indicateurs des impacts sociaux et des impacts sur la santé








Comme décrit précédemment, un comité intersectoriel de vigie des impacts sociaux et de santé de l'ouverture du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec a été formé afin de conseiller le directeur de santé publique sur l'évolution de la situation. Ce comité a défini un peu plus de 40 indicateurs qui permettraient de rendre compte de divers aspects reliés à l'ouverture du salon de jeux. Une des limites importantes du cadre de vigie mis en place est l'interprétation des liens de causalité entre ces indicateurs et le changement de l'offre de jeu. Cette limite fait également partie de celles définies dans le document *Cadre conceptuel de l'impact socio-économique du jeu* (Anielski et Braaten, 2008). Ce document a été préparé pour le Consortium interprovincial pour le développement d'une méthodologie pour évaluer l'impact économique et social du jeu. On y énonce six thèmes d'impact qui contiennent chacun des variables devant être mesurées. Il s'agit d'une proposition qui devrait guider les futures études d'impact. Dans la mesure du possible, les indicateurs choisis dans le processus régional s'inspirent de ce cadre.

Au total, cinq regroupements d'indicateurs seront suivis au cours des prochaines années et, plus particulièrement, au cours des prochains mois. Un second portrait de la situation ainsi qu'une appréciation de son évolution seront réalisés dans un an. Plusieurs indicateurs seront donc suivis de façon continue au cours de la prochaine année. Le choix des indicateurs repose sur quatre orientations :



- la capacité de l'indicateur à fournir de l'information sur les impacts sociaux et de santé connus des jeux de hasard et d'argent (JHA);
- l'accès à des données antérieures permettant d'étudier leur évolution;
- la possibilité de reproduire l'indicateur dans le temps;
- la capacité de l'indicateur à fournir une information nouvelle permettant d'illustrer le contexte changeant de l'offre de jeu dans la région.

Le tableau 9 expose ces catégories d'indicateurs ainsi que la légende des symboles utilisés afin de saisir leur tendance et l'action de vigie pertinente actuellement.

**Tableau 9 – Regroupements des indicateurs et légende
des symboles utilisés**













Regroupements d'indicateurs choisis			
1. Habitudes de jeu (jeunes et adultes) 2. Problèmes de jeu (jeunes et adultes) 3. Offre de jeu 4. Utilisation de services en lien avec le jeu 5. Autres indicateurs			
Tendances		Action de vigie	
	À la baisse		Précaution
	À la hausse		Vigilance accrue
	Stable		Inquiétude
	Instable		
-	Nouvelle donnée		

Les indicateurs choisis sont tous présentés de façon similaire dans les pages suivantes. La première boîte située à gauche identifie l'indicateur (« participation » dans l'exemple) et donne une brève définition de l'indicateur lorsque pertinent. La donnée ou l'information relative à l'indicateur est disponible dans la deuxième boîte, suivie d'un symbole (généralement une flèche) qui indique la tendance de la donnée. La dernière information dans la boîte de droite réfère à l'action de vigie à privilégier.

Habitudes de jeu – Jeunes (12 à 17 ans)	Données – Tendances		Action de vigie
Participation (au moins un JHA, au moins 1 fois dans les 12 mois)	36,1 %		

Pour chacun des regroupements, la provenance des données est brièvement énoncée dans les prochains paragraphes. Une présentation générale des indicateurs et des préoccupations particulières, le cas échéant, y figure également.














4.1. Habitudes de jeu chez les jeunes

Participation (au moins un JHA, au moins 1 fois dans les 12 mois)	36,1 %		 
Joueurs occasionnels (moins d'une fois par semaine ou 1 fois pour essayer)	30,1 %		 
Joueurs habituels (au moins un JHA chaque semaine ou chaque jour)	6 % (garçons 9 %; filles 2,5 %)		
Joueurs d'ALV (au moins 1 fois dans les 12 mois)	4,5 %		 
Joueurs de poker (au moins 1 fois dans les 12 mois)	2,5 % (Internet) 15 % (amis) 4,7 % (événements organisés)	-	

Toutes les données du regroupement d'indicateurs sur les habitudes de jeu chez les jeunes proviennent de l'*Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire* (Institut de la statistique du Québec, 2006). Il s'agit des seules données concernant les jeunes de 12 à 17 ans à partir desquelles il est possible de dégager une tendance, et ce, depuis 2000. Cependant, aucune donnée régionale ne peut être extraite de cette enquête provinciale.

Globalement, les quatre premiers indicateurs choisis sont plutôt encourageants. La participation générale, tout comme le jeu occasionnel ou régulier, diminue de façon continue depuis plusieurs années. Une attention particulière devrait être apportée aux jeunes garçons qui sont nombreux à jouer de façon régulière (près d'un adolescent sur dix). La proportion de joueurs d'appareils de loterie vidéo est également en régression chez les jeunes de 12 à 17 ans. Quant aux données sur le poker, l'édition 2006 de l'enquête démontre que 15 % des adolescents avaient misé de l'argent lors d'une partie de poker avec des amis. Ils étaient près de 5 % à avoir participé à des événements organisés par d'autres personnes que leurs amis, et 2,5 % avaient parié au poker dans Internet. Ces données nous invitent donc à la vigilance pour les prochaines années considérant la visibilité et la normalisation croissantes de ce jeu de hasard et d'argent.

4.2. Habitudes de jeu chez les adultes⁸

Participation (au moins un JHA, au moins 1 fois dans les 12 mois)	70,4 %	-	
Joueurs d'ALV (au moins 1 fois, dans les 12 mois)	6,8 %	-	
Joueurs de courses de chevaux (au moins 1 fois dans les 12 mois)	1,6 %	-	
Joueurs de MÀS (au moins 1 fois dans les 12 mois)	16,1 %	-	
Joueurs de poker (au moins 1 fois dans les 12 mois)	10,3 %	-	
Dépenses annuelles chez les joueurs d'ALV (médiane des dépenses annuelles)	50 \$ (moyenne = 368 \$)	-	
Dépenses annuelles chez les parieurs de courses de chevaux (médiane des dépenses annuelles)	48 \$ (moyenne = 3 638 \$)	-	
Dépenses annuelles chez les joueurs de MAS (médiane des dépenses annuelles)	49 \$ (moyenne = 216 \$)	-	
Dépenses annuelles chez les joueurs de poker (médiane des dépenses annuelles)	65 \$ (moyenne = 655 \$)	-	
Paris réalisés à l'Hippodrome de Québec (moyenne des paris mensuels)	842 635 \$		
Revenus trimestriels de Loto-Québec issus des ALV (loteries vidéo et salons de jeux)	284 millions \$		

À l'exception des deux derniers indicateurs, toutes les données sur les comportements des joueurs sont extraites de l'enquête présentée dans la première section de ce rapport. L'information sur les paris réalisés à l'Hippodrome de Québec provient du site Internet de l'Agence canadienne du pari mutuel. Cette agence a le mandat de s'assurer que les paris faits dans les hippodromes du pays sont justes et légaux en effectuant, entre autres, la vérification des systèmes informatiques de paris, les tests de dépistage et l'inspection des installations. Les rapports trimestriels diffusés sur le site Internet de Loto-Québec ont permis de recueillir l'information permettant de compléter le dernier indicateur de ce regroupement.










8. Les données sur la participation globale et spécifique à certains jeux font référence à la population sondée dans l'enquête présentée précédemment, soit les personnes habitant dans un rayon de 5 km autour du salon de jeux.

Toutes les données issues de l'enquête réalisée à proximité du salon de jeux invitent les acteurs à la vigilance. Il s'agit du premier portrait dressé auprès de la population qui habite à proximité du salon de jeux. Comme chez les jeunes, la montée récente du phénomène du poker, jumelée à une accessibilité accrue, exige une attention particulière, car la dangerosité de ce type de jeu n'est pas encore démontrée. Chez les adultes vivant à proximité du salon de jeux, le poker attire un peu plus d'une personne sur dix. La participation aux appareils de loterie vidéo, aux courses de chevaux ainsi qu'aux machines à sous des casinos sera également suivie. La vigilance quant à cette dernière donnée se justifie par la présence d'un casino dans la région et la similarité entre les deux types d'appareils (ALV et MAS).

Les paris pris à l'Hippodrome de Québec sont en baisse de façon continue depuis quelques années. La diminution des paris au cours de la dernière année est attribuable entre autres aux paris sur des courses canadiennes. La fermeture des hippodromes de Québec et de Trois-Rivières pendant plusieurs mois pourrait expliquer en partie cette baisse. Les paris sur les courses se déroulant à l'étranger sont demeurés stables depuis 2005, avec une légère tendance à la hausse.

Finalement, les revenus de Loto-Québec issus des loteries vidéo ne présentent pas de tendance claire. Les données observées incluent les revenus issus de l'ensemble des loteries vidéo, y compris les salons de jeux. Les rapports trimestriels permettent d'observer une légère progression au cours de 2005, suivie d'une décroissance continue jusqu'au début de l'année 2007. Depuis, chacun des trimestres a connu une progression des revenus par rapport au trimestre précédent. Considérant l'ouverture des salons de jeux à la fin de la dernière année, la vigilance quant aux futures variations des revenus est de mise.

4.3. Problèmes de jeu chez les jeunes






Proportion de jeunes à risque	3,8 % (garçons 5,3 %; filles 2,1 %)		
Proportion de jeunes joueurs à risque	10,6 %		 
Proportion de joueurs pathologiques probables parmi les jeunes	2,1 % (garçons 2,9 %; filles 1,1 %)		 
Proportion de joueurs pathologiques probables parmi les jeunes joueurs	5,7 %		 

Encore une fois, les indicateurs chez les jeunes de 12 à 17 ans sont tirés de *l'Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire* (ISQ, 2006). L'évaluation des problèmes de jeu est effectuée dans cette enquête avec le DSM-IV-J⁹. Selon les auteurs de l'enquête, cet instrument fut choisi parce qu'il est validé et repose sur l'observation de symptômes bien définis. De plus, les auteurs affirment qu'il est considéré comme étant l'instrument le plus conservateur actuellement disponible, ce qui réduit le risque déceler à tort des problèmes de jeu chez certains jeunes (faux positifs).

De façon générale, la prévalence des problèmes de jeu est certes plus élevée chez les garçons. Les adolescents sont doublement plus nombreux à vivre des problèmes de jeu comparativement aux filles. Les données sont particulièrement inquiétantes lorsque l'étude tient compte uniquement de jeunes joueurs. Ainsi, 11 % des jeunes sont considérés « à risque » et 6 % répondent aux critères du jeu pathologique. Ces proportions sont nettement supérieures aux taux de prévalence observés chez les adultes (2,2 % chez les joueurs dans l'enquête présentée précédemment). La progression de ces taux au cours des dernières années fut plutôt imprévisible, d'où l'importance de maintenir un suivi.

Les données provinciales sur les problèmes de jeu chez les jeunes requièrent une attention particulière des acteurs régionaux, car elles inspirent davantage de craintes pour le bien-être des jeunes qu'elles ne rassurent.

4.4. Problèmes de jeu chez les adultes¹⁰

Proportion de joueurs problématiques, parmi les joueurs	2,2 %	-	
Proportion de joueurs problématiques qui jouent aux ALV	13,1 %	-	
Proportion de joueurs problématiques qui parient aux courses de chevaux	10,3 %	-	
Proportion de joueurs problématiques qui jouent aux MAS	4,2 %	-	
Proportion de joueurs problématiques qui jouent au poker	6,2 %	-	













9. Instrument de mesure de neuf items pour les jeunes, adapté des critères diagnostiques du jeu pathologique du DSM-IV (manuel des critères diagnostiques et statistiques, 4e révision).

10. Les données sur la participation globale et spécifique à certains jeux font référence à la population à l'étude, soit les personnes habitant dans un rayon de 5 km autour du salon de jeux.

Les indicateurs relatifs aux problèmes de jeu chez les adultes et les données sur les habitudes de jeu sont issus de l'enquête menée à proximité du salon de jeux.

Le premier indicateur choisi dans la catégorie des problèmes de jeu chez les adultes est la proportion de joueurs problématiques parmi les joueurs. Cette donnée permet de suivre la prévalence des problèmes de jeu de façon plus précise. Pour le moment, la proportion de 2,2 % semble légèrement supérieure aux taux établis dans les enquêtes précédentes, mais il faudra attendre la deuxième partie de l'enquête, en janvier 2009, pour analyser plus en détail cette information. Les quatre indicateurs subséquents réfèrent à la proportion de joueurs problématiques qui s'adonnent à l'un ou l'autre des jeux choisis dans ce processus de vigie, soit les appareils de loterie vidéo, les courses de chevaux, les machines à sous et le poker. Comme mentionné précédemment, la donnée relative aux courses de chevaux doit être interprétée avec prudence, car elle fait référence à un petit nombre de joueurs.

4.5. Offre de jeu

Nombre de sites détenant au moins une licence d'exploitation d'ALV	196 sites détenant de 1 à 6 licences (151 dans la ville de Québec)		
Nombre d'ALV dans les sites détenant une licence d'exploitation	En attente de la Société des loteries vidéo du Québec (SLVQ)		
Nombre de jours et de programmes de courses par mois à l'Hippodrome de Québec	Entre 2 et 9 jours de courses (20 et 90 courses)		
Heures d'ouverture de l'Hippodrome de Québec	Variables, jusqu'à 12 heures par jour		
Heures d'ouverture du salon de jeux	17 heures par jour		
Nombre de bars de la région inscrits à la Ligue de tournois de poker du Québec (LTPQ)	14 bars		
Nombre de tournois complétés de la LTPQ dans la région	987 tournois complétés depuis octobre 2007 à mars 2008		

On peut observer l'évolution de l'offre de jeu à partir de différentes sources. Ainsi, grâce à la Loi sur l'accès à l'information, des données sont disponibles à la Régie des alcools, des courses et des jeux (RACJ) et à la Société des loteries vidéo du Québec. Les chiffres relatifs aux

programmes et aux jours de courses sont disponibles dans le site Internet de l'Agence canadienne du pari mutuel. À l'instar des données sur les paris réalisés aux courses de chevaux, ces chiffres étaient disponibles jusqu'au mois d'octobre 2007. En complément des informations sur la modification de l'offre de jeu au plan des loteries vidéo et des courses, le lancement, en octobre dernier, de la Ligue de tournois de poker du Québec devenait un incontournable dans ce processus de vigie. Le site Internet de la LTPQ comporte un ensemble de statistiques sur les bars participants ainsi que sur les tournois complétés. Finalement, en suivi des recommandations énoncées dans les avis de santé publique, un suivi relatif aux heures d'ouverture du salon de jeux et de l'hippodrome s'imposait. La consultation des sites Internet et une validation téléphonique ont permis de connaître les heures d'ouverture.







Trois principales observations peuvent être établies à partir des données disponibles. La première observation porte sur le fait qu'on note une décroissance du nombre de sites détenant une licence de loterie vidéo dans la région. Le fichier de données produit par la RACJ en novembre 2007 permettait de cerner 282 sites dans la région de la Capitale-Nationale. En avril 2008, après une diminution d'un peu plus de 30 %, la région compte désormais 196 sites exploitant des appareils de loterie vidéo, dont 151 sont situés dans la ville de Québec. Un retrait supplémentaire des appareils devrait s'opérer d'ici 2010 dans un rayon de 2,3 km autour du salon de jeux. Le nombre d'appareils dans chacun de ces sites est inconnu au moment d'écrire ces lignes. Cette information est attendue de la part de la SLVQ.

Deuxième observation, le nombre de courses de chevaux présentées mensuellement est très variable dans une année, passant de 20 à 90 courses par mois (sur 2 à 9 jours). En raison des rénovations entamées à la suite de la privation des hippodromes, aucune course n'a eu lieu entre novembre 2006 et octobre 2007. Le nombre de programmes et le nombre de jours de courses correspondent donc aux dix premiers mois de l'année 2006; les mois les plus occupés étant juillet et août. Considérant les modifications importantes apportées à l'hippodrome et l'augmentation de la promotion des installations par le nouveau propriétaire, les prochains mois permettront d'obtenir davantage d'information.

Troisième observation, la Ligue de tournois de poker du Québec compte dans ses rangs 14 bars de la région, dont 12 actifs, ce qui constitue une autre modification importante à l'offre de jeu. Depuis le mois d'octobre 2007, ces bars ont organisé plus de 900 tournois. Si l'on exclut un bar qui a organisé près de 500 tournois depuis octobre 2007, la moyenne est d'environ 41

tournois par établissement. La Capitale-Nationale est la région qui a connu la plus forte participation au Québec, et ce, pendant de nombreux mois après les débuts de la LTPQ. Toutefois, cette cadence a semblé ralentir au cours des dernières semaines. La vigilance demeure de mise dans le cas de ces indicateurs.

4.6. Utilisation de services en lien avec le jeu

Proportion d'adolescents qui présentent un problème de jeu admis dans la dernière année au centre Le Grand Chemin de Québec	25 % (20 jeunes)	↔	 
Nombre de joueurs traités dans la dernière année par les services spécialisés en jeu pathologique (CRUV, Centre CASA, Au seuil de l'harmonie)	565	↗ ↘	
Proportion de clients du CRUV dont le problème de jeu est relié aux ALV (mi-novembre à mi-décembre 2007)	88 % (121 pour 138 dossiers, dont 100 pour ALV seulement)	-	
Nombre d'appels à la ligne Jeu : aide et référence (fréquence au cours d'un trimestre)	171 appels (dont 84 joueurs)	-	
Nombre de proches de joueurs ayant eu recours aux services du Centre Le Passage	5,6 % (37 pour 655)	-	

Les données d'utilisation des services en lien avec la thématique du jeu ont été fournies par chacun des établissements ou organismes concernés par l'indicateur. Ainsi, le Centre de référence du Grand Montréal, responsable de la ligne Jeu : aide et référence, a accepté de compiler les statistiques d'utilisation pour la région de la Capitale-Nationale. Il faut noter également la collaboration du centre Le Grand Chemin, du Centre de réadaptation Ubalde-Villeneuve (CRUV), du Centre de crise de Québec, du GRAPE (ACEF de la région) et du Centre de prévention du suicide de Québec.

La seconde alerte, après la prévalence des problèmes de jeu chez les jeunes, concerne également ce groupe d'âge. Parmi les clientèles admises au centre Le Grand Chemin¹¹, un adolescent sur quatre, soit 25 %, présente un problème de jeu (joueur à risque ou joueur





11. Anciennement « Centre Jean-Lapointe pour adolescents », Le Grand Chemin offre des services de traitement interne aux jeunes ayant des problèmes d'abus ou de dépendance à l'alcool, aux drogues ou au jeu. En plus du centre Le Grand Chemin de Québec, il existe deux autres centres, un à Trois-Rivières et un autre à Montréal.

pathologique probable). Les deux jeux les plus populaires auprès de ces jeunes joueurs problématiques sont les cartes et les appareils de loterie vidéo. Ces données exigent une grande vigilance de la part de tous les acteurs et accentuent les craintes par rapport à un jumelage des ALV avec des tables de poker, et ce, particulièrement dans un lieu entouré d'établissements scolaires. Au cours de la prochaine année, des données similaires chez les jeunes ayant recours aux services du CRUV seront compilées

Selon les données préliminaires du rapport annuel 2007-2008 de l'Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, on note une diminution par rapport à l'année précédente du nombre de personnes recevant des services de traitement en jeu. Dans la dernière année, 565 joueurs ont été traités dans la région. À la fin de l'année 2007, pour près de neuf joueurs sur dix (88 %) en traitement au CRUV, le problème de jeu était relié aux appareils de loterie vidéo.

Au premier trimestre de 2008, près de 50 % des appels reçus à la ligne Jeu : aide et référence dans la région provenaient de joueurs. Cette ligne d'aide téléphonique est la référence reconnue dans les publicités du ministère de la Santé et des Services sociaux ainsi que dans celles produites par Loto-Québec et la Fondation Mise sur toi¹². La progression de l'utilisation de cette ligne au cours des prochains mois sera d'un grand intérêt pour le mécanisme de vigie. L'évolution des données relatives aux services offerts par le Centre de crise de Québec, le centre Le Passage, le Centre de prévention du suicide de Québec et par le GRAPE le sera tout autant.

4.7. Autres indicateurs

Nombre annuel de faillites et de propositions concordataires dans la région économique de la Capitale-Nationale	1 885 faillites 248 propositions		
Nombre annuel de signalements retenus au Centre jeunesse de Québec	3 288 pour 6 712 reçus (49 %)		

12. Les publicités de Loto-Québec et de la Fondation Mise sur toi font référence à la Ligne 1 866 SOS-Jeux. Il s'agit du même service assuré par le Centre de référence du Grand Montréal.

Deux indicateurs supplémentaires ont été choisis afin d'illustrer les impacts potentiels des jeux de hasard et d'argent. En effet, des difficultés financières peuvent faire partie des impacts potentiels liés au jeu. Les statistiques sur l'insolvabilité des consommateurs de la région proviennent du Bureau du surintendant des faillites. Des sorties spéciales de données ont permis d'en apprécier l'évolution. Par surcroît, les données relatives aux signalements retenus au Centre jeunesse de Québec ont été compilées à partir des données publiées dans les rapports annuels de l'établissement. Encore une fois, ces données ne pourront être reliées directement à la problématique du jeu, mais elles pourront en compléter le portrait global.

Après une augmentation continue du nombre de personnes ayant fait une demande de règlement au Bureau des surintendants des faillites au cours des dernières années, les données de 2007 laissent plutôt présager une tendance à la baisse. Cette baisse s'explique principalement par une diminution du nombre de faillites, alors que les demandes de propositions demeurent assez stables.

À l'image des données provinciales, le Centre jeunesse de Québec affiche une augmentation du nombre de signalements reçus depuis quelques années. Certains événements médiatiques ont possiblement contribué à accroître la sensibilité de la population et, ainsi, favoriser le recours aux services de protection de la jeunesse. La proportion de signalements retenus demeure tout de même stable, autour de 50 %, ce qui signifie que, globalement, un plus grand nombre d'enfants et de jeunes sont placés chaque année sous la protection du Directeur de la protection de la jeunesse (DPJ).

EN BREF

- Participation aux JHA en baisse chez les jeunes de 12 à 17 ans.
- 7 % des adultes jouent aux ALV et 2 % parient aux courses de chevaux.
- Revenus issus des loteries vidéo en hausse; paris réalisés aux courses de chevaux en baisse.

- Prévalence des problèmes de jeu plus élevée chez les jeunes que chez les adultes.
- Inquiétudes par rapport aux taux de problèmes de jeu chez les jeunes, surtout chez les garçons.
- 2,2 % des joueurs adultes présentent un problème de jeu.
- 13 % des joueurs aux ALV et 10 % des parieurs aux courses présentent un problème de jeu.

- Nombre de sites d'ALV en baisse de 30 %.
- Région particulièrement active dans la Ligue de tournois de poker du Québec (LTPQ).

- Un jeune sur quatre en traitement pour un problème de toxicomanie présente un problème de jeu.
- Augmentation du nombre d'adultes en traitement pour le jeu au cours des dernières années.
- 88 % des adultes en traitement présentent un problème de jeu relié aux ALV.

- Nombre de faillites et de propositions en baisse.
- Nombre de signalements retenus relatifs à la protection de la jeunesse en hausse.

V. Conclusion

À partir de cette première étape de collecte de données, les nombreux partenaires représentés au comité intersectoriel de vigie pourront poursuivre leurs travaux. L'ensemble des indicateurs choisis dans ce processus de vigie, dont certains sont extraits de l'enquête effectuée auprès de la population, permet de se concentrer sur les éléments qui influencent le jeu aux ALV et aux courses de chevaux. Ces deux types de jeu constituent, pour le moment, l'offre promue par le salon de jeux et l'hippodrome.

Pour la première fois dans la région, des données sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu sont disponibles pour un territoire restreint, soit celui concentré autour du salon de jeux. L'enquête a permis de déterminer que 2,2 % des joueurs sur ce territoire présentent un problème de jeu. Parmi la population à l'étude, près de 7% des adultes ont joué

aux ALV et près de 2% ont parié aux courses de chevaux. Plusieurs de ces joueurs répondent aux critères de jeu à risque ou jeu pathologique (13% des joueurs d'ALV, 10% des parieurs de courses de chevaux).

L'enquête a également permis de documenter un phénomène émergent. Au cours des dernières années, la pratique du poker est devenue plus accessible, et ce, à plusieurs égards. Le lancement de la Ligue de tournois de poker du Québec et la récente annonce de l'ajout de tables électroniques de poker dans les salons de jeux contribuent d'ailleurs à la normalisation croissante de ce jeu de hasard et d'argent. Selon les données de l'enquête, 10% de la population avait parié à ce jeu au cours de la dernière année. Il s'agit d'un phénomène nouveau qui devra être davantage documenté au cours des prochaines années afin d'en évaluer le potentiel de dangerosité.

Les informations colligées dans ce rapport et l'examen des changements récents à l'offre de jeu annoncés par Loto-Québec situent l'importance de réaffirmer la recommandation formulée par les directeurs régionaux de santé publique. Conséquemment, le directeur de santé publique de la Capitale-Nationale, soutenu par un comité intersectoriel de vigie, demande que soit adoptée une Politique québécoise des jeux de hasard et d'argent qui permettra d'encadrer le développement de l'offre de jeu. Cette politique viserait de développer une vision globale où chaque modification à l'offre de jeu serait analysée en fonction de leurs impacts sur le développement de problèmes de jeu.

Les prochains mois permettront de compléter ce premier portrait et de poursuivre la surveillance des différents aspects entourant le salon de jeux. Une attention particulière sera donc accordée à l'arrivée des tables électroniques de poker et aux habitudes de jeu chez les jeunes.

Bibliographie

AGENCE CANADIENNE DE PARI MUTUEL. *Rapports mensuels*, [En ligne], 2008. [<http://www4.agr.gc.ca/AAFC-AAC/display-afficher.do?id=1204064283806&lang=f>]. Consulté le 28 avril 2008.

AGENCE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX DE LA CAPITALE-NATIONALE. (2007). *Plan d'action en prévention et en intervention du jeu problématique lié à l'implantation du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec*, Québec, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, 13 pages et annexes.

ANIELSKI, M. et A. BRAATEN. (2008). *Le Cadre conceptuel de l'impact socio-économique du jeu (ISEJ). Un cadre conceptuel d'évaluation pour le Canada : à la recherche d'un outil pratique*. Edmonton, Anielski Management Inc. 10 pages.

CENTRE JEUNESSE DE QUÉBEC (2007). *Rapport annuel 2006-2007*. Québec, 13 pages.

CENTRE JEUNESSE DE QUÉBEC (2006). *Rapport annuel 2005-2006*. Québec, 13 pages.

CENTRE JEUNESSE DE QUÉBEC (2005). *Rapport annuel 2004-2005*. Québec, 13 pages.

CENTRE JEUNESSE DE QUÉBEC (2004). *Rapport annuel 2003-2004*. Québec, 12 pages.

CENTRE JEUNESSE DE QUÉBEC (2003). *Rapport annuel 2002-2003*. Québec, 12 pages.

CHEVALIER, S. (2003). *Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. Rapport 4, cadre théorique de la participation aux jeux de hasard et d'argent et du développement de problème de jeu – Rapport préliminaire*, Québec, Institut national de santé publique du Québec, 33 pages.

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. 91 pages.

CURRIE, S.R. et autres (2006). « Risk of harm among gamblers in the general population as a function of level of participation in gambling activities », *Addiction*, vol. 101, n° 4, pp. 570-580.

FERRIS, J. et WYNNE, H. *L'indice canadien du jeu excessif – Rapport final soumis au Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies*, [En ligne], 2001. [<http://www.ccsa.ca/NR/rdonlyres/0EABE886-001C-49BB-898F-E497B703BD8C/0/ccsa0100822001.pdf>]. Consulté le 9 avril 2008.

HOULE, V. (2007). *Avis de santé publique sur l'implantation d'un salon de jeux à l'Hippodrome de Québec*, Québec, Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale, Direction régionale de santé publique, 21 pages.

HOULE, V. et I. PARADIS. (2007). *Avis de santé publique sur l'implantation des salons de jeux au Québec*, Québec, Directeurs régionaux de santé publique, 24 pages.

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, 188 pages.

LADOUCEUR, R., JACQUES, C., CHEVALIER, S., SÉVIGNY, S., HAMEL, D., et 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. 83 pages

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 Québec. Rapport méthodologique*. Québec, Léger Marketing, 33 pages.

LESIEUR, H. R. (2002). *Epidemiological surveys on pathological gambling: critique and suggestions for modification*, dans J. J. Marotta, J. A. Cornelius et W. R. Eadington, Reno, NV : Institute for the study of gambling and commercial gaming, University of Nevada.

LOTO-QUÉBEC (2004). *Plan de développement 2004-2007 de Loto-Québec – Assurer l'équilibre entre mission économique et responsabilité sociale*. Proposition soumise au gouvernement.

LOTO-QUÉBEC. *Rapports intérimaires*. [En ligne], 2006 à 2007, [<http://www.loto-quebec.com/corporatif/nav/salle-de-presse/centre-de-documentation>]. Consulté le 5 mai 2008.

MCCREADY, J. ET ADLAF, E. *Rendement et bonification de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) : Rapport et recommandations*. [En ligne], 2006, [<http://www.gamblingresearch.org/download.sz/V%20francaise%20CPGI%20Review%20Final%20Report%20Web%20Version.pdf?docid=7975>]. Consulté le 9 avril 2008.

SCHRANS, T., SCHELLINCK, T. et WALSH, G. (2001). *Highlights reports – 2000 regular VL players follow up – A comparative analysis of problem development & resolution*. Halifax, Nova Scotia, Department of Health, Addictions Services.

TRAVAUX PUBLICS ET SERVICES GOUVERNEMENTAUX CANADA (2007). *Pratiques exemplaires en recherche sur l'opinion publique. Améliorer la participation des répondants aux sondages téléphoniques*. Gouvernement du Canada, 64 pages.

ANNEXE 1
Calcul du taux de réponse

Nombre de sélections	13 712	100%
Dans l'échantillon	11 851	86,4%
Hors échantillon	1 861	13,6%

Taux de réponse restrictif	11 851	
Entrevues complétées	5 000	
Répondant absent (boîte vocale)	837	
Absence prolongée	941	
Refus (total)	3 025	
Incapacité physique ou mentale permanente	435	
Langue étrangère	125	
Pas de réponse (dix tentatives)	1 488	
Taux de réponse restrictif		42,2 %

Taux de réponse compréhensif	9 803	
Entrevues complétées	5 000	
Répondant absent (boîte vocale)	837	
Incomplet, rendez-vous, ligne occupée	941	
Refus (total)	3 025	
Incapacité physique ou mentale permanente	0	
Langue étrangère	0	
Pas de réponse (dix tentatives)	0	
Taux de réponse compréhensif		51 %

ANNEXE 2
Caractéristiques sociodémographiques de l'échantillon

	Fréquences pondérées	Fréquences non pondérées
Nombre de répondants	2 500	2 500
Sexe		
Homme	1 176	938
Femme	1 324	1 562
Âge		
18-34 ans	742	524
35-54 ans	897	836
55 ans et plus	836	1 108
État matrimonial		
Avec conjoint	1 369	1 391
Sans conjoint	1 097	1 067
Revenu du ménage par année		
Moins de 40 000 \$	887	889
Entre 40 000 et 80 000 \$	803	798
Plus de 80 000\$	474	440
Occupation		
Avec emploi	1 505	1 364
Sans emploi	989	1 130
Scolarité		
Primaire ou secondaire	961	1 016
Collégial ou universitaire	1 527	1 468

ANNEXE 3

Caractéristiques des répondants selon la participation aux appareils de loterie vidéo situés dans les bars

Joueurs et non-joueurs aux ALV situés dans les bars (N = 2 500)

	Joueur	Non-joueur		Joueur	Non-joueur
	(%)	(%)		(%)	
Total	6,3	93,7	Fréquence de jeu		
			≥ 1 fois par semaine	9,6	
Sexe*			1 à 3 fois par mois	12,4	
Homme	68,2	45,6	≥ 1 fois par année	78	
Femme	31,8	54,4	Dépenses annuelles		
Âge*			Médiane	40 \$	
18-34 ans	65,4	27,6	Moyenne	371 \$	
35-54 ans	18,6	37,4	Joueurs qui dépensent plus de		
55 ans et plus	16	35	500 \$ annuellement	11,5	
État matrimonial*			1 000 \$ annuellement	9,1	
Avec conjoint	44,9	56,3	Joueurs problématiques		
Sans conjoint	55,1	43,7	Risque modéré	7,1**	
Scolarité*			Pathologique probable	5,2**	
Primaire ou secondaire	49,7	37,9	Total	12,3	
Collégial ou universitaire	50,3	62,1			
Occupation*					
Avec emploi	72,4	59,5			
Sans emploi	27,6	40,5			
Revenu du ménage par année					
Moins de 40 000 \$	46	40,6			
40 000 à 80 000 \$	39,6	36,9			
Plus de 80 000 \$	14,4	22,5			

* Différence significative au khi carré (au seuil de $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non-joueurs

** Données présentées à titre indicatif qui doivent être interprétées avec prudence, car elles font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 ($n < 15$).

ANNEXE 4
**Caractéristiques des répondants selon la participation aux appareils de loterie vidéo
situés dans les hippodromes**

Joueurs et non-joueurs aux ALV situés dans les hippodromes (N = 2 500)

	Joueur	Non- joueur		Joueur	Non- joueur
	(%)	(%)		(%)	
Total	1,4	98,6	Fréquence de jeu		
			≥ 1 fois par semaine	6,8 **	
Sexe*			1 à 3 fois par mois	21 **	
Homme	68,6	46,7	≥ 1 fois par année	72,2	
Femme	31,4**	53,3	Dépenses annuelles		
Âge			Médiane	100 \$	
18-34 ans	44,1	29,8	Moyenne	513 \$	
35-54 ans	23,5**	36,4	Joueurs qui dépensent plus de		
55 ans et plus	32,4**	33,8	500 \$ annuellement	11,5	
État matrimonial			1 000 \$ annuellement	9,1	
Avec conjoint	42,9	55,7	Joueurs problématiques		
Sans conjoint	57,1	44,3	Risque modéré	11,8**	
Scolarité			Pathologique probable	5,9**	
Primaire ou secondaire	35,3**	38,7	Total	19,6**	
Collégial ou universitaire	64,7	61,3			
Occupation*					
Avec emploi	80	60,1			
Sans emploi	20**	39,9			
Revenu du ménage par année					
Moins de 40 000 \$	37,9**	41			
40 000 à 80 000 \$	44,8**	37			
Plus de 80 000 \$	17,2**	22			

* Différence significative au khi carré (au seuil de $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non-joueurs

** Données présentées à titre indicatif qui doivent être interprétées avec prudence, car elles font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 ($n < 15$).

ANNEXE 5

Caractéristiques des répondants selon la participation aux courses de chevaux

Joueurs et non-joueurs aux courses de chevaux (N = 2 500)

	Joueur	Non- joueur		Joueur	Non- joueur
	(%)	(%)		(%)	
Total	1,6	98,4	Fréquence de jeu		
			≥ 1 fois par semaine	15,5**	
Sexe*			1 à 3 fois par mois	14,5 **	
Homme	76,9	46,6	≥ 1 fois par année	70	
Femme	23,1**	53,4	Dépenses annuelles		
Âge			Médiane	48 \$	
18-34 ans	36,8**	29,9	Moyenne	3 638 \$	
35-54 ans	39,5	36,2	Joueurs qui dépensent plus de		
55 ans et plus	23,7**	33,9	500 \$ annuellement	21,8**	
État matrimonial			1 000 \$ annuellement	21,8**	
Avec conjoint	60,5	55,4	Joueurs problématiques		
Sans conjoint	39,5	44,6	Risque modéré	7,7 **	
Scolarité			Pathologique probable	5,1 **	
Primaire ou secondaire	38,5	38,6	Total	10,3 **	
Collégial ou universitaire	61,5	61,4			
Occupation*					
Avec emploi	76,9	60,1			
Sans emploi	23,1**	39,9			
Revenu du ménage par année					
Moins de 40 000 \$	40**	41			
40 000 à 80 000 \$	37,1**	37,1			
Plus de 80 000 \$	22,9**	21,9			

* Différence significative au khi carré (au seuil de $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non-joueurs

** Données présentées à titre indicatif qui doivent être interprétées avec prudence, car elles font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 ($n < 15$).

ANNEXE 6 Caractéristiques des répondants selon la participation au poker

Joueurs et non-joueurs au poker (N = 2 500)

	Joueur	Non- joueur		Joueur	Non- joueur
	(%)	(%)		(%)	
Total	10,3	89,7	Fréquence de jeu		
			≥ 1 fois par semaine	14,6	
Sexe*			1 à 3 fois par mois	19	
Homme	73,3	44,0	≥ 1 fois par année	66,4	
Femme	26,7	56,0			
			Dépenses annuelles		
Âge*			Médiane	65 \$	
18-34 ans	66,8	25,7	Moyenne	655 \$	
35-54 ans	20,1	38,1			
55 ans et plus	13,1	36,2	Joueurs qui dépensent plus de		
			500 \$ annuellement	12,2	
État matrimonial			1 000 \$ annuellement	8,3	
Avec conjoint	52,9	55,8			
Sans conjoint	47,1	44,2	Joueurs problématiques		
			Risque modéré	4,2 **	
Scolarité			Pathologique probable	2,3 **	
Primaire ou secondaire	33,2	39,2	Total	6,2	
Collégial ou universitaire	66,8	60,8			
Occupation *					
Avec emploi	70,4	59,2			
Sans emploi	29,6	40,8			
Revenu du ménage par année					
Moins de 40 000 \$	34,9	41,7			
40 000 à 80 000 \$	42	36,5			
Plus de 80 000 \$	23,1	21,8			

* Différence significative au khi carré (au seuil de $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non-joueurs

** Données présentées à titre indicatif qui doivent être interprétées avec prudence, car elles font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 ($n < 15$).

ANNEXE 7

Caractéristiques des répondants selon la participation aux jeux de hasard et d'argent dans Internet

Joueurs et non-joueurs dans Internet (N = 2 500)

	Joueur	Non-joueur		Joueur	Non-joueur
	(%)	(%)		(%)	
Total	2	98	Fréquence de jeu		
			≥ 1 fois par semaine	35,1	
			1 à 3 fois par mois	34,1	
			≥ 1 fois par année	30,8	
Sexe*			Dépenses annuelles		
Homme	94,1	46,1	Médiane	240 \$	
Femme	5,9**	53,9	Moyenne	3 205 \$	
Âge*			Joueurs qui dépensent plus de		
18-34 ans	80	28,9	500 \$ annuellement	32,3**	
35-54 ans	16**	36,6	1 000 \$ annuellement	23,2**	
55 ans et plus	4**	34,4	Joueurs problématiques		
État matrimonial			Risque modéré	11,8**	
Avec conjoint	45,1	55,7	Pathologique probable	7,8**	
Sans conjoint	54,9	44,3	Total	17,6**	
Scolarité					
Primaire ou secondaire	29,4	38,7			
Collégial ou universitaire	70,6	61,3			
Occupation					
Avec emploi	68	60,2			
Sans emploi	32	39,8			
Revenu du ménage par année					
Moins de 40 000 \$	46	40,8			
40 000 à 80 000 \$	34	37,2			
Plus de 80 000 \$	20**	22			

Différence significative au khi carré (au seuil de $\alpha = 0,05$) entre les joueurs et les non-joueurs

** Données présentées à titre indicatif qui doivent être interprétées avec prudence, car elles font référence à un nombre de joueurs inférieur à 15 ($n < 15$).

ANNEXE 8
Tableaux supplémentaires de données

Tableau 1a – Participation aux différents jeux au moins une fois au cours des 12 derniers mois

Type de jeu	Fréquence (n / 2500)
Loterie ordinaire	1503
Loterie instantanée	884
Machines à sous au casino	403
Poker	258
ALV	169
ALV dans les bars	157
Bingo	142
Loterie quotidienne	123
Internet	51
Courses de chevaux	39
ALV dans les hippodromes	35
Un ou l'autre des jeux	1761

Tableau 2a – Proportion de joueurs aux différents jeux qui jouent de façon hebdomadaire

Type de jeu	Fréquence (n)
Internet	18 / 51
Loterie quotidienne	53 / 123
Loterie ordinaire	470 / 1503
Bingo	27 / 142
Courses de chevaux	6 / 39
Poker	38 / 258
Loterie instantanée	128 / 884
ALV dans les bars	15 / 157
ALV dans les hippodromes	2 / 35
Machines à sous	3 / 403

Tableau 4a – Proportion de joueurs qui dépensent annuellement plus de 500 \$ aux différents jeux¹³

Type de jeu	Fréquence – Capitale-Nationale (n / 2500)	Fréquence – 2 régions ¹⁴ (n / 5000)
Internet	14 / 43	23 / 76
Courses de chevaux	7 / 31	12 / 73
Bingo	20 / 136	39 / 271
Poker	31 / 251	56 / 479
ALV	18 / 155	46 / 333
Machines à sous	30 / 357	60 / 690
Loterie ordinaire	111 / 1482	237 / 3085
Loterie instantanée	26 / 849	58 / 1767
Loterie quotidienne	2 / 84	7 / 198

Tableau 4b – Proportion de joueurs qui dépensent annuellement plus de 1 000 \$ aux différents jeux

Type de jeu	Fréquence – Capitale-Nationale (n / 2500)	Fréquence – 2 régions (n / 5000)
Internet	10 / 43	17 / 76
Courses de chevaux	7 / 31	11 / 73
Bingo	14 / 136	27 / 271
Poker	21 / 251	37 / 479
ALV	14 / 155	36 / 333
Machines à sous	21 / 357	40 / 690
Loterie ordinaire	21 / 1482	50 / 3085
Loterie instantanée	5 / 849	14 / 1767
Loterie quotidienne	2 / 84	5 / 198

Tableau 6a – Répartition des participants selon des catégories de joueurs (basée sur l'ICJE)

Catégorie	Fréquence – Capitale-Nationale (n / 2500)	Fréquence – 2 régions (n / 5000)
Non-joueurs	739	1397
Joueurs sans problème	1654	3394
Joueurs à faible risque	68	134
Joueurs à risque modéré	27	50
Joueurs pathologiques probables	11	22

13. Les dénominateurs des tableaux 4a et 4b sont différents du tableau 2a à cause de données manquantes sur les dépenses.

14. Les tableaux 4a, 4b, 6a, 7a et 8a présentent les fréquences sur la base des 5000 répondants des régions de la Capitale-Nationale et de la Mauricie-Centre-du-Québec.

Tableau 7a – Répartition des participants selon trois regroupements (adaptée de l'ICJE)

Catégorie	Fréquence – Capitale-Nationale (n / 2500)	Fréquence – 2 régions (n / 5000)
Non-joueurs	739	1397
Joueurs à faible risque	1722	3529
Joueurs problématiques	38	72

Tableau 8a - Répartition des joueurs problématiques, par type de jeu

Type de jeu	Fréquence – Capitale-Nationale (n / 2500)	Fréquence – 2 régions (n / 5000)
Internet	10 / 51	14 / 88
ALV dans les hippodromes	6 / 34	17 / 94
ALV	22 / 168	43 / 357
ALV dans les bars	19 / 155	38 / 313
Courses de chevaux	4 / 39	10 / 88
Loterie quotidienne	11 / 123	22 / 277
Poker	16 / 258	29 / 497
Bingo	7 / 142	15 / 287
Machines à sous	17 / 403	32 / 774
Loterie instantanée	26 / 883	51 / 1847
Loterie ordinaire	33 / 1502	65 / 3127
Tous les jeux confondus	38 / 1760	72 / 3601

ANNEXE 9

Questionnaire de l'enquête sur les habitudes et les problèmes de jeu dans le cadre de l'implantation du salon de jeux à l'Hippodrome de Québec

int01.	Date : \$D Heure : \$Z	Open	Min=1	Max=1	L=2
If ECHAN=#1 ELSE +1					
<p>Bonjour (bonsoir) monsieur, madame. Je m'appelle \$I Je vous appelle de la maison de recherche LÉGER MARKETING. nous avons été mandatés par la Direction de santé publique de la Capitale-Nationale afin d'effectuer une importante étude auprès de la population sur les habitudes de jeu. Votre collaboration serait grandement appréciée. Tout d'abord, vous êtes bien âgé de 18 ans ou plus ? (SI NON: Demandez à parler à quelqu'un de 18 ans ou plus)</p>					

SEXE.			Min=1	Max=1	L=1
NOTER LE SEXE DU RÉPONDANT :					
Masculin	1				
Féminin	2				

TEXT1.	Participation aux jeux de hasard et d'argent		Min=1	Max=1	L=1
<p>Nous aimerions d'abord vous poser quelques questions au sujet d'activités auxquelles vous avez peut-être participé dans la dernière année. Ces questions concernent votre participation personnelle aux jeux de hasard et d'argent. NOTE AUX INTERVS: On cherche à connaître la consommation PERSONNELLE des répondants aux jeux de hasard et d'argent, c'est-à-dire les fois où les répondants ont eux-mêmes dépensé de l'argent dans ce type d'activités.</p>					
Poursuivre	1D				

Q1.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Au cours de la dernière année, avez-vous acheté des billets de loterie ou des loteries instantanées (des «gratteux») ?</p>					
NE PAS LIRE					
Oui	1				
Non	2	=>Q1D			
Ne sait pas	8	=>Q1D			
Refus	9	=>Q1D			

Q1A.		Min=1	Max=1	L=2
Toujours au cours de la dernière année, combien de fois avez-vous dépensé de l'argent pour l'achat de billets de loterie tels que le 6/49, le Super 7, le Québec 49 ou la Mini?				
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...				
À tous les jours	01			
De 2 à 6 fois par semaine	02			
Environ une fois par semaine	03			
De 2 à 3 fois par mois	04			
Environ une fois par mois	05			
De 6 à 11 fois par année	06			
De 1 à 5 fois par année	07			
Jamais	08			
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97			
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98			
(NE PAS LIRE) Refus	99			

Q1B.		Min=1	Max=1	L=2
Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous dépensé de l'argent pour l'achat de billets de loterie quotidienne tels que la Quotidienne ou Banco?				
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...				
À tous les jours	01			
De 2 à 6 fois par semaine	02			
Environ une fois par semaine	03			
De 2 à 3 fois par mois	04			
Environ une fois par mois	05			
De 6 à 11 fois par année	06			
De 1 à 5 fois par année	07			
Jamais	08			
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97			
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98			
(NE PAS LIRE) Refus	99			

Q1C.		Min=1	Max=1	L=2
Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous dépensé de l'argent pour l'achat de loteries instantanées ou «gratteux» tels que le «7 chanceux», «Mots cachés», «Cartes frimées» ou autres?				
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...				
À tous les jours	01			
De 2 à 6 fois par semaine	02			

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Environ une fois par semaine	03			
De 2 à 3 fois par mois	04			
Environ une fois par mois	05			
De 6 à 11 fois par année	06			
De 1 à 5 fois par année	07			
Jamais	08			
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97			
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98			
(NE PAS LIRE) Refus	99			

Q1D.			Min=1	Max=1	L=2
<p>Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez vous parié ou dépensé de l'argent aux courses de chevaux dans les hippodromes ou hors hippodromes (dans les salons de pari)? Note aux interv : Les salon de pari se retrouvent à des endroits différents des hippodromes et offrent sensiblement les mêmes possibilités de pari qu'un hippodrome.</p>					
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...					
À tous les jours	01				
De 2 à 6 fois par semaine	02				
Environ une fois par semaine	03				
De 2 à 3 fois par mois	04				
Environ une fois par mois	05				
De 6 à 11 fois par année	06				
De 1 à 5 fois par année	07				
Jamais	08				
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97				
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98				
(NE PAS LIRE) Refus	99				

Q1X.			Min=1	Max=1	L=1
<p>If Q1=#2 ET Q1D=#9 GO TO Q1L ELSE +1</p>					
SAUT					

Q1E.			Min=1	Max=1	L=2
<p>Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent au bingo? Note aux interv : À ne pas confondre avec la Loto-Bingo.</p>					
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...					
À tous les jours	01				

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

De 2 à 6 fois par semaine	02			
Environ une fois par semaine	03			
De 2 à 3 fois par mois	04			
Environ une fois par mois	05			
De 6 à 11 fois par année	06			
De 1 à 5 fois par année	07			
Jamais	08			
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97			
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98			
(NE PAS LIRE) Refus	99			

Q1F.		Min=1	Max=1	L=2
<p>Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans des machines à sous dans un casino? Note aux interv :il est très important de faire la distinction entre les machines à sous qu'on retrouve dans un casino et les appareils de loteries vidéo qui se retrouvent dans les bars, brasseries, tavernes et hippodromes.</p>				
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...				
À tous les jours	01			
De 2 à 6 fois par semaine	02			
Environ une fois par semaine	03			
De 2 à 3 fois par mois	04			
Environ une fois par mois	05			
De 6 à 11 fois par année	06			
De 1 à 5 fois par année	07			
Jamais	08			
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97			
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98			
(NE PAS LIRE) Refus	99			

Q1G.		Min=1	Max=1	L=1
<p>Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans des appareils de loteries vidéo AILLEURS QU'AUX CASINOS (dans les brasseries, les bars ou hippodromes)? Note aux interv : Les appareils de loteries vidéo ne distribuent pas d'argent, le joueur doit imprimer un coupon pour réclamer son lot.</p>				
NE PAS LIRE				
Oui	1			
Non	2	=>Q1J		
Ne sait pas	8	=>Q1J		
Refus	9	=>Q1J		

Q1I.		Min=1	Max=1	L=2
------	--	-------	-------	-----

<p>Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans des appareils de loterie vidéo situés dans des hippodromes?</p>				
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...				
À tous les jours	01			
De 2 à 6 fois par semaine	02			
Environ une fois par semaine	03			
De 2 à 3 fois par mois	04			
Environ une fois par mois	05			
De 6 à 11 fois par année	06			
De 1 à 5 fois par année	07			
Jamais	08			
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97			
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98			
(NE PAS LIRE) Refus	99			

Q1H.			Min=1	Max=1	L=2
<p>Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans des appareils de loterie vidéo situés dans tout autre endroit, comme les bars, les brasseries, les restaurants, etc. ?</p>					
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...					
À tous les jours	01				
De 2 à 6 fois par semaine	02				
Environ une fois par semaine	03				
De 2 à 3 fois par mois	04				
Environ une fois par mois	05				
De 6 à 11 fois par année	06				
De 1 à 5 fois par année	07				
Jamais	08				
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97				
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98				
(NE PAS LIRE) Refus	99				

Q1J.			Min=1	Max=1	L=2
<p>Au cours des 12 derniers mois, combien de fois avez-vous joué au poker pour de l'argent? Note aux interv : Sont considérées dans cette question toutes les façons de jouer au poker (en ligne, en privé, au casino, etc.).</p>					
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...					
À tous les jours	01				

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

De 2 à 6 fois par semaine	02			
Environ une fois par semaine	03			
De 2 à 3 fois par mois	04			
Environ une fois par mois	05			
De 6 à 11 fois par année	06			
De 1 à 5 fois par année	07			
Jamais	08			
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97			
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98			
(NE PAS LIRE) Refus	99			

Q1K.			Min=1	Max=1	L=2
Combien de fois au cours des 12 derniers mois avez-vous parié votre propre argent à des jeux de hasard et d'argent par LE BIAIS D'INTERNET?					
LIRE AU BESOIN : Diriez-vous ...					
À tous les jours	01				
De 2 à 6 fois par semaine	02				
Environ une fois par semaine	03				
De 2 à 3 fois par mois	04				
Environ une fois par mois	05				
De 6 à 11 fois par année	06				
De 1 à 5 fois par année	07				
Jamais	08				
(NE PAS LIRE) Répond volontairement " ne joue pas " ou ne joue pas pour de l'argent	97				
(NE PAS LIRE) Ne sait pas	98				
(NE PAS LIRE) Refus	99				

Q1L.			Min=1	Max=1	L=1
If Q1A=#8-#11,#0 ET Q1B=#8-#11,#0 ET Q1C=#8-#11,#0 ET Q1D=#8-#11,#0 ET Q1E=#8-#11,#0 ET Q1F=#8-#11,#0 ET Q1G=#2-#4, #0 ET Q1I=#8-#11,#0 ET Q1H=#8-#11,#0 ET Q1J=#8-#11,#0 ET Q1K=#8-#11,#0 ELSE +1					
Estimez-vous avoir déjà, par le passé, trop joué, trop dépensé d'argent ou passé trop de temps à jouer à des jeux de hasard et d'argent?					
Oui	1				
Non	2				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

TEXT2.			Min=1	Max=1	L=1
If Q1A=#8-#11,#0 ET Q1B=#8-#11,#0 ET Q1C=#8-#11,#0 ET Q1D=#8-#11,#0 ET Q1E=#8-#11,#0 ET Q1F=#8-#11,#0 ET Q1G=#2-#4, #0 ET Q1I=#8-#11,#0 ET Q1H=#8-#11,#0 ET Q1J=#8-#11,#0 ET					

Q1K=#8-#11,#0 GO TO TEXT3				
Les prochaines questions portent sur le montant d'argent dépensé au jeu. nous voulons connaître le montant d'argent que vous sortez de vos poches lorsque vous jouez. Ceci n'inclut pas l'argent gagné et remis au jeu par la suite. Note aux interv : Si le répondant vous demande de clarifier, dites-lui que nous cherchons à connaître le montant qui sort de ses poches. Ce montant doit être calculé en EXCLUANT les gains.				
Poursuivre	1D			

Q2A.		Min=1	Max=1	L=1
If Q1A=#1-#7 ELSE +2				
Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement pour l'achat de billets de loterie tels que le 6/49, le Super 7, le Québec 49 ou la Mini ? NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE				
Note aux interv : Bien que la question soit formulée pour obtenir une réponse par mois, il faut indiquer l'unité temporelle que le répondant utilisera ainsi que le montant.				
jour	1			
semaine	2			
mois	3			
année	4			
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

Q2A2.		Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996				
INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.				
Ne sait pas	9998			
Refus	9999			

Q2B.		Min=1	Max=1	L=1
If Q1B=#1-#7 ELSE +2				
Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, pour l'achat de billets de loterie quotidienne tels que la Quotidienne ou Banco ?				
NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE				
jour	1			
semaine	2			

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

mois	3			
année	4			
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

Q2B2.		Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996				
INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.				
Ne sait pas	9998			
Refus	9999			

Q2C.		Min=1	Max=1	L=1
If Q1C=#1-#7 ELSE +2				
Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, pour l'achat de loteries instantanées ou «gratteux» tels que le «7 chanceux», «Mots cachés», «Cartes frimées» ou autres?				
NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE				
jour	1			
semaine	2			
mois	3			
année	4			
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

Q2C2.		Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996				
INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.				
Ne sait pas	9998			
Refus	9999			

Q2D.		Min=1	Max=1	L=1
If Q1D=#1-#7 ELSE +2				
Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, aux courses de chevaux dans les hippodromes ou hors hippodromes (dans les salons de pari)?				

NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE				
jour	1			
semaine	2			
mois	3			
année	4			
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

Q2D2.		Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996				
INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.				
Ne sait pas	9998			
Refus	9999			

Q2E.		Min=1	Max=1	L=1
If Q1E=#1-#7 ELSE +2				
Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, au bingo?				
NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE				
jour	1			
semaine	2			
mois	3			
année	4			
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

Q2E2.		Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996				
INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.				
Ne sait pas	9998			
Refus	9999			

Q2F.		Min=1	Max=1	L=1
If Q1F=#1-#7 ELSE +2				

Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, au casino?				
NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE				
jour	1			
semaine	2			
mois	3			
année	4			
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

Q2F2.			Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996					
INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.					
Ne sait pas	9998				
Refus	9999				

Q2G.			Min=1	Max=1	L=1
If Q1F=#1-#7 ELSE +2					
AU CASINO, combien d'argent, dépensez-vous généralement, dans un mois, dans des machines à sous? Je vous rappelle que le montant d'argent dépensé au jeu doit être calculé en EXCLUANT les gains. Note aux interv : Il est très important de faire la distinction entre les machines à sous qu'on retrouve dans un casino et les appareils de loteries vidéo qui se retrouvent dans les bars, brasseries, tavernes et hippodromes.					
NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE					
jour	1				
semaine	2				
mois	3				
année	4				
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

Q2G2.			Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996					
INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.					
Ne sait pas	9998				
Refus	9999				

--

Q2H.			Min=1	Max=1	L=1
If Q1G=#1 ELSE +2					
<p>Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, dans des appareils de loteries vidéo AILLEURS QU'AUX CASINOS (dans les brasseries, les bars ou hippodromes)? Note aux interv : Les appareils de loteries vidéo ne distribuent pas d'argent, le joueur doit imprimer un coupon pour réclamer son lot.</p>					
NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE					
jour	1				
semaine	2				
mois	3				
année	4				
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

Q2H2.			Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996					
<p>INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.</p>					
Ne sait pas	9998				
Refus	9999				

Q2I.			Min=1	Max=1	L=1
If Q1J=#1-#7 ELSE +2					
<p>Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement pour jouer au poker? Note aux interv : Sont considérées dans cette question toutes les façons de jouer au poker (en ligne, en privé, au casino, etc.).</p>					
NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE					
jour	1				
semaine	2				
mois	3				
année	4				
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

Q2I2.			Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1 9996					

INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.

Ne sait pas	9998			
Refus	9999			

Q2J. Min=1 Max=1 L=1

If Q1K=#1-#7
ELSE +2

Au cours d'un mois, combien d'argent dépensez-vous généralement, à des jeux de hasard et d'argent par le biais d'Internet?

NOTEZ ICI L'UNITÉ DE RÉPONSE

jour	1			
semaine	2			
mois	3			
année	4			
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

Q2J2. Min=1 Max=1 L=4

MASK : \$E 1 9996

INSCRIRE LE MONTANT D'ARGENT PAR... Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.

Ne sait pas	9998			
Refus	9999			

Q2K. Min=1 Max=1 L=4

MASK : \$E 1 9996

AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS, en pensant aux différents types de dépenses ou de paris que nous avons mentionnés au début de l'entrevue, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez dépensé lors d'UNE SEULE JOURNÉE en jouant ou en pariant? Note aux interv : La valeur 9996 est aussi utilisée pour tout montant déclaré supérieur à cette somme.

NOTEZ ICI LE MONTANT

Ne sait pas	9998			
Refus	9999			

TEXT3. Section 2 - Évaluation des Min=1 Max=1 L=1

problèmes de jeu à partir des critères de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE)				
If Q1L=#2-#4 GO TO TEXT4				
Certaines des questions suivantes ne s'appliqueront peut-être pas à votre situation mais s'il vous plaît, essayez d'être le plus précis possible dans vos réponses.				

Q13A.			Min=1	Max=1	L=1
Au cours de votre vie, avez-vous déjà parié plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours? Note aux interv : Dit autrement : aviez-vous la capacité financière de jouer cet argent.					
Jamais	1	=>+3			
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8	=>+3			
Refus	9	=>+3			

Q13B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					
Oui	1				
Non	2	=>+2			
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

Q13C.			Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					
Jamais	1N				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q14A.			Min=1	Max=1	L=1
-------	--	--	-------	-------	-----

Au cours de votre vie, avez-vous déjà eu besoin de jouer de plus grosses sommes d'argent pour atteindre le même état d'excitation? Note aux interv : on cherche à savoir si le répondant a déjà dû jouer de plus en plus d'argent pour obtenir le même plaisir au jeu.

LIRE AU BESOIN

Jamais	1	=>+3		
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8	=>+3		
Refus	9	=>+3		

QI4B. Min=1 Max=1 L=1

Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

Oui	1			
Non	2	=>+2		
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

QI4C. Min=1 Max=1 L=1

Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

Jamais	1N			
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8			
Refus	9			

QI5A. Min=1 Max=1 L=1

Êtes-vous déjà retourné jouer un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant?

LIRE AU BESOIN

Jamais	1	=>+3		
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8	=>+3		

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Refus	9	=>+3		
-------	---	------	--	--

QI5B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					
Oui	1				
Non	2	=>+2			
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

QI5C.			Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					
Jamais	1N				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

QI6A.			Min=1	Max=1	L=1
Avez-vous déjà emprunté de l'argent ou vendu quoi que ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1	=>+3			
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8	=>+3			
Refus	9	=>+3			

QI6B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					
Oui	1				
Non	2	=>+2			
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

QI6C.		Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?				
Jamais	1N			
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8			
Refus	9			

QI7A.		Min=1	Max=1	L=1
Avez-vous déjà pensé que vous pourriez avoir un problème de jeu?				
LIRE AU BESOIN				
Jamais	1	=>+3		
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8	=>+3		
Refus	9	=>+3		

QI7B.		Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?				
Oui	1			
Non	2	=>+2		
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

QI7C.		Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?				
Jamais	1N			
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8			

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Refus	9			
-------	---	--	--	--

Q18A.			Min=1	Max=1	L=1
Le jeu vous a-t-il déjà causé des problèmes de santé de toute nature, incluant le stress ou l'anxiété?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1	=>+3			
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8	=>+3			
Refus	9	=>+3			

Q18B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					
Oui	1				
Non	2	=>+2			
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

Q18C.			Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					
Jamais	1N				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q19A.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que des personnes ont déjà critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment du fait que vous pensiez que cela soit vrai ou non? Note aux interv : Les critiques doivent porter sur l'habitude de jeu, cela implique donc la fréquence de jeu, le montant d'argent joué, le temps joué, etc. et non sur la façon de jouer.					
LIRE AU BESOIN					

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Jamais	1	=>+3		
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8	=>+3		
Refus	9	=>+3		

QI9B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					
Oui	1				
Non	2	=>+2			
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

QI9C.			Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					
Jamais	1N				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

QI10A.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que vos activités de jeu ont déjà causé des problèmes financiers pour vous ou votre ménage?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1	=>+3			
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8	=>+3			
Refus	9	=>+3			

QI10B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Oui	1			
Non	2	=>+2		
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

QI10C.			Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					
Jamais	1N				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

QI11A.			Min=1	Max=1	L=1
Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de la façon dont vous jouez ou à cause de ce qui se produit lorsque vous jouez ?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1	=>+3			
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8	=>+3			
Refus	9	=>+3			

QI11B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					
Oui	1				
Non	2	=>+2			
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

QI11C.			Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Jamais	1N			
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8			
Refus	9			

QI12A.			Min=1	Max=1	L=1
Avez-vous déjà menti aux membres de votre famille ou à d'autres personnes pour cacher vos activités de jeu?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1	=>+3			
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8	=>+3			
Refus	9	=>+3			

QI12B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					
Oui	1				
Non	2	=>+2			
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

QI12C.			Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					
Jamais	1N				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

QI13A.			Min=1	Max=1	L=1

Avez-vous déjà parié ou dépensé plus d'argent au jeu que vous en aviez l'intention? Note aux interv :
Peut être pour une séance de jeu, pour une journée, pour une semaine, pour un mois, etc.

LIRE AU BESOIN

Jamais	1	=>+3		
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8	=>+3		
Refus	9	=>+3		

Q113B. Min=1 Max=1 L=1

Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?

Oui	1			
Non	2	=>+2		
Ne sait pas	8	=>+2		
Refus	9	=>+2		

Q113C. Min=1 Max=1 L=1

Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?

Jamais	1N			
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8			
Refus	9			

Q114A. Min=1 Max=1 L=1

Avez-vous déjà voulu arrêter de parier de l'argent ou de jouer mais pensiez que vous en étiez incapable?

LIRE AU BESOIN

Jamais	1	=>+3		
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8	=>+3		
Refus	9	=>+3		

Q114B.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que cela vous est arrivé au cours des 12 derniers mois?					
Oui	1				
Non	2	=>+2			
Ne sait pas	8	=>+2			
Refus	9	=>+2			

Q114C.			Min=1	Max=1	L=1
Diriez-vous quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					
Jamais	1N				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

TEXT4.	Section 3 - Évaluation des problèmes de jeux		Min=1	Max=1	L=1
If Q1G=#1 ELSE TEXT5					
Les questions suivantes concernent précisément vos habitudes de jeux avec des appareils de loterie vidéo au cours des 12 derniers mois. Note aux interv : Les appareils de loteries vidéo ne distribuent pas d'argent, le joueur doit imprimer un coupon pour réclamer son lot. Les appareils de loteries vidéo se retrouvent dans les bars, brasseries, tavernes, hippodromes (NON PAS DANS LES CASINOS).					

Q15A.			Min=1	Max=1	L=1
Au cours des 12 derniers mois, avez-vous déjà parié sur des appareils de loterie vidéo plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q15B.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Tout en continuant de vous référer aux 12 derniers mois et aux appareils de loterie vidéo, avez-vous eu besoin de jouer de plus grosses sommes d'argent pour atteindre le même état d'excitation?</p>					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q15C.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Lorsque vous avez joué aux appareils de loterie vidéo, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant?</p>					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q15D.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer aux appareils de loterie vidéo?</p>					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q15E.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Avez-vous déjà pensé que vous pourriez avoir un problème de jeu lié aux appareils de loterie vidéo?</p>					

LIRE AU BESOIN				
Jamais	1			
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8			
Refus	9			

Q15F.			Min=1	Max=1	L=1
Le jeu aux appareils de loterie vidéo vous a-t-il causé des problèmes de santé de toute nature, y compris le stress ou l'anxiété?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q15G.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que des personnes ont déjà critiqué vos habitudes de jeu aux appareils de loterie vidéo ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment que vous pensiez que ceci soit vrai ou non?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q15H.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que vos activités de jeu aux appareils de loterie vidéo ont déjà causé des problèmes financiers pour vous ou votre ménage?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Ne sait pas	8			
Refus	9			

Q15I.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de la façon dont vous jouez aux appareils de loterie vidéo ou à cause de ce qui se produit lorsque vous jouez?</p>					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

TEXT5.	Section 3 - Évaluation des problèmes de jeux		Min=1	Max=1	L=1
<p>If Q1D=#01-#07 ELSE OCCU1</p>					
<p>Les questions suivantes concernent précisément vos habitudes de jeux aux courses à chevaux au cours des 12 derniers mois.</p>					

Q16A.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Au cours des 12 derniers mois, avez-vous déjà parié sur des courses de chevaux plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours?</p>					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q16B.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Tout en continuant de vous référer aux 12 derniers mois et aux courses de chevaux, avez-vous eu besoin de jouer de plus grosses sommes d'argent pour atteindre le même état d'excitation?</p>					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8			
Refus	9			

Q16C.			Min=1	Max=1	L=1
Lorsque vous avez joué aux courses de chevaux, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q16D.			Min=1	Max=1	L=1
Avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer aux courses de chevaux?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q16E.			Min=1	Max=1	L=1
Avez-vous déjà pensé que vous pourriez avoir un problème de jeu lié aux courses de chevaux?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q16F.			Min=1	Max=1	L=1
Le jeu aux courses de chevaux vous a-t-il causé des problèmes de santé de toute nature, y compris le stress ou l'anxiété?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q16G.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que des personnes ont déjà critiqué vos habitudes de jeu aux courses de chevaux ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment que vous pensiez que ceci soit vrai ou non?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q16H.			Min=1	Max=1	L=1
Est-ce que vos activités de jeu aux courses de chevaux ont déjà causé des problèmes financiers pour vous ou votre ménage?					
LIRE AU BESOIN					
Jamais	1				
Quelquefois	2				
La plupart du temps	3				
Presque toujours	4				
Ne sait pas	8				
Refus	9				

Q16I.			Min=1	Max=1	L=1
Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de la façon dont vous jouez aux courses de chevaux ou à cause de ce qui se produit lorsque vous jouez?					

LIRE AU BESOIN				
Jamais	1			
Quelquefois	2			
La plupart du temps	3			
Presque toujours	4			
Ne sait pas	8			
Refus	9			

OCCU1.	SECTION 4 : Renseignements généraux	Min=1	Max=1	L=2
<p>En terminant, j'ai quelques questions d'ordre statistique à vous poser afin de nous aider à classifier les données. Quel énoncé décrit le mieux votre occupation habituelle au cours des 12 derniers mois ? Est-ce... ?</p>				
LIRE				
...je travaille à temps plein	01			
...je travaille à temps partiel	02			
...je suis étudiant	03			
...je suis retraité	04			
...je tiens maison	05			
...je suis sans emploi ou à la recherche d'emploi	06			
(NE PAS LIRE) Autre	96			
(NE PAS LIRE) Refus	99			

OCCU2.		Min=1	Max=1	L=1
<p>Occupez-vous un emploi actuellement?</p>				
Oui	1			
Non	2			
Ne sait pas	8			
Refus	9			

SCOL.		Min=1	Max=1	L=1
<p>Quel est le plus haut niveau de scolarité que vous avez complété ?</p>				
LIRE AU BESOIN				
Primaire (1 à 6 ans)	1			
Secondaire (y compris la formation professionnelle) (7 à 12 ans)	2			
Cégep (y compris la formation technique) (13-14 ans)	3			

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Universitaire (1er cycle) (15-18 ans)	4			
Universitaire (2e ou 3e cycle) (19 ans et plus)	5			
(NE PAS LIRE) Autres (ne pas préciser)	6			
(NE PAS LIRE) Refus/nsp	9			

reven.			Min=1	Max=1	L=1
<p>Quel est le revenu annuel de votre ménage avant impôts et y compris les revenus de toutes provenances et de tous les membres du ménage, pour l'année 2007 ? Est-ce...</p>					
LIRE					
...Moins de 20 000 \$	2				
...De 20 000 \$ à 39 999 \$	3				
...De 40 000 \$ à 59 999 \$	4				
...De 60 000 \$ à 79 999 \$	5				
...De 80 000 \$ à 119 999 \$	6				
...Plus de 120 000 \$	7				
(NE PAS LIRE) Aucun revenu	8				
(NE PAS LIRE) NSP/REFUS	9				

naiss.			Min=1	Max=1	L=4
MASK : \$E 1909 1989					
<p>Quelle est votre année de naissance ?</p>					
Inscrire l'année de naissance					
Refus	9999				

AGE.			Min=1	Max=1	L=1
<p>If NON NAISS=#1 GO TO +1</p>					
<p>Dans quel groupe d'âge vous situez-vous ? Est-ce...?</p>					
LIRE					
...de 18 à 24 ans	1				
...de 25 à 34 ans	2				
...de 35 à 44 ans	3				
...de 45 à 54 ans	4				
...de 55 à 64 ans	5				
...de 65 à 74 ans	6				
...ou 75 ans et plus	7				
(NE PAS LIRE) REFUS	9				

STATU.			Min=1	Max=1	L=1
--------	--	--	-------	-------	-----

PROCESSUS DE VIGIE MIS EN PLACE DANS LE CADRE DE
L'OUVERTURE DU SALON DE JEUX À L'HIPPODROME DE QUÉBEC

Etes-vous... ?				
LIRE				
...célibataire	1			
...marié(e)	2			
...conjoint(e) de fait	3			
...divorcé(e)	4			
...veuf(ve)	5			
Refus	9			

CODEX.			Min=1	Max=1	L=6
MASK : A9A9A9					
Quel est votre code postal?					
NSP/Refus	999999				

			Min=1	Max=1	L=2
<p>Nous vous remercions d'avoir collaboré à cette étude. Si jamais vous vouliez obtenir de l'information ou de l'aide spécialisé dans le domaine du jeu pour vous ou quelqu'un de votre entourage, nous pouvons vous offrir un numéro de téléphone pour votre région, aimeriez-vous l'avoir? 1-800-461-0140 www.jeu-aiderference.qc.ca Merci encore d'avoir répondu à nos questions!</p>					

ANNEXE 10

Indicateurs choisis - données détaillées et tableaux supplémentaires

A. Habitudes de jeu chez les jeunes

Participation <i>(au moins un JHA, au moins 1x dans les 12 mois)</i>	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (période de référence)	36,1 % (2006) 45,1 % (2004) 51,1 % (2002)

Joueurs occasionnels <i>(moins d'une fois par semaine ou 1x pour essayer)</i>	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (période de référence)	30,1 % (2006) 36,1 % (2004) 43,0 % (2002)

Joueurs habituels <i>(au moins un JHA à chaque semaine ou chaque jour)</i>	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (période de référence)	6,0 % (2006) 9,0 % (2004) 8,1 % (2002)

Joueurs d'ALV <i>(au moins 1x, dans les 12 mois)</i>	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (période de référence)	4,5 % (2006) 7,1 % (2004) 8,1 % (2002)

Joueurs de poker <i>(au moins 1x, dans les 12 mois)</i>	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (nouvelle question en 2006)	2,5 % (internet) 15,0 % (amis) 4,7 % (événements organisés)

B. Habitudes de jeu chez les adultes

Participation <i>(au moins un JHA, au moins 1x dans les 12 mois)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	70,4% (2007)

Joueurs appareils de loterie vidéo (ALV) <i>(au moins 1x, dans les 12 mois)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	6,8% (2007)

Joueurs courses de chevaux <i>(au moins 1x dans les 12 mois)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	1,6% (2007)

Joueurs machines à sous (MÀS) <i>(au moins 1x dans les 12 mois)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	16,1% (2007)

Joueurs poker <i>(au moins 1x dans les 12 mois)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	10,3% (2007)

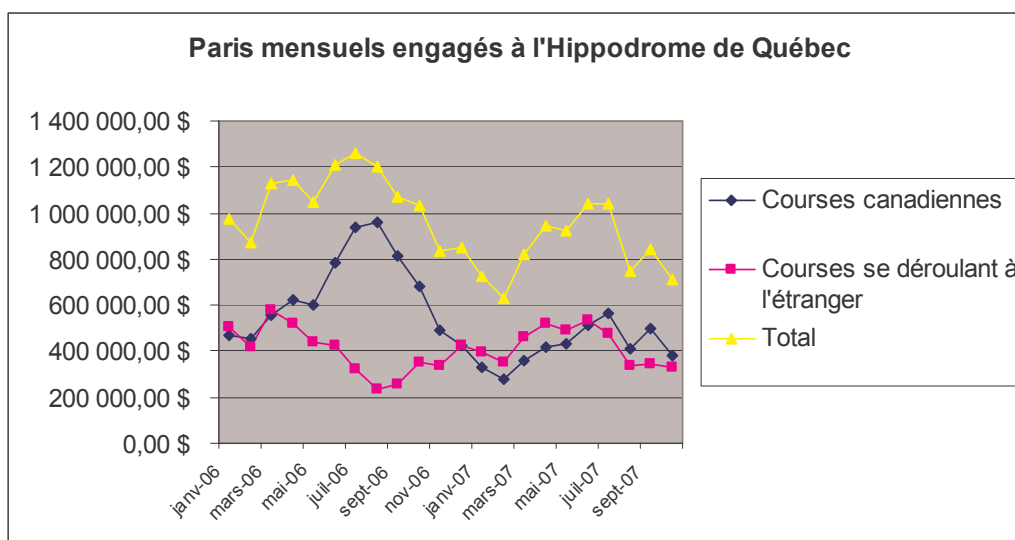
Dépenses annuelles chez les joueurs d'ALV <i>(médiane des dépenses annuelles)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	50\$ (2007)

Dépenses annuelles chez les parieurs aux courses de chevaux <i>(médiane des dépenses annuelles)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	48\$ (2007)

Dépenses annuelles chez les joueurs aux machines à sous <i>(médiane des dépenses annuelles)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	49\$ (2007)

Dépenses annuelles chez les joueurs de poker <i>(médiane des dépenses annuelles)</i>	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	65\$ (2007)

Paris engagés à l'Hippodrome de Québec			
Source	Rapports mensuels (Agence canadienne de pari mutuel)		
Données (période de référence)		Courses canadiennes	Courses se déroulant à l'étranger
		Octobre 2007	380 384,80 \$
	Septembre 2007	497 050,60 \$	347 681,00 \$
	Août 2007	409 746,20 \$	337 177,00 \$
	Juillet 2007	563 231,40 \$	478 966,00 \$
	Juin 2007	510 583,60 \$	532 937,00 \$
	Mai 2007	429 632,80 \$	494 533,00 \$
	Avr 2007	421 095,60 \$	521 592,00 \$
	Mars 2007	355 508,40 \$	464 928,00 \$
	Février 2007	275 427,00 \$	352 489,00 \$
	Janvier 2007	329 399,00 \$	394 024,00 \$
	Décembre 2006	425 545,00 \$	427 947,00 \$
	Novembre 2006	493 944,00 \$	340 664,00 \$
	Octobre 2006	680 072,00 \$	351 393,00 \$
	Septembre 2006	810 201,00 \$	258 430,00 \$
	Août 2006	962 108,00 \$	236 375,00 \$
	Juillet 2006	941 485,00 \$	319 364,00 \$
	Juin 2006	783 797,00 \$	424 125,00 \$
	Mai 2006	604 492,00 \$	442 559,00 \$
	Avril 2006	625 105,00 \$	520 988,00 \$
	Mars 2006	555 541,00 \$	575 940,00 \$
	Février 2006	454 185,00 \$	419 149,00 \$
	Janvier 2006	467 346,00 \$	506 939,00 \$



Revenus trimestriels de Loto-Québec issus des ALV (loteries vidéo et salons de jeux)		
Source	Rapports trimestriels (Loto-Québec)	
Données (période de référence)	Loteries vidéo (en milliers de \$)	
	2007 - 3 ^e trimestre	284 845
	2007 - 2 ^e trimestre	265 900
	2007 - 1 ^{er} trimestre	248 011
	2006 - 3 ^e trimestre	271 531
	2006 - 2 ^e trimestre	266 690
	2006 - 1 ^{er} trimestre	293 250
	2005 - 3 ^e trimestre	329 358
	2005 - 2 ^e trimestre	321 228
2005 - 1 ^{er} trimestre	312 926	

C. Problèmes de jeu chez les jeunes

Proportion de jeunes à risque	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (période de référence)	3,8 % (2006)
	6,0 % (2004)
	4,8 % (2002)

Proportion de jeunes <i>joueurs</i> à risque	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (période de référence)	10,6 % (2006)

Proportion de jeunes considérés comme des joueurs pathologiques probables	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (période de référence)	2,1 % (2006)
	2,5 % (2004)
	2,3 % (2002)

Proportion de jeunes <i>joueurs</i> considérés comme des joueurs pathologiques probables	
Source	Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire (ISQ)
Données (période de référence)	5,7 % (2006)

D. Problèmes de jeu chez les adultes

Proportion des joueurs problématiques, parmi les joueurs	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	2,2 % (2007)

Proportion de joueurs problématiques qui jouent aux ALV	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	13,1 % (2007)

Proportion de joueurs problématiques jouent aux courses de chevaux	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	10,3 % (2007)

Proportion de joueurs problématiques qui jouent aux MÀS	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	4,2% (2007)

Proportion de joueurs problématiques qui jouent au poker	
Source	Enquête régionale sur les habitudes de jeu et la prévalence des problèmes de jeu auprès de la population vivant à proximité du salon de jeux jumelé à l'Hippodrome de Québec (DSP Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	6,2 % (2007)

E. Offre de jeu

Nombre de sites détenant au moins une licence d'exploitation d'ALV	
Source	Régie des alcools, des courses et des jeux, accès à l'information
Données (période de référence)	197 établissements, dont 152 dans la Ville de Québec (avril 2008) 283 établissements, dont 222 dans la Ville de Québec (novembre 2007)

Nombre d'ALV situés dans les sites détenant une licence d'exploitation	
Source	Société des loteries vidéo du Québec, accès à l'information
Données (période de référence)	En attente

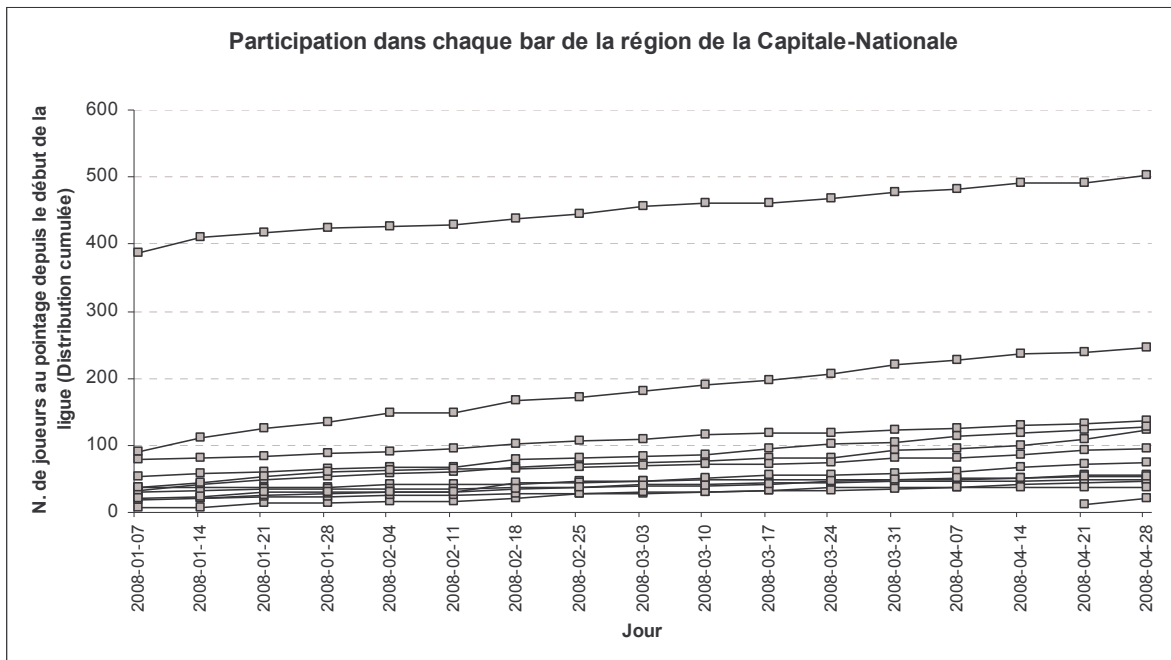
Nombre de jours et de courses offerts par mois à l'Hippodrome de Québec			
Source	Rapports mensuels (Agence canadienne de pari mutuel) <i>Dernières données disponibles : octobre 2007</i>		
		Nombre de jours	Nombre de courses
Données (période de référence)	Novembre 2006 à		
	Octobre 2007	0	0
	Octobre 2006	2	20
	Septembre 2006	7	68
	Août 2006	9	90
	Juillet 2006	9	90
	Juin 2006	6	64
	Mai 2006	4	45
	Avril 2006	4	45
	Mars 2006	5	53
	Février 2006	4	40
Janvier 2006	3	35	

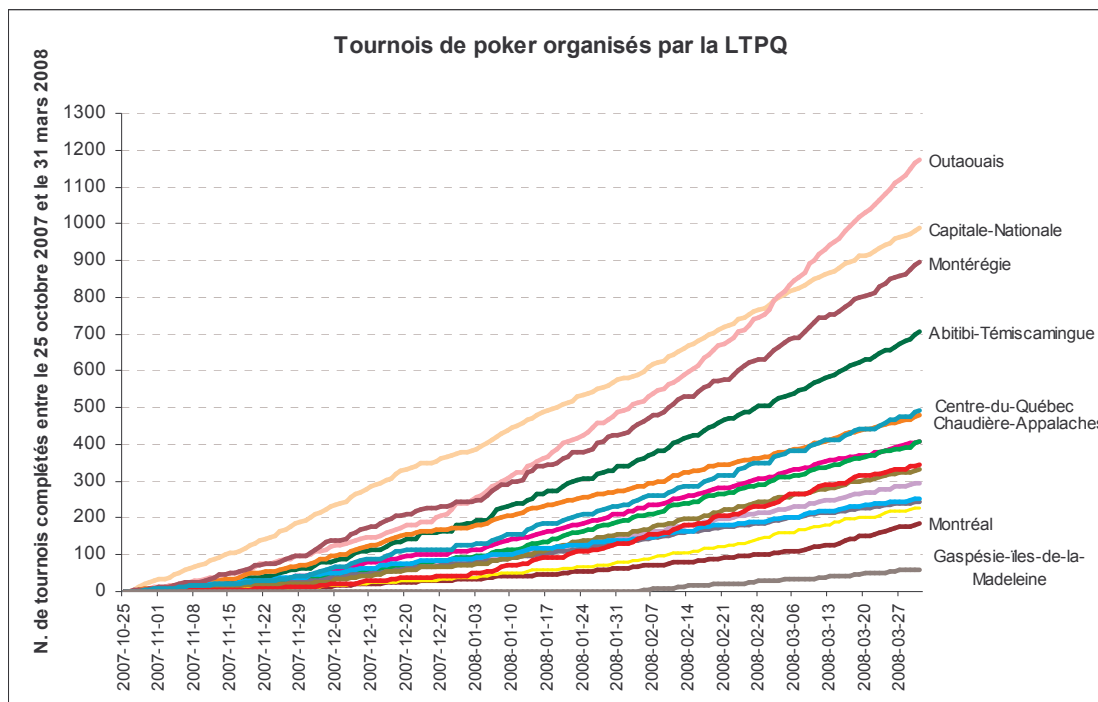
Heures d'ouverture de l'Hippodrome de Québec	
Source	Appels téléphoniques (Hippodrome de Québec – Sulky)
Données (période de référence)	Entre 8 et 12 heures par jour (2008)

Heures d'ouverture du salon de jeux	
Source	Site Internet (Salon de jeux de Québec – Ludoplex)
Données (période de référence)	17 heures par jour (2008)

Nombre de bars de la région inscrits à la Ligue de tournois de poker du Québec (LTPQ)	
Source	Étude privée (Jean Leblond)
Données (période de référence)	14 bars (avril 2008)

Nombre de tournois complétés de la LTPQ dans la région	
Source	Étude privée (Jean Leblond)
Données (période de référence)	987 tournois complétés (27 octobre 2007 – 31 mars 2008)
	Tournois complétés
	1 ^{er} au 31 mars 2008 217
	1 ^{er} au 29 février 2008 195
	1 ^{er} au 30 janvier 2008 198
	1 ^{er} au 31 décembre 2007 182
	1 ^{er} au 30 novembre 2007 165
	27 au 31 octobre 2007 30





F. Utilisation de services en lien avec le jeu

Proportion d'adolescents admis dans la dernière année au Centre Le Grand Chemin de Québec qui présente un problème de jeu	
Source	Statistiques annuelles (Centre Le Grand Chemin)
Données (période de référence)	20 jeunes, soit 25% (2007) 27 jeunes, soit 30% (2006) 21 jeunes, soit 25% (2005)

Nombre de joueurs traités dans la dernière année par les services spécialisés en jeu pathologique <i>(CRUV, Centre CASA, Au seuil de l'harmonie)</i>	
Source	Rapports annuels (Agence de la santé et des services sociaux de la Capitale-Nationale)
Données (période de référence)	565 joueurs (2007-2008) 601 joueurs (2006-2007) 590 joueurs (2005-2006) 555 joueurs (2004-2005)

Proportion de clients du CRUV dont le problème de jeu est relié aux ALV <i>(mi-novembre à mi-décembre 2007)</i>	
Source	Sorties spéciales (Centre de réadaptation Ubald-Villeneuve)
Données (période de référence)	121 / 138 dossiers, soit 88 % (mi-novembre à mi-décembre 2007)

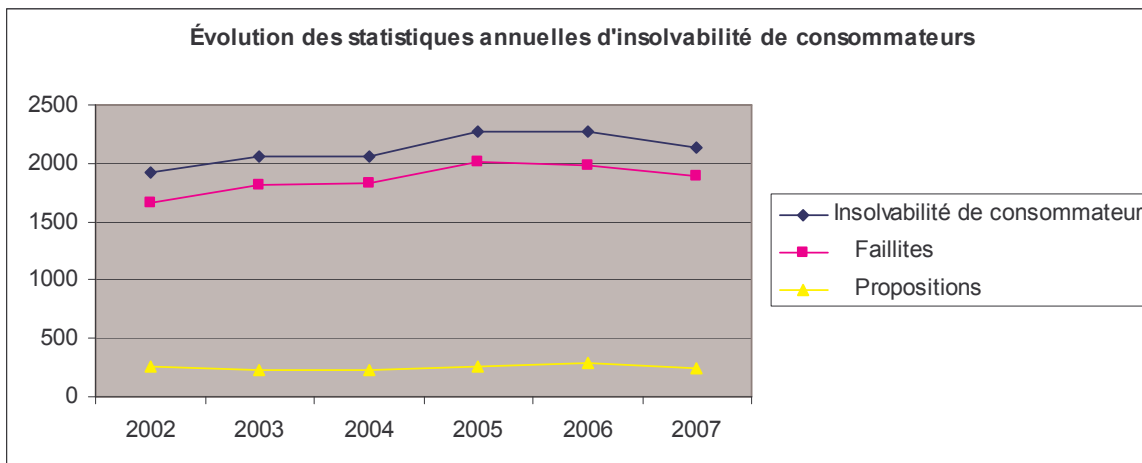
Nombre d'appels à la ligne <i>Jeu: Aide et référence</i> (fréquence au cours d'un trimestre)	
Source	Sorties spéciales (Centre de référence du Grand Montréal)
Données (période de référence)	171 appels, dont 84 joueurs (janvier à mars 2008) 142 appels, dont 92 joueurs (octobre à décembre 2007)

Nombre d'interventions réalisées par le Centre de Crise de Québec où le jeu est identifié au dossier	
Source	Sorties spéciales (Centre de crise de Québec)
Données (période de référence)	470 fiches / 14 683 appels téléphoniques, soit 3,2 % (2007-2008) 335 fiches / 14 301 appels téléphoniques, soit 2,3 % (2006-2007)

Nombre de proches de joueurs ayant eu recours aux services du Centre Le Passage	
Source	Rapport annuel (Centre Le Passage)
Données (période de référence)	37 / 655, soit 5,6 % (2006-2007)

G. Autres indicateurs

Nombre annuel de faillites et de propositions dans la Région économique de la Capitale-Nationale				
Source	Sorties spéciales (Bureau du surintendant des faillites Canada)			
		Faillites	Propositions	Total
Données (période de référence)	2007	1885	248	2133
	2006	1979	292	2271
	2005	2011	253	2264
	2004	1835	225	2060
	2003	1817	236	2053
	2002	1662	265	1927



Nombre annuel de signalements retenus annuellement au Centre Jeunesse de Québec

Source	Rapports annuels (Centre Jeunesse de Québec)		
Données (période de référence)		Signalement reçus	Signalements retenus
	2006-2007	6712	3288
	2005-2006	6328	3192
	2004-2005	5221	2686
	2003-2004	4932	2430
	2002-2003	5302	2576

