

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

## **Ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick, 2001**

---



Focal Research Consultants Ltd.

7071, chemin Bayers, bureau 326 • Halifax (Nouvelle-Écosse) • B3L 2C2

Téléphone : (902) 454-8856 • Télécopieur : (902) 455-0109 • Courriel : [focal@focalresearch.com](mailto:focal@focalresearch.com)

---

# TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES.....	I
LISTE DES TABLEAUX.....	IV
LISTE DES FIGURES.....	VI

## SECTION 1

INTRODUCTION.....	1-1
<i>Renseignements généraux</i> .....	1-1
Objectifs.....	1-2
Information sur le Nouveau-Brunswick.....	1-3
Dépenses et recettes liées au jeu au Nouveau-Brunswick pour 2000-2001.....	1-4
<i>Méthodes</i> .....	1-6
Conception du questionnaire.....	1-6
Échantillonnage.....	1-7
Collecte des données.....	1-8
Taux de réponse.....	1-8
Mesure du jeu compulsif.....	1-9
Le Problem Gambling Triangulation Measure (PGTM).....	1-10
Le Canadian Problem Gambling Index (CPGI).....	1-11
<i>Analyse statistique</i> .....	1-11
Dépenses liées au jeu.....	1-12
Analyses par segmentation.....	1-13
Segmentation selon les critères démographiques.....	1-13
Segmentation selon le type de joueur.....	1-13
Marge d'erreur.....	1-16
Caractéristiques de l'échantillon.....	1-17
Pondération.....	1-18
Caractéristiques des répondants.....	1-20
<i>Format du rapport</i> .....	1-21

## SECTION 2

APERÇU PROVINCIAL DE LA PARTICIPATION AU JEU.....	2-1
<i>Mesure du comportement général des joueurs</i> .....	2-1
<i>Participation au jeu</i> .....	2-2
Nombre de jeux différents.....	2-2
Dépenses liées au jeu.....	2-2
Types de jeu.....	2-4
Loteries et autres types de jeu de hasard.....	2-7
Profil démographique selon la participation au jeu.....	2-9
Participation des enfants aux jeux d'argent.....	2-11
<i>Analyses par segmentation</i> .....	2-13
Segmentation selon le type de joueur.....	2-13
Profil des non-joueurs.....	2-16
Profil des joueurs occasionnels.....	2-17
Profil des joueurs réguliers.....	2-18
Différences en matière de jeu selon le sexe.....	2-21
Différences en matière de jeu selon l'âge.....	2-22
Différences en matière de jeu selon le revenu.....	2-23

## SECTION 3

ANALYSE DES TENDANCES – 1992, 1996 ET 2001.....	3-1
<i>Mesure des tendances en matière de jeu</i> .....	3-1
Changements des mesures du sondage : 1992 et 1996 comparativement à 2001.....	3-2
<i>Taux de participation au jeu</i> .....	3-4
Tirages de loterie.....	3-6

---

Billets de loterie instantanée.....	3-6
Loterie vidéo .....	3-6
Bingo.....	3-6
Casino .....	3-6
Paris sportifs.....	3-7
Jeu de cartes (hors casino).....	3-7
Courses de chevaux .....	3-7
Loteries de bienfaisance .....	3-7
<i>Dépenses mensuelles moyennes liées au jeu</i> .....	3-7
Mesures de la participation.....	3-10
<i>Classification des répondants (1992, 1996 et 2001)</i> .....	3-13

## SECTION 4

ÉVALUATION DU JEU COMPULSIF .....	4-1
<i>Le Canadian Problem Gambling Index</i> .....	4-1
Notation du CPGI.....	4-2
Réponses aux éléments du CPGI.....	4-4
<i>Prévalence du jeu compulsif</i> .....	4-5
<i>Continuum des risques selon le type de joueur</i> .....	4-7
Continuum des risques parmi les joueurs réguliers .....	4-8
<i>Continuum des risques selon les caractéristiques démographiques</i> .....	4-9
Différences de nature démographique liées au risque de jeu compulsif (CPGI) .....	4-12
Comparaison du risque dans les segments démographiques (pénétration).....	4-12
Caractéristiques démographiques des personnes à risque (profil).....	4-15
<i>Jeu compulsif à vie</i> .....	4-15

## SECTION 5

EXPOSITION AU JEU COMPULSIF.....	5-1
<i>Mesure de l'exposition au jeu compulsif</i> .....	5-1
Changements des mesures du sondage : 1996 comparativement à 2001 .....	5-2
<i>Degré d'exposition au jeu compulsif</i> .....	5-2
Contact avec le jeu compulsif au sein du ménage .....	5-3
Contact avec le jeu compulsif par l'entremise de la famille étendue .....	5-4
Contact avec le jeu compulsif par l'entremise d'amis ou autres .....	5-4
Degré d'exposition au jeu compulsif .....	5-5
<i>Différences de nature démographique liées au contact avec le jeu compulsif</i> .....	5-5
Joueurs .....	5-5
Sexe.....	5-7
Âge.....	5-7
Revenu .....	5-7
<i>Types de jeu associés au jeu compulsif</i> .....	5-8

## SECTION 6

CONNAISSANCE ET UTILISATION DES SERVICES OFFERTS AUX JOUEURS COMPULSIFS.....	6-1
<i>Mesure des services offerts aux joueurs compulsifs</i> .....	6-2
Changements des mesures du sondage entre 1996 et 2001 .....	6-2
Mesures de sensibilisation .....	6-2
Mesures de l'utilisation des services .....	6-4
<i>Reconnaissance des services offerts aux joueurs compulsifs</i> .....	6-5
<i>Différences de nature démographique de la sensibilisation aux services liés au jeu compulsif</i> .....	6-7
Segmentation selon le type de joueur .....	6-7
Sexe.....	6-8
Âge.....	6-8
Revenu .....	6-9
<i>Sensibilisation découlant de l'exposition au jeu compulsif</i> .....	6-9
<i>Utilisation des services liés au jeu compulsif</i> .....	6-11
Pourcentage des personnes ayant tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide.....	6-11

---

Comparaison de l'utilisation des services d'aide formels et informels.....	6-12
Caractéristiques des personnes souhaitant obtenir de l'aide .....	6-12
Lien avec le jeu compulsif.....	6-13
Recherche d'aide selon l'exposition au jeu compulsif.....	6-13
Connaissance des initiatives gouvernementales .....	6-14

## **SECTION 7**

ATTITUDES À L'ÉGARD DU JEU.....	7-1
<i>Mesure des attitudes à l'égard du jeu.....</i>	<i>7-1</i>
<i>Attitudes à l'égard des types de jeu offerts .....</i>	<i>7-3</i>
Taux d'opposition selon le type de joueur .....	7-4
Taux d'opposition selon les caractéristiques démographiques.....	7-6
Opposition à tout type de jeu au Nouveau-Brunswick .....	7-7

## **SECTION 8**

### NIVEAUX DE CONNAISSANCE ET D'INTÉRÊT CONCERNANT CERTAINS

ÉLÉMENTS LIÉS AU JEU .....	8-1
<i>Mesure des connaissances et de l'intérêt.....</i>	<i>8-1</i>
<i>Niveaux de connaissance sur divers sujets.....</i>	<i>8-2</i>
<i>Niveaux d'intérêt pour divers sujets .....</i>	<i>8-3</i>
<i>Sujets prioritaires pour les répondants très intéressés .....</i>	<i>8-5</i>
BIBLIOGRAPHIE .....	8-7

## **SECTION 9**

### ANNEXES

<i>Annexe A : .....</i>	<i>A-1</i>
<i>Annexe B : .....</i>	<i>B-1</i>

---

# LISTE DES TABLEAUX

## **SECTION 1**

TABLEAU 1 : MESURE DE PRÉVALENCE À VIE (SOGS) - DONNÉES COMPARATIVES (1992 ET 1996) .....	1-2
TABLEAU 2 : TOTAL DES SOMMES CONSACRÉES* AU JEU RÉGLEMENTÉ AU NOUVEAU-BRUNSWICK .....	1-5
TABLEAU 3 : RECETTES NETTES DU JEU RÉGLEMENTÉ AU NOUVEAU-BRUNSWICK .....	1-5
TABLEAU 4 : RELEVÉ DE LA RÉPARTITION DES APPELS DU SONDAGE 2001 CONCERNANT LE JEU ET LE JEU COMPULSIF AU NOUVEAU-BRUNSWICK .....	1-9
TABLEAU 5 : SEGMENTATION SELON LE TYPE DE JOUEUR (1992 ET 1996) .....	1-14
TABLEAU 6 : SEGMENTATION SELON LE TYPE DE JOUEUR (2001) .....	1-16
TABLEAU 7 : MARGES D'ERREUR POUR LES PRINCIPALES SEGMENTATIONS .....	1-16
TABLEAU 8 : CARACTÉRISTIQUES DÉMOGRAPHIQUES DES RÉPONDANTS AU SONDAGE 2001 CONCERNANT LE JEU ET LE JEU COMPULSIF AU NOUVEAU-BRUNSWICK .....	1-17
TABLEAU 9 : COMPARAISON DES CARACTÉRISTIQUES DÉMOGRAPHIQUES ENTRE LES DONNÉES DE STATISTIQUE CANADA ET L'ÉCHANTILLON DE L'ÉTUDE DE 2001 .....	1-19

## **SECTION 2**

TABLEAU 10 : TAUX DE PARTICIPATION AU JEU POUR L'ENSEMBLE DE LA PROVINCE (TOUS LES ADULTES) .....	2-4
TABLEAU 11 : POURCENTAGE DES RÉPONDANTS DANS CHAQUE CATÉGORIE SELON LA FRÉQUENCE DE PARTICIPATION .....	2-8
TABLEAU 12 : PARTICIPATION AUX JEUX D'ARGENT EN FONCTION DE DIFFÉRENTES CARACTÉRISTIQUES DÉMOGRAPHIQUES .....	2-9
TABLEAU 13 : PROFIL DÉMOGRAPHIQUE DES DIFFÉRENTS TYPES DE JOUEURS .....	2-14

## **SECTION 3**

TABLEAU 14 : COMPARAISON DES TAUX DE PARTICIPATION AU JEU (1992, 1996 ET 2001) .....	3-4
TABLEAU 15 : TENDANCES EN MATIÈRE DE PARTICIPATION AU JEU (1992, 1996 ET 2001) .....	3-4
TABLEAU 16 : RÉSUMÉ COMPARATIF DES DÉPENSES MENSUELLES MOYENNES LIÉES AU JEU .....	3-8
TABLEAU 17 : DÉPENSES MENSUELLES MOYENNES DES ADEPTES DES DIFFÉRENTS TYPES DE JEU .....	3-9
TABLEAU 18 : INDICE DE PARTICIPATION AU JEU PARMIS TOUS LES RÉPONDANTS (N = 800) .....	3-11
TABLEAU 19 : INDICE DE PARTICIPATION AU JEU PARMIS LES JOUEURS SEULEMENT (N = 800) .....	3-12
TABLEAU 20 : DESCRIPTION DES CATÉGORIES DE JOUEURS .....	3-13
TABLEAU 21 : CLASSIFICATION DES JOUEURS (1992, 1996 ET 2001) .....	3-13

## **SECTION 4**

TABLEAU 22 : ÉLÉMENTS DU CANADIAN PROBLEM GAMBLING INDEX (CPGI) .....	4-2
TABLEAU 23 : RÉPONSES LIÉES AU CANADIAN PROBLEM GAMBLING INDEX (CPGI) .....	4-4
TABLEAU 24 : PRÉVALENCE DU JEU COMPULSIF AU NOUVEAU-BRUNSWICK (1992, 1996 ET 2001) .....	4-5
TABLEAU 25 : TENDANCES LIÉES À LA PROPORTION DE RÉSULTATS POSITIFS DANS LE CAS DES ÉLÉMENTS COMMUNS AU CPGI ET AU SOGS .....	4-6
TABLEAU 26 : PROFIL DE RISQUE PARMIS LES PERSONNES QUI ONT JOUÉ AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS (2001) .....	4-10
TABLEAU 27 : PÉNÉTRATION DU RISQUE PARMIS LES PERSONNES QUI ONT JOUÉ AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS (2001) .....	4-11

---

### **SECTION 5**

TABLEAU 28 : RELATION AVEC UN JOUEUR À PROBLÈMES EN FONCTION DU TYPE DE JOUEUR ..	5-6
TABLEAU 29 : TYPES DE JEU ASSOCIÉS AU JEU COMPULSIF .....	5-8

### **SECTION 6**

TABLEAU 30 : RECONNAISSANCE SPONTANÉE ET AVEC RAPPEL DES SERVICES LIÉS AU JEU COMPULSIF EN FONCTION DE L'EXPOSITION AU JEU COMPULSIF .....	6-10
TABLEAU 31 : POURCENTAGE DES PERSONNES RECHERCHANT DE L'INFORMATION OU DE L'AIDE EN FONCTION DE LA RELATION AVEC UN JOUEUR À PROBLÈMES .....	6-14
TABLEAU 32 : COMPARAISON DE LA CONNAISSANCE DES INITIATIVES GOUVERNEMENTALES ENTRE 1996 ET 2001 .....	6-14

### **SECTION 7**

TABLEAU 33 : POURCENTAGE DES RÉPONDANTS OPPOSÉS À DIVERS TYPES DE JEU PAR TYPE DE JOUEUR (2001) .....	7-4
TABLEAU 34 : TAUX D'OPPOSITION À DIVERS TYPES DE JEU PAR GROUPE DÉMOGRAPHIQUE (2001) .....	7-6

### **SECTION 8**

TABLEAU 35 : CONNAISSANCE ET INTÉRÊT RELATIVEMENT À DIVERS SUJETS LIÉS AU JEU AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001) .....	8-2
TABLEAU 36 : ORDRE DE PRIORITÉ DES SUJETS POUR LES PERSONNES TRÈS INTÉRESSÉES À RECEVOIR DE L'INFORMATION SUR LE JEU .....	8-5

---

# LISTE DES FIGURES

## **SECTION 2**

FIGURE 1 : PROPORTION DE LA POPULATION S'ADONNANT À AU MOINS UN JEU DE HASARD.....	2-2
FIGURE 2 : DÉPENSES MENSUELLES MOYENNES CONSACRÉES AU JEU EN FONCTION DE LA FRÉQUENCE DE PARTICIPATION .....	2-3
FIGURE 3 : TAUX DE PARTICIPATION DES ENFANTS À DIVERS JEUX D'ARGENT PARMI LES MÉNAGES AVEC ENFANTS (N = 324).....	2-11
FIGURE 4 : TAUX DE PARTICIPATION DES ENFANTS À DIVERS JEUX D'ARGENT PARMI LES MÉNAGES AVEC ENFANTS .....	2-12
FIGURE 5 : POURCENTAGE DES DÉPENSES CONSACRÉES AU JEU PAR LES JOUEURS RÉGULIERS ET LES JOUEURS OCCASIONNELS.....	2-14
FIGURE 6 : DÉPENSES ANNUELLES MOYENNES LIÉES AU JEU EN FONCTION DU SEXE .....	2-21
FIGURE 7 : NOMBRE DE JEUX DIFFÉRENTS PAR GROUPE D'ÂGE .....	2-22
FIGURE 8 : HABITUDES DE JEU GÉNÉRALES SELON LE REVENU.....	2-24

## **SECTION 4**

FIGURE 9 : PROPORTION DE LA POPULATION ADULTE DU NOUVEAU-BRUNSWICK PRÉSENTANT UN RISQUE DE JEU COMPULSIF (2001) .....	4-5
FIGURE 10 : PROPORTION D'ADULTES PRÉSENTANT UN RISQUE PARMI LES JOUEURS RÉGULIERS ET OCCASIONNELS.....	4-7
FIGURE 11 : RISQUE DE JEU COMPULSIF PARMI LES JOUEURS S'ADONNANT RÉGULIÈREMENT À DIFFÉRENTS JEUX DE HASARD .....	4-8
FIGURE 12 : PRÉVALENCE AUTO-SIGNALÉE DU JEU COMPULSIF À VIE CHEZ LA POPULATION ADULTE DU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001) .....	4-16

## **SECTION 5**

FIGURE 13 : RELATION AVEC UN JOUEUR À PROBLÈMES .....	5-3
---	-----

## **SECTION 6**

FIGURE 14 : RECONNAISSANCE SPONTANÉE DES SERVICES OFFERTS AUX JOUEURS COMPULSIFS (NOMBRE TOTAL D'ADULTES) .....	6-5
FIGURE 15 : RECONNAISSANCE TOTALE DES SERVICES LIÉS AU JEU COMPULSIF (NOMBRE TOTAL D'ADULTES) .....	6-6
FIGURE 16 : POURCENTAGE D'ADULTES AYANT TENTÉ D'OBTENIR DE L'INFORMATION OU DE L'AIDE .....	6-11

## **SECTION 7**

FIGURE 17 : ATTITUDES À L'ÉGARD DES DIVERS TYPES DE JEU OFFERTS AU NOUVEAU-BRUNSWICK .....	7-3
FIGURE 18 : ATTITUDES À L'ÉGARD DE LA LOTERIE VIDÉO AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001).....	7-5
FIGURE 19 : POURCENTAGE DES RÉPONDANTS OPPOSÉS À DIVERS TYPES DE JEU PARMI CEUX QUI SONT OPPOSÉS À AU MOINS UN TYPE DE JEU .....	7-7

## **SECTION 8**

FIGURE 20 : NIVEAUX D'INTÉRÊT POUR LES DIX SUJETS LIÉS AU JEU ÉVALUÉS DANS L'ÉTUDE... ..	8-3
--	-----

---







## INTRODUCTION

*Des gens en santé, des collectivités saines, œuvrant ensemble*

La mission du ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick (MSMENB) consiste à « améliorer et à maintenir le bien-être des Néo-Brunswickois et Néo-Brunswickoises grâce à un réseau intégré de services axés sur les personnes, les familles et les collectivités. » Ses trois principaux secteurs d'activité sont les suivants :

1. la prévention et la promotion;
2. la protection;
3. la prestation de soins qui comprend la réadaptation, le soutien et le maintien ainsi que l'intervention et les traitements aigus.

Conformément à la mission du Ministère, les services de traitement des dépendances du MSME ont pour tâche d'examiner et d'élaborer des programmes et des possibilités de traitement à l'intention des joueurs à problèmes du Nouveau-Brunswick et d'en assurer le suivi, notamment dans les sept centres de Services régionaux de traitement des dépendances (SRTD) de la province. Tous les SRTD ont pour mandat de fournir des services de prévention et de traitement pour les problèmes de dépendance à l'alcool, aux drogues ou autres substances et au jeu.

### Renseignements généraux

En remplissant une partie de son mandat ayant trait au jeu, la province a reconnu qu'il était nécessaire de diffuser de l'information de façon systématique et, par conséquent, a entamé une étude de prévalence en 1992 pour évaluer l'étendue du problème de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick. Cette étude a établi des mesures de référence relativement au jeu, aux taux de participation et à la prévalence du jeu compulsif qui permettront de surveiller et de comparer les comportements ultérieurs.

En 1996, l'étude a été répétée. Aucune différence statistique significative n'a été observée au niveau du taux de prévalence du jeu compulsif et aucune différence décelable n'a été notée au niveau du profil des joueurs à problèmes.



Tableau 1 : Mesure de prévalence à vie (SOGS) - Données comparatives (1992 et 1996)

Groupe	1992	1996
Pas à risque	94 %	95 %
Joueur à problèmes	4 %	2,6 %
Joueur pathologique	2 %	2,4 %

**Recommandation  
(ministère des  
Finances du N.-B.,  
1997) :**

Le gouvernement continue d'étudier la prévalence du comportement des joueurs par des sondages qui devraient avoir lieu régulièrement afin de permettre l'obtention de données utiles.

M<sup>me</sup> Volberg (Gemini Research), auteure du document intitulé Le problème de jeux d'argent au Nouveau-Brunswick : Examen et recommandations, Rapport au ministère des Finances du Nouveau-Brunswick, a indiqué que de nombreuses variables peuvent avoir une incidence sur les résultats. Plus particulièrement, elle a estimé que la période comprise entre les deux mesures pourrait être insuffisante pour engendrer des changements statistiquement significatifs qui soient décelables dans le modèle utilisé. Elle a laissé entendre que les comportements déviants peuvent prendre du temps à se manifester (p. ex. : de 3 à 25 ans); par conséquent, les études de prévalence effectuées tous les deux ou quatre ans ne peuvent fournir que des données minimales<sup>1</sup>.

Ainsi, dans le cadre de son engagement visant à étudier de façon constante le comportement des joueurs, le MSME du N.-B. a chargé l'entreprise Focal Research d'entreprendre la troisième phase de l'étude sur la prévalence de la passion du jeu.

### Objectifs

Le sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick avait un double objectif :

- 1) répéter les études de prévalence menées en 1992 et en 1996;
- 2) définir les améliorations des méthodes et des mesures permettant d'accroître la valeur et l'utilité des données obtenues dans le cadre du sondage.

Plus particulièrement, la recherche vise à obtenir des données fiables et représentatives qui permettront d'atteindre les objectifs suivants :

- Étudier le comportement, les caractéristiques et les attitudes des joueurs définis dans les études de prévalence antérieures (1992, 1996), en plus d'en effectuer le suivi.
  - Taux et niveaux de participation à divers jeux
  - Estimation des dépenses
  - Taux de conversion au jeu régulier

---

<sup>1</sup> Étude des jeux de loterie vidéo du Nouveau-Brunswick, ministère des Finances du Nouveau-Brunswick, 1997, p. 13

---

**OBJECTIFS DE  
L'ÉTUDE**

---

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

- Taux de prévalence du jeu et du jeu compulsif au sein de la population adulte du Nouveau-Brunswick
- Profils démographiques
- Connaissance des initiatives gouvernementales
- Établir de nouvelles mesures de référence applicables à d'autres questions d'intérêt.
  - Profil actuel du jeu au sein de la population adulte du Nouveau-Brunswick par segments de joueurs
  - Participation des enfants au jeu
  - Exposition au jeu compulsif au sein de la population générale
  - Connaissance et utilisation des sources d'aide et des services offerts aux joueurs compulsifs
  - Attitudes à l'égard de types de jeux précis offerts au Nouveau-Brunswick
  - Niveaux de connaissance et d'intérêt concernant divers éléments liés au jeu

### **Information sur le Nouveau-Brunswick**

En juillet 2001, on a évalué que le Nouveau-Brunswick avait une population totale de 759 072 habitants, dont environ 580 456 (76 %) étaient âgés de 19 ans et plus.<sup>2</sup> Parmi les personnes de 19 ans et plus, on comptait 281 001 (48,4 %) hommes et 299 445 (51,6 %) femmes.

À l'extérieur du Québec, c'est au Nouveau-Brunswick que l'on retrouve la deuxième plus importante proportion de francophones au Canada, et le Nouveau-Brunswick est la seule province officiellement bilingue. Même si l'anglais est la langue parlée à la maison de la majorité des Néo-Brunswickois (69 %), le français est la langue parlée à la maison de 30 % des habitants de la province.

Si l'on fait abstraction de la loterie vidéo, aucune loi ne régit l'âge requis pour s'adonner à des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick.<sup>3</sup> La *Loi sur les loteries* adoptée en 1990 précise que « le maître des lieux ne peut permettre à un mineur de jouer avec un appareil de pari vidéo. » Malgré l'insuffisance des lois régissant les autres jeux de hasard dans la province, les politiques internes d'entreprises telles que la Société des loteries de l'Atlantique (SLA) limitent la vente de leurs produits aux adultes de 19 ans et plus.

Le 14 mai 2001, un référendum sur le maintien de la loterie vidéo a été tenu auprès des électeurs inscrits du Nouveau-Brunswick. La question posée aux électeurs était la suivante : « La province du Nouveau-Brunswick devrait-elle continuer à permettre l'usage légal et réglementé d'appareils de pari vidéo (connus sous le nom de loterie vidéo)? ». Dans l'ensemble, 222 765 adultes ont voté, et 53 % d'entre eux se sont prononcés en faveur du maintien de la loterie vidéo.

---

<sup>2</sup> Financial Post DataGroup (2000). Canadian Demographics 2001. Toronto, Financial Post.

<sup>3</sup> Communication personnelle avec le service des relations publiques de la SLA, septembre 2001.

---

*Le Nouveau-Brunswick est l'un des marchés les plus conservateurs au Canada en matière de jeux de hasard, et il offre moins de types de jeu de hasard réglementés que la plupart des autres provinces*

### **Dépenses et recettes liées au jeu au Nouveau-Brunswick pour 2000-2001**

L'exploitation des jeux de hasard réglementés au Nouveau-Brunswick relève de la compétence de la Société des loteries de l'Atlantique et de la Commission des loteries du Nouveau-Brunswick, et elle est régie par le ministère de la Sécurité publique du Nouveau-Brunswick. Le Nouveau-Brunswick dispose également d'une entente avec les exploitants d'appareils vidéo de la province en vertu de laquelle les établissements de loterie vidéo sont surveillés par des agences gouvernementales, mais les appareils appartiennent aux membres de la New Brunswick Coin Operators Association et sont exploités par ceux-ci. D'après les chiffres fournis par la Commission des loteries du Nouveau-Brunswick, 2 795 terminaux ont été distribués dans la province en 1999-2000, ce qui représente environ un appareil pour 270 adultes (selon les prévisions démographiques de 2001).

Des dix provinces canadiennes, le Nouveau-Brunswick et l'Île-du-Prince-Édouard sont les provinces qui offrent le moins de types de jeu de hasard. À l'heure actuelle, les jeux de hasard réglementés au Nouveau-Brunswick comprennent les billets de loterie (tirages et loteries instantanées), la loterie vidéo, les paris sportifs (jeux Pro-Ligne), les courses de chevaux, les loteries de bienfaisance et le bingo. Contrairement à la plupart des autres provinces, le Nouveau-Brunswick ne dispose pas de casinos, de machines à sous, de bingos électroniques et de machines de pari électroniques aux hippodromes.

Aucun système n'est actuellement en place pour assurer le suivi des sommes consacrées au jeu non réglementé ou aux types de jeu qui viennent de l'extérieur du Nouveau-Brunswick, tels que le bingo à la télé ou par satellite, le jeu dans Internet ou les jeux de cartes. En outre, les adultes du Nouveau-Brunswick dépensent de l'argent dans les casinos des provinces voisines (Québec et Nouvelle-Écosse) ainsi qu'à d'autres endroits, et ces données ne sont pas consignées par les systèmes de suivi provinciaux.

L'estimation suivante des dépenses et des recettes liées au jeu ne donne que les chiffres disponibles pour les jeux réglementés au Nouveau-Brunswick au cours des exercices 1999-2000 et 2000-2001<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Les sources suivantes ont été consultées pour l'obtention des recettes estimées et de l'information sur le marché : rapport annuel 2000-2001 de la Société des loteries de l'Atlantique, Commission des loteries du Nouveau-Brunswick, ministère des Finances du N.-B. pour les chiffres sur les activités de bienfaisance et le bingo, document *Gambling in Canada 2001: An Overview* publié en août 2001 par la Canada West Foundation.

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 1 - INTRODUCTION**

**Tableau 2 : Total des sommes consacrées\* au jeu réglementé au Nouveau-Brunswick**

Type de jeu	1999-2000		2000-2001		Différence
	\$ (000)	%	\$ (000)	%	%±
Ventes de billets brutes de la SLA	135 600	43 %	147 345	s.o.	+ 8,6 %
Recettes nettes de la loterie vidéo	108 800	35 %	112 800	s.o.	+ 3,4 %
Loteries de bienfaisance et bingo	66 000	21 %	s.o.	s.o.	s.o.
Courses attelées	2 300	1 %	s.o.	s.o.	s.o.
<b>Total</b>	<b>312 700</b>	<b>100 %</b>	<b>s.o.</b>	<b>s.o.</b>	<b>s.o.</b>

\*Nota: Représente le montant total dépensé par les adultes du N.-B. avant le paiement des prix et le règlement des frais et des commissions. On ne précise pas si les chiffres présentés pour les loteries de bienfaisance et le bingo ainsi que les courses attelées comprennent ou excluent le paiement des prix. Les ventes de billets brutes de la SLA représentent le montant dépensé avant que les prix ne soient payés, tandis que les recettes nettes de la loterie vidéo ne représentent que les montants dépensés une fois les prix remis.

**Tableau 3 : Recettes nettes du jeu réglementé au Nouveau-Brunswick**

Type de jeu	1999-2000		2000-2001		Différence
	\$ (000)	%	\$ (000)	%	%±
Ventes de billets de la SLA	39 500	37 %	39 800	s.o.	---
Loterie vidéo	52 000	49 %	55 000	s.o.	+ 6 %
Bingo	10 700	10 %	s.o.	s.o.	s.o.
Loteries de bienfaisance	3 700	3 %	s.o.	s.o.	s.o.
Courses attelées et courses de chevaux	1 400	1 %	s.o.	s.o.	s.o.
<b>Total</b>	<b>107 300</b>	<b>100 %</b>	<b>s.o.</b>	<b>s.o.</b>	<b>s.o.</b>

\*Nota: Recettes nettes après le paiement des prix ainsi que le règlement des frais d'exploitation, des commissions et des autres frais. Les recettes des courses de chevaux sont présentées comme étant des recettes globales pour le N.-B., comme l'indique l'Agence canadienne du pari mutuel, moins les frais d'exploitation déclarés par la SLA.

---

*En moyenne, chaque adulte du Nouveau-Brunswick a consacré environ 320 \$ aux jeux réglementés l'année dernière. Ce montant se situe sous la moyenne nationale par habitant de 394 \$ et place la province devant la Colombie-Britannique (≈ 182 \$) qui n'a pas de programme de loterie vidéo et l'Île-du-Prince-Édouard (278 \$).*

*(Source : Gambling in Canada: An Overview, J. J. Azmier, Canada)*

D'après les résultats de 1999-2000, on peut estimer que les adultes du Nouveau-Brunswick ont consacré environ 411 \$ au jeu dans des activités réglementées. Une fois le paiement des prix liés aux jeux de loterie traditionnels déduit du total des paris, les résultats indiquent qu'en moyenne, les adultes de 19 ans et plus ont consacré 320 \$ aux jeux réglementés au cours de la dernière année. Un peu plus de la moitié (≈ 56 %) des dépenses réelles des adultes, représentant environ 107 millions de dollars, se sont ajoutées aux recettes du gouvernement provincial.

La loterie vidéo représente 35 % des revenus bruts mais, puisque les coûts d'exploitation des appareils sont inférieurs et que les gains sont remis aux joueurs pendant le jeu, elle offre un meilleur rendement à la province. La loterie vidéo représente en fait la moitié des recettes nettes liées au jeu pour la province du Nouveau-Brunswick. Selon le rapport annuel 2001 de la SLA, les recettes nettes de la loterie vidéo ont augmenté de 3,4 % entre 2000 et 2001. Cette augmentation correspond à un gain de 6 % en recettes nettes liées à la loterie vidéo pour le gouvernement provincial par rapport à l'année précédente.

Les ventes brutes de billets des loteries traditionnelles de la SLA ont augmenté de 8,6 %. Ce gain est principalement dû à l'ajout de deux nouveaux jeux en ligne, du nouveau jeu régional Wild 5 et du numéro TAG régional ajouté au billet du tirage Super 7 national. Cette augmentation des ventes de billets a été compensée par une augmentation des prix remis et les coûts élevés de production et d'exploitation, de sorte que les revenus nets de la province sont demeurés stables entre 2000 et 2001.

En 2000, 21 % des dépenses liées au jeu ont été consacrées au bingo, ce qui correspond à seulement 10 % des revenus récupérés par la province. Ces résultats correspondent probablement à une sous-représentation du marché du bingo puisque d'autres formes de ce jeu sont offertes au Nouveau-Brunswick de façon non réglementée.

## **Méthodes**

### **Conception du questionnaire**

Le questionnaire de 2001 a été conçu par des chercheurs supérieurs de Focal Research Consultants Ltd. conjointement avec le MSMENB. Étant donné que l'un des objectifs du sondage était d'améliorer certaines mesures clés, on a tenté, dans la mesure du possible, de conserver les questions relatives au suivi des sondages antérieurs. Les nouveautés et les questions d'actualité en matière de jeu au Nouveau-Brunswick ont également été incorporées au questionnaire.

L'élaboration du sondage final a nécessité six versions préliminaires. Une préenquête officielle a eu lieu le 13 juillet 2001 (n = 19) et la collecte de données a débuté le 17 juillet. Seules quelques modifications mineures ont été nécessaires afin de mettre au point la version définitive du questionnaire. Le questionnaire final a été traduit en français par le MSMENB. Sa durée variait de 10 à 60 minutes (moyenne de 18 minutes).

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 1 - INTRODUCTION**

Le questionnaire comprenait les huit sections suivantes :

Section	Description
1. Participation aux jeux de hasard	Essai (déjà joué), fréquence de jeu, dépenses moyennes, durée moyenne de chaque séance de jeu, participation aux divers types de jeu au cours du dernier mois (y compris les jeux non réglementés)
2. Énoncés sur le jeu	Comportements, motivations et opinions liés au jeu ainsi que les répercussions personnelles, domestiques et sociales du jeu
3. Jeu compulsif	Le Canadian Problem Gambling Index
4. Jeu compulsif à vie	Jeu compulsif déclaré volontairement et résolution du problème
5. Services d'aide pour les joueurs	Connaissance de joueurs à problèmes au Nouveau-Brunswick, relation avec les joueurs à problèmes, sensibilisation et accès aux services de soutien pour les joueurs compulsifs
6. Sensibilisation générale aux questions relatives au jeu	Connaissance et intérêt envers les questions relatives au jeu et les initiatives gouvernementales de promotion de la santé et d'intervention
7. Opposition au jeu	Opposition aux divers types de jeu
8. Données démographiques	Âge, sexe, langue maternelle, état matrimonial, éducation, situation professionnelle, revenu du ménage, religion, nombre de personnes dans le ménage, présence de joueurs dans le ménage, enfants confrontés au jeu et région de résidence

### **Échantillonnage**

La base du sondage de 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick comprenait l'ensemble des numéros de téléphone du Nouveau-Brunswick. Focal Research utilise actuellement un logiciel personnalisé d'ASDE Inc. de Hull au Québec pour effectuer l'échantillonnage. Ce logiciel, nommé Canadian Survey Sampler, est un programme d'échantillonnage aléatoire stratifié géographiquement qui comprend à la fois les numéros de téléphone inscrits dans l'annuaire et les numéros confidentiels. Ce logiciel a été personnalisé en fonction des procédures d'échantillonnage strictes de Focal Research.



---

*L'échantillonnage distinct pour chaque sexe est avantageux pour les raisons suivantes :*

- *Permet d'éviter la partialité de l'autosélection.*
- *Assure l'obtention d'échantillons aléatoires représentatifs de la population adulte.*
- *Permet d'éviter le suréchantillonnage des ménages à une personne.*

Afin d'éviter la partialité de l'autosélection et la surreprésentation des ménages à une personne, ainsi que d'assurer la représentation uniforme des hommes et des femmes dans l'échantillon, deux échantillons distincts ont été créés : un pour les hommes et un pour les femmes. Au total, 800 entrevues ont été effectuées; la moitié auprès d'hommes (n = 400) et l'autre moitié auprès de femmes (n = 400). Cette technique évite également de devoir prendre en considération le sexe lors de la pondération des résultats finaux.

Le désavantage principal de cette technique d'échantillonnage est la sous-représentation des jeunes adultes (c.-à-d. les personnes de 19 à 24 ans). Ces jeunes adultes sont plus susceptibles de vivre dans des ménages comprenant plusieurs adultes (et sont donc moins susceptibles d'être sélectionnés si plusieurs adultes qualifiés se trouvent dans le ménage) et il est plus difficile d'entrer en contact avec eux en raison de leur mode de vie actif.

### **Collecte des données**

Les données ont été recueillies du 13 juillet au 11 août 2001. La collecte de données a été supervisée et effectuée à partir des installations de collecte de données centralisées de Focal Research Consultants à Halifax en Nouvelle-Écosse. Tous les sondages ont été révisés à 100 % en vue d'assurer leur exactitude et leur intégralité. Des contrôles de la qualité aléatoires (rappels de participants par le personnel de surveillance) ont été effectués sur 10 à 15 % des sondages de chaque sondeur. Les taux de réponse ont été maximisés en limitant le nombre de numéros de téléphone transmis aux sondeurs et en permettant, au besoin, le rappel illimité des numéros transmis sur plusieurs jours de la semaine et à divers moments de la journée.

La saisie des données a été effectuée parallèlement à la collecte de données afin de maximiser le rendement et de permettre l'exécution de vérifications préliminaires. Au moins 15 % des sondages ont été vérifiés manuellement. De plus, les données ont été traitées par des programmes personnalisés de nettoyage des données, qui effectuent des vérifications logiques ainsi que des vérifications des valeurs hors échelle. Le fichier de données a été identifié (étiquette) à l'aide de la version 10.0 du SPSS.

### **Taux de réponse**

Au total, 2 677 numéros de téléphone ont été utilisés aléatoirement afin d'obtenir deux échantillons distincts d'hommes et de femmes. Le taux de réponse de cette étude est de 63 % et le taux de refus est de 27 % (les calculs sont présentés ci-après). De plus, les taux de réponse (63 %) et de refus (27 %) sont semblables pour les échantillons d'hommes et de femmes. Les résultats sont donc considérés comme étant représentatifs de la population adulte générale du Nouveau-Brunswick.

Les répondants avaient le choix de répondre au sondage en anglais ou en français. Toutes les entrevues en français ont été réalisées par des sondeurs bilingues de Focal Research.

Le relevé de la répartition des appels suivant a été effectué à l'aide des normes relatives aux sondages téléphoniques de l'Association professionnelle de recherche en marketing (APRM).

---

*Le taux de réponse au sondage était de 63 % et le taux de refus, de 27 %. Les résultats sont considérés comme étant représentatifs de la population adulte générale du Nouveau-*

**Tableau 4 : Relevé de la répartition des appels du sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick**

		(n)
Échantillon non valable	Hors service	395
	Inadmissible	114
	Total	509
Communications infructueuses	Aucune réponse après plus de 7 tentatives	63
	Répondant non disponible	157
	Ligne occupée	2
	Répondeur	31
	Maladie/Obstacle linguistique	53
	Total	306
Refus	Ménage	129
	Personnes admissibles	370
	Total	499
Correspondants coopérants	Exclusions	563
	Entrevues réalisées	800
	Total	1 363

**Nombre total de numéros composés** = 509 + 306 + 499 + 563 + 800 = **2 677**

**Nombre total de numéros admissibles** = Nombre total de numéros composés – Échantillon non valable = 2 677 – 509 = **2 168**

**Nombre total de répondants sollicités** = Refus + Exclusions + Entrevues réalisées = 499 + 563 + 800 = **1 862**

**Taux de réponse** = Correspondants coopérants ÷ Nombre total de numéros admissibles = 1 363 ÷ 2 168 = **63 %**

**Taux de refus** = Refus ÷ Nombre total de répondants sollicités = 499 ÷ 1 862 = **27 %**

### **Mesure du jeu compulsif**

Lors des sondages de 1992 et de 1996 sur le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick, l'instrument de mesure du jeu compulsif était le South Oaks Gambling Screen (SOGS). L'utilisation du SOGS s'est propagée au cours des 15 dernières années de sorte qu'il est devenu l'instrument standard en raison de son utilité et de l'absence d'un autre outil fiable. Son utilisation universelle a entraîné ou encouragé son utilisation continue, principalement parce qu'il facilite la comparaison des taux de prévalence entre les juridictions, à la fois à l'échelle nationale et internationale.

#### **Mesure du jeu compulsif :**

1. CPGI
2. PGTM

Toutefois, au cours des dernières années, l'utilisation du SOGS dans les sondages sur la population en générale a été sévèrement critiquée parce que cet instrument est fondé sur des observations effectuées auprès d'une population clinique (NSDOH et Focal Research, 1998; Abbott et Volberg, 1999; Schaffer et coll., 1997; Dickerson et Baron, 1999; Volberg et Banks, 1990). L'utilisation du SOGS dans le cas d'un sondage mesurant la prévalence du jeu auprès d'une population non clinique et sans clinicien formé n'a pas été validée. De plus, le SOGS a été élaboré avant l'introduction et la distribution à grande échelle de divers types de jeu comme les appareils de jeu électroniques. Par conséquent, le caractère unique de certains types de jeu n'est pas pris en considération lors de l'évaluation. De plus, le SOGS n'est pas très précis puisqu'il comprend des critères diagnostiques relatifs à la fois aux états dysfonctionnels et aux états non dysfonctionnels. Le SOGS entraîne donc une quantité considérable de faux positifs et ce problème est encore plus important en dehors du milieu clinique. Enfin, l'utilisation du SOGS afin d'élaborer des politiques sociales et des politiques en matière de santé publique utiles a également été remise en question. On a même suggéré que les recherches futures soient orientées vers une évaluation pratique du jeu compulsif (Schaffer et coll., 1997; Dickerson et Baron, 1999).

**En raison de ces restrictions et à la suite de consultations avec le MSMENB, la prévalence du jeu compulsif a été mesurée à l'aide du Canadian Problem Gambling Index (CPGI) lors du sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick. Le MSMENB a également permis à Focal Research d'utiliser un autre outil de mesure du jeu compulsif, soit le Problem Gambling Triangulation Measure (PGTM).**

#### **Le Problem Gambling Triangulation Measure (PGTM)**

Le PGTM a été élaboré par Focal Research afin d'être utilisé lors du sondage de 1997-1998 sur les joueurs de loterie vidéo en Nouvelle-Écosse. Puisque cet instrument est fondé sur les expériences et la psychopathologie des joueurs, il est considéré comme ayant une excellente validité apparente et de contenu. Il a été élaboré à partir de recherches effectuées sur des joueurs sans problème ainsi que sur des joueurs excessifs ou compulsifs. Les propriétés des mesures du PGTM ont été évaluées et cet instrument s'est avéré très fiable (coefficient Alpha de Cronbach égal ou supérieur à 0,80 de façon constante). La validité convergente de cet instrument a été vérifiée lors du sondage de 1997-1998 sur les joueurs de loterie vidéo en Nouvelle-Écosse. Les personnes jouant régulièrement à la loterie vidéo ont obtenu des résultats beaucoup plus élevés que les joueurs sans problème dans le cas de nombreuses mesures connexes telles que la fréquentation d'endroits disposant d'appareils de loterie vidéo, les dépenses liées à la loterie vidéo, les autres dépenses consacrées au jeu, la durée des séances de loterie vidéo, le comportement de récupération des pertes, les attitudes et les résultats.

Le PGTM a également été comparé au DSM-IV lors de l'étude de 2000 sur les personnes jouant régulièrement à la loterie vidéo et les deux instruments ont démontré un niveau de concordance significatif (141 des 181 joueurs ont obtenu un classement semblable). Selon Dickerson et Baron, la méthodologie et les résultats de l'approche utilisée « constituent un modèle pour les recherches futures par la production d'une base de données unique touchant tous les aspects des politiques sociales et de l'élaboration de services de traitement ».

---

*« La méthodologie et les résultats de Focal Research constituent un modèle pour les recherches futures par la production d'une base de données unique touchant tous les aspects des politiques sociales et de l'élaboration de services de traitement. » - Dickerson et Baron*

L'utilisation du PGTM avec le sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick permet de poursuivre la vérification et la validation de cet instrument.

### **Le Canadian Problem Gambling Index (CPGI)**

Le CPGI est un nouvel instrument de mesure issu de la collaboration des provinces canadiennes visant à valider et à mettre en œuvre un instrument standard de mesure de la prévalence du jeu compulsif au sein de la population du Canada. Cet instrument a été élaboré en vue d'obtenir des renseignements sur la participation au jeu, les comportements indicateurs de jeu compulsif, les éléments cognitifs liés au jeu compulsif, les répercussions du jeu compulsif ainsi que les facteurs environnementaux et les corrélats liés au jeu compulsif.

Un des principaux avantages du CPGI est qu'il est muni d'un facteur de conversion SOGS facilitant les comparaisons significatives avec les études fondées sur le SOGS. Cela indique que les données recueillies par les études utilisant le SOGS sont toujours pertinentes. D'autre part, l'utilisation du CPGI permet de mettre à l'essai et d'évaluer ce nouvel instrument de mesure canadien sans compromettre la capacité de l'étude de permettre le suivi systématique de la prévalence sur une certaine période. Le CPGI a été utilisé récemment dans le cadre du sondage 2001 sur la prévalence du jeu compulsif en Saskatchewan, qui n'a toujours pas été publié.

**Le CPGI est le principal instrument utilisé pour mesurer la prévalence du jeu compulsif dans le cadre du sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick.**

### **Analyse statistique**

Les méthodes statistiques descriptives suivantes ont été utilisées pour analyser les données du sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick :

- les tests du khi carré pour les comparaisons de la distribution,
- les tests Z ou T pour les comparaisons de la moyenne,
- les tests U de Mann-Whitney pour les comparaisons de la médiane,
- les analyses de corrélation.

Avant d'effectuer les analyses, les données ont été pondérées selon l'âge et la langue parlée à la maison d'après les statistiques relatives au Nouveau-Brunswick du recensement de 1996 effectué par Statistique Canada. Pour toutes les analyses, Focal Research a utilisé un niveau de confiance de 95 %. Il est toutefois préférable de minimiser les erreurs de type 1 (indiquant une différence alors qu'il n'y a pas) et de type 2 (n'indiquant aucune différence alors qu'il en existe une). Donc, les différences significatives au niveau de confiance de 90 % ( $p \leq 0,10$ ) ont été notées dans certains cas afin d'obtenir des précisions et un meilleur aperçu.

Toutes les analyses ont été effectuées à l'aide de la version 10.0 du SPSS.

### **Dépenses liées au jeu**

Dans le cas de l'étude actuelle, le questionnaire a été modifié afin d'obtenir des mesures plus concises des dépenses liées au jeu. Plus précisément, on a demandé aux répondants d'indiquer s'ils avaient joué de façon hebdomadaire, mensuelle, annuelle ou autre à chaque type de jeu au cours de la dernière année, puis de préciser le nombre de fois par semaine, par mois ou par année. Les répondants ont fourni une estimation de leurs dépenses moyennes consacrées chaque fois pour chaque type de jeu. On a ensuite pu évaluer les dépenses annuelles, mensuelles ou hebdomadaires de tous les adultes participant à l'étude.

---

*Toutes les estimations des dépenses liées au jeu ont été vérifiées en fonction du type de jeu et, au besoin, plafonnées pour minimiser l'incidence des observations aberrantes sur les estimations de la moyenne.*

Toutes les estimations des dépenses liées au jeu ont été vérifiées en fonction du type de jeu et, au besoin, plafonnées pour minimiser l'incidence des observations aberrantes sur les estimations de la moyenne. En raison de la faible proportion d'adultes s'adonnant à certains types de jeu, tels que la loterie vidéo, le casino, les courses de chevaux et le jeu dans Internet, les échantillons obtenus aléatoirement sont généralement insuffisants pour représenter adéquatement la fluctuation des dépenses au sein de ces groupes de joueurs. Les personnes s'adonnant à ces types de jeu ont tendance à dépenser des sommes considérables et, par conséquent, contribuent de façon disproportionnée aux recettes provenant du jeu dans la province. Dans le cadre d'un sondage aléatoire effectué auprès des adultes, il est impossible de prévoir le nombre de ces joueurs qui seront questionnés. De plus, l'échantillon peut comprendre un nombre élevé de personnes consacrant d'importantes sommes d'argent pour un type de jeu donné et un nombre élevé de personnes ne consacrant que de faibles sommes d'argent pour un autre type de jeu. À un niveau agrégé, lors du calcul des dépenses totales liées au jeu, ce problème ne se pose pas puisque les estimations des dépenses sont distribuées normalement dans l'ensemble de l'échantillon. Toutefois, cette méthode risque d'entraîner la formulation d'hypothèses inexactes et l'utilisation de renseignements trompeurs lors de la comparaison de différents segments ou de l'établissement de profils de comportements au sein d'un groupe donné.

Par conséquent, le plafonnement des dépenses signifie que les estimations de l'étude actuelle sous-estiment les revenus réels dans une certaine mesure étant donné que les revenus liés au jeu dépendent habituellement de la contribution du petit groupe de personnes consacrant d'importantes sommes d'argent au jeu (observations aberrantes). Toutefois, **le plafonnement des dépenses permet d'effectuer une comparaison significative des divers segments et illustre mieux la relation entre certaines caractéristiques et les dépenses liées au jeu. Mais avant tout, il permet de réduire le nombre d'erreurs systématiques découlant de l'échantillonnage.**

Dans le cas des types de jeu auxquels s'adonne une proportion considérable de la population, il est probable qu'un important groupe de joueurs sera échantillonné, ce qui permet d'obtenir des résultats plus précis.

**PRINCIPALES  
ANALYSES PAR  
SEGMENTATION**

- Sexe
- Âge
- Revenu
- Types de joueurs

### **Analyses par segmentation**

En collaboration avec le MSMENB quatre analyses par segmentation ont été effectuées dans l'étude actuelle. Trois des critères de segmentation étaient des critères démographiques, soit le sexe, l'âge et le revenu annuel. La quatrième segmentation a été faite selon le niveau de participation au jeu du répondant au cours de la dernière année (type de joueur).

Les tableaux de données produits pour le rapport et indiquant les résultats de toutes les mesures du sondage en fonction des quatre segmentations figurent à l'annexe D, intitulée Tableaux de données.

### **Segmentation selon les critères démographiques**

La sélection des variables démographiques utilisées pour la segmentation a été fondée sur les résultats de recherches antérieures effectuées au Nouveau-Brunswick et dans d'autres provinces. De nombreuses caractéristiques démographiques sont liées aux comportements des joueurs. Toutefois, dans plusieurs cas les données ne conviennent pas aux analyses par segmentation en raison de la petite taille des échantillons de certains groupes au sein de la population. Afin de faciliter les comparaisons statistiques entre les segments, il est recommandé de maximiser la taille des échantillons de chaque catégorie afin de limiter le nombre de catégories à comparer.

**La participation au jeu dépend principalement du sexe et de l'âge. Afin d'assurer l'obtention d'échantillons suffisamment importants pour effectuer un profil détaillé, trois groupes d'âge ont été utilisés (19 à 34 ans, 35 à 54 ans et 55 ans et plus).**

Le niveau de scolarité et le revenu annuel sont également des facteurs liés aux habitudes de jeu. Près de la moitié des personnes au sein de la population (46 %) ont une éducation secondaire ou moins, tandis que l'autre moitié est répartie assez équitablement entre les personnes ayant une formation professionnelle ou non universitaire (26 %) et celles ayant fait des études universitaires (27 %). Étant donné la dominance d'une seule catégorie (études secondaires ou moins), la taille des échantillons ne permet pas de détecter les différences lors de la comparaison des trois catégories de scolarité. Par contre, le revenu annuel des ménages peut être segmenté en trois groupes distincts de taille semblable (< 25 000 \$, 25 000 à 50 000 \$, > 50 000 \$). L'intensité de corrélation est plus élevée entre l'éducation et le revenu qu'entre tous les autres facteurs démographiques ( $r = 0,361$ ;  $p < 0,01$ ). **Par conséquent, on a décidé d'effectuer l'analyse par segmentation en fonction du revenu puisque cette variable permet également d'étudier la question de la capacité financière par rapport aux dépenses liées au jeu.** Environ 12 % des répondants ( $n = 102$ ) ont soit refusé d'indiquer leur revenu (8 %) ou n'étaient pas certains du revenu annuel total de leur ménage (4 %). Ces répondants ont été exclus de l'analyse par segmentation en fonction du revenu.

### **Segmentation selon le type de joueur**

**Le niveau actuel de participation au jeu d'une personne est l'un des meilleurs indicateurs de risque de développement d'un problème de jeu.** La majorité des caractéristiques et des différences démographiques ayant un lien avec le jeu compulsif ont également tendance à refléter les différences liées à la participation générale au jeu. Il n'est donc pas surprenant de constater que plus une personne s'adonne au jeu, plus elle risque de développer une dépendance au jeu.

En 1992 et en 1996, les répondants avaient été segmentés en quatre catégories de joueurs.

Tableau 5 : Segmentation selon le type de joueur (1992 et 1996)

Catégorie de joueurs	Définition	% de la population (2001)
Non-joueurs	- Personnes qui n'ont jamais joué ni participé à aucun jeu de hasard.	12 %
Joueurs irréguliers	- Personnes qui ont déjà joué à des jeux de hasard mais pas au cours de la dernière année.	8 %
Joueurs occasionnels	- Personnes qui ont joué à des jeux de hasard au moins une fois au cours de la dernière année mais pas de façon hebdomadaire ou plus fréquemment.	50 %
Joueurs réguliers	- Personnes qui jouent en moyenne une fois ou plus par semaine.	31 %

*La segmentation selon le type de joueur a été modifiée pour l'étude de 2001 afin d'accroître la valeur des données obtenues et d'uniformiser les estimations avec celles des autres rapports publiés au Nouveau-Brunswick.*

La segmentation était alors fondée sur certaines hypothèses fondamentales relatives au jeu formulées il y a plus de dix ans. Toutefois, la popularité grandissante du jeu et la diversité des jeux maintenant offerts ont entraîné la modification des comportements et des habitudes de jeu et ont fait augmenter les besoins en matière d'information sur le jeu au niveau de la réglementation et de la santé communautaire. Pour ces raisons et celles mentionnées ci-après, la segmentation selon le type de joueur a été modifiée pour l'étude de 2001 afin d'accroître la valeur des données obtenues et d'établir des références conformes à celles des autres rapports sur le jeu publiés au Nouveau-Brunswick.

Tout d'abord, étant donné la prolifération des jeux de hasard utilisés pour le financement des associations de bienfaisance, des organismes sans but lucratif, des écoles, des services de santé et surtout du gouvernement, la plupart des adultes ont déjà participé à une forme quelconque de jeu d'argent. Sur l'ensemble de la population, il existe peu de distinctions entre les personnes n'ayant jamais joué et celles n'ayant pas joué au cours des 12 derniers mois. Il n'est donc pas avantageux d'évaluer ces deux types de joueurs séparément. La combinaison de ces deux groupes permet d'ailleurs de maximiser l'échantillon des non-joueurs, ce qui permet à l'analyse de mieux détecter les différences.

De plus, la réglementation du jeu est habituellement effectuée et surveillée annuellement ou, plus précisément, après chaque exercice financier. Afin d'obtenir des mesures comparables lors de l'évaluation des recettes il est préférable d'adopter une période semblable lors des recherches effectuées sur la population. **Donc, aux fins de suivi, il faut tout d'abord déterminer les différences existant entre les personnes n'ayant pas joué au cours de la dernière année et celles ayant joué.**

**Ensuite, les recherches ont permis de découvrir que les revenus annuels liés au jeu sont principalement générés par les joueurs réguliers plutôt que par les joueurs occasionnels.** Toutefois, la participation régulière à un certain jeu de hasard ne correspond pas nécessairement à une fréquence hebdomadaire. En fait, la régularité

du jeu dépend de l'accès au jeu et des ressources (temps et argent) dont on dispose. Par exemple, les tirages de loterie ont lieu chaque semaine, sont peu coûteux, nécessitent très peu de temps et offrent un grand nombre de points de vente. Il n'est donc pas surprenant que la grande majorité des joueurs réguliers (personnes jouant chaque semaine) soient des acheteurs de billets de loterie. Par conséquent, le profil des joueurs réguliers reflète cette tendance. Malgré la fréquence de jeu élevée de la loterie, le pourcentage des personnes qualifiées de joueurs à problèmes est très faible au sein de ce groupe.

Les jeux à grosses mises, tels que les jeux de cartes, les courses de chevaux, le casino ou la loterie vidéo, nécessitent des ressources suffisantes ainsi qu'un accès au jeu en question. Ces ressources peuvent prendre la forme d'un chèque de paye ou d'un autre type de revenu reçu une fois par mois plutôt qu'à chaque semaine. Ces types de jeu nécessitent également beaucoup de temps. Par conséquent, certains joueurs réguliers peuvent ne pas pouvoir maintenir une fréquence de jeu hebdomadaire mais participer quand même de façon régulière et continue tout au long de l'année. Dans certains cas, la saison a une incidence sur le jeu, par exemple dans le cas des paris sportifs, et les gens ne jouent régulièrement que lorsque leur jeu favori est offert.

De plus, les personnes jouant régulièrement chaque mois présentent des résultats considérablement différents de ceux des joueurs occasionnels (moins d'une fois par mois). Lors des études antérieures sur la prévalence du jeu au Nouveau-Brunswick, toutes les personnes ayant joué moins d'une fois par semaine au cours de la dernière année étaient regroupées, ce qui masquait ou diffusait ces distinctions importantes. Par contre, la principale différence entre les personnes jouant régulièrement chaque semaine et celles jouant chaque mois est la fréquence de jeu. Leurs dépenses mensuelles sont souvent semblables.

**La définition du jeu régulier en fonction d'une fréquence hebdomadaire pose également le problème suivant : en précisant la définition, la capacité d'établir un profil du comportement des joueurs réguliers est limitée en raison de la faible taille des échantillons obtenus lors des études aléatoires de la population.**

Il est très coûteux d'obtenir aléatoirement un échantillon d'adultes suffisamment important pour représenter adéquatement les personnes jouant chaque semaine aux jeux de hasard auxquels participe une faible proportion de la population.

La segmentation selon le type de joueur présentée ci-après a donc été adoptée pour l'étude de 2001. La segmentation des études de 1992 et de 1996 est utilisée à la section 3, intitulée Analyse des tendances, afin de surveiller les changements survenus au fil du temps.

*Qualifier de joueurs réguliers les personnes jouant au moins une fois par mois de façon régulière permet :*

- *d'obtenir une meilleure représentation du comportement réel des joueurs;*
- *de maximiser les données obtenues pour examiner les jeux de hasard moins populaires ou moins accessibles;*
- *de tenir compte des variations liées à l'accessibilité ou à la distribution de l'ensemble des jeux de hasard offerts aux adultes du Nouveau-Brunswick.*



Tableau 6 : Segmentation selon le type de joueur (2001)

Catégorie de joueurs	Définition	% de la population (2001)
Non-joueurs	- Personnes qui n'ont pas acheté de billets de loterie ni joué à des jeux de hasard au cours de la dernière année.	19 %
Joueurs occasionnels	- Personnes qui ont joué à des jeux de hasard au cours de la dernière année mais qui n'ont pas joué régulièrement au moins une fois par mois.	34 %
Joueurs réguliers	- Personnes qui ont joué à des jeux d'argent en moyenne une fois par mois ou plus au cours de la dernière année.	47 %

### Marge d'erreur

Il ne faut pas oublier que les résultats obtenus dans l'étude actuelle ne sont que des estimations. Selon la taille de l'échantillon, la variance des données (p. ex. : l'écart type des estimations de la moyenne) ou la proportion de l'échantillon indiquant une réponse donnée, les résultats réels sont compris dans une plage précise autour de chaque estimation ponctuelle et appelée la marge d'erreur.

Le tableau 7 indique les estimations de la population et les marges d'erreur pour l'échantillon total et pour chacune des principales segmentations. À mesure que la taille des échantillons des divers sous-groupes diminue, la marge d'erreur augmente. Cette tendance est automatiquement compensée lors des tests d'hypothèse effectués sur divers groupes en utilisant un niveau de confiance de 95 % ( $p < 0,05$ ).

Les marges d'erreur indiquées dans le tableau sont conservatrices et sont fondées sur l'hypothèse que les valeurs réelles de la population se situent au niveau de 50 %. Le niveau de 50 % est souvent utilisé lorsque l'estimation réelle de la population est inconnue puisqu'il correspond au point où la marge d'erreur est la plus importante. À mesure que la valeur réelle s'éloigne du niveau de 50 %, la projection des résultats de la population devient plus précise et la marge d'erreur de l'estimation ponctuelle diminue.

Tableau 7 : Marges d'erreur pour les principales segmentations

Segment de la population	Population (19 ans et +)*	% de la population	Échantillon non pondéré	Marge d'erreur (niveau de confiance de 95 %)
<b>NOMBRE TOTAL D'ADULTES</b>	≈ 580 450	100 %	800	± 3,5
<b>SEXE</b>				
Homme	≈ 281 000	48 %	400	± 4,9
Femme	≈ 299 445	52 %	400	± 4,9

*Les résultats indiqués dans l'étude actuelle sont des estimations ponctuelles. Les estimations réelles seront comprises dans une plage précise autour de chaque estimation ponctuelle et appelée marge d'erreur.*

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 1 - INTRODUCTION**

Segment de la population	Population (19 ans et +)*	% de la population	Échantillon non pondéré	Marge d'erreur (niveau de confiance de 95 %)
<b>ÂGE</b>				
19 à 34 ans	≈ 185 745	32 %	203	± 6,9
35 à 54 ans	≈ 232 180	40 %	372	± 5,1
55 ans et +	≈ 162 525	28 %	222	± 6,6
<b>REVENU</b>				
≤ 25 000 \$	≈ 162 525	28 %	187	± 7,2
25 000 à 50 000 \$	≈ 214 765	37 %	260	± 6,1
> 50 000 \$	≈ 203 155	35 %	251	± 6,2
<b>TYPE DE JOUEUR</b>				
Non-joueur	≈ 110 285	19 %	158	± 7,8
Joueur occasionnel	≈ 197 350	34 %	264	± 6,0
Joueur régulier	≈ 272 811	47 %	378	± 5,0

\*Source : Financial Post DataGroup (2000). Canadian Demographics 2001. Toronto, Financial Post.

Étant donné que l'échantillon a été sélectionné aléatoirement et que le taux de réponse de l'étude est de 63 %, les résultats sont considérés comme étant représentatifs de la population adulte générale du Nouveau-Brunswick. Par conséquent, on peut croire que les niveaux de confiance précisés permettront d'obtenir une estimation réelle de la population dans 95 % des cas.

### **Caractéristiques de l'échantillon**

Le tableau 8 présente un profil détaillé des répondants ayant participé au sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick.

**Tableau 8 : Caractéristiques démographiques des répondants au sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick**

Caractéristiques démographiques	Taille de l'échantillon	Pourcentage
TOTAL	800	100 %
<b>SEXE</b>		
Homme	400	50 %
Femme	400	50 %
<b>ÂGE</b>		
19 à 24 ans	64	8 %
25 à 34 ans	139	17 %
35 à 44 ans	190	24 %
45 à 54 ans	182	23 %
55 ans et +	122	28 %

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 1 - INTRODUCTION**

Caractéristiques démographiques	Taille de l'échantillon	Pourcentage
<b>ÉDUCATION</b>		
≤ Diplôme d'études secondaires	381	48 %
Études postsecondaires	263	33 %
Études universitaires	154	19 %
<b>ÉTAT MATRIMONIAL</b>		
Célibataire	137	17 %
Marié/Séparé	586	74 %
Divorcé/Veuf	74	9 %
<b>SITUATION PROFESSIONNELLE</b>		
Employé	523	65 %
Sans emploi	28	4 %
Personne inactive	249	31 %
<b>REVENU</b>		
≤ 50 000 \$	447	64 %
50 001 à 70 000 \$	139	20 %
≥ 70 000 \$	112	16 %
<b>LANGUE PARLÉE À LA MAISON</b>		
Anglais	590	74 %
Français	174	22 %
Bilingue	20	3 %
Autre	16	2 %

Comme l'indique la section intitulée Échantillonnage, les adultes de 19 à 24 ans sont sous-représentés par environ un tiers dans l'échantillon actuel (8 % comparativement à 12 %). L'âge a une grande influence sur les comportements liés au jeu. La légère dominance des adultes plus âgés dans l'échantillon aléatoire risque donc d'avoir une incidence sur les résultats. De plus, l'échantillon présente un nombre considérablement plus élevé d'anglophones que de francophones (74 % comparativement à 64 % dans la population générale). Étant donné que la traduction du sondage par le MSMENB a connu des délais, la version française du questionnaire n'a été prête qu'après le début de la collecte de données. Bien que tous les répondants francophones admissibles aient été contactés de nouveau une fois la version française du questionnaire disponible, la proportion des entrevues réalisées auprès de francophones s'est avérée inférieure à la proportion de francophones au sein de la population en général. Par conséquent, afin de compenser pour ses erreurs systématiques de l'échantillonnage, les données ont été pondérées selon l'âge et la langue parlée à la maison avant d'effectuer les analyses.

**Pondération**

Afin d'augmenter la représentativité des données, les résultats ont été pondérés selon l'âge et la langue parlée à la maison en fonction des données pour le Nouveau-Brunswick du recensement de 1996. Le tableau 9 indique les proportions pondérées ainsi que les données démographiques correspondantes de Statistique Canada.

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 1 - INTRODUCTION**

Tableau 9 : Comparaison des caractéristiques démographiques entre les données de Statistique Canada et l'échantillon de l'étude de 2001

Caractéristiques démographiques	Données du recensement de 1996 <sup>a</sup>	Pourcentage de l'échantillon pondéré
<b>SEXE</b>		
Homme	49 %	51 %
Femme	51 %	49 %
<b>ÂGE</b>		
19 à 24 ans	12 %	12 %
25 à 34 ans	21 %	21 %
35 à 44 ans	22 %	22 %
45 à 54 ans	18 %	18 %
55 ans et plus	28 %	28 %
<b>ÉDUCATION</b>		
≤ Diplôme d'études secondaires	52 %	46 %
Études postsecondaires	27 %	34 %
Études universitaires	21 %	19 %
<b>ÉTAT MATRIMONIAL</b>		
Célibataire	26 %	20 %
Marié/Séparé	61 %	71 %
Divorcé/Veuf	13 %	9 %
<b>SITUATION PROFESSIONNELLE</b>		
Employé	55 %	66 %
Sans emploi	10 %	4 %
Personne inactive	35 %	31 %
<b>LANGUE PARLÉE À LA MAISON</b>		
Anglais	68 %	68 %
Français	30 %	30 %
Bilingue	1 %	1 %
Autre	< 1 %	< 1 %

*Nota :* <sup>a</sup>Statistique Canada, Recensement de 1996.

La similarité des caractéristiques liées à la population indique que l'échantillon pondéré des adultes ayant participé au sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick est représentatif de la population adulte du Nouveau-Brunswick.

Il ne faut pas oublier que l'échantillon actuel reflète les résultats liés aux adultes de 19 ans et plus vivant dans des ménages au Nouveau-Brunswick sélectionnés aléatoirement. Par conséquent, les adultes vivants dans des établissements d'hébergement, des logements transitoires ou d'autres résidences non familiales ne sont pas inclus dans l'étude actuelle. Comparativement, les données du recensement représentent tous les adultes de 19 ans et plus de la province.<sup>5</sup> Selon le profil pondéré des adultes vivant en ménage au Nouveau-Brunswick, une proportion plus élevée d'entre eux sont mariés (71 % comparativement à 61 %), ont reçu une formation

<sup>5</sup> Focal Research a commandé des ensembles de données spécialisés à Statistique Canada afin d'obtenir les données du recensement de 1996 relatives aux adultes de 19 ans et plus de chaque province de l'Atlantique.

postsecondaire et sont employés (66 % comparativement à 55 %). Ces résultats peuvent également correspondre à des changements réels des caractéristiques démographiques depuis le recensement de 1996.

### **Caractéristiques des répondants**

L'échantillon utilisé lors du sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick comportait les caractéristiques démographiques suivantes :

- Dominance des adultes plus âgés (50 % des adultes sont âgés de moins ou de plus de 43 ans). Le tiers des répondants ont de 19 à 34 ans, 40 % ont de 35 à 54 ans et 27 % ont 55 ans et plus.
- Répartition uniforme des hommes et des femmes.
- Environ la moitié (46 %) ont fait des études secondaires ou moins, 26 % ont fait des études postsecondaires et 27 % ont obtenu un diplôme universitaire.
- Environ les deux tiers sont employés, principalement à temps plein (56 %) plutôt qu'à temps partiel (10 %). Proportions semblables d'emplois de cols blancs (20 %), de cols gris (24 %) et de cols bleus (22 %).
- Un tiers (34 %) sont actuellement inactifs, surtout des retraités (19 %). Les personnes au foyer (7 %), les sans emploi (4 %), les étudiants (3 %) et les invalides (2 %) forment les autres 15 %.
- Au total, 25 % des adultes ont indiqué avoir un revenu de ménage de moins de 25 000 \$, 32 % ont un revenu entre 25 000 et 50 000 \$ et 31 % ont un revenu de plus de 50 000 \$. Les 12 % qui restent ont soit refusé d'indiquer leur revenu (8 %) ou ne connaissaient pas le revenu de leur ménage (4 %).
- Environ 65 % des répondants ont indiqué que plus d'une personne contribuait au revenu du ménage.
- Un cinquième des répondants (20 %) sont célibataires (n'ont jamais été mariés), 68 % sont mariés, 7 % sont soit séparés (3 %) ou divorcés (4 %) et 5 % sont veufs.
- La majorité des répondants (84 %) partagent leur ménage avec au moins un autre adulte, 13 % vivent seuls et 3 % vivent dans un ménage monoparental.
- Quarante pour cent vivent avec des enfants.
- Le nombre moyen de personnes par ménage est de 2,8 et la moitié des ménages comptent une ou deux personnes et l'autre moitié, 3 personnes ou plus.
- Les deux tiers (68 %) sont anglophones et 30 % sont francophones.
- Les répondants comptent 46 % de catholiques, 18 % de protestants, 24 % de personnes pratiquant une autre religion et 9 % de personnes n'indiquant aucune appartenance à une religion.

- Environ 43 % des répondants assistent à des services religieux au moins une fois par mois (24 % de façon hebdomadaire, 19 % de 1 à 3 fois par mois). Un tiers des répondants (36 %) assistent à des services religieux moins fréquemment et 22 % n'assistent à aucun service religieux.
- La plupart des répondants (70 %) ont indiqué que la religion a une influence assez importante dans leur vie quotidienne.

## **Format du rapport**

Afin de faciliter l'utilisation de l'information obtenue lors du sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick pour le MSMENB, le rapport actuel a été organisé en neuf sections représentant les objectifs du projet.

Chaque section permet d'obtenir de l'information contextuelle servant à l'évaluation de certains domaines d'intérêt décrits dans les sections ultérieures du rapport. Toutefois, les besoins en matière d'information peuvent varier selon l'utilisateur. Chaque section a donc été élaborée afin d'en permettre la distribution indépendante selon les besoins.

---

---

### **SECTION 1**

---

---

#### **Introduction**

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

---

---

### **SECTION 2**

---

---

#### **Aperçu provincial de la participation au jeu**

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

---

---

### **SECTION 3**

---

---

#### **Analyse des tendances – 1992, 1996 et 2001**

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

---

---

### **SECTION 4**

---

---

#### **Évaluation du jeu compulsif**

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

---

---

### **SECTION 5**

---

---

#### **Expérience du jeu compulsif**

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

---

---

**SECTION 6**

---

---

## **Connaissance et utilisation des services offerts aux joueurs compulsifs**

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

---

---

**SECTION 7**

---

---

## **Attitudes à l'égard du jeu**

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

---

---

**SECTION 8**

---

---

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

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

---

---

**SECTION 9**

---

---

## **Annexes**

### **Annexe A – Questionnaire**

*Comprend une copie du questionnaire du sondage (version française) et des directives d'entrevue.*

### **Annexe B – Résumé du projet**

*Comprend les statistiques détaillées du projet liées à la collecte de données et au taux de réponse.*

### **Annexe C – Réponses textuelles**

*Comprend la liste complète des réponses textuelles des répondants aux questions ouvertes.*

### **Annexe D – Tableaux de données**

*Comprend l'ensemble des tableaux de données renfermant toutes les mesures du sondage selon le sexe, l'âge, le revenu et le type de joueur.*

## APERÇU PROVINCIAL DE LA PARTICIPATION AU JEU

*La compréhension de la dynamique du jeu chez les adultes en général au Nouveau-Brunswick permet de déterminer et d'évaluer les facteurs de risque associés au jeu compulsif*

La section qui suit donne un aperçu de l'importance du jeu chez les adultes au Nouveau-Brunswick. Elle vise à placer les résultats de l'étude de prévalence 2001 au Nouveau-Brunswick dans le contexte des comportements des joueurs en général.

L'importance du jeu est évaluée pour l'ensemble des adultes à l'échelle de la province, ainsi qu'en fonction de groupes de joueurs clés et de segments démographiques définis en collaboration avec l'équipe de projet du ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick (MSMENB). Plus particulièrement, les caractéristiques suivantes ont été mesurées afin de permettre au MSMENB de mieux connaître les divers facteurs liés aux jeux de hasard au Nouveau-Brunswick :

- taux de participation en général et selon le type de jeu;
- dépenses liées au jeu;
- caractéristiques démographiques.

### Mesure du comportement général des joueurs

Les jeux de hasard sont devenus une forme de divertissement et de loisir populaire socialement acceptable. Leur popularité croissante, favorisée par la diversité des jeux offerts, les progrès technologiques et une plus grande accessibilité, contribue à la hausse spectaculaire des profits réalisés dans ce secteur. Elle permet également aux gouvernements d'accroître les recettes tirées de l'exploitation et de la réglementation des produits offerts ou de l'attribution des permis. Parallèlement à la forte augmentation des profits, la prise de conscience des problèmes liés au jeu a entraîné une plus grande demande pour la recherche de solutions.

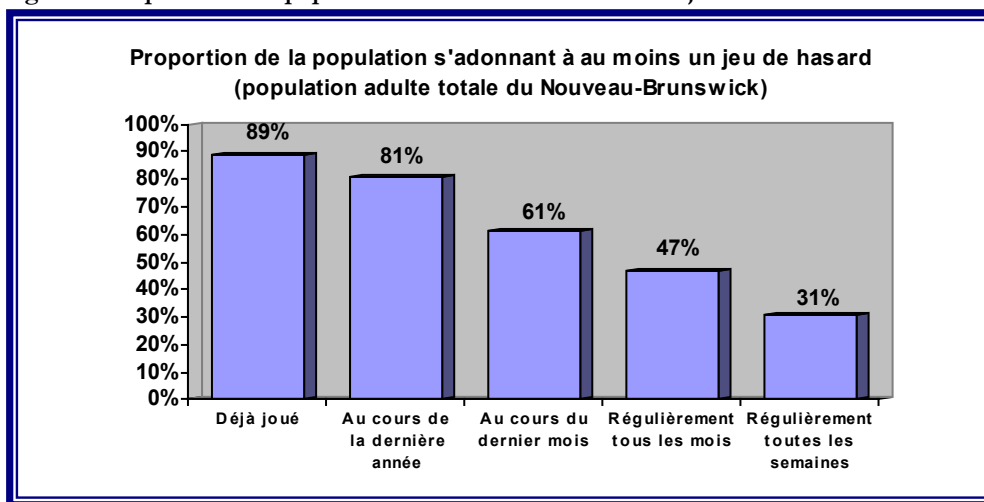
Les études précédentes indiquent de façon constante que la majorité des adultes qui s'adonnent aux jeux de hasard ne signalent aucune conséquence négative découlant de leurs habitudes. Toutefois, les quelques joueurs qui éprouvent des difficultés ont une incidence négative sur leur entourage, qu'il s'agisse de leur famille ou du milieu social dans lequel ils vivent.

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



## Participation au jeu

Figure 1 : Proportion de la population s'adonnant à au moins un jeu de hasard



*Le jeu est un divertissement populaire au Nouveau-Brunswick : la majorité (61 %) des adultes s'adonnent à au moins un jeu de hasard au cours d'un mois donné.*

Les jeux de hasard jouissent d'une grande popularité au Nouveau-Brunswick. Dans l'ensemble, 89 % des adultes indiquent avoir déjà tenté leur chance dans au moins un jeu de hasard et 81 % signalent avoir joué au cours de la dernière année. Au cours d'un mois donné, près des deux tiers (61 %) des adultes participent à au moins un jeu de hasard, sous une forme ou une autre, la majorité de ceux-ci (≈ 77 %) pouvant être considérés comme des joueurs jouant tous les mois. Par conséquent, près de la moitié (47 %) de tous les adultes au Nouveau-Brunswick participent à au moins un jeu de hasard tous les mois, 31 % jouant toutes les semaines.

### **Nombre de jeux différents**

En moyenne, les répondants ont participé à trois des treize jeux de hasard indiqués au cours de leur vie, soit deux pendant la dernière année et un au cours du mois précédent. Ainsi, malgré le pourcentage élevé de répondants qui s'adonnent au jeu, il semble que le nombre de jeux auxquels les répondants jouent pour la première fois (essai) ou de façon régulière se limite à quelques options. Ces résultats tranchent avec ceux obtenus en Nouvelle-Écosse où les adultes en moyenne ont déjà essayé environ cinq types de jeu différents, soit trois au cours de la dernière année et un ou deux tous les mois.<sup>6</sup> La différence en matière de jeu entre les deux provinces a trait essentiellement aux possibilités offertes par le casino. Actuellement, les machines à sous et les jeux sur table sont offerts dans les casinos situés dans les deux principales régions urbaines de la Nouvelle-Écosse, soit à Sydney (Cap-Breton) et à Halifax.

### **Dépenses liées au jeu**

À partir des réponses de ceux qui ont participé à cette étude, on estime que les adultes au Nouveau-Brunswick ont dépensé l'an dernier en moyenne 362 \$ environ pour les

*En moyenne, les adultes ont participé à deux types de jeu différents au cours de la dernière année, dépensant en moyenne 362 \$*

<sup>6</sup> Focal Research Consultants Ltd, (1999) A Survey of the Prevalence and Perceptions of Gaming in Nova Scotia, rapport annuel (1999) de la Nova Scotia Alcohol and Gaming Authority (NSAGA), annexe A.

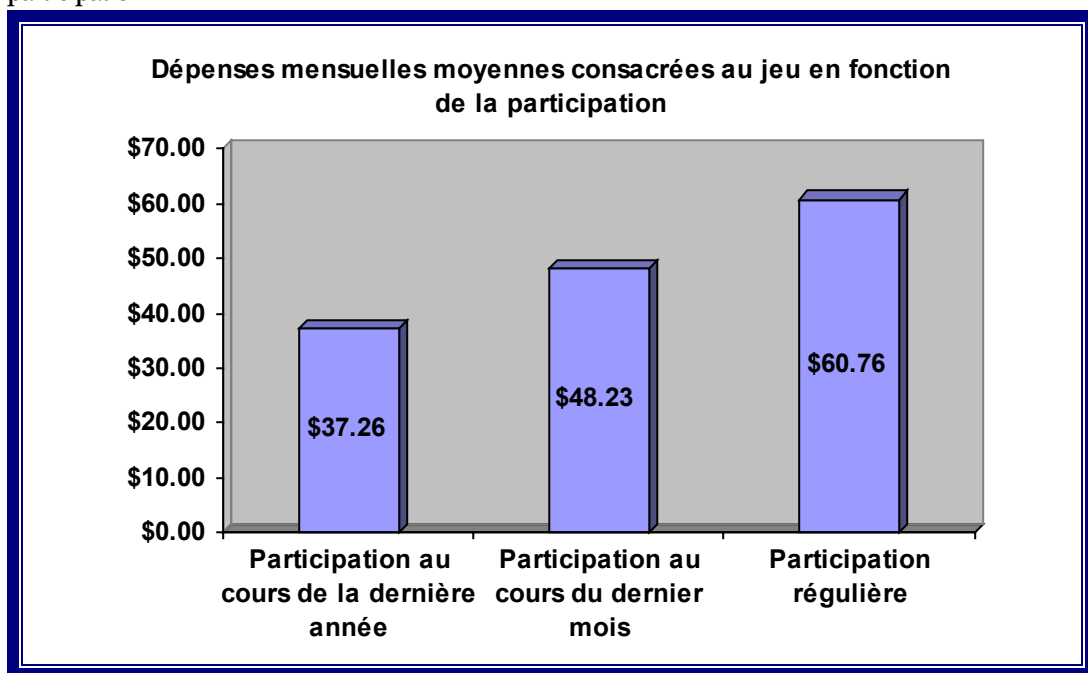
jeux de hasard (moyenne = 361,79 \$, médiane = 58,65 \$). Ces dépenses équivalent à 30 \$ environ par mois (moyenne = 30,16 \$, médiane = 4,89 \$) par personne (adultes de 19 ans et plus).

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

La plus grande partie (89 %) de l'argent que les adultes du Nouveau-Brunswick consacrent au jeu est dépensé dans des activités réglementées par la province comme les billets de loterie, les appareils de loterie vidéo, le jeu Pro-Ligne qui consiste à parier sur les résultats du sport professionnel, le bingo, les courses attelées et les billets pour les tirages organisés par des associations de bienfaisance. Par conséquent, au cours de la dernière année, 320,63 \$ par adulte sont allés aux recettes tirées des jeux de hasard par le gouvernement provincial. Ce chiffre se situe à moins de 0,2 % des recettes réelles estimées pour 2000-2001 (voir la section 1 intitulée Dépenses et recettes liées au jeu au Nouveau-Brunswick pour 2000-2001).

Environ 40 \$ par adulte sont consacrés à d'autres jeux de hasard, qu'il s'agisse de casinos à l'extérieur de la province (≈ 2 à 3 %) ou de jeux non réglementés comme les cartes, les paris sportifs, le jeu dans Internet ou d'autres formes de pari non officielles.

Figure 2 : Dépenses mensuelles moyennes consacrées au jeu en fonction de la fréquence de participation



Lorsqu'on ne tient compte que de ceux qui ont joué pendant une certaine période, les dépenses mensuelles moyennes augmentent, ce qui illustre bien la différence de proportion par rapport aux recettes totales en fonction de la fréquence du jeu.

**Ceux qui ont joué au cours de la dernière année** représentent 81 % de la population adulte du Nouveau-Brunswick et leurs dépenses correspondent à 100 % des sommes annuelles consacrées au jeu dans la province, soit en moyenne 37 \$ par mois ou environ 445 \$ au cours de la dernière année.

*En moyenne, chaque adulte consacre environ 30 \$ par mois aux jeux de hasard. Cette somme double si on ne tient compte que de ceux qui jouent régulièrement tous les mois (61 \$).*

*En 2001, les adultes du Nouveau-Brunswick qui ont joué au moins une fois par mois ont dépensé environ 730 \$, ce qui représente environ 95 % des sommes consacrées au jeu dans la province.*

**Ceux qui ont joué au cours du dernier mois** représentent 61 % de la population adulte et l'ensemble de leurs dépenses correspond à environ 96 % des sommes consacrées au jeu, soit en moyenne 48 \$ par mois ou 575 \$ par année.

**Ceux qui s'adonnent au jeu de façon régulière tous les mois** représentent environ 47 % des adultes du Nouveau-Brunswick. Ces joueurs réguliers ont consacré au jeu en moyenne 61 \$ par mois ou environ 730 \$ l'année dernière. À partir de ces résultats, on estime qu'en 2001, les dépenses des joueurs réguliers au Nouveau-Brunswick correspondent à environ 95 % des recettes tirées du jeu dans la province. Par conséquent, seulement 5 % de toutes les sommes consacrées au jeu sont attribuables au groupe d'adultes (34 %) qui jouent à l'occasion.

### **Types de jeu**

Tableau 10 : Taux de participation au jeu pour l'ensemble de la province (tous les adultes)

	Déjà joué (essai)	Joué au cours de la dernière année	Joué au cours du dernier mois	Joué régulièrement tous les mois	Joué régulièrement toutes les semaines
<b>Jeu de hasard quelconque</b>	89 %	81 %	61 %	47 %	31 %
<b>Billets de loterie - Total</b>	81 %	74 %	54 %	43 %	28 %
Tirages de loterie	74 %	67 %	48 %	37 %	25 %
Billets à gratter	50 %	40 %	18 %	14 %	5 %
Billets à languette	15 %	10 %	5 %	4 %	2 %
Pro-Ligne	5 %	4 %	< 1 %	1 %	< 1 %
<b>Appareil de loterie vidéo</b>	22 %	15 %	7 %	4 %	2 %
<b>Bingo</b>	24 %	11 %	6 %	6 %	4 %
<b>Jeux dans un casino</b>	21 %	9 %	2 %	---	---
Machines à sous	20 %	9 %	1 %	---	---
Dés ou cartes	6 %	3 %	< 1 %	---	---
<b>Paris sportifs</b>	10 %	6 %	1 %	1 %	1 %
<b>Courses de chevaux</b>	6 %	2 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %
<b>Jeu de cartes pour de l'argent (hors casino)</b>	16 %	9 %	3 %	2 %	1 %
<b>Loteries de bienfaisance</b>	49 %	38 %	9 %	4 %	1 %
<b>Jeu dans Internet</b>	< 1 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %	---
<b>Autres types de pari</b>	< 1 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %	---

L'achat de billets de loterie et, dans une moindre mesure, la participation aux tirages organisés par des œuvres de bienfaisance ont une incidence sur la plupart des résultats à l'échelle de la province.

---

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

---

---

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

---

**Les billets pour les tirages de la SLA** obtiennent les taux les plus élevés en ce qui concerne l'essai (74 %), l'achat au cours de la dernière année (67 %) et l'achat tous les mois (48 %). Les billets de tirage permettent de participer à des jeux nationaux offrant des gros lots importants comme Lotto 6/49 et Super 7 et à des jeux régionaux comme TAG, Wild 5, Choix Atlantique (relancé sous le nom de Keno Atlantique en octobre 2001) et Pik4. Les loteries sont le seul jeu de hasard auquel les adultes du Nouveau-Brunswick sont plus susceptibles d'avoir participé régulièrement (37 %) que de manière occasionnelle (30 %) au cours de la dernière année. De fait, la grande majorité des habitués des tirages (68 %) achètent des billets de loterie toutes les semaines. La participation hebdomadaire régulière est au moins 5 fois plus élevée pour les tirages de loterie que pour tous les autres jeux de hasard évalués.

**Les loteries instantanées de la SLA** attirent un nombre beaucoup moins élevé d'adultes au Nouveau-Brunswick. Environ 40 % des répondants ont acheté au moins un des divers produits de loterie instantanée (billets à gratter) au cours de la dernière année, principalement de façon spontanée ou sporadique, et seulement 14 % des répondants affirment en acheter tous les mois. Seulement 5 % des joueurs ont acheté des billets à gratter toutes les semaines (n = 41), la moitié d'entre eux achetant également des billets de loterie toutes les semaines.

Les taux d'essai (49 %) et de participation au cours de la dernière année (38 %) dans le cas **des loteries et des tirages organisés à des fins charitables par des organismes autres que la SLA** sont quasi identiques à ceux constatés pour les loteries instantanées de la SLA. Cependant, étant donné la distribution irrégulière des billets de loterie de bienfaisance, un moins grand nombre d'adultes en achètent tous les mois (9 %) ou de façon régulière (4 %).

À l'exception des billets de loterie, les seuls autres types de jeu auxquels les adultes du Nouveau-Brunswick participent tous les mois sont **la loterie vidéo et le bingo**. Les niveaux de participation à ces deux activités sont très semblables. Près du quart de la population adulte indique avoir déjà essayé la loterie vidéo (22 %) ou le bingo (24 %), 6 ou 7 % affirmant y avoir joué au cours du dernier mois. En ce qui concerne le bingo, la majorité de ceux qui y jouent tous les mois jouent de façon régulière (6 %) généralement toutes les semaines (4 %). Parmi ceux qui ont joué au bingo au cours de la dernière année (11 %), un peu plus de la moitié (≈ 55 %) s'y adonne de façon régulière. Par contre, la loterie vidéo semble plutôt faire l'objet d'un jeu occasionnel, seulement 27 % environ de ceux qui y ont joué au cours de la dernière année (15 % des adultes) ayant indiqué s'y adonner au moins une fois par mois (4 %). Seulement 2 % de ceux qui ont participé à l'étude déclarent jouer à la loterie vidéo au moins une fois par semaine. Il faut noter que les chiffres relatifs aux recettes sont presque deux fois plus élevés pour la loterie vidéo que dans le cas du bingo<sup>7</sup>. Il semble donc que ceux qui jouent à la loterie

---

<sup>7</sup> Selon le rapport annuel 2000-2001 de la SLA, la loterie vidéo a permis de réaliser des recettes nettes de 108,8 millions de dollars en 2001. Selon les chiffres fournis par le ministère des Finances du N.-B., les dépenses liées au bingo sont estimées à environ 60 millions de dollars.

vidéo, bien que relativement moins nombreux, contribuent de façon disproportionnée aux recettes tirées de ces activités.

Le taux d'essai en ce qui concerne **le jeu au casino** (22 %) et en particulier **les machines à sous** (21 %) au Nouveau-Brunswick est maintenant semblable à celui constaté pour la loterie vidéo et le bingo. Toutefois, ces activités étant moins accessibles, les habitudes de jeu régulières ne peuvent être mesurées. Environ 9 % des répondants affirment avoir joué au casino au cours de la dernière année, 1 % seulement indiquant y jouer de façon occasionnelle et la majorité signalant qu'il s'agit d'un événement rare (seulement une ou deux fois par année). Les jeux sur table au casino sont moins populaires, un tiers des adultes indiquant jouer aux dés ou aux cartes (3 %), comparativement aux machines à sous (9 %). Au cours d'un mois donné, environ 1 % de la population adulte joue aux machines à sous.

---

*Au Nouveau-Brunswick, un adulte sur cinq déclare avoir déjà joué aux machines à sous dans un casino. Le taux d'essai des machines à sous est maintenant semblable à celui constaté pour le bingo et la loterie vidéo, ce qui semble indiquer que, si le jeu devenait plus accessible, une proportion équivalente de joueurs pourraient s'y adonner régulièrement.*

---

En ce qui concerne **les paris sportifs et les courses attelées**, les habitudes de jeu semblent varier selon les saisons. **Dans le cas des paris sportifs**, il semble qu'il existe un groupe d'habitues qui parient tous les mois sur les événements sportifs réglementés et non réglementés (1 %). En tout, 10 % des répondants affirment avoir déjà participé à des paris sportifs non réglementés, et la moitié d'entre eux (5 %) ont essayé le jeu Pro-Ligne offert par la Société des loteries de l'Atlantique au Nouveau-Brunswick. Plus de la moitié de ceux qui parient sur le sport ont tendance à ne miser que sur leurs sports préférés ou qu'à l'occasion des éliminatoires ou d'autres événements saisonniers. Quant aux autres, ils s'intéressent aux paris sportifs de façon occasionnelle ou spontanée.

**Les courses attelées** ne sont pas particulièrement populaires au Nouveau-Brunswick, seulement 2 % des répondants admettant y participer rarement ou à l'occasion.

En ce qui concerne le jeu non réglementé dans la province, **les jeux de cartes** (ailleurs que dans un casino) représentent le type de jeu auquel les adultes s'adonnent le plus souvent. Seize pour cent des répondants affirment avoir déjà joué aux cartes pour de l'argent, et à peine plus de la moitié au cours de la dernière année (9 %). Au cours d'un mois donné, on estime que 3 % de la population joue aux cartes pour de l'argent, les mêmes personnes essentiellement jouant tous les mois (2 %).

Actuellement, **le jeu dans Internet et les autres types de pari** semblent compter très peu d'adeptes dans la province. Toutefois, la participation à ces autres types de jeu doit être surveillée afin de déterminer les effets qu'auront les progrès technologiques et les changements de distribution dans l'industrie des jeux et paris.

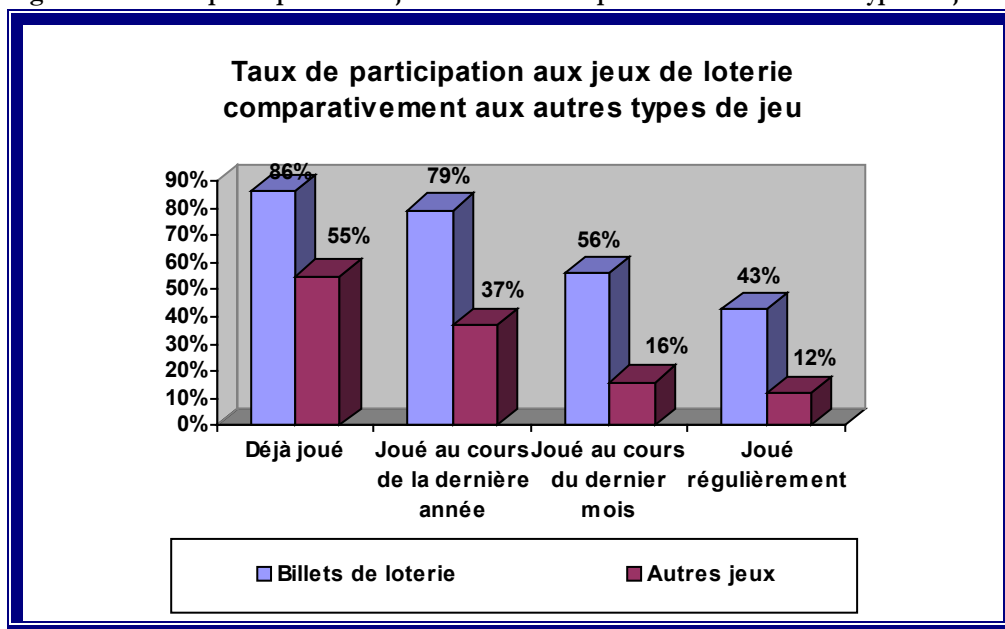
*Les loteries sont différentes des autres types de jeu de hasard au Nouveau-Brunswick. En raison de leur grande accessibilité et de l'intérêt qu'elles suscitent, ceux qui y jouent ont un effet à la hausse sur la plupart des caractéristiques associées au jeu au Nouveau-Brunswick.*

### **Loteries et autres types de jeu de hasard**

Les loteries diffèrent des autres types de jeu offerts au Nouveau-Brunswick par rapport à un certain nombre de caractéristiques : il en coûte moins cher pour y jouer, les habiletés requises (réelles ou supposées) sont moins importantes, elles ont moins de répercussions sur le plan social et il faut moins de temps et d'argent pour y participer. Quasi omniprésentes, les loteries, souvent, ne sont pas considérées comme un jeu d'argent, en particulier lorsqu'il s'agit de tirages à des fins charitables. La participation aux loteries a un effet à la hausse sur la plupart des habitudes de jeu au Nouveau-Brunswick. Par conséquent, les habitudes relatives aux autres types de jeu sont masquées lorsque l'établissement de profils se fait à partir de tous ceux qui s'adonnent à au moins un type de jeu.

Afin de mieux cerner les niveaux de participation au jeu au Nouveau-Brunswick, nous avons comparé les résultats pour les jeux de type loterie, y compris les tirages à des fins charitables, aux résultats pour les autres types de jeu.

Figure 3 : Taux de participation aux jeux de loterie comparativement aux autres types de jeu



*À peine plus de la moitié de la population adulte a déjà essayé un autre type de jeu d'argent offert au Nouveau-Brunswick et seulement 12 % des adultes y jouent régulièrement chaque mois, tandis que 43 % achètent des billets de loterie.*

Dans l'ensemble, 55 % des répondants disent avoir déjà essayé d'autres types de jeu que les billets de loterie. La participation à ces autres types de jeu au cours de la dernière année est inférieure de plus de 50 % à la participation à la loterie (37 % comparativement à 79 %). Seulement 16 % des adultes ont joué à un type de jeu autre que la loterie au cours du dernier mois et 12 % affirment jouer régulièrement à d'autres types de jeu de hasard. Cela signifie que trois fois plus de personnes jouent de façon régulière à la loterie qu'à tous les autres types de jeu de hasard réunis.

Il semble y avoir chevauchement entre ces deux catégories de joueurs. En effet, la majorité des personnes qui jouent à d'autres types de jeu achètent également des billets de loterie. Afin de déterminer le pourcentage des adultes intéressés par les

différents types de jeu, les données ont été segmentées en quatre catégories s'excluant mutuellement :

- les répondants qui ne jouent qu'à la loterie;
- les répondants qui ne s'adonnent qu'aux autres types de jeu de hasard;
- les répondants qui s'adonnent à la loterie et aux autres types de jeu;
- les répondants qui ne s'adonnent à aucun type de jeu.

Tableau 11 : Pourcentage des répondants dans chaque catégorie selon la fréquence de participation

Type de jeu	Déjà joué	Joué au cours de la dernière année	Joué au cours du dernier mois	Joué régulièrement
Aucun type de jeu	12 %	19 %	40 %	53 %
Billets de loterie seulement	52 %	44 %	44 %	35 %
Billets de loterie et autres jeux de hasard	34 %	35 %	12 %	8 %
Autres types de jeu seulement	2 %	2 %	4 %	4 %

Selon les résultats, on peut estimer que la moitié des personnes qui ont déjà joué à des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick ont uniquement acheté des billets de loterie. De fait, environ 75 % de ceux qui jouent mensuellement ou régulièrement ne s'adonnent qu'à des jeux de loterie. La grande majorité de ceux qui jouent à d'autres types de jeu, comme la loterie vidéo, le bingo, les paris sportifs, les jeux de cartes et les machines à sous, achètent également des billets de loterie. Seulement 4 % des joueurs réguliers n'achètent pas de billets de loterie. Au total, seulement 12 % de la population adulte de la province s'adonne régulièrement à des jeux de hasard autres que les jeux de loterie.

Il est important de signaler que les dépenses mensuelles moyennes des joueurs réguliers s'adonnant aux autres types de jeu (n = 96) sont plus de six fois supérieures aux dépenses des acheteurs de billets de loterie (n = 282), soit **≈ 190 \$ comparativement à ≈ 29 \$**. Ce résultat est encore plus renversant lorsqu'on réalise que ces joueurs qui ne représentent que 12 % de la population adulte dépensent environ 60 % des sommes consacrées au jeu dans la province.

Le MSMENB voudra peut-être analyser les données de façon plus approfondie afin de mieux connaître les différences entre les deux types de joueurs.

*Soixante pour cent des sommes consacrées au jeu proviennent des adultes qui jouent régulièrement aux autres types de jeu et qui ne représentent que 12 % de la population adulte.*

*Ceux qui jouent de façon régulière à la loterie uniquement représentent 35 % de la population et l'ensemble de leurs dépenses correspond à 35 % des sommes*

**Profil démographique selon la participation au jeu**

Le tableau 12 présente la proportion des répondants de divers groupes démographiques qui ont joué à des jeux d'argent au cours de leur vie, de l'année dernière et du mois dernier.

**Tableau 12 : Participation aux jeux d'argent en fonction de différentes caractéristiques démographiques**

	Déjà joué		
	Au cours de sa vie	Au cours de la dernière année	Au cours du dernier mois
<b>Population totale</b>	89 %	81 %	61 %
<b>SEXE</b>			
Femme	84 %	76 %	55 %
Homme	93 % ↑	86 % ↑	66 % ↑
<b>ÂGE</b>			
19 à 34 ans	92 %	87 %	61 %
35 à 54 ans	90 %	84 %	67 %
55 ans et +	82 % ↓	80 %	52 % ↓
<b>ÉDUCATION</b>			
≤ Diplôme d'études secondaires	86 %	79 %	62 %
Études postsecondaires	92 % ↑	86 % ↑	62 %
Études universitaires +	88 %	76 %	55 %
<b>SITUATION PROFESSIONNELLE</b>			
Employé	91 % ↑	86 % ↑	65 % ↑
Sans emploi	86 %	76 %	52 %
Personne inactive	82 %	71 %	52 %
<b>ÉTAT MATRIMONIAL</b>			
Célibataire	92 %	86 %	65 %
Marié	88 %	80 %	60 %
Divorcé/Veuf	83 %	76 %	60 %
<b>REVENU DU MÉNAGE</b>			
≤ 25 000 \$	87 % ↓	81 % ↓	62 %
25 001 à 50 000 \$	96 %	88 %	65 %
> 50 001 \$	95 %	85 %	60 %



**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 2 – APERÇU PROVINCIAL DE LA PARTICIPATION**  
**AU JEU**

	Déjà joué		
	Au cours de sa vie	Au cours de la dernière année	Au cours du dernier mois
<b>Population totale</b>	89 %	81 %	61 %
<b>ENFANTS DANS LE MÉNAGE</b>			
Avec enfants	90 %	84 %	62 %
Sans enfant	88 %	79 %	60 %
<b>LANGUE PARLÉE À LA MAISON</b>			
Anglais	87 %	79 %	57 %
Français	93 % ↑	85 %	70 % ↑
Bilingue et autre	83 %	82 %	42 %

*Nota* : Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 95 %.

Il est possible de faire ressortir certaines différences d'ordre démographique relativement au niveau général de participation au jeu :

- Les hommes sont plus susceptibles que les femmes de s'adonner au jeu. Presque tous les hommes participant à l'étude ont déjà joué à un jeu d'argent (93 % comparativement à 84 % des femmes) et les deux tiers y ont joué au cours du dernier mois (66 % comparativement à 55 %).
- Les répondants de 55 ans et plus sont nettement moins susceptibles d'avoir déjà joué (82 % comparativement à 91 %) et d'avoir joué au cours du dernier mois (52 % comparativement à 64 %) que les répondants plus jeunes.
- Les répondants qui ont une éducation postsecondaire non universitaire (c.-à-d. formation professionnelle ou collégiale) sont plus susceptibles d'avoir déjà joué que ceux ayant un niveau de scolarité inférieur (92 % comparativement à 86 %) et ils sont les plus susceptibles d'avoir joué au cours de la dernière année (86 % comparativement à 76 % et 79 %).
- Les répondants ayant un emploi sont plus susceptibles que les personnes inactives (retraités, personnes au foyer, étudiants, etc.) d'avoir déjà joué (91 % comparativement à 82 %), d'avoir joué au cours de la dernière année (86 % comparativement à 71 %) et du dernier mois (65 % comparativement à 52 %).
- Les répondants disposant d'un revenu de moins de 25 000 \$ sont les moins susceptibles d'avoir déjà joué à un jeu d'argent (87 % comparativement à ≈ 95 %) et ils ont moins joué au cours de la dernière année (86 %) que ceux dont le revenu se situe entre 25 000 et 50 000 \$.
- Les répondants de langue française (francophones) sont nettement plus susceptibles que les anglophones du Nouveau-Brunswick d'avoir déjà joué (93 % comparativement à 87 %) et d'avoir joué au cours du dernier mois (70 % comparativement à 57 %).

Aucune différence notable n'a été relevée entre les divers états matrimoniaux et entre les répondants avec et sans enfant.

### **Participation des enfants aux jeux d'argent**

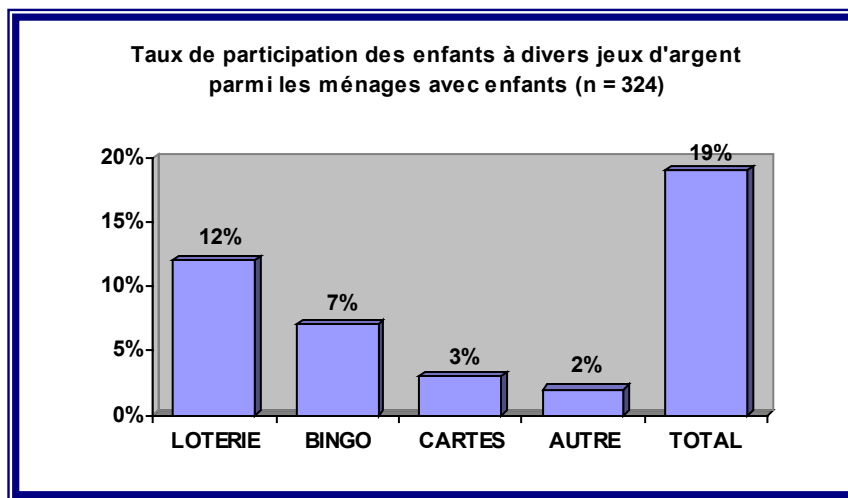
Le sondage demandait aux répondants vivant avec des enfants de moins de 19 ans si ces derniers avaient déjà joué aux jeux d'argent suivants : loterie, bingo en salle, jeux de cartes et autres jeux de hasard.

Figure 3 : Taux de participation des enfants à divers jeux d'argent parmi les ménages avec enfants (n = 324)

---

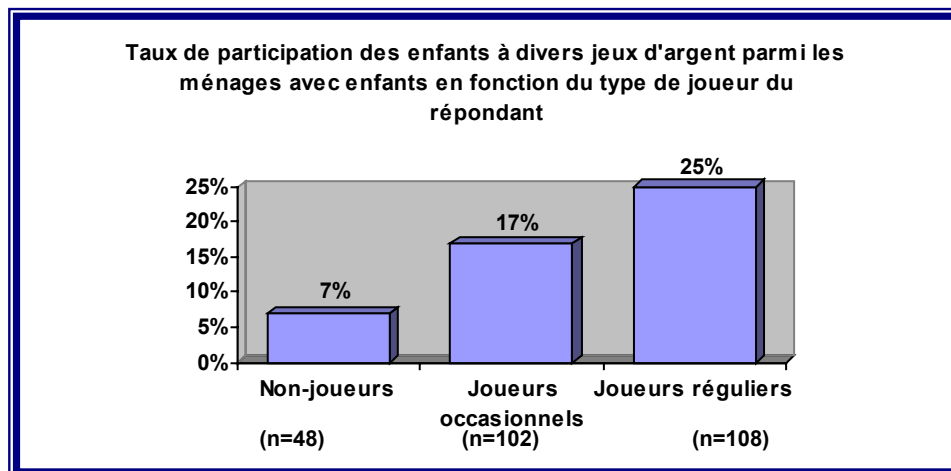
*Quarante pour cent des adultes sondés vivent avec des enfants. Parmi ceux-ci, un sur cinq indique qu'au moins un des enfants a déjà joué à un jeu d'argent, surtout à la loterie et au bingo.*

---



Dans l'ensemble, 40 % des répondants (n = 324) vivaient avec des enfants de moins de 19 ans. Parmi eux, 19 % ont déclaré être au courant qu'un des enfants du ménage avait déjà joué à un jeu d'argent, principalement à un jeu de loterie (12 %) ou au bingo en salle (7 %). Seulement 2 à 3 % de ces adultes ont signalé que les enfants avaient déjà joué à des jeux de cartes ou à d'autres jeux de hasard pour de l'argent.

Figure 4 : Taux de participation des enfants à divers jeux d'argent parmi les ménages avec enfants en fonction du type de joueur du répondant



*Même si la majorité des enfants qui ont déjà joué (n = 67) ont acheté des billets de loterie (63 %), environ 25 % des enfants s'adonnant à des jeux d'argent jouent au bingo, surtout ceux qui vivent avec des adultes qui jouent de façon régulière.*

Comme il fallait s'y attendre, il semble que la participation des enfants aux jeux d'argent soit liée aux habitudes de jeu des adultes avec qui ils vivent. Les adultes avec enfants qui n'ont pas joué au cours de la dernière année (non-joueurs) ont signalé des taux de participation de leurs enfants dans les jeux d'argent nettement plus faible (7 %). La probabilité que les enfants s'adonnent à des jeux d'argent augmente proportionnellement au niveau de participation des adultes avec qui ils vivent. La proportion des enfants qui ont déjà joué est plus de deux fois plus importante (17 %) dans les ménages où un adulte a joué occasionnellement ou rarement au cours de la dernière année (joueurs occasionnels) et plus de trois fois plus importante dans les foyers des joueurs réguliers (25 %).

Il semble y avoir des différences notables entre les trois types de joueurs, en termes du type de jeu que les enfants ont essayé. Quel que soit le type de joueur, le pourcentage d'adultes indiquant que les enfants de leur ménage ont déjà joué aux cartes pour de l'argent ne varie pas (3 à 4 %). L'achat de billets de loterie par des enfants est moins fréquent dans les ménages de non-joueurs (4 %) que chez les joueurs réguliers (14 %) et les joueurs occasionnels (13 %). Le seul type de jeu qui est nettement plus répandu chez les enfants de joueurs réguliers est le bingo. En fait, les joueurs réguliers sont quatre fois plus nombreux que les autres types de joueurs à indiquer que leurs enfants ont déjà joué au bingo (12 % comparativement à 4 %).

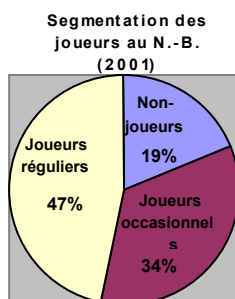
## Analyses par segmentation

En collaboration avec le MSMENB, quatre analyses par segmentation ont été effectuées dans l'étude actuelle. Trois des critères de segmentation étaient des critères démographiques, soit le sexe, l'âge et le revenu annuel. La quatrième segmentation a été faite selon le niveau de participation au jeu du répondant au cours de la dernière année (type de joueur).

### Segmentation selon le type de joueur

**Le niveau actuel de participation au jeu d'une personne est l'un des meilleurs indicateurs de risque de développement d'un problème de jeu.** La majorité des caractéristiques et des différences démographiques ayant un lien avec le jeu compulsif ont également tendance à refléter les différences liées à la participation générale au jeu. Il n'est donc pas surprenant de constater que plus une personne s'adonne au jeu, plus elle risque de développer une dépendance au jeu.

Afin de comprendre les facteurs qui contribuent à la participation au jeu, les données ont été segmentées en 3 groupes selon le niveau de participation au jeu des répondants au cours de la dernière année. Ces groupes, ou segments, sont utilisés dans les prochaines sections du rapport pour identifier les différences associées à la participation au jeu.



Catégorie de joueurs	Définition	% de la population (2001)
Non-joueurs	- Personnes qui n'ont pas acheté de billets de loterie ni joué à des jeux de hasard au cours de la dernière année.	19 %
Joueurs occasionnels	- Personnes qui ont joué à des jeux de hasard au cours de la dernière année mais qui n'ont pas joué régulièrement au moins une fois par mois.	34 %
Joueurs réguliers	- Personnes qui ont joué à des jeux d'argent en moyenne une fois par mois ou plus tout au cours de la dernière année.	47 %

Au Nouveau-Brunswick près de la moitié (47 %) des adultes sondés se classent dans le groupe des joueurs réguliers. Seulement le tiers des répondants présentent des habitudes de jeu occasionnelles et 19 % n'ont joué à aucun jeu de hasard au cours de la dernière année.

Les caractéristiques démographiques, les comportements des joueurs et les sommes consacrées au jeu ont été examinés pour chaque groupe de joueurs.

Figure 5 : Pourcentage des dépenses consacrées au jeu par les joueurs réguliers et les joueurs occasionnels

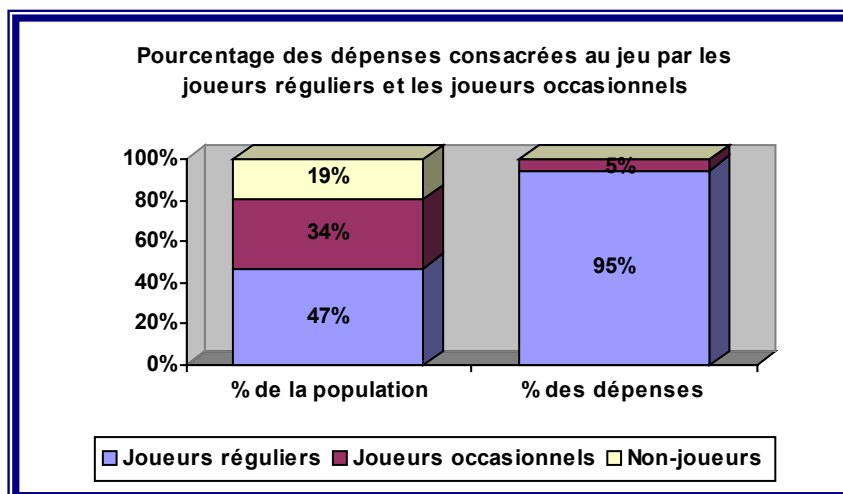


Tableau 13 : Profil démographique des différents types de joueurs

	Total (n = 800)	Non-joueurs (n = 158)	Joueurs occasionnels (n = 264)	Joueurs réguliers (n = 378)
<b>Total</b>	100 %	19 %	34 %	47 %
<b>SEXE **</b>				
Homme	51 %	38 %	48 %	52 %
Femme	49 %	62 %	52 %	42 %
<b>ÂGE **</b>				
19 à 34 ans	32 %	22 %	42 %	30 %
35 à 54 ans	40 %	34 %	38 %	43 %
55 ans et +	29 %	44 %	20 %	27 %
<b>ÉDUCATION **</b>				
≤ Diplôme d'études secondaires	46 %	51 %	35 %	52 %
Études postsecondaires	34 %	26 %	41 %	34 %
Études universitaires +	19 %	24 %	24 %	14 %
<b>SITUATION PROFESSIONNELLE **</b>				
Travailleur à temps plein	56 %	38 %	60 %	60 %
Travailleur à temps partiel	10 %	12 %	10 %	10 %
Sans emploi	4 %	5 %	3 %	4 %
Personne inactive	30 %	45 %	27 %	26 %
<b>CATÉGORIE PROFESSIONNELLE **</b>				
Cols blancs	20 %	14 %	23 %	19 %
Cols gris	24 %	14 %	26 %	26 %

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 2 – APERÇU PROVINCIAL DE LA PARTICIPATION**  
**AU JEU**

	Total (n = 800)	Non-joueurs (n = 158)	Joueurs occasionnels (n = 264)	Joueurs réguliers (n = 378)
Cols bleus	22 %	20 %	21 %	25 %
Soutien du revenu	34 %	51 %	31 %	30 %
<b>ÉTAT MATRIMONIAL</b>				
Célibataire	20 %	15 %	23 %	20 %
Marié	69 %	70 %	68 %	68 %
Séparé/Divorcé/Veuf	11 %	15 %	9 %	12 %
<b>REVENU DU MÉNAGE **</b>				
≤ 25 000 \$	28 %	38 %	24 %	27 %
25 001 à 50 000 \$	36 %	34 %	35 %	39 %
> 50 001 \$	35 %	28 %	41 %	34 %
<b>NOMBRE DE PERSONNES DANS LE MÉNAGE **</b>				
Une personne	13 %	13 %	12 %	13 %
Deux personnes	36 %	44 %	32 %	36 %
Trois personnes ou plus	51 %	43 %	56 %	51 %
<b>ENFANTS DANS LE MÉNAGE **</b>				
Avec enfants	40 %	35 %	45 %	39 %
Sans enfant	60 %	65 %	55 %	61 %
<b>RELIGION **</b>				
Catholique	46 %	31 %	44 %	53 %
Protestante	18 %	18 %	21 %	15 %
Autre	24 %	35 %	25 %	20 %
Aucune	10 %	11 %	7 %	11 %
<b>FRÉQUENCE DE LA PARTICIPATION AUX SERVICES RELIGIEUX **</b>				
1 fois ou plus par semaine	24 %	36 %	24 %	20 %
1 fois ou plus par mois	18 %	19 %	21 %	16 %
Moins qu'une fois par mois	36 %	24 %	40 %	38 %
Jamais	22 %	22 %	15 %	26 %
<b>INFLUENCE DE LA RELIGION **</b>				
Très importante	36 %	52 %	38 %	29 %
Assez importante	33 %	26 %	31 %	37 %
Pas très importante	15 %	10 %	17 %	15 %
Pas du tout importante	16 %	10 %	14 %	19 %

LANGUE PARLÉE À LA MAISON **				
Anglais	68 %	76 %	70 %	64 %
Français	31 %	24 %	29 %	36 %

\*\* Indique une différence significative au niveau de confiance de 90 % +. Les cases ombrées indiquent des différences entre les groupes de joueurs.

### **Profil des non-joueurs**

Les non-joueurs composent 19 % de la population adulte au Nouveau-Brunswick. Ces personnes n'ont joué à aucun jeu de hasard pour de l'argent au cours de la dernière année et n'ont donc pas contribué aux dépenses consacrées au jeu dans la province.

**La majorité (60 %) des non-joueurs indiquent qu'ils n'ont jamais joué à des jeux d'argent. Cependant, environ 40 % des non-joueurs ont joué au moins une fois à un jeu de hasard par le passé : loteries et tirages organisés à des fins charitables (18 %), tirages de loterie de la SLA (16 %), jeux de loterie instantanée (9 %) et bingo (13 %). Cinq pour cent ou moins ont essayé un des autres types de jeu de hasard.**

**Les adultes qualifiés de non-joueurs présentent généralement les caractéristiques démographiques suivantes :**

- Ce groupe comprend plus de femmes que d'hommes (62 % comparativement à 38 %).
- En moyenne, les non-joueurs sont plus vieux que les joueurs occasionnels ou réguliers (50 ans comparativement à 40 ou 45 ans) et 44 % des non-joueurs au Nouveau-Brunswick ont 55 ans ou plus.
- Comme c'est le cas pour les joueurs réguliers, une faible majorité des non-joueurs ont fait des études secondaires ou moins (51 %) cependant, contrairement aux joueurs réguliers, le reste des non-joueurs est réparti également entre les répondants ayant une formation professionnelle ou collégiale (26 %) et ceux ayant un diplôme universitaire (24 %).
- À cause de la dominance des adultes âgés parmi les non-joueurs, ces derniers sont nettement plus susceptibles d'être des personnes inactives (51 %), surtout des retraités (29 %) et, dans une moindre mesure, des personnes au foyer (11 %).
- Seulement 46 % des non-joueurs sont employés, soit à temps plein (38 %) ou à temps partiel et ils comptent une proportion de cols gris (artisans ou ouvriers de métiers spécialisés) plus faible que les joueurs occasionnels et les joueurs réguliers (14 % comparativement à 26 %).
- La majorité des non-joueurs sont mariés ou vivent avec un conjoint de fait (70 %) et ils sont sensiblement moins susceptibles d'être célibataires ou de ne jamais avoir été mariés que les joueurs occasionnels (15 % comparativement à 23 %) même si le pourcentage de veufs parmi les non-joueurs est deux fois plus élevé (9 % comparativement à 4 ou 5 %).
- Le revenu annuel du ménage des non-joueurs a tendance à être moins élevé. En effet seulement 28 % des non-joueurs indiquent que le revenu de leur ménage est supérieur à 50 000 \$.
- Seulement 35 % des non-joueurs vivent avec des enfants de moins de 19 ans.

<b>PROFIL DES NON-JOUEURS</b>
▪ Plus de femmes (62 %)
▪ Plus d'adultes âgés
▪ Moins d'employés
▪ Plus de retraités ou de personnes au foyer
▪ Moins de célibataires/ jamais mariés
▪ Moins d'adultes vivant avec des enfants
▪ Revenu inférieur
▪ Plus grande importance de la religion
▪ Peu de contact avec le jeu au niveau personnel ou à l'intérieur du ménage

- Les non-joueurs ont moins tendance à être catholiques (31 %) que les joueurs occasionnels (44 %) ou les joueurs réguliers (53 %). Ce groupe est le plus susceptible d'indiquer une appartenance à une religion autre que le catholicisme ou le protestantisme (35 %).
- Les non-joueurs sont plus susceptibles d'assister à des services religieux de façon hebdomadaire (36 % comparativement à 20 ou 24 %) et plus de la moitié (55 %) des non-joueurs participent à un service religieux une fois par mois ou plus.
- La religion semble jouer un rôle plus important dans la vie des non-joueurs : 78 % indiquent que la religion a une influence assez importante dans leur vie quotidienne et plus de la moitié (52 %) des non-joueurs indiquent qu'elle a une influence très importante comparativement à 38 % des joueurs occasionnels et à seulement 29 % des joueurs réguliers.
- Environ 16 % des non-joueurs vivent avec un autre adulte qui joue de façon occasionnelle ou régulière et 7 % des non-joueurs indiquent que leur ménage compte au moins un joueur régulier.

### **Profil des joueurs occasionnels**

Les joueurs occasionnels composent 34 % de la population adulte au Nouveau-Brunswick. **En moyenne, les joueurs occasionnels ont dépensé environ 56 \$ pour parier ou jouer à un jeu de hasard au cours de la dernière année (moyenne = 56,32 \$, médiane = 22 \$). Dans l'ensemble, cela ne représente que 5 % des sommes annuelles consacrées au jeu au Nouveau-Brunswick.**

En moyenne, les joueurs occasionnels ont déjà essayé trois types de jeu de hasard et ont joué à deux types de jeu au cours de la dernière année, surtout des jeux de type loterie. De fait, **96 % des joueurs occasionnels ont acheté un billet de loterie au cours de l'année et 65 % ont joué uniquement à ce type de jeu. Un peu moins du tiers (31 %) des joueurs occasionnels ont joué à un autre type de jeu en plus d'acheter des billets de loterie, notamment la loterie vidéo (14 %), les machines à sous dans un casino (11 %), le bingo (8 %), les jeux de cartes hors casino (7 %) et les paris sportifs (5 %).**

Les joueurs réguliers sont plus susceptibles que les joueurs occasionnels d'avoir joué à la plupart des jeux de hasard offerts au cours de la dernière année, sauf certaines exceptions. Les joueurs occasionnels sont plus susceptibles d'avoir participé à des tirages à des fins charitables (51 % comparativement à 44 %) et aussi susceptibles d'avoir joué aux machines à sous (11 %), d'avoir parié sur des courses de chevaux (2 %) et d'avoir acheté des billets de pari sportif Pro-Ligne (3 %).

### **Les adultes qualifiés de joueurs occasionnels présentent généralement les caractéristiques démographiques suivantes :**

- Ce groupe comprend presque autant d'hommes (48 %) que de femmes (52 %).
- Les joueurs occasionnels ont tendance à être plus jeunes que les autres types de joueurs : 42 % ont moins de 35 ans comparativement à 30 % dans le cas des joueurs réguliers et à 22 % dans le cas des non-joueurs.
- Le niveau de scolarité des joueurs occasionnels est généralement assez élevé. En effet, 65 % de ces joueurs ont reçu une éducation postsecondaire.

---

**PROFIL DES  
 JOUEURS  
 OCCASIONNELS**

---

- Même proportion d'hommes et de femmes
  - Plutôt jeunes
  - Niveaux d'éducation élevés
  - Revenu annuel plutôt élevé
  - Plus susceptibles de vivre avec des enfants
  - Participent plus aux activités religieuses que les joueurs réguliers
-



---

*En général, les  
joueurs  
occasionnels au  
Nouveau-  
Brunswick tendent  
à présenter des  
profils socio-  
économiques plus  
élevés que les  
joueurs réguliers et  
les non-joueurs*

- La majorité des joueurs occasionnels sont mariés (68 %) mais ce groupe renferme une plus grande proportion de célibataires que le groupe des non-joueurs (23 % comparativement à 15 %).
- Les joueurs occasionnels ont une situation professionnelle et des catégories professionnelles assez semblables à celles des joueurs réguliers : 70 % sont employés, dont 60 % à temps plein. Les joueurs occasionnels sont assez bien répartis entre les différentes catégories professionnelles, mais ils occupent plus souvent des postes de cols blancs, des emplois professionnels, que les non-joueurs (23 % comparativement à 15 %).
- Le revenu du ménage des joueurs occasionnels est plus élevé que celui des autres groupes de joueurs : 41 % des joueurs occasionnels indiquent un revenu annuel de plus de 50 000 \$ comparativement à 28 % et 34 % des autres types de joueurs.
- Les joueurs occasionnels sont plus susceptibles de vivre avec des enfants de moins de 19 ans (45 %).
- Les joueurs occasionnels sont catholiques dans une plus grande proportion que les non-joueurs (44 % comparativement à 31 %), mais pas autant que les joueurs réguliers (53 %).
- Les joueurs occasionnels assistent plus souvent à des services religieux que les joueurs réguliers. En effet, 45 % des joueurs occasionnels participent à un service religieux une fois par mois ou plus comparativement à 36 % dans le cas des joueurs réguliers. Les joueurs occasionnels ont le plus bas pourcentage de répondants, parmi les trois groupes de joueurs, qui n'assistent jamais à des services religieux (15 % comparativement à 22 et 26 %).
- La religion tend à avoir une plus grande influence sur les joueurs occasionnels que sur les joueurs réguliers (influence très importante : 38 % comparativement à 29 %). Cependant, les non-joueurs sont plus enclins à dire que la religion exerce une influence très importante sur leur vie (52 %).

### **Profil des joueurs réguliers**

Les joueurs réguliers composent 47 % de la population adulte au Nouveau-Brunswick. Comme nous l'avons déjà mentionné, les adultes qui s'adonnent à des jeux de hasard de façon régulière chaque mois dépensent 95 % des sommes consacrées au jeu dans la province. **En moyenne, les joueurs réguliers ont consacré aux jeux de hasard 61 \$ par mois (moyenne = 60,76 \$, médiane 23,50 \$) ou environ 730 \$ l'année dernière (moyenne = 729,10 \$, médiane 282 \$).**

---

*Les joueurs réguliers sont plus susceptibles que les joueurs occasionnels de jouer à la loterie, à la loterie vidéo et au bingo. Le taux d'essai et de jeu au cours de la dernière année varie peu entre les deux groupes de joueurs pour presque tous les autres types de jeu*

Les joueurs réguliers ont essayé en moyenne quatre types de jeu par le passé et ont joué à environ trois types de jeu au cours de la dernière année. Comme dans le cas des joueurs occasionnels, la préférence va aux billets de loterie. Presque tous les joueurs réguliers (98 %) ont acheté au moins un billet de loterie au cours de l'année et 46 % se sont limités à ce type de jeu uniquement. À peine plus de la moitié (52 %) des joueurs réguliers ont joué à d'autres types de jeu de hasard.

**Les joueurs réguliers sont plus susceptibles que les joueurs occasionnels d'avoir déjà essayé les jeux suivants :**

- tirages de loterie (95 % comparativement à 78 %),
- loteries instantanées (66 % comparativement à 52 %),
- billets à languette (24 % comparativement à 11 %),
- loterie vidéo (30 % comparativement à 23 %),
- bingo (30 % comparativement à 22 %),
- jeux de cartes hors casino (21 % comparativement à 15 %).

Il n'y a pratiquement pas de différence entre les joueurs réguliers et les joueurs occasionnels en ce qui a trait à l'essai des autres types de jeu, notamment les machines à sous ( $\approx 23\%$ ), les paris sportifs ( $\approx 11\%$ ), les jeux Pro-Ligne ( $\approx 6\%$ ), les jeux sur table au casino ( $\approx 7\%$ ) et les courses de chevaux ( $\approx 7\%$ ). Ces relations s'appliquent également dans le cas de la participation au jeu au cours de la dernière année. **Au cours de la dernière année, les joueurs réguliers sont nettement plus susceptibles que les joueurs occasionnels de s'être adonnés aux jeux suivants :**

- tirages de loterie (93 % comparativement à 69 %),
- loteries instantanées (59 % comparativement à 43 %),
- loterie vidéo (21 % comparativement à 14 %),
- bingo (18 % comparativement à 8 %),
- jeux de cartes (15 % comparativement à 7 %).

---

**PROFIL DES  
JOUEURS  
RÉGULIERS**

---

- Majorité d'hommes

---

  - Tous les groupes d'âge

---

  - Niveaux d'éducation peu élevés

---

  - La majorité occupent des emplois de cols gris et de cols bleus

---

  - Revenus moyens

---

  - La majorité des joueurs réguliers sont mariés

---

  - Francophones surreprésentés

---

  - Majorité de catholiques

---

  - Moins grande importance de la religion
- 

Il est important de noter que dans le cas des jeux de hasard qui sont moins facilement accessibles au Nouveau-Brunswick (p. ex. : casino, paris sportifs et courses de chevaux) il n'y a pas de différence dans le taux d'essai et, en général, de jeu au cours de la dernière année entre les joueurs occasionnels et les joueurs réguliers. La principale distinction entre les joueurs réguliers et les joueurs occasionnels est donc la tendance des joueurs réguliers à continuer de jouer aux jeux de hasard facilement accessibles. De plus, il semble que les jeux basés sur des habiletés génèrent le même niveau d'intérêt parmi les joueurs occasionnels et les joueurs réguliers et que les joueurs du deuxième groupe s'intéressent davantage aux jeux de hasard qui ne font pas appel à leurs habiletés.

**Les adultes qualifiés de joueurs réguliers présentent généralement les caractéristiques démographiques suivantes :**

- Ce groupe comprend plus d'hommes (58 %) que de femmes (42 %).
- Les joueurs réguliers proviennent de tous les groupes d'âge. Les joueurs réguliers sont moins susceptibles que les joueurs occasionnels d'avoir moins de 35 ans (30 % comparativement à 42 %) mais ils sont généralement plus jeunes que les non-joueurs : 27 % des joueurs réguliers ont 55 ans ou plus comparativement à 44 % des non-joueurs.
- La moitié des joueurs réguliers (51 %) ont une éducation secondaire ou moins. Cette proportion est semblable à celle des non-joueurs, mais les joueurs réguliers sont plus enclins à avoir une formation professionnelle ou non universitaire (34 % comparativement à 26 %) et ont la plus faible proportion de diplômés universitaires (14 % comparativement à 24 %).
- Comme dans le cas des joueurs occasionnels, la majorité des joueurs réguliers occupent un emploi (70 %), surtout à temps plein (60 %). Il s'agit surtout d'emplois de cols gris (26 %) et de cols bleus (25 %) plutôt que d'emplois de cols blancs (19 %).
- Le revenu annuel du ménage des joueurs réguliers est généralement plus bas que celui des joueurs occasionnels (plus de 50 000 \$ : 34 % comparativement à 41 %) mais plus élevé que celui des non-joueurs (28 %).
- La majorité des joueurs réguliers sont mariés (68 %) et 39 % vivent avec des enfants. Ces proportions sont à peu près semblables à celles des joueurs occasionnels.
- Les joueurs réguliers sont nettement plus susceptibles d'être francophones. En effet, 36 % des répondants qui jouent au moins une fois par mois ont le français comme langue maternelle comparativement à 24 % des non-joueurs et 29 % des joueurs occasionnels.
- Les joueurs réguliers sont plus souvent catholiques que les joueurs des deux autres groupes. Un peu plus de la moitié des joueurs réguliers (53 %) disent appartenir à la religion catholique.

- Les joueurs réguliers sont moins susceptibles d'assister à un service religieux une fois par mois ou plus (36 %) que les joueurs occasionnels (45 %) et les non-joueurs (54 %). Ils indiquent également que l'influence de la religion dans leur vie est très importante dans une proportion moindre (29 %) que les joueurs occasionnels (38 %) et les non-joueurs (52 %).

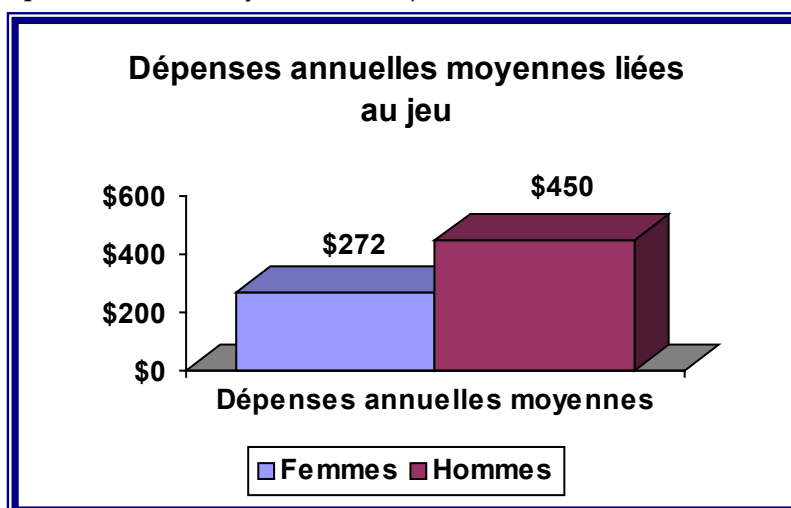
### **Différences en matière de jeu selon le sexe**

En moyenne, les femmes au Nouveau-Brunswick ont joué à moins de types de jeu au cours de la dernière année que les hommes (1,9 comparativement à 2,4) et sont moins enclines à développer des habitudes de jeu régulières (0,6 comparativement à 0,9).

La majorité des hommes de la province s'adonnent régulièrement au jeu chaque mois (54 %), tandis que les femmes semblent se répartir plus uniformément entre le jeu régulier (40 %) et le jeu occasionnel (36 %).

**La différence entre les fréquences de participation explique l'écart entre les dépenses mensuelles moyennes des hommes et des femmes. Les hommes dépensent en moyenne 37 \$ par mois, comparativement à 23 \$ par mois pour les femmes.** Les dépenses consacrées au jeu annuellement sont donc considérablement plus élevées chez les hommes que chez les femmes (450 \$ comparativement à 272 \$). Les dépenses des hommes composent près des deux tiers (63 %) de toutes les sommes consacrées au jeu au Nouveau-Brunswick. Lorsqu'on ne considère que les personnes qui jouent de façon régulière, il n'y a pas de différence significative entre les montants dépensés mensuellement pour le jeu par les hommes et les femmes.

Figure 6 : Dépenses annuelles moyennes liées au jeu en fonction du sexe



Les différences entre les dépenses peuvent également être attribuées aux types de jeu auxquels les hommes et les femmes s'adonnent.

*Les hommes sont plus enclins à devenir des joueurs réguliers au Nouveau-Brunswick et leurs dépenses liées au jeu correspondent à environ 63 % des sommes consacrées au jeu dans la province. Cependant, lorsque les femmes jouent régulièrement, il n'y a pas de différence significative entre les montants dépensés chaque mois par les femmes et par les hommes.*

*Les femmes  
 dépensent plus  
 pour le bingo et les  
 billets à gratter que  
 les hommes, tandis  
 que ceux-ci  
 s'adonnent  
 davantage à tous  
 les autres types de  
 jeu.*

Les hommes se sont adonnés en plus grand nombre que les femmes aux types de jeu suivants au cours de la dernière année :

- tirages de loterie (72 % comparativement à 61 %),
- loterie vidéo (20 % comparativement à 9 %),
- loteries de bienfaisance (42 % comparativement à 35 %),
- jeux sur table au casino (6 % comparativement à < 1 %),
- jeux de cartes hors casino (13 % comparativement à 5 %),
- paris sportifs (11 % comparativement à 1 %) et jeux Pro-Ligne (4 % comparativement à < 1 %).

**Dans l'ensemble, ces jeux recueillent 77 % des sommes dépensées par les hommes et 36 % des sommes dépensées par les femmes.**

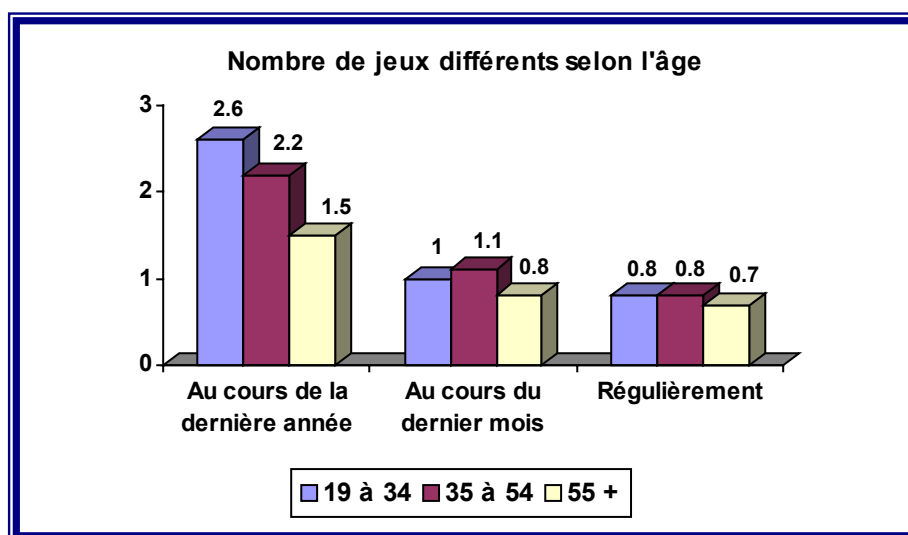
Les femmes sont plus susceptibles que les hommes de jouer au bingo (15 % comparativement à 7 %) et aussi portées que ceux-ci à acheter des billets à gratter (43 %). Par conséquent, les femmes dépensent presque la moitié de l'argent qu'elles consacrent au jeu pour jouer au bingo (47 % comparativement à 8 % des dépenses des hommes) et 14 % pour acheter des billets de loterie instantanée comparativement à 8 % dans le cas des hommes.

**Différences en matière de jeu selon l'âge**

Pendant le sondage nous avons demandé l'âge de chaque répondant, puis, dans le présent rapport, nous avons divisé les répondants en trois groupes d'âge afin de les comparer : 19 à 34 ans, 35 à 54 ans et 55 ans et plus.

Il est certain que l'âge a une grande influence sur les comportements liés au jeu au Nouveau-Brunswick. En effet, plus les répondants sont âgés, moins ils s'adonnent au jeu.

Figure 7 : Nombre de jeux différents par groupe d'âge



Essentiellement, les jeunes adultes de la province ont joué à un plus grand nombre de jeux différents que les personnes de 55 et plus au cours de la dernière année (2,4 comparativement à 1,5) et au cours du dernier mois (1,1 comparativement à 0,8).

Les jeunes adultes sont nettement plus susceptibles que leurs aînés d'avoir joué aux jeux suivants au cours de la dernière année :

---

*Les jeunes adultes (19 à 34 ans) ont tendance à s'adonner à une variété de jeux de hasard.*

---

- loterie instantanée (19 à 34 ans : 59 %; 35 à 54 ans : 44 %; 55 ans et plus : 23 %);
- loterie vidéo (19 à 34 ans : 24 %; 35 à 54 ans : 13 %; 55 ans et plus : 7 %);
- jeux sur table au casino (19 à 34 ans : 6 %; 35 à 54 ans : 3 %; 55 ans et plus : 1 %);
- paris sportifs (19 à 34 ans : 13 %; 35 à 54 ans : 5 %; 55 ans et plus : 1 %) et jeux Pro-Ligne (19 à 34 ans : 4 %; 35 à 54 ans : 2 %; 55 ans et plus : < 1 %).

Pour leur part, les adultes d'âge moyen sont plus susceptibles que les adultes plus jeunes ou plus âgés d'avoir participé à des tirages de loterie au cours de la dernière année (35 à 54 ans : 74 %; 19 à 34 ans : 65 %; 55 ans et plus : 60 %). Aucun jeu de hasard n'est joué principalement par les adultes de 55 ans et plus.

---

*Bien que les adultes âgés soient moins portés à jouer en général, lorsqu'ils commencent à jouer, ils sont plus susceptibles de devenir des joueurs réguliers que des joueurs occasionnels et ils tendent à dépenser plus que les jeunes adultes*

---

**Fait intéressant, la proportion de joueurs réguliers est pratiquement la même parmi les adultes âgés de 55 ans et plus (46 %) que parmi les plus jeunes (≈ 47 %), même si les adultes de 55 ans et plus sont deux fois plus susceptibles d'être des non-joueurs (30 % comparativement à ≈ 15 %). Cela porte à croire que lorsque les personnes âgées essaient les divers jeux de hasard, ils sont plus susceptibles de devenir des joueurs réguliers. Les dépenses mensuelles moyennes ne varient donc pas de façon significative selon les groupes d'âge. Les personnes de 55 ans et plus consacrent en moyenne presque autant d'argent au jeu chaque mois que les personnes de 19 à 34 ans (31 \$ comparativement à 38 \$). Encore une fois, même si les adultes âgés sont moins susceptibles de s'adonner au jeu, lorsqu'ils le font ils participent davantage et leurs dépenses tendent à être plus élevées (au moins pour certains types de jeu).**

Lorsqu'on ne tient compte que des joueurs réguliers, les sommes moyennes dépensées mensuellement par les personnes âgées et les jeunes adultes sont comparables (≈ 70 à 80 \$ par mois). Les joueurs réguliers âgés de 35 à 54 ans consacrent nettement moins d'argent au jeu (≈ 42 \$ par mois).

#### **Différences en matière de jeu selon le revenu**

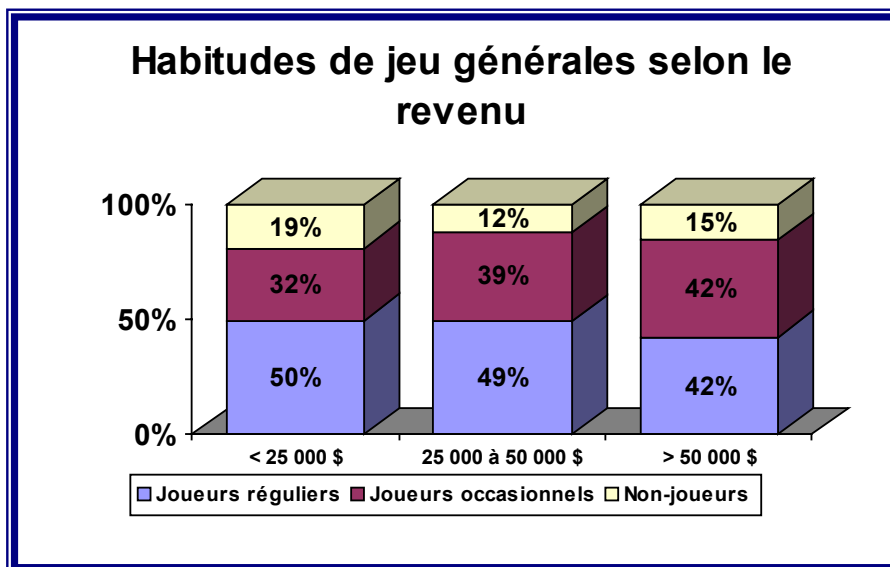
Tous les répondants ont dû indiquer dans laquelle des cinq tranches de revenu suggérées se situait le revenu total de leur ménage avant impôt en 2001. Afin de permettre des comparaisons significatives, les revenus annuels ont été segmentés en trois catégories principales : moins de 25 000 \$, 25 000 à 50 000 \$ et plus de 50 000 \$.

En moyenne, les répondants ayant un revenu annuel de plus de 50 000 \$ ont joué à plus de types de jeux au cours de la dernière année (2,5) que les répondants dont le revenu annuel était de 25 000 à 50 000 \$ (2,2) ou de moins de 25 000 \$ (2,0). Toutefois, le nombre de jeux différents auxquels les répondants se sont adonnés au cours du dernier mois ou de façon régulière ne varie pas en fonction du revenu.

Tandis que la proportion de joueurs réguliers est sensiblement la même dans chaque catégorie de revenu, il y a plus de non-joueurs parmi les adultes dont le revenu est inférieur à 25 000 \$ (23 %) que parmi ceux dont le revenu dépasse les 50 000 \$ (≈ 15 %). Cela porte à croire que les personnes dont le revenu est inférieur à 25 000 \$ sont plus susceptibles de devenir des joueurs réguliers après avoir essayé un jeu de hasard.

On peut affirmer que les personnes dont le revenu est plus élevé disposent de plus d'argent à consacrer au jeu. Cependant, il n'y a pas de différence significative entre les trois principales tranches de revenu en matière de dépenses mensuelles moyennes consacrées au jeu. Cela signifie que les personnes dont le revenu est plus bas consacrent une part disproportionnée de leur revenu au jeu.

Figure 8 : Habitudes de jeu générales selon le revenu



---

*Les dépenses liées au jeu ne varient pas de façon significative d'une tranche de revenu à l'autre, ce qui signifie que les personnes dont le revenu est plus bas consacrent une part disproportionnée de leur revenu au jeu.*

---

Il existe des différences notables entre les types de jeux préférés par les répondants des différentes catégories de revenu.

Les adultes dont le revenu est inférieur à 25 000 \$ sont moins susceptibles que les autres d'avoir participé au cours de la dernière année à des tirages de loterie (57 % comparativement à  $\approx$  73 %) et à des loteries de bienfaisance (26 % comparativement à 35 % (25 000 à 50 000 \$) et 57 % (50 000 \$ et plus)). **Par contre, ils sont plus portés à jouer au bingo** (19 %) que les personnes dont le revenu est de 25 000 à 50 000 \$ (11 %) ou dépasse 50 000 \$ (7 %). En fait, **45 % des joueurs de bingo au Nouveau-Brunswick sont des adultes dont le revenu est inférieur à 25 000 \$.**

**Les adultes dont le revenu dépasse 50 000 \$ par année sont plus susceptibles que les autres d'avoir joué aux machines à sous (13 % comparativement à  $\approx$  6 %) et à des jeux sur table (6 % comparativement à  $\approx$  1 %) dans un casino au cours de la dernière année.** La majorité des personnes qui jouent aux machines à sous (51 %) et aux autres jeux (73 %) dans les casinos ont un revenu supérieur à 50 000 \$ par année. Cette catégorie de revenu compte également la plus grande proportion de personnes ayant participé à des paris sportifs au cours de la dernière année (10 % comparativement à  $\approx$  4 %).



## ANALYSE DES TENDANCES – 1992, 1996 ET 2001

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

En collaboration avec le ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick (MSMENB), des changements ont été apportés à la version 2001 de l'étude de prévalence au Nouveau-Brunswick afin d'accroître la valeur et l'utilité des données recueillies et de répondre aux critiques formulées contre les mesures relatives au jeu et au jeu compulsif obtenues à l'aide de l'outil d'évaluation SOGS (South Oaks Gambling Screen). Par conséquent, au cours de l'étude de prévalence de 2001 il a fallu établir de nouvelles mesures de référence pour assurer le suivi continu des comportements des joueurs. Cependant, un des principaux objectifs de l'étude actuelle visait à déceler tout changement dans les comportements de jeu identifiés et surveillés dans les deux études de prévalence précédentes réalisées en 1992 et 1996. Afin de pouvoir fournir au MSMENB l'information désirée sur les changements dans les comportements liés au jeu, il a donc fallu examiner les données et les comparer en fonction des indices de surveillance identifiés dans les études précédentes, notamment :

- ♦ le taux de participation au jeu des répondants qui ont déjà joué (essayé), ont joué au cours de la dernière année et ont joué régulièrement chaque semaine;
- ♦ la comparaison des dépenses mensuelles consacrées à chaque type de jeu évalué par tous les adultes et par les joueurs;
- ♦ les indices du nombre de jeux différents auxquels les adultes en général et les joueurs ont joué à vie (au moins une fois), récemment (au cours de l'année) et régulièrement (chaque semaine);
- ♦ la classification des joueurs selon la fréquence à laquelle ils jouent (non-joueurs, joueurs irréguliers, joueurs occasionnels et joueurs réguliers).

### **Mesure des tendances en matière de jeu**

L'analyse des tendances est très sensible aux fluctuations ou aux erreurs d'échantillonnage. Il faut donc déployer des efforts considérables pour s'assurer d'obtenir un échantillon représentatif au hasard aux fins de comparaison. Sinon, les différences observées pourraient être dues à une erreur d'échantillonnage plutôt qu'à de véritables changements survenus au fil du temps.

De plus, il faut tenir compte des facteurs contextuels lors de l'interprétation des données. Par exemple, certains changements dans les mesures recueillies peuvent être directement liés à des changements survenus dans le marché ou l'environnement et qui n'ont pas été mesurés ou pris en compte lors du sondage.

La valeur des données de tendance augmente à mesure que le nombre de périodes de mesure augmente, puisque la comparaison des données révèle des tendances au fil du temps. Ainsi, l'ajout d'une troisième série de données à l'étude de prévalence au Nouveau-Brunswick fournit de l'information précieuse pour l'évaluation des changements déjà notés entre 1992 et 1996.

### **Changements des mesures du sondage : 1992 et 1996 comparativement à 2001**

Les sondages de 1992 et 1996 contenaient une série de questions sur la participation des répondants à dix différents types de jeu de hasard. Les questions étaient conçues selon une approche à quatre niveaux traditionnellement utilisée pour mesurer les habitudes de jeu dans les études de prévalence utilisant l'outil SOGS.

Questions des sondages de 1992 et 1996

- a) Avez-vous déjà dépensé de l'argent pour jouer à \_\_\_\_\_?
- b) SI OUI : Avez-vous joué à \_\_\_\_\_ au cours de la dernière année?
- c) SI OUI : Pouvez-vous me donner une idée du montant habituel que vous dépensez par mois pour jouer à \_\_\_\_\_?
- d) Jouez-vous à \_\_\_\_\_ au moins une fois par semaine?

Les changements suivants ont été apportés en 2001 :

- ♦ possibilité de tenir compte des différentes habitudes de jeu pour les divers jeux de hasard;
- ♦ obtention de données plus concises et plus flexibles pour analyse;
- ♦ précision accrue des estimations de la fréquence du jeu et des sommes consacrées au jeu.

Questions du sondage de 2001

- A1a. Avez-vous déjà joué à l'un des jeux de hasard suivants pour de l'argent? Tout d'abord... **(INSCRIRE CI-DESSOUS)**
- A1b. **SI OUI, DEMANDER :** Au cours de la dernière année, combien de fois, en moyenne, avez-vous joué à \_\_\_\_\_? **(LIRE LA LISTE CI-DESSOUS POUR CHAQUE JEU DÉJÀ JOUÉ)**

A1c. **SI Q. A1B > 0, PRÉCISER :** En moyenne, combien de fois (par semaine, par mois ou au cours de la dernière année) avez-vous joué à \_\_\_\_\_?

**Liste et codes pour Q. A1B : Q. A1C :**

Hebdomadairement (une fois par semaine ou plus)	5 – Préciser le nombre de fois par semaine
Mensuellement (une fois par mois ou plus)	4 – Préciser le nombre de fois par mois
Occasionnellement (moins d'une fois par mois)	3 – Préciser le nombre de fois par année
Rarement (seulement une fois ou deux par année)	
Selon la saison/la période de l'année OU PAS UNE SEULE FOIS DURANT L'ANNÉE ÉCOULÉE	1 –
	0

A1d. **SI Q. A1C > 0, DEMANDER :** En moyenne, combien avez-vous dépensé, de votre poche (en excluant vos gains), chaque fois que vous avez joué \_\_\_\_\_? (**ARRONDIR AU DOLLAR LE PLUS PROCHE**)

A1e. **SI Q. A1C > 0, DEMANDER :** En moyenne, combien de temps avez-vous passé chaque fois que vous avez joué \_\_\_\_\_? (**CONVERTIR LE TEMPS EN MINUTES**)

A1f. **SI Q. A1C > 0, DEMANDER :** Au cours du dernier mois, combien de fois avez-vous joué à \_\_\_\_\_?

Focal Research n'a pas eu accès aux données brutes des études précédentes et a donc dû se fier aux indices de surveillance inclus dans le rapport préparé par Baseline Research pour le ministère des Finances du Nouveau-Brunswick (Études des jeux de loterie vidéo, 1997).

Afin d'évaluer les changements survenus au fil du temps, les données de l'étude de prévalence de 2001 ont été incorporées en fonction des hypothèses faites en 1992 et 1996. Les résultats ont alors été comparés et analysés pour les éléments figurant dans les trois phases de l'étude. Seules les différences significatives au niveau de confiance de 95 % sont présentées.

Afin d'aider le lecteur à utiliser l'information, les résultats sont examinés au fil du temps en prenant les données de 1992 comme mesures de référence. Les différences significatives sont mises en évidence dans les tableaux pour illustrer quand le changement s'est produit (p. ex. : entre 1992 et 1996, 1992 et 2001 ou 1996 et 2001) et une flèche (↑↓) indique la direction du changement (augmentation ou diminution).

## Taux de participation au jeu

Le sondage de 2001 demandait aux répondants quel était leur niveau de participation à treize jeux de hasard précis et comprenait également une question générale incluant tous les autres jeux qui n'étaient pas évalués individuellement. Seulement dix des treize types de jeu ont été évalués dans les sondages précédents et peuvent être comparés au fil du temps. Les niveaux de participation aux divers jeux de hasard **à vie (déjà joué), au cours de la dernière année** et **chaque semaine** sont comparés pour 1992, 1996 et 2001. Un taux de conversion est également présenté pour chaque jeu évalué. Le taux de conversion représente la proportion de joueurs qui ont essayé un type précis de jeu de hasard (déjà joué) et qui ont par la suite commencé à y jouer de façon régulière chaque semaine (une fois par semaine).

Tableau 14 : Comparaison des taux de participation au jeu (1992, 1996 et 2001)

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

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

*Les taux généraux de participation au jeu ont diminué de façon significative depuis les gains enregistrés en 1996 et se situent maintenant à peu près au même niveau qu'en 1992.*

En termes de participation à un type ou un autre de jeu d'argent, il y a eu une diminution significative du pourcentage d'adultes du Nouveau-Brunswick qui ont déjà joué à un jeu de hasard (89 % en 2001 comparativement à 92 % en 1996) et de ceux qui jouent de façon régulière chaque semaine (31 % en 2001 comparativement à 41 % en 1996).

Après les augmentations notées en 1996, il semble que les taux de participation au jeu soient maintenant redescendus aux niveaux observés en 1992.

Tableau 15 : Tendances en matière de participation au jeu (1992, 1996 et 2001)

Type de jeu	Déjà joué	Au cours de la dernière année	Une fois par semaine	Taux de conversion (hebdomadaire/déjà joué)
Tirages de loterie				
1992	68 %	57 %	30 %	44 %
1996	76 % ↑	67 % ↑	33 %	43 %
2001	74 %	67 %	25 % ↓	34 % ↓
Loteries instantanées <sup>b</sup>				
1992	56 %	43 %	10 %	18 %
1996	64 % ↑	53 % ↑	13 %	20 %
2001	54 % ↓	44 % ↓	6 % ↓	11 % ↓
Loterie vidéo				
1992	20 %	17 %	5 %	25 %
1996	23 %	19 %	4 %	17 %
2001	22 %	15 % ↓	2 % ↓	9 % ↓
Bingo				
1992	28 %	16 %	5 %	11 %
1996	27 %	17 %	3 %	19 % ↑
2001	24 %	11 % ↓	4 %	17 %

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 3 – ANALYSE DES TENDANCES – 1992, 1996 ET 2001**

Type de jeu	Déjà joué	Au cours de la dernière année	Une fois par semaine	Taux de conversion (hebdomadaire/déjà joué)
<b>Machine à sous au casino</b>				
1992	8 %	2 %	s.o.	s.o.
1996	12 %↑	6 %↑	< 1 %	s.o.
2001	20 %↑	9 %↑	< 1 %	s.o.
<b>Dés ou jeux de cartes au casino</b>				
1992	4 %	< 1 %	s.o.	s.o.
1996	4 %	1 %	s.o.	s.o.
2001	6 %	3 %	< 1 %	s.o.
<b>Paris sportifs<sup>c</sup></b>				
1992	18 %	12 %	1 %	6 %
1996	16 %	10 %	2 %	12 %
2001	10 %↓	6 %↓	< 1 %	s.o.
<b>Jeux de cartes hors casino</b>				
1992	27 %	17 %	3 %	11 %
1996	26 %	17 %	3 %	12 %
2001	16 %↓	9 %↓	1 %	6 %
<b>Courses de chevaux</b>				
1992	14 %	4 %	< 1 %	s.o.
1996	14 %	2 %	< 1 %	s.o.
2001	6 %↓	2 %	< 1 %	s.o.
<b>Loteries de bienfaisance</b>				
1992	57 %	45 %	2 %	4 %
1996	61 %	53 %	2 %	3 %
2001	49 %↓	38 %↓	< 1 %	s.o.

*Nota :* <sup>a</sup> inclut Lotto 6/49, Super 7, TAG, etc. <sup>b</sup> inclut billets à gratter, billets à languette et Pro-Ligne. <sup>c</sup> N'inclut pas les jeux Pro-Ligne. s.o. = En raison de la faible taille de l'échantillon, les résultats sont supprimés. Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 95 %. Les flèches (↑↓) indiquent la direction du changement.

**Seules les machines à sous ont connu une augmentation significative de leur popularité à tous les niveaux de participation depuis 1992.**

Dans l'ensemble, sauf dans le cas des machines à sous (au casino), il semble que le taux de participation à la plupart des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick a diminué de façon significative depuis 1996.

En général, le déclin des taux de participation signifie que moins d'adultes s'adonnent, à un niveau ou un autre, à des jeux d'argent en 2001 que par les années passées (1996 surtout). Les taux de conversion pour les tirages de loterie, les loteries instantanées et la loterie vidéo illustrent bien cette tendance. Dans chacun de ces cas, le taux de conversion est à son plus bas niveau depuis le début de l'étude en 1992, ce qui signifie qu'un nombre moins important de personnes qui essayent ces jeux continuent de s'y adonner de façon régulière chaque semaine.

---

*Étant donné la vaste sélection de tirages de loterie offerts (2001 : 6/49, TAG, Super 7, Choix/Keno Atlantique, Pik 4 et Wild 5), les joueurs risquent d'être moins fidèles à un jeu précis et de choisir les tirages auxquels ils participent en fonction du montant du gros lot ou d'autres facteurs.*

---

---

*L'achat de billets de loterie semble maintenant se faire de manière impulsive plutôt que par habitude.*

---

---

*Le nombre de personnes s'adonnant à la loterie vidéo et au bingo n'a pas augmenté. Dans le cas de la loterie vidéo, le nombre de joueurs réguliers a diminué, tandis que le bingo attire pour sa part moins de joueurs occasionnels.*

---

## **Tirages de loterie**

Après l'augmentation des ventes de billets de tirage notée en 1996, il n'y a pas eu de changement significatif du taux d'essai (74 %) ou de participation au cours de la dernière année (67 %). Cependant, moins d'adultes achètent régulièrement chaque semaine des billets de tirage en 2001 qu'en 1996 (25 % comparativement à 33 %). Le taux de conversion pour les billets de tirage a donc diminué (34 % comparativement à 43 %). Environ le tiers des personnes qui achètent un billet de loterie pour la première fois continuent par la suite d'en acheter au moins une fois par semaine. Cela signifie qu'une plus grande proportion de joueurs ont adopté des habitudes de jeu moins régulières en matière de participation aux tirages en 2001.

## **Billets de loterie instantanée**

Dans le cas des billets de loterie instantanée, les taux d'essai (54 %) et de participation au cours de la dernière année (44 %) sont redescendus aux niveaux notés en 1992. Il semble que l'augmentation observée en 1996 n'était que temporaire. Moins d'adultes achètent maintenant des billets de loterie instantanée, comme les billets à gratter ou les billets à languette, de façon régulière chaque semaine (6 %) qu'en 1992 (10 %) ou en 1996 (13 %).

## **Loterie vidéo**

La proportion de personnes ayant déjà essayé les appareils de loterie vidéo est demeurée stable depuis 1992, ce qui laisse entendre que peu de nouveaux joueurs ont adopté ce type de jeu. Les données montrent que le nombre de personnes s'adonnant à la loterie vidéo diminue. En effet, moins d'adultes ont joué à la loterie vidéo au cours de la dernière année (15 % comparativement à 19 %) et le taux de participation hebdomadaire régulière a diminué de moitié (2 % comparativement à 4 %). Le taux de conversion pour la loterie vidéo a atteint son plus bas niveau historique, soit 9 %. Néanmoins, l'augmentation continue des recettes de la loterie vidéo indique que les personnes qui continuent de s'adonner à ce type de jeu le font de façon plus intensive.

## **Bingo**

Comme dans le cas de la loterie vidéo, la proportion de personnes ayant déjà joué au bingo est demeurée stable, autour de 25 %, depuis 1992. Le pourcentage de personnes ayant joué au bingo au cours de la dernière année est passé de 17 % en 1996 à 11 % en 2001. Cependant la proportion de joueurs réguliers est demeurée stable (4 %). Ces résultats indiquent que le bingo comptait moins de joueurs occasionnels en 2001 qu'en 1996.

## **Casino**

Seules les machines à sous des casinos ont vu leur popularité augmenter en 2001. Depuis l'apparition des casinos en Nouvelle-Écosse en 1994, le pourcentage des adultes néo-brunswickois ayant déjà joué aux machines à sous a connu une augmentation constante, passant de 8 % en 1992 à 20 % en 2001. Le taux d'essai des machines à sous est maintenant semblable à celui constaté pour la loterie vidéo (22 %) et le bingo (24 %). Pour sa part, le taux de participation au cours de la dernière année a plus que quadruplé (9 % comparativement à 2 %).

---

*Le taux d'essai des machines à sous par les adultes néo-brunswickois a augmenté de 150 % (passant de 8 % à 20 %) depuis l'arrivée des casinos en Nouvelle-Écosse.*

---

*Il semble que les nouveaux paris sportifs réglementés n'attirent pas de nouveaux parieurs mais plutôt les personnes qui participent déjà à d'autres types de paris non réglementés*

Par contre, l'incidence des jeux sur table au casino sur les Néo-Brunswickois est négligeable. Le taux d'essai des jeux de cartes et de dés au casino n'a pas augmenté (6 %). Les données indiquent que le taux de participation au cours de la dernière année a augmenté (3 % en 2001 comparativement à 1 % en 1996). Dans l'ensemble, cela indique que les personnes ayant déjà joué à des jeux sur table au casino sont plus susceptibles d'avoir joué au cours de la dernière année, mais que ce type de jeu n'a pas recruté de nouveaux adeptes.

### **Paris sportifs**

Le taux de participation aux paris sportifs a diminué de façon significative depuis 1996, autant en termes d'essai (10 % comparativement à 16 %) que de participation au cours de la dernière année (6 % comparativement à 10 %). Les jeux Pro-Ligne, lancés par la Société des loteries de l'Atlantique en 1994, n'étaient pas inclus dans les sondages de 1992 et 1996. En 2001, 5 % des adultes ont indiqué avoir déjà essayé ces jeux de paris sportifs et 4 % disent y avoir joué au cours de la dernière année. Il semble donc que la diminution de la participation aux paris sportifs soit largement due à l'adoption des nouveaux jeux de paris sportifs réglementés par les parieurs de la province.

### **Jeu de cartes (hors casino)**

Le pourcentage des personnes ayant joué aux cartes pour de l'argent à l'extérieur des casinos au cours de la dernière année a diminué de presque la moitié (9 % comparativement à 17 %). Cela peut être dû à l'adoption par les joueurs de cartes d'un des nombreux autres types de jeu offerts dans la province.

### **Courses de chevaux**

Le pourcentage d'adultes qui indiquent avoir déjà parié sur des courses de chevaux est passé de 14 % à 6 %. Cependant, la proportion des répondants qui ont « parié sur des chevaux » au cours de la dernière année est demeurée stable à 2 % et celle des parieurs réguliers est toujours inférieure à 1 %.

### **Loteries de bienfaisance**

Le sondage de 2001 révèle que la population adulte du Nouveau-Brunswick semble moins susceptible qu'avant d'avoir acheté un billet de loterie de bienfaisance par le passé (49 % comparativement à 61 %) ou au cours de la dernière année (38 % comparativement à 53 %). Il se peut que ces résultats soient dus aux changements apportés au questionnaire de 2001 par rapport aux questionnaires précédents. Le changement de la perception de la notion de jeu peut également expliquer en partie ces résultats. En effet, les adultes ne sont pas portés à percevoir les loteries de bienfaisance comme un jeu de hasard, mais plutôt comme une cause charitable.

### **Dépenses mensuelles moyennes liées au jeu**

Afin de permettre l'examen des différences entre les dépenses liées au jeu au fil du temps, les données de 2001 ont été segmentées afin de correspondre aux résultats de 1996. Il ne faut pas oublier qu'en 1992 et en 1996, les dépenses estimées étaient fondées uniquement sur les dépenses mensuelles déclarées par certains joueurs. Le sondage de 2001 demandait à toutes les personnes s'étant adonnées à un jeu de hasard

au cours de la dernière année de fournir une estimation de leurs dépenses. De plus, les dépenses ont été estimées à partir de la fréquence de jeu et des sommes dépensées chaque fois afin d'améliorer la précision des estimations.

Dans le tableau suivant, la colonne **Dépenses globales** renferme les dépenses mensuelles moyennes de l'ensemble de l'échantillon pour chacun des types de jeu. La colonne **Dépenses des joueurs** représente les dépenses mensuelles moyennes des répondants ayant participé à au moins un type de jeu au cours de la dernière année. La colonne **Dépenses mensuelles moyennes** représente les dépenses mensuelles moyennes des répondants ayant participé à chacun des types de jeu au cours de la dernière année.

**Tableau 16 : Résumé comparatif des dépenses mensuelles moyennes liées au jeu**

Type de jeu	Dépenses globales	Dépenses des joueurs	Dépenses mensuelles moyennes
Tirages de loterie (6/49, Super 7, etc.)			
1992	7,25 \$	8,34 \$	13,65 \$
1996	7,31 \$	7,92 \$	10,93 \$
2001	8,82 \$	9,96 \$ ↑	17,25 \$
Loteries instantanées (billets à gratter, etc.)			
1992	3,32 \$	3,82 \$	8,46 \$
1996	3,51 \$	3,81 \$	6,71 \$
2001	3,38 \$	3,82 \$	12,44 \$
Loterie vidéo			
1992	4,55 \$	5,23 \$	29,10 \$
1996	3,87 \$	4,20 \$	20,83 \$
2001	5,89 \$	6,66 \$	63,18 \$
Bingo			
1992	3,87 \$	4,46 \$	32,35 \$
1996	5,41 \$	5,86 \$	31,59 \$
2001	6,88 \$	7,77 \$	67,01 \$
Loteries de bienfaisance			
1992	2,71 \$	3,12 \$	7,24 \$
1996	3,56 \$	3,86 \$	6,92 \$
2001	1,22 \$ ↓	1,38 \$ ↓	5,50 \$
Jeux de cartes hors casino			
1992	2,72 \$	3,13 \$	20,34 \$
1996	2,75 \$	2,98 \$	16,94 \$
2001	1,62 \$	1,83 \$	23,37 \$
Paris sportifs			
1992	1,05 \$	1,22 \$	11,15 \$
1996	1,37 \$	1,48 \$	14,09 \$
2001	0,70 \$ ↓	0,80 \$ ↓	12,29 \$

*Nota* : Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 95 %. Les flèches (↑↓) indiquent la direction du changement. À cause de la quantité insuffisante de données provenant des études précédentes, aucun test statistique n'a été fait pour les dépenses mensuelles moyennes.



*Même si le pourcentage de joueurs n'a pas augmenté de façon significative, les dépenses mensuelles moyennes liées aux tirages de loterie, aux loteries instantanées, à la loterie vidéo et au bingo ont augmenté depuis 1992.*

D'après les données figurant dans le tableau, il est possible de formuler les observations suivantes :

- En 2001, les dépenses mensuelles sont demeurées stables de façon globale pour la plupart des types de jeu : tirages de loterie (8,82 \$), loteries instantanées (3,38 \$), loterie vidéo (5,89 \$), bingo (6,88 \$) et jeux de cartes hors casino (1,62 \$). Une diminution a été notée dans deux cas seulement. Les dépenses mensuelles globales ont diminué entre 1996 et 2001 pour les loteries de bienfaisance (de 3,56 \$ à 1,22 \$) et les paris sportifs (de 1,37 \$ à 0,70 \$).
- Parmi ceux qui se sont adonnés à des jeux de hasard au cours de la dernière année, les dépenses mensuelles sont également demeurées stables pour la plupart des types de jeu : loteries instantanées (3,82 \$), loterie vidéo (6,66 \$), bingo (7,77 \$) et jeux de cartes hors casino (1,83 \$). Les sommes consacrées aux tirages de loterie ont augmenté (de 7,92 \$ à 9,96 \$), tandis que celles consacrées aux loteries de bienfaisance (de 3,86 \$ à 1,38 \$) et aux paris sportifs ont diminué (de 1,48 \$ à 0,80 \$).
- À cause de la quantité insuffisante de données provenant des études précédentes, il a été impossible d'effectuer des tests statistiques pour les dépenses mensuelles moyennes parmi les joueurs s'adonnant à un type particulier de jeu. Cependant, il semble que les dépenses mensuelles moyennes ont augmenté dans le cas des tirages de loterie (de 10,93 \$ à 17,25 \$), des loteries instantanées (de 6,71 \$ à 12,44 \$), de la loterie vidéo (de 20,83 \$ à 63,18 \$) et du bingo (de 31,59 \$ à 67,01 \$).

Le tableau 17 examine précisément les dépenses mensuelles moyennes des joueurs qui se sont adonnés à chaque jeu de hasard et qui, en 1992 et 1996, ont fourni une estimation de leurs dépenses. La colonne **Dépenses mensuelles moyennes** reprend les données de la dernière colonne du tableau précédent, tandis que la colonne **Plus d'une fois par semaine** renferme les dépenses mensuelles moyennes des personnes qui jouent de façon régulière à chaque type de jeu et la colonne **Moins d'une fois par semaine** présente les dépenses mensuelles moyennes des joueurs moins réguliers.

**Tableau 17 : Dépenses mensuelles moyennes des adeptes des différents types de jeu**

Type de jeu	Dépenses mensuelles moyennes	Plus d'une fois par semaine	Moins d'une fois par semaine
Tirages de loterie (6/49, Super 7, etc.)			
1992	13,65 \$	19,96 \$	5,85 \$
1996	10,93 \$	16,24 \$	5,94 \$
2001	17,25 \$	29,49 \$	5,37 \$
Loteries instantanées (billets à gratter, etc.)			
1992	8,46 \$	18,13 \$	5,13 \$
1996	6,71 \$	13,60 \$	4,55 \$
2001	12,44 \$	41,15 \$	4,50 \$

Type de jeu	Dépenses mensuelles moyennes	Plus d'une fois par semaine	Moins d'une fois par semaine
Loterie vidéo			
1992	29,10 \$	56,63 \$	39,01 \$
1996	20,83 \$	84,82 \$	6,66 \$
2001	63,18 \$	299,90 \$	17,96 \$
Bingo			
1992	32,35 \$	67,07 \$	18,78 \$
1996	31,59 \$	65,18 \$	18,28 \$
2001	67,01 \$	137,95 \$	20,67 \$
Loteries de bienfaisance			
1992	7,24 \$	23,81 \$	6,61 \$
1996	6,92 \$	11,00 \$	6,80 \$
2001	5,50 \$	5,37 \$	5,50 \$
Jeux de cartes hors casino			
1992	20,34 \$	55,95 \$	11,64 \$
1996	16,94 \$	46,21 \$	10,31 \$
2001	23,37 \$	50,52 \$	17,85 \$
Paris sportifs			
1992	11,15 \$	21,09 \$	13,01 \$
1996	14,09 \$	19,00 \$	9,46 \$
2001	12,29 \$	35,86 \$	8,08 \$

*Nota* : À cause de la quantité insuffisante de données provenant des études précédentes, aucun test statistique n'a été fait pour les dépenses mensuelles moyennes.

*Les dépenses des joueurs s'adonnant à la loterie, à la loterie vidéo et au bingo semblent avoir augmenté, surtout à cause des sommes que consacrent à ces jeux les joueurs réguliers.*

Encore une fois, l'insuffisance de données provenant des études précédentes empêche toute comparaison statistique. Toutefois, l'examen des données indique que les dépenses mensuelles moyennes ont augmenté entre 1996 et 2001 pour les jeux réglementés, notamment les tirages de loterie, les loteries instantanées, la loterie vidéo et le bingo. De plus, il semble que ces augmentations résultent des sommes plus importantes dépensées par les personnes qui jouent régulièrement chaque semaine à chacun de ces jeux. Les dépenses mensuelles moyennes des joueurs moins réguliers sont demeurées sensiblement les mêmes, sauf dans le cas de la loterie vidéo.

### Mesures de la participation

Trois indices ont été construits pour mesurer l'étendue de la participation aux jeux de hasard. Chaque indice représente l'éventail de jeux distincts auxquels les répondants ont participé.

Les sondages de 1992 et 1996 contenaient des questions sur 12 types distincts de jeu de hasard, tandis que le sondage de 2001 en évaluait 14.

Le premier indice, l'indice à vie, fournit l'éventail des jeux essayés à vie, c'est-à-dire, l'éventail des jeux auxquels le répondant a déjà participé à un moment ou l'autre de sa vie. Le deuxième indice, l'indice récent, décrit l'éventail de jeux auxquels le répondant a participé au cours de la dernière année et le troisième indice, l'indice régulier, décrit l'éventail de jeux auxquels s'adonnent les répondants de façon régulière chaque semaine.

**Tableau 18 : Indice de participation au jeu parmi tous les répondants (n = 800)**

Jeux	Indice à vie			Indice récent			Indice régulier		
	1992	1996	2001	1992	1996	2001	1992	1996	2001
0	13 %	8 % ↓	11 % ↑	20 %	15 % ↓	19 % ↑	64 %	59 % ↓	69 % ↑
1	11 %	10 %	15 % ↑	20 %	14 % ↓	19 % ↑	23 %	26 %	25 %
2	20 %	13 % ↓	21 % ↑	23 %	25 %	25 %	9 %	13 % ↑	5 % ↓
3	19 %	19 %	18 %	17 %	21 % ↑	16 % ↓	3 %	2 %	1 %
4	15 %	16 %	12 % ↓	12 %	14 %	11 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %
5	12 %	13 %	10 %	5 %	7 %	5 %	< 1 %	< 1 %	0 %
6	7 %	7 %	6 %	3 %	3 %	2 %	< 1 %	< 1 %	0 %
7	2 %	6 %	3 % ↓	1 %	2 %	1 %	0 %	0 %	0 %
8	2 %	3 %	2 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %
9	< 1 %	2 %	1 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
10	< 1 %	2 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
11	0 %	< 1 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
12	< 1 %	0 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

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

La participation à divers types de jeux en 2001 ressemble davantage aux niveaux de 1992 qu'à ceux de 1996.

Comparativement à 1996, le nombre de jeux différents auxquels participent les adultes a diminué :

- Plus de répondants qu'en 1996 n'ont joué à aucun jeu de hasard au cours de leur vie (11 % comparativement à 8 %), de la dernière année (19 % comparativement à 15 %) et de façon régulière (69 % comparativement à 59 %);
- Plus de répondants qu'en 1996 n'ont joué qu'à un seul jeu de hasard au cours de leur vie (15 % comparativement à 10 %) et de la dernière année (19 % comparativement à 14 %);
- Moins de répondants qu'en 1996 jouent à plusieurs jeux de hasard de façon régulière chaque semaine (7 % comparativement à ≈ 15 %).

*Depuis 1996, le nombre de jeux de hasard auxquels les adultes néo-brunswickois s'adonnent a diminué pour revenir aux niveaux de 1992*

Afin d'examiner de façon plus approfondie l'éventail de jeux auxquels s'adonnent les Néo-Brunswickois, nous avons reconstruit les mêmes indices sans tenir compte des non-joueurs (Tableau 19).

Le premier indice, l'indice à vie, décrit l'éventail de jeux pour ceux qui ont déjà joué à un jeu de hasard au cours de leur vie. Le deuxième indice, l'indice récent, décrit l'éventail de jeux pour ceux qui ont joué au cours de la dernière année et le troisième indice, l'indice régulier, représente l'éventail de jeux auxquels s'adonnent les répondants de façon régulière chaque semaine.

**Tableau 19 : Indice de participation au jeu parmi les joueurs seulement (n = 800)**

Jeux	Indice à vie			Indice récent			Indice régulier			
	Nombre de jeux	1992	1996	2001	1992	1996	2001	1992	1996	2001
		n = 697	n = 738	n = 703	n = 640	n = 678	n = 642	(n = 287)	(n = 330)	(n = 250)
1		12 %	10 %	17 % ↑	25 %	16 % ↓	24 % ↑	65 %	63 %	78 % ↑
2		22 %	15 % ↓	24 % ↑	28 %	30 %	31 %	24 %	30 %	17 % ↓
3		22 %	21 %	20 %	21 %	25 % ↑	20 % ↓	7 %	6 %	4 %
4		17 %	18 %	13 % ↓	15 %	17 %	14 %	2 %	< 1 %	1 %
5		13 %	14 %	12 %	6 %	8 %	7 %	1 %	< 1 %	0 %
6		8 %	8 %	7 %	4 %	3 %	3 %	1 %	< 1 %	0 %
7		3 %	6 %	3 % ↓	1 %	2 %	2 %	0 %	0 %	0 %
8		2 %	4 % ↑	3 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %
9		< 1 %	2 %	1 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
10		< 1 %	2 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
11		0 %	< 1 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
12		< 1 %	0 %	< 1 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

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

Les données du tableau 19 confirment et renforcent les deux principaux résultats du tableau précédent. Premièrement, les niveaux de participation de 2001 ressemblent davantage à ceux notés en 1992 qu'à ceux de 1996. En fait, il n'y a que deux différences significatives entre 1992 et 2001 :

- Plus de joueurs réguliers ne jouent qu'à un seul type de jeu de hasard de façon régulière chaque semaine (78 % en 2001 comparativement à 65 % en 1992);
- Moins de joueurs réguliers jouent à deux types de jeu de hasard de façon régulière chaque semaine (17 % en 2001 comparativement à 24 % en 1992).

Comme dans le cas de l'échantillon total, comparativement à 1996, le nombre général de jeux différents auxquels participent les joueurs a diminué.

*Le nombre de jeux auxquels ont participé les répondants qui ont joué au cours de la dernière année a atteint son niveau le plus élevé en 1996 et est depuis redescendu au niveau de 1992.*

- Plus de répondants qui ont déjà joué dans leur vie ont joué à un (17 % comparativement à 10 %) ou deux (24 % comparativement à 15 %) types de jeu de hasard;
- Plus de répondants qui ont joué au cours de la dernière année n'ont joué qu'à un seul type de jeu de hasard au cours de cette période (24 % comparativement à 16 %);
- Plus de joueurs réguliers ne jouent qu'à un seul type de jeu de hasard de façon régulière chaque semaine (78 % comparativement à 63 %).

### Classification des répondants (1992, 1996 et 2001)

Comme dans les deux sondages précédents, les répondants ont été classés dans l'une des quatre catégories de joueurs selon leur fréquence de participation au jeu. Tandis que l'analyse de l'éventail de jeux auxquels s'adonnent les adultes du Nouveau-Brunswick illustre l'étendue de l'engagement de la population dans le jeu, la classification des répondants décrit l'intensité de leur participation à une ou plusieurs formes de jeu.

Le tableau 20 renferme une description de chaque catégorie de joueurs. Les quatre classifications sont mutuellement exclusives et exhaustives, c'est-à-dire que chaque répondant doit être classé dans une, et une seule, des quatre catégories possibles. Le tableau 21 présente les résultats de la classification en 1992, 1996 et 2001.

#### TYPES DE JOUEURS

- Non-joueurs
- Joueurs irréguliers
- Joueurs occasionnels
- Joueurs réguliers

**Tableau 20 : Description des catégories de joueurs**

Catégorie	Description
Non-joueurs	Répondants qui n'ont participé à aucun des jeux de hasard évalués dans le sondage.
Joueurs irréguliers	Répondants qui ont participé à au moins un jeu de hasard à un moment donné de leur vie.
Joueurs occasionnels	Participants qui ont participé à au moins un jeu de hasard au cours de la dernière année.
Joueurs réguliers	Participants qui participent à au moins un jeu de hasard de façon régulière – une fois par semaine ou plus.

**Tableau 21 : Classification des joueurs (1992, 1996 et 2001)**

	1992	1996	2001
Non-joueurs	13 %	8 % ↓	12 % ↑
Joueurs irréguliers	7 %	8 %	8 %
Joueurs occasionnels	44 %	43 %	49 % ↑
Joueurs réguliers	36 %	41 % ↑	31 % ↓

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

Comme dans le cas des autres éléments évalués, la classification des joueurs en 2001 ressemble davantage à celle de 1992 qu'à celle de 1996.

En 1996, le pourcentage de la population adulte du Nouveau-Brunswick ayant joué au cours de la dernière année avait connu une augmentation importante (92 % en 1996 comparativement à 87 % en 1992). Cette augmentation était entièrement due à l'accroissement du nombre de personnes s'adonnant au jeu de façon régulière chaque semaine (36 % comparativement à 41 %). Il y avait donc en 1996 nettement plus de personnes au Nouveau-Brunswick qui jouaient de façon plus « intensive » ou régulière qu'en 1992.

En 2001, le pourcentage d'adultes ayant joué au cours de la dernière année est redescendu au niveau de 1992 (89 %) et le nombre de non-joueurs est demeuré stable ( $\approx$  12 %). Cependant, la fréquence de jeu a également changé. En 2001, la proportion d'adultes s'adonnant au jeu de façon régulière chaque semaine (31 %) est nettement plus faible qu'en 1996 (41 %) ou en 1992 (36 %). En 2001, les adultes sont plus enclins à être des joueurs occasionnels (49 % comparativement à 43 %).

---

*La baisse des niveaux de participation au fil du temps est probablement due au changement des habitudes de jeu des joueurs plutôt qu'à une diminution du nombre de joueurs.*

---

Bien que les résultats indiquent une baisse des niveaux de participation au jeu, celle-ci est plus probablement l'indication d'un changement des habitudes de jeu des joueurs plutôt que d'une diminution du nombre de joueurs. Il semble que l'attraction grandissante exercée par le jeu notée en 1996 ait été causée par l'introduction de nouveaux jeux ou possibilités de jeu. L'année 1996 a été une année de croissance pour l'industrie du jeu (voir le rapport annuel de 1996 de la Société des loteries de l'Atlantique), il est donc probable que plus de personnes ont été tentées d'essayer un plus grand nombre de jeux. La loterie vidéo était alors bien établie et accessible un peu partout dans la province, le casino avait fait son apparition dans la région (en Nouvelle-Écosse), la Société des loteries de l'Atlantique avait lancé ses jeux de paris sportifs, les organisations de bienfaisance avaient recours à des tirages de toutes sortes pour se financer, la gamme de billets à gratter comprenait maintenant des billets à 2 \$ et une nouvelle loterie nationale (Super 7) venait d'être lancée.

Comme il fallait s'y attendre, la fréquence de jeu a également augmenté en 1996. Cependant, avec le temps, il semble que les adultes de la région aient changé leurs habitudes de jeu en fonction des nouveaux types de jeu offerts et que certains n'aient pas continué de jouer aux nouveaux jeux après les avoir essayés. Le taux de conversion moins élevé pour la plupart des jeux en 2001 illustre clairement que moins de personnes continuent à jouer régulièrement à un jeu après l'avoir essayé.

---

*Bien qu'il y ait moins de joueurs réguliers en 2001, ceux qui jouent le font d'une façon plus intensive.*

---

Malgré le fait que le jeu régulier ait diminué au Nouveau-Brunswick, les revenus provenant du jeu ont augmenté de façon significative (voir la section 1.0 – Recettes liées au jeu pour 2001). Les résultats indiquent donc que tandis que les personnes participant régulièrement aux jeux de hasard sont moins nombreuses en 2001, les joueurs s'adonnent au jeu de façon plus intensive.

## ÉVALUATION DU JEU COMPULSIF

### Le Canadian Problem Gambling Index

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

Dans le cadre du sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick, l'évaluation du jeu compulsif a été effectuée à l'aide de l'indice de jeu compulsif du Canada (Canadian Problem Gambling Index, CPGI). Cette évaluation a été élaborée récemment par le Centre canadien de lutte contre les toxicomanies pour l'Inter-Provincial Task Force on Problem Gambling. Contrairement à ses prédécesseurs tels que le South Oaks Gambling Screen (SOGS) et la quatrième édition du Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux (DSM – IV), le CPGI a été conçu spécialement pour examiner la population en général. Bien que le SOGS et le DSM – IV aient tous deux été utilisés à cette fin pendant de nombreuses années, il s'agit d'outils d'évaluation cliniques élaborés avant l'introduction et la distribution à grande échelle de divers types de jeu comme les machines de jeu électroniques. Le caractère unique de certains types de jeu n'est donc pas pris en considération dans le cas d'une évaluation à l'aide de l'outil SOGS ou DSM – IV.

De plus, le SOGS n'est pas très précis puisqu'il comprend des critères diagnostiques relatifs à la fois aux états dysfonctionnels et aux états non dysfonctionnels. Le SOGS entraîne donc une quantité considérable de faux positifs et ce problème est encore plus important en dehors du milieu clinique. L'utilisation du SOGS, et plus précisément du DSM – IV, dans les sondages sur la population en général a été sévèrement critiqué (NSDOH et Focal Research, 1998; Abbott et Volberg, 1999; Schaffer et coll., 1997; Dickerson et Baron, 1999; Volberg et Banks, 1990).

Le CPGI a été accepté dans le cas des sondages sur la population en général en janvier 2000<sup>8</sup> et il a par la suite servi à mesurer la prévalence du jeu compulsif en Saskatchewan.

<sup>8</sup> J. Ferris et H. Wynne. (2000) *Validating the Canadian Problem Gambling Index: Report on the Pilot Phase of Testing*, 10 janvier 2000. Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.

### Notation du CPGI

Le CPGI comprend neuf éléments qui sont décrits au tableau 22.

Tableau 22 : Éléments du Canadian Problem Gambling Index (CPGI)

#	Au cours des douze derniers mois...
1	Avez-vous parié plus que vous ne pouviez vraiment perdre?
2	Avez-vous eu besoin de parier des sommes toujours plus grosses pour atteindre le même sentiment d'excitation?
3	Lorsque vous avez joué, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu?
4	Avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour pouvoir jouer?
5	Avez-vous déjà pensé que vous aviez un problème de jeu?
6	Vous a-t-on déjà critiqué parce que vous jouez ou vous a-t-on dit que vous aviez un problème de jeu, peu importe que vous pensiez que ce soit vrai ou non?
7	Vous êtes-vous déjà senti coupable de la fréquence à laquelle vous jouez ou de ce qui arrive lorsque vous jouez?
8	Le jeu vous a-t-il déjà causé des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété?
9	Le jeu a-t-il causé des problèmes financiers pour vous ou votre ménage?

Chaque question comporte quatre réponses possibles, soit jamais (note 0), quelquefois (note 1), la plupart du temps (note 2) et presque toujours (note 3). Pour noter le CPGI, les résultats des neuf éléments sont additionnés afin d'obtenir la note finale, de 0 à 27, qui est interprétée à l'aide du continuum des risques suivant :

#### Continuum des risques du CPGI

Note du CPGI	Risque
0	Sans problème
1 à 2	Faible risque
3 à 7	Risque modéré
8 +	Jeu compulsif



Selon le Canadian Problem Gambling Index: User Manual (2001), les répondants de chaque catégorie présentent les caractéristiques suivantes<sup>9</sup> :

---

**FACTEURS DE  
RISQUE DU  
CPGI**

---

- Sans problème

---

  - Faible risque

---

  - Risque modéré

---

  - Jeu compulsif
- 

***Jeu sans problème : Note 0***

*Les répondants de ce groupe ont répondu « jamais » à tous les indicateurs de trouble du comportement, bien qu'il puisse s'agir de joueurs fréquents qui passent beaucoup de temps et dépensent une somme considérable d'argent au jeu. Les joueurs « professionnels » pourraient être classés dans cette catégorie. Ce groupe n'a expérimenté aucune conséquence néfaste du jeu et n'est pas d'accord avec les éléments de distorsion cognitive.*

***Jeu à faible risque : Notes de 1 à 2,5***

*Les répondants de ce groupe ont répondu « jamais » à la plupart des indicateurs de trouble du comportement, mais au moins une fois « quelquefois » ou plus fréquemment. Ce groupe n'a probablement pas expérimenté les conséquences néfastes du jeu.*

***Jeu à risque modéré : Notes de 3 à 7,5***

*Les répondants de ce groupe ont répondu « jamais » à la plupart des indicateurs de trouble du comportement, mais au moins une fois « la plupart du temps » ou « presque toujours ». Ce groupe peut avoir expérimenté des conséquences néfastes du jeu.*

***Jeu compulsif : Notes de 8 à 27***

*Les répondants de ce groupe ont expérimenté des conséquences néfastes du jeu et peuvent même avoir perdu le contrôle. Leur niveau de participation au jeu peut varier, mais il est probablement élevé. Ce groupe est probablement d'accord avec les éléments de distorsion cognitive.*

---

<sup>9</sup> J. Ferris et H. Wynne. (2000) *Validating the Canadian Problem Gambling Index: Report on the Pilot Phase of Testing*, 10 janvier 2000. Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.

### Réponses aux éléments du CPGI

Le tableau 23 indique les neuf éléments individuels du CPGI et la répartition des réponses pour chacun d'entre eux.

Tableau 23 : Réponses liées au Canadian Problem Gambling Index (CPGI)

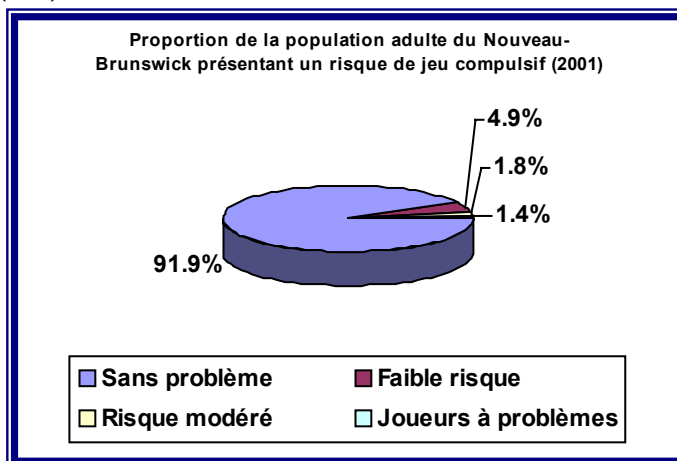
#		Jamais	Quelquefois	La plupart du temps	Presque toujours
	<b>Au cours des douze derniers mois...</b>				
1	Avez-vous parié plus que vous ne pouviez vraiment perdre?	96,5 %	2,6 %	< 1 %	< 1 %
2	Avez-vous eu besoin de parier des sommes toujours plus grosses pour atteindre le même sentiment d'excitation?	98,8 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %
3	Lorsque vous avez joué, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu?	97,6 %	1,7 %	0 %	< 1 %
4	Avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour pouvoir jouer?	99,2 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %
5	Avez-vous déjà pensé que vous aviez un problème de jeu?	97,6 %	1,4 %	< 1 %	< 1 %
6	Vous a-t-on déjà critiqué parce que vous jouez ou vous a-t-on dit que vous aviez un problème de jeu, peu importe que vous pensiez que ce soit vrai ou non?	97,0 %	1,9 %	< 1 %	< 1 %
7	Vous êtes-vous déjà senti coupable de la fréquence à laquelle vous jouez ou de ce qui arrive lorsque vous jouez?	96,2 %	2,9 %	< 1 %	< 1 %
8	Le jeu vous a-t-il déjà causé des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété?	98,9 %	< 1 %	< 1 %	< 1 %
9	Le jeu a-t-il causé des problèmes financiers pour vous ou votre ménage?	98,9 %	< 1 %	0 %	< 1 %

Les résultats indiquent qu'une très faible proportion des répondants manifestent un des comportements évalués à l'aide du CPGI, et ce même de façon occasionnelle. Dans l'étude actuelle, 99 % des répondants n'ont jamais *eu besoin de parier des sommes toujours plus grosses pour atteindre le même sentiment d'excitation, emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour pouvoir jouer, eu des problèmes de santé liés au jeu ou eu des ennuis financiers liés au jeu*. Moins de 2 % des répondants ont indiqué avoir manifesté un de ces comportements « presque toujours » ou « la plupart du temps ».

Les éléments ayant reçu les pourcentages les plus élevés de reconnaissance sont le sentiment de culpabilité (≈ 4 %), les préoccupations d'autrui (3 %), les inquiétudes personnelles concernant ses propres habitudes de jeu (≈ 2 %) et les tentatives de récupération des pertes (≈ 2 %). Plus précisément, la *culpabilité entraînée par les habitudes de jeu ou leurs conséquences* a été indiquée par deux fois plus de personnes comparativement à 7 des 8 autres éléments du CPGI.

## Prévalence du jeu compulsif

Figure 9 : Proportion de la population adulte du Nouveau-Brunswick présentant un risque de jeu compulsif (2001)



Selon les neuf éléments du CPGI et son continuum des risques, presque tous les répondants (91,9 %) sont des joueurs sans problème, 4,9 % sont des joueurs à faible risque, 1,8 % sont des joueurs à risque modéré et 1,4 % sont des joueurs à problèmes.

Tableau 24 : Prévalence du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick (1992, 1996 et 2001)

Classification	Mesure actuelle		
	1992 Estimation à l'aide du SOGS (n = 800)	1996 Estimation à l'aide du SOGS (n = 800)	2001 Estimation à l'aide du CPGI (n = 800)
Sans problème	95,5 % (± 1,44 %)	95,9 % (± 1,37 %)	98,6 % (± 0,81 %)
À problèmes	4,5 % (± 1,44 %)	4,1 % (± 1,37 %)	1,4 % (± 0,81 %)

Tel que prévu, l'estimation de 2001 (1,4 %) est considérablement inférieure aux estimations effectuées à l'aide du SOGS de 1992 (5 %) et de 1996 (4,5 %). Ce résultat inférieur est principalement dû au fait que le CPGI comprend moins de critères relatifs aux états non dysfonctionnels, ce qui permet de réduire le nombre de personnes identifiées par erreur comme étant des joueurs à problèmes (faux positifs). Par exemple, dans le sondage précédent effectué à l'aide du SOGS, 16 des 21 personnes correspondant aux critères de jeu compulsif du SOGS ont indiqué qu'ils n'avaient, ou n'avaient eu, aucun problème de jeu.<sup>10</sup> Dans l'étude actuelle, **seulement 2 des 9 personnes correspondant aux critères de jeu compulsif du CPGI ont indiqué ne pas avoir de problème lié à leurs habitudes de jeu.** Ce résultat indique que le CPGI permet d'obtenir moins de faux positifs que le SOGS.

<sup>10</sup> Étude des jeux de loterie vidéo du Nouveau-Brunswick, ministère des Finances du Nouveau-Brunswick, 1997, p. 50.

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

Le pourcentage des adultes du Nouveau-Brunswick identifiés comme étant des joueurs à problèmes a chuté de 4,1 % en 1996 à 1,4 % en 2001. Ce déclin est probablement dû à la modification du système d'évaluation plutôt qu'à une diminution réelle de la prévalence

Malheureusement, il n'existe aucune méthode de conversion parfaite des notes du CPGI en notes du SOGS afin d'étudier les tendances. La seule méthode permettant d'effectuer une comparaison directe avec les études précédentes utilisant le SOGS consiste à comparer les éléments communs aux deux mesures.

En tout, quatre éléments du CPGI et du SOGS sont suffisamment semblables pour permettre une comparaison :

- Vous est-il arrivé de retourner jouer pour essayer de regagner l'argent que vous aviez perdu?
- Avez-vous déjà pensé que vous aviez un problème de jeu?
- Vous a-t-on déjà critiqué parce que vous jouez ou vous a-t-on dit que vous aviez un problème de jeu, peu importe que vous pensiez que ce soit vrai ou non?
- Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de la fréquence à laquelle vous jouez ou de ce qui arrive lorsque vous jouez?

Le tableau 25 indique la proportion des répondants ayant obtenu des résultats positifs pour les quatre éléments semblables du CPGI et du SOGS.

Tableau 25 : Tendances liées à la proportion de résultats positifs dans le cas des éléments communs au CPGI et au SOGS.

	1992	1996	2001
Vous est-il arrivé de retourner jouer pour essayer de regagner l'argent que vous aviez perdu?	3,4 %	3,3 %	2,4 %
Avez-vous déjà pensé que vous aviez un problème de jeu?	0,9 %	1,3 %	2,4 % ↑
Vous a-t-on déjà critiqué parce que vous jouez ou vous a-t-on dit que vous aviez un problème de jeu, peu importe que vous pensiez que ce soit vrai ou non?	3,4 %	4,3 %	3,0 %
Vous êtes-vous déjà senti coupable à cause de la fréquence à laquelle vous jouez ou de ce qui arrive lorsque vous jouez?	3,6 %	4,9 %	3,7 %

Nota : Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 95 %.

Sur les quatre mesures, une seule indique une variation significative au cours des années. La proportion des personnes ayant *pensé qu'elles avaient un problème à l'égard du jeu* a augmenté de 0,9 % en 1992 à 2,4 % en 2001. **Il est intéressant de noter que 10 des répondants considérant parfois avoir un problème à l'égard du jeu ne sont actuellement pas classés comme des joueurs à problèmes selon le CPGI. Étant donné leurs préoccupations, ces personnes sont peut-être très motivées à obtenir de l'aide ou à profiter des services et du matériel de promotion et de rétablissement de la santé.**

*La tendance semble indiquer une augmentation de la proportion des personnes considérant leurs habitudes de jeu comme excessives. Au cours des trois phases de l'étude, la proportion des personnes qui se considèrent comme des joueurs à problèmes est passée de ≈ 1 % en 1992 à 2,4 % en 2001.*

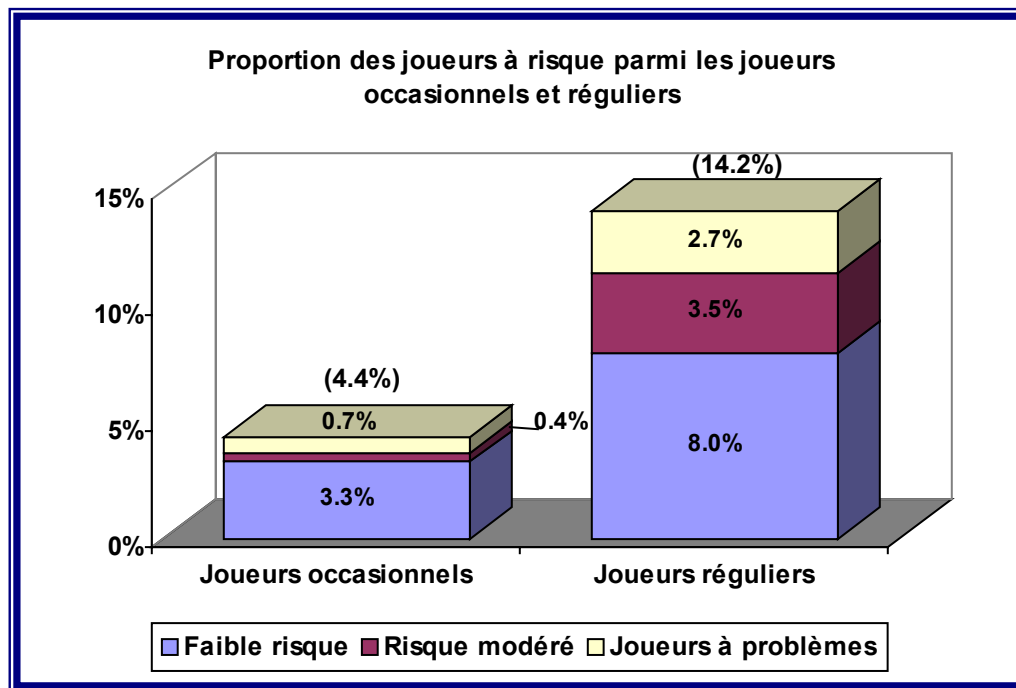
Entre les années 1996 et 2001, les quatre mesures n'indiquent aucune variation significative. Bien que ces quatre éléments ne constituent qu'une partie de l'évaluation du CPGI, les similitudes entre les phases de sondage pour ces éléments indiquent que la diminution du nombre de cas de problèmes de jeu entre 1996 et 2001 découle probablement du changement de l'instrument de mesure plutôt que d'une diminution réelle de la prévalence du jeu compulsif. Quoiqu'il en soit, toute comparaison avec les études antérieures utilisant le SOGS doit être interprétée avec prudence puisqu'un nombre considérablement inférieur d'adultes du Nouveau-Brunswick sont classés comme étant des joueurs à problèmes par le CPGI en 2001.

### Continuum des risques selon le type de joueur

Afin de déterminer dans quelle mesure la fréquence du jeu risque d'entraîner des problèmes, nous avons comparé le type de joueur des personnes correspondant aux critères de jeu compulsif du CPGI. Les personnes n'ayant pas joué au cours de la dernière année (non-joueurs) sont considérées comme ne présentant aucun risque et n'ont donc pas fait l'objet d'une comparaison avec les joueurs occasionnels et réguliers.

Figure 10 : Proportion d'adultes présentant un risque parmi les joueurs réguliers et occasionnels

Environ 14 % des joueurs réguliers risquent de devenir des joueurs à problèmes comparativement à ≈ 4 % dans le cas des joueurs occasionnels. De plus, les joueurs réguliers comportent trois fois plus de joueurs à problèmes que les joueurs occasionnels (2,7 % comparativement à 0,7 %).

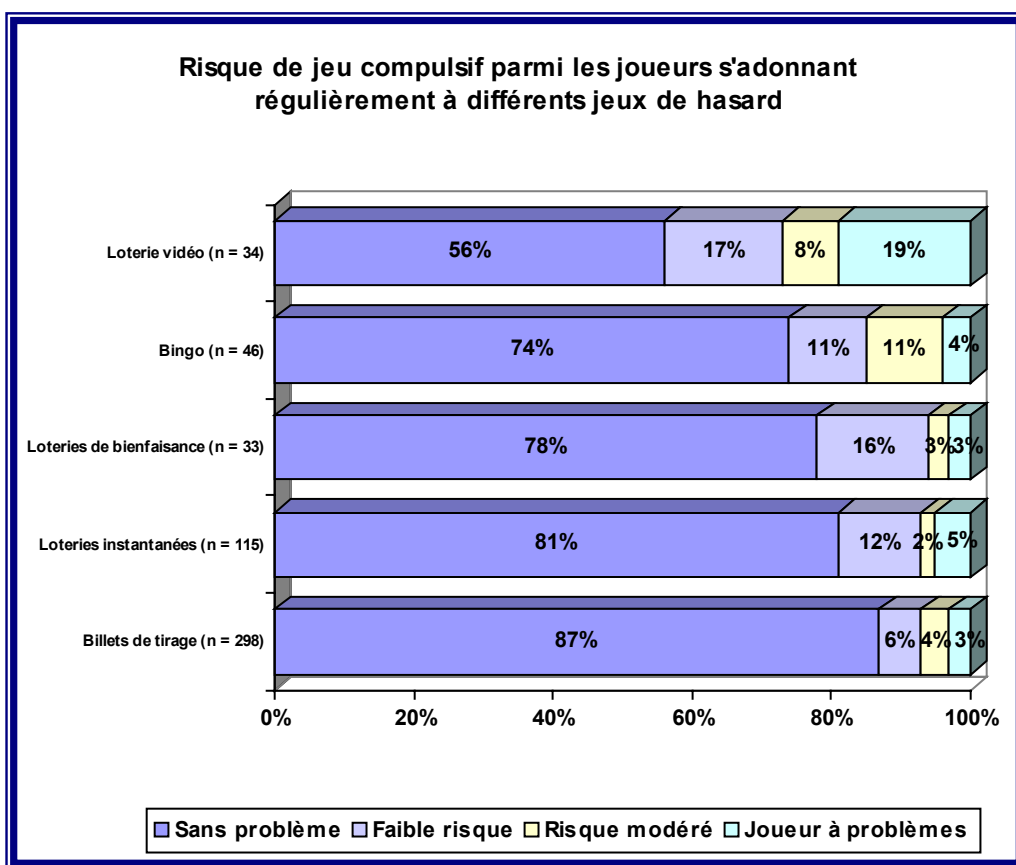


La figure 11 illustre l'incidence considérable de la fréquence du jeu sur l'apparition des problèmes. Comparativement aux joueurs occasionnels, les joueurs réguliers comportent une proportion beaucoup plus importante de joueurs correspondant aux critères de faible risque (8,0 % comparativement à 3,3 %), de risque modéré (3,5 % comparativement à 0,4 %) et de jeu compulsif (2,7 % comparativement à 0,7 %). Ce résultat confirme ce que les chercheurs savent depuis quelque temps déjà : plus un joueur joue fréquemment, plus il risque de devenir un joueur à problèmes.

### Continuum des risques parmi les joueurs réguliers

Les jeux de hasard se distinguent les uns des autres par un certain nombre de facteurs et d'attributs, comme la disponibilité, la fréquence de jeu, les chances de gagner, le coût et les autres résultats liés au jeu. Le facteur de risque lié au jeu compulsif varie également selon le jeu de hasard. Afin d'évaluer le facteur de risque lié à chaque type de jeu, les résultats du CPGI ont été examinés parmi les joueurs s'adonnant au moins une fois par mois à un certain type de jeu (joueurs réguliers).

Figure 11 : Risque de jeu compulsif parmi les joueurs s'adonnant régulièrement à différents jeux de hasard



*Le risque de développer un problème de jeu est au moins quatre fois plus élevé dans le cas des personnes jouant régulièrement à la loterie vidéo que dans le cas des autres types de jeu.*

La proportion des joueurs réguliers sans problème est considérablement inférieure dans le cas de la loterie vidéo (56 %) que dans le cas des loteries instantanées (81 %) et des tirages de loterie (87 %). Presque la moitié des personnes jouant régulièrement à la loterie vidéo (44 %) présentent un facteur de risque et 19 % sont considérées comme étant des joueurs à problèmes. Cette proportion de joueurs à problèmes est quatre fois plus importante que dans le cas des autres types de jeu de hasard.

Il existe de nombreuses raisons expliquant pourquoi la loterie vidéo est davantage liée au jeu compulsif, par exemple son accessibilité à grande échelle, la possibilité de jouer rapidement et de façon continue et les caractéristiques physiques des jeux et des machines. Bien que d'autres types de jeu soient facilement accessibles, les possibilités de jeu sont restreintes car il faut respecter des horaires ou des facteurs externes qui permettent de réduire le jeu. Par exemple, les loteries ont généralement lieu une ou deux fois par semaine et les parties de bingo ont une durée précise. Ces restrictions permettent de limiter le temps passé à ces jeux et, par le fait même, la somme d'argent dépensée.

## **Continuum des risques selon les caractéristiques démographiques**

La faible proportion de joueurs à problèmes dans l'étude de 2001 ( $n = 9$ ) empêche la comparaison isolée des facteurs de risque associés au jeu compulsif. Bien que ce type de profil offre des renseignements précieux aidant à la conception de services de traitement ou de réadaptation, il a été jugé que l'analyse des joueurs présentant un risque modéré ou élevé pouvait également fournir des renseignements critiques aidant aux efforts de dépistage rapide, d'intervention et de traitement.

Il existe deux techniques pour comparer les caractéristiques démographiques avec le continuum des risques liés au jeu compulsif :

### ➤ **Profil** (Tableau 26)

- Cette technique permet de déterminer le pourcentage des adultes de chaque catégorie de risque qui correspondent à une caractéristique démographique donnée (pour chaque catégorie de risque, le total des caractéristiques démographiques doit évaluer 100 %). On peut ainsi évaluer une catégorie de risque en fonction de sa composition démographique (p. ex. : 48 % des joueurs sans problème sont des femmes).

### ➤ **Pénétration** (Tableau 27)

- Cette technique permet de déterminer le pourcentage des adultes de chaque caractéristique démographique qui correspondent à une des catégories de risque (pour chaque caractéristique démographique, le total des trois catégories de risque doit évaluer 100 %). Les utilisateurs peuvent ainsi déterminer quels segments de la population sont les plus à risque, et ce peu importe leur importance au sein de la population en général. Par exemple, un groupe d'adultes donné peut correspondre à une faible proportion de l'ensemble des adultes de la province (p. ex. : les retraités, les sans emploi ou les étudiants), mais le risque lié au jeu compulsif peut être plus élevé dans leur cas.

Les tableaux 26 et 27 n'incluent que les adultes ayant joué au cours des 12 derniers mois. Les résultats représentent le pourcentage de tous les joueurs du Nouveau-Brunswick qui correspondent à chaque catégorie de risque du CPGI.

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 4 – ÉVALUATION DU JEU COMPULSIF**

**Tableau 26 : Profil de risque parmi les personnes qui ont joué au cours des 12 derniers mois (2001)**

	PROFIL DES JOUEURS			
	Pourcentage des joueurs	Sans problème	Faible risque	Risque modéré ou élevé
	(n = 640)	(n = 575)	(n = 42)	▲ (n = 23)
<b>Nombre total de joueurs</b>	100 %	90 %	7 %	4 %
<b>SEXE</b>				
Femme	46 %	48 %	31 %	20 %
Homme	54 %	52 %	69 %	80 %
<b>ÂGE</b>				
19 à 34 ans	35 %	34 %	44 %	48 %
35 à 54 ans	41 %	42 %	41 %	32 %
55 ans et +	24 %	25 %	15 %	20 %
<b>ÉDUCATION</b>				
≤ Diplôme d'études secondaires	45 %	45 %	46 %	40 %
Études postsecondaires	37 %	35 %	39 %	56 %
Études universitaires +	18 %	19 %	15 %	4 %
<b>SITUATION PROFESSIONNELLE</b>				
Employé	70 %	69 %	72 %	73 %
Sans emploi	3 %	3 %	7 %	4 %
Personne inactive	27 %	28 %	21 %	23 %
<b>ÉTAT MATRIMONIAL</b>				
Célibataire	22 %	20 %	29 %	46 %
Marié	70 %	73 %	53 %	46 %
Divorcé/Veuf	8 %	7 %	8 %	8 %
<b>REVENU DU MÉNAGE</b>				
≤ 25 000 \$	26 %	26 %	22 %	33 %
25 001 à 50 000 \$	37 %	38 %	35 %	24 %
> 50,001 \$	37 %	36 %	43 %	43 %
<b>ENFANTS DANS LE MÉNAGE</b>				
Avec enfants	42 %	41 %	36 %	46 %
Sans enfant	58 %	59 %	64 %	54 %
<b>LANGUE PARLÉE À LA MAISON</b>				
Anglais	67 %	66 %	80 %	64 %
Français	32 %	33 %	17 %	36 %

*Nota* : Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 90 %. Les comparaisons sont effectuées de façon horizontale entre les catégories de risque. Par exemple, une plus grande proportion de femmes sont qualifiées de joueuses sans problème (48 %) que de joueuses à faible risque (31 %) et de joueuses à risque modéré ou élevé (20 %). Δ – Échantillon inférieur à 30, doit être interprété avec prudence.



**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 4 – ÉVALUATION DU JEU COMPULSIF**

Tableau 27 : Pénétration du risque parmi les personnes qui ont joué au cours des 12 derniers mois (2001)

	PÉNÉTRATION POUR TOUS LES JOUEURS			
	Pourcentage des joueurs	Sans problème	Faible risque	Risque modéré ou élevé
	(n = 640)	(n = 575)	(n = 42)	▲ (n = 23)
<b>Nombre total de joueurs</b>	81 %	90 %	7 %	4 %
<b>SEXE</b>				
Femme	76 %	94 %	4 %	2 %
Homme	87 %	87 %	8 %	6 %
<b>ÂGE</b>				
19 à 34 ans	87 %	87 %	7 %	5 %
35 à 54 ans	84 %	91 %	6 %	3 %
55 ans et +	70 %	93 %	4 %	3 %
<b>ÉDUCATION</b>				
≤ Diplôme d'études secondaires	79 %	90 %	6 %	3 %
Études postsecondaires	86 %	88 %	6 %	6 %
Études universitaires +	76 %	94 %	5 %	--
<b>SITUATION PROFESSIONNELLE</b>				
Employé	86 %	90 %	6 %	4 %
Sans emploi	76 %	81 %	--	--
Personne inactive	71 %	92 %	5 %	3 %
<b>ÉTAT MATRIMONIAL</b>				
Célibataire	86 %	83 %	8 %	9 %
Marié	80 %	93 %	4 %	3 %
Divorcé/Veuf	77 %	83 %	--	--
<b>REVENU DU MÉNAGE</b>				
≤ 25 000 \$	77 %	90 %	5 %	5 %
25 001 à 50 000 \$	84 %	92 %	6 %	2 %
> 50 001 \$	87 %	88 %	7 %	4 %
<b>ENFANTS DANS LE MÉNAGE</b>				
Avec enfants	84 %	90 %	5 %	4 %
Sans enfant	79 %	90 %	6 %	4 %
<b>LANGUE PARLÉE À LA MAISON</b>				
Anglais	79 %	89 %	7 %	4 %
Français	86 %	92 %	3 %	4 %

*Nota :* Nombre estimé inférieur à 5 (estimation supprimée). Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 90 %. Les comparaisons sont effectuées de façon verticale parmi chaque catégorie de risque. Par exemple, les femmes qui s'adonnent au jeu sont bien plus souvent considérées comme n'ayant aucun problème de jeu que les hommes (94 % comparativement à 87 %). Δ – Échantillon inférieur à 30, doit être interprété avec prudence.

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

Le nombre de répondants identifiés de façon aléatoire comme présentant un risque modéré ou élevé de jeu compulsif est faible ( $n = 23$ ). Par conséquent, le profil démographique des adultes de cette catégorie doit être évalué avec soin. Toutefois, l'interprétation des résultats en fonction des répondants jugés comme des **joueurs sans problème** par le CPGI ( $n = 575$ ) permet d'obtenir des renseignements supplémentaires sur les facteurs de risque liés au jeu compulsif. Les différences significatives au niveau de confiance de 90 % ou plus sont incluses afin d'augmenter la valeur pratique de l'analyse.

### **Comparaison du risque dans les segments démographiques (pénétration)**

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

Les résultats indiquent que, dans la plupart des cas, les caractéristiques démographiques généralement associées au jeu, et plus particulièrement au jeu fréquent, ont également tendance à être liées aux risques de jeu compulsif. Donc, bien que les caractéristiques démographiques aient une incidence sur la possibilité qu'une personne commence à jouer, il existe peu de distinctions entre les joueurs qui risquent de devenir des joueurs à problèmes. Par exemple, les adultes provenant des segments démographiques suivants sont plus susceptibles d'avoir participé à des jeux de hasard au cours des 12 derniers mois :

- hommes (87 %);
- adultes de moins de 55 ans ( $\approx 85$  %), en particulier les jeunes adultes de 19 à 34 ans (87 %);
- personnes ayant reçu un enseignement professionnel ou postsecondaire non universitaire (86 %);
- célibataires ou personnes ayant un conjoint de fait (86 %);
- personnes ayant un emploi (86 %).

Non seulement les adultes de ces segments sont plus portés à jouer mais ils risquent également davantage d'adopter des habitudes de jeu régulières et ainsi de devenir des joueurs à problèmes. Il existe quelques exceptions, toutefois, les résultats sont limités par le faible échantillon de personnes à risque. Par conséquent, l'examen des caractéristiques démographiques des joueurs classés par le CPGI dans la catégorie « *sans problème* » permet de tirer des conclusions sur les personnes présentant un risque.

---

*Les hommes et les personnes célibataires constituent les deux groupes démographiques du Nouveau-Brunswick présentant le plus souvent un risque modéré ou élevé de jeu compulsif selon le CPGI.*

---

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

---

Plus précisément, la proportion des adultes ayant joué au cours des 12 derniers mois et faisant partie des joueurs sans problème est considérablement inférieure dans le cas des segments démographiques suivants :

- les hommes (87 %) comparativement aux femmes (94 %);
- les jeunes adultes, de 19 à 34 ans (87 %) comparativement aux personnes de 55 ans et plus (93 %);
- personnes ayant reçu un enseignement professionnel ou postsecondaire non universitaire (88 %) comparativement aux personnes titulaires d'un diplôme universitaire (94 %);
- les sans emploi (81 %) comparativement aux personnes inactives, plus précisément les retraités ou les personnes au foyer (92 %);
- les célibataires (personnes seules, jamais mariées, divorcées ou veuves : 83 %) comparativement aux personnes mariées ou vivant avec un conjoint de fait (93 %);
- les personnes dont le revenu annuel du ménage est de plus de 50 000 \$ (88 %) comparativement aux personnes dont le revenu du ménage se situe entre 25 000 \$ et 50 000 \$ (92 %).

Il semble que les distinctions principales parmi les adultes qui risquent de présenter des problèmes liés au jeu sont liées au mode de vie et à l'accessibilité au jeu. Les personnes disposant du temps et des ressources nécessaires, et qui sont exposées au jeu, sont plus susceptibles de s'adonner au jeu de façon régulière.

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

---

**GROUPE  
PRÉSENTANT UN  
RISQUE ÉLEVÉ  
AU NOUVEAU-  
BRUNSWICK**

---

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

---

**GROUPE  
PRÉSENTANT UN  
FAIBLE RISQUE  
AU NOUVEAU-  
BRUNSWICK**

---

- Femmes

---

- Adultes âgés (55 ans et +)

---

- Personnes ayant reçu une formation universitaire

---

- Personnes au foyer

---

- Retraités

---

- Revenu de ménage moyen (25 000 à 50 000 \$)

---

- Personnes mariées ou vivant avec un conjoint de fait

---

La présence d'un conjoint semble avoir un effet régulateur qui réduit le risque de jeu compulsif. Par contre, cette relation peut avoir un effet négatif important si le conjoint est également un joueur régulier. Quoi qu'il en soit, les personnes célibataires ou qui n'ont plus de conjoint (veufs ou divorcés) représentent toutefois une proportion moins importante des joueurs sans problème que les personnes mariées.

Les résultats semblent indiquer qu'à l'heure actuelle au Nouveau-Brunswick, les femmes, les personnes plus âgées (55 ans et plus) et les personnes ayant reçu une formation universitaire courent moins de risques de devenir des joueurs à problèmes. Bien entendu, ces résultats sont liés aux différents types de jeu offerts dans la province. Tout changement apporté aux stratégies de distribution ou aux types de jeu offerts pourrait avoir une incidence sur ces groupes. Par exemple, l'introduction d'un casino en Nouvelle-Écosse a eu une incidence considérable sur les personnes âgées de cette province. Auparavant, ces personnes âgées participaient très peu aux jeux de hasard et ne présentaient que peu de risques de jeu compulsif. Toutefois, les personnes âgées jouant au casino ou aux appareils de loterie vidéo de façon régulière présentent un risque plus élevé de devenir des joueurs à problèmes que la plupart des autres segments de la population.

### **Caractéristiques démographiques des personnes à risque (profil)**

Il ne faut pas oublier que les indicateurs de risque présentés précédemment correspondent aux groupes dont la proportion de joueurs sans problème est faible. Certains des groupes présentant un risque élevé de jeu compulsif ne représentent qu'une faible proportion de la population, comme les joueurs sans emploi, veufs ou divorcés. Par conséquent, bien que ces personnes risquent davantage de devenir des joueurs à problèmes, elles représentent un nombre restreint d'adultes considérés comme des joueurs à risque.

Afin d'obtenir des détails supplémentaires, le profil démographique des adultes du Nouveau-Brunswick présentant un risque de jeu compulsif a été examiné. En général, la majorité des adultes présentant un risque (n = 66) selon le CPGI présentent les caractéristiques suivantes :

- Il s'agit surtout d'hommes (≈ 71 %).
- Près de la moitié (≈ 46 %) sont âgés de moins de 35 ans et environ 85 % des personnes à risque sont âgées de 19 à 54 ans.
- Les résultats relatifs au niveau de scolarité présentent une proportion semblable (≈ 44 %) de personnes ayant une éducation secondaire ou moins, ou ayant une formation postsecondaire non universitaire. Seulement environ 10 % des personnes considérées comme à risque ont fait des études universitaires.
- Environ 75 % des personnes ont un emploi.
- Bien que le groupe de personnes à risque comporte un pourcentage important d'adultes seuls ou célibataires, environ la moitié des personnes qui ne sont pas considérées comme des joueurs sans problème sont mariées ou vivent avec un conjoint de fait.
- Leur revenu est généralement assez élevé, mais environ 25 % des répondants à risque ont un revenu annuel de moins de 25 000 \$.
- La majorité des personnes à risque vivent sans enfant (≈ 60 %), tandis que 40 % de ceux considérés comme des joueurs à risque élevé vivent avec des enfants.

Ces groupes démographiques comprennent la majorité des adultes du Nouveau-Brunswick présentant un risque de jeu compulsif et ce profil est donc utile pour la conception et à la mise en œuvre d'initiatives d'intervention ou d'aide.

### **Jeu compulsif à vie**

En plus de l'outil d'évaluation du jeu compulsif CPGI, le sondage comprenait trois questions permettant de déterminer le pourcentage d'adultes du Nouveau-Brunswick ayant **déjà** expérimenté des problèmes liés au jeu **et** dans quelle mesure leurs problèmes ont été réglés.

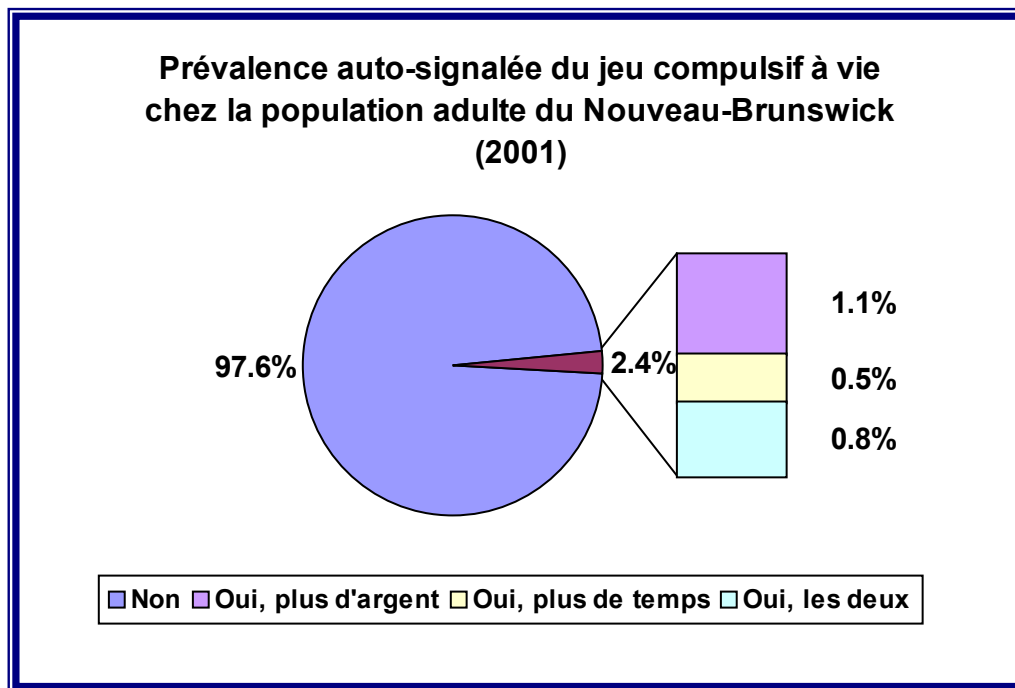
Contrairement au CPGI, qui permet d'examiner les douze derniers mois et qui utilise une échelle afin de déterminer l'importance du risque, la mesure à vie est une question directe demandant aux répondants « *Avez-vous déjà senti, maintenant ou par le passé, que vous aviez un problème parce que vous passiez plus de temps ou dépensiez plus d'argent à parier ou à jouer à des jeux de hasard pour de l'argent?* ». On demandait ensuite aux personnes répondant par

**CARACTÉRISTIQUES  
DÉMOGRAPHIQUES  
DES PERSONNES À  
RISQUE AU  
NOUVEAU-  
BRUNSWICK**

- Homme
- Moins de 55 ans
- Éducation secondaire ou postsecondaire non universitaire
- Employé
- Marié ou célibataire
- Revenu annuel de plus de 25 000 \$
- Sans enfant à la maison

l'affirmative si leur problème de jeu était résolu. Si oui, on leur demandait depuis combien de temps leur problème était résolu.

Figure 12 : Prévalence auto-signalée du jeu compulsif à vie chez la population adulte du Nouveau-Brunswick (2001)



En 2001, 2,4 % des répondants ont indiqué avoir déjà eu un problème de jeu compulsif et dépensé plus d'argent ou de temps pour les paris et les jeux d'argent. De ceux ayant déjà eu un problème ( $n = 16$ ), 27 % ( $n = 6$ ) ont indiqué que leur problème était maintenant complètement résolu et 25 % ( $n = 5$ ) ont indiqué que leur problème était toujours en voie d'être résolu. En moyenne, les répondants ont indiqué avoir résolu complètement ou en partie leurs problèmes de jeu il y a environ deux ans. L'autre moitié des répondants (48 %;  $n = 5$ ) ont indiqué que leur problème n'était pas résolu. Tous ces répondants, à l'exception de deux répondants ayant complètement résolu leur problème et d'un répondant ayant partiellement résolu son problème, ont également été considérés comme présentant un risque de jeu compulsif selon le CPGI.

## EXPOSITION AU JEU COMPULSIF

*La détermination du contact global avec le jeu compulsif permet d'obtenir une indication de l'incidence d'un groupe relativement petit d'individus sur la population en général.*

*Elle permet également d'obtenir des renseignements utiles à l'évaluation de la perception du public et de la demande potentielle relative à l'information, à l'éducation et aux services d'aide post-*

Les joueurs à problèmes représentent un petit groupe distinct de la population. Toutefois, les comportements et les répercussions liés au jeu compulsif peuvent avoir une incidence sur d'autres membres du foyer ou de la famille, ainsi que sur la communauté en général. De plus, le contact direct et indirect avec le jeu compulsif peut avoir des répercussions sur la conception et la prestation de services d'aide à l'échelle de la province.

Afin d'aider le ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick (MSMENB) dans sa planification continue, on a posé aux répondants une série de questions pour savoir :

- s'ils connaissaient un joueur à problèmes;
- la relation avec ce joueur à problèmes;
- le type de jeu en cause.

### Mesure de l'exposition au jeu compulsif

Il a été déterminé que les mesures du jeu compulsif en fonction de la perception des gens ont tendance à surévaluer la prévalence du problème (rapport annuel NSAGA 1998). Cette méthode a tendance à entraîner le surdénombrement ou la duplication du nombre de personnes qui connaissent ou sont touchées par un seul joueur à problèmes. Il existe également d'autres problèmes liés à la capacité des gens d'identifier leur propre comportement de jeu, ainsi que celui des autres, comme compulsif. Dans certains cas, les habitudes de jeu perçues comme excessives par un observateur inexpérimenté, tel qu'un ami ou un membre de la famille, peuvent ne pas correspondre aux critères cliniques du jeu compulsif. Toutefois, les habitudes de jeu d'une personne ne doivent pas nécessairement atteindre un seuil clinique donné pour entraîner des effets négatifs sur les amis ou les membres de la famille. Par contre, une personne éprouvant des problèmes liés au jeu peut décider de ne pas en parler ou minimiser l'importance de ses habitudes de jeu. Donc les autres personnes risquent de ne pas savoir que des problèmes financiers, familiaux ou professionnels sont liés au jeu. L'utilisation de mesures plus subjectives liées au jeu compulsif permet d'obtenir un aperçu des attitudes des joueurs et du niveau de tolérance envers le jeu en général ainsi

que des effets sur les personnes dans l'entourage des joueurs, que ce soit dans le ménage, la famille ou la communauté.

### Changements des mesures du sondage : 1996 comparativement à 2001

Lors de l'étude de prévalence de 1996 au Nouveau-Brunswick, on a demandé aux répondants : « *Connaissez-vous quelqu'un ayant ou ayant déjà eu un problème de jeu?* » On demandait alors aux répondants de préciser leur relation avec ce joueur à problèmes en indiquant s'il s'agissait du père, de la mère, d'un frère ou d'une sœur, de l'époux ou du conjoint, d'un enfant, d'un autre membre de la famille, d'un ami ou autre.

Pour le sondage de 2001, la question a été précisée afin d'en clarifier la portée et d'obtenir des renseignements correspondant à ceux recueillis dans d'autres provinces du Canada atlantique. Afin d'évaluer la portée de l'expérience du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick, on a demandé aux répondants : « *Connaissez-vous personnellement quelqu'un au Nouveau-Brunswick qui a, ou qui a eu, un problème de jeu?* ».

Afin de réduire les effets du surdénombrement, d'améliorer l'exactitude des estimations et d'évaluer le degré d'exposition, tous les répondants devaient préciser davantage leur relation avec le joueur à problèmes et indiquer si leur contact avait eu lieu dans leur ménage, au sein de leur famille ou dans la communauté en général.

Bien que les résultats des sondages de 1996 et 2001 ne puissent être comparés directement, leurs différences ont été étudiées en fonction des résultats du rapport de 1996. Puisque Focal Research n'avait pas accès aux données brutes, il s'est avéré impossible de remanier les résultats de 1996 aux fins de comparaison. Le MSMENB pourra éventuellement procéder à une analyse comparative approfondie.

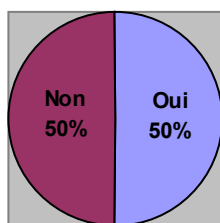
### Degré d'exposition au jeu compulsif

En 1996, 19 % des répondants ont indiqué connaître quelqu'un aux prises avec un problème de jeu. Ce résultat ne précise pas s'il s'agit de personnes dans l'entourage immédiat du répondant ou s'il s'agit également de contacts indirects avec le jeu compulsif. Par conséquent, la question a été modifiée en 2001 afin de préciser la relation avec le joueur à problèmes.

En 2001, le contact avec le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick semble être très répandu. **En général, on estime que la moitié des adultes du Nouveau-Brunswick connaissent au moins une personne ayant déjà eu des problèmes liés au jeu.**

*La connaissance du degré d'exposition au jeu compulsif au niveau du ménage, de la famille et de la communauté aide les fournisseurs de services à concevoir et à offrir des services adaptés aux besoins des différents groupes.*

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

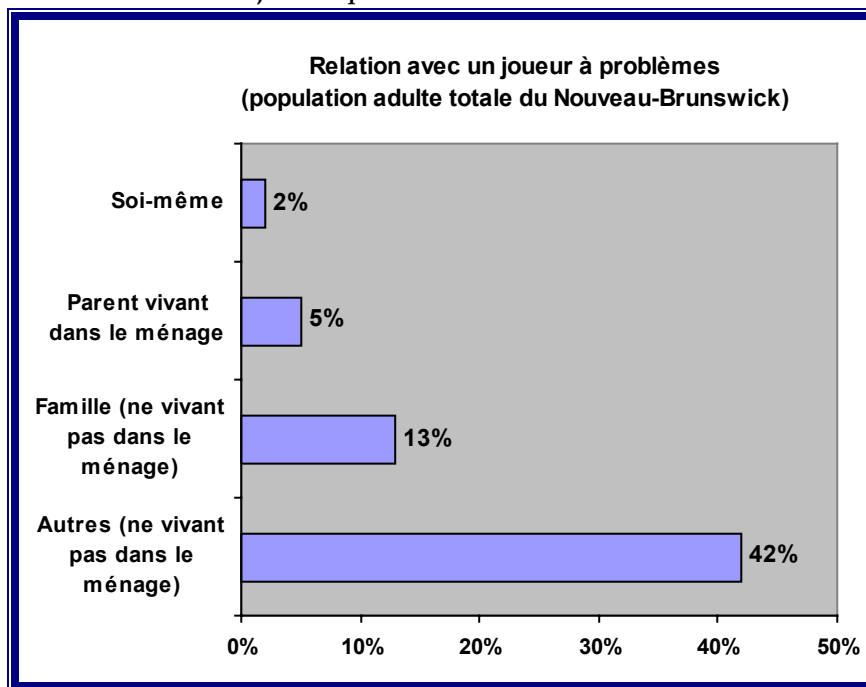




*Au Nouveau-Brunswick, une personne sur six a été exposée au jeu compulsif dans son ménage ou par l'entremise d'autres membres de sa famille.*

Bien que la moitié de la population adulte connaisse quelqu'un ayant eu un problème lié au jeu, dans la majorité des cas il s'agit d'un contact indirect (amis ou connaissances) plutôt qu'un contact direct (membres du ménage ou de la famille). **Toutefois, environ une personne sur six au Nouveau-Brunswick (17 %) a indiqué connaître un joueur à problèmes, que ce soit au sein de son ménage (5 %) ou de sa famille (13 %).** Dans l'ensemble, ce contact direct est indiqué par 34 % des personnes connaissant un joueur à problèmes.

Figure 13 : Relation avec un joueur à problèmes



### Contact avec le jeu compulsif au sein du ménage

À l'heure actuelle, environ 2 % des répondants ont indiqué avoir déjà eu ou toujours avoir des problèmes liés au jeu et 5 % ont indiqué connaître un membre de leur ménage aux prises avec ce type de problème. Comme dans le cas de la Nouvelle-Écosse, 31 % des personnes ayant indiqué avoir un problème lié au jeu compulsif vivent avec un autre joueur à problèmes (étude sur les joueurs de loterie vidéo réalisée en 1997-1998 par le ministère de la Santé et du Bien-être de la Nouvelle-Écosse). **Il peut donc être estimé qu'environ 6 % des adultes du Nouveau-Brunswick vivent dans un ménage comprenant un joueur à problèmes ou plus.** Ce résultat démontre l'importance de l'étude des comportements liés au jeu des autres membres du ménage lorsqu'un joueur à problèmes débute un traitement, ainsi que les avantages potentiels du ciblage des familles aux fins de prévention et d'intervention.

---

*Comme dans le cas des estimations dérivées pour l'année 1996, les résultats pour l'année 2001 semblent indiquer que 6 à 7 % des adultes du Nouveau-Brunswick vivent dans un ménage comprenant un joueur à problèmes ou plus.*

Comparativement, en 1996, 3 % des adultes ont indiqué avoir un problème lié au jeu, 1 % ont qualifié leur époux ou leur conjoint de fait de joueur à problèmes, 1 % ont qualifié un parent, plus particulièrement leur père, de joueur à problèmes et 2 % ont qualifié leur frère ou leur sœur de joueur à problèmes. Moins de 1 % des répondants ont indiqué un problème de dépendance au jeu chez leur enfant ou leur mère. Bien qu'il soit impossible de dériver des estimations précises liées au ménage à partir de ces données, les résultats semblent indiquer que le pourcentage d'adultes vivant avec au moins un joueur à problèmes est demeuré relativement stable depuis 1996. En prenant pour acquis que la proportion des adultes ayant indiqué avoir ou avoir déjà eu un problème lié au jeu est demeurée constante entre ces deux mesures ( $\approx 2$  à 3 %) et qu'en moyenne, la tendance indique qu'un nombre plus élevé d'adultes vivent dans un ménage comprenant un joueur à problèmes (2,4 comparativement à 2,1), on peut estimer que de 6 à 7 % des adultes du Nouveau-Brunswick continuent d'être exposés au jeu compulsif dans leur ménage.

### **Contact avec le jeu compulsif par l'entremise de la famille étendue**

---

*À l'heure actuelle, il semble qu'un plus grand nombre d'adultes indiquent que des membres de leur famille ne vivant pas dans leur ménage ont eu des problèmes liés au jeu.*

À l'heure actuelle, 13 % des adultes ont indiqué avoir un contact avec le jeu compulsif par l'entremise d'un membre de leur famille ne vivant pas dans leur ménage, qu'il s'agisse d'un membre de la famille immédiate comme un parent, un enfant, un frère ou une sœur, un grand-parent (7 %) ou un membre de la famille étendue comme une tante, un oncle ou un cousin (8 %). Au total, les personnes ayant un contact avec le jeu compulsif par l'entremise de la famille étendue comptent pour 26 % des répondants ayant indiqué connaître un joueur compulsif au Nouveau-Brunswick.

*Il se peut que le problème soit devenu plus évident ou qu'il ait fait l'objet de discussions au sein de la famille. Par contre, certains répondants peuvent être plus aptes à interpréter des comportements liés au jeu comme étant compulsifs.*

Toujours selon les résultats du rapport de 1996, on peut estimer qu'il y a cinq ans, environ 6 % des répondants avaient eu un contact avec le jeu compulsif par l'intermédiaire d'un parent éloigné, comme une tante, un oncle ou un cousin. Ce résultat est semblable à celui de 2001 (8 %), toutefois il semble que la sensibilisation au jeu compulsif parmi les membres de la famille immédiate ait augmenté depuis 1996. Il faudrait pouvoir accéder aux données brutes de 1996 pour confirmer cette tendance. Quoi qu'il en soit, les résultats indiquent que la sensibilisation accrue des membres de la famille envers le jeu compulsif entraîne l'augmentation du nombre de personnes indiquant être exposées au jeu compulsif. Puisque la prévalence du jeu compulsif est demeurée assez constante au Nouveau-Brunswick, cette tendance indique que les gens remarquent davantage les cas de jeu compulsif chez les membres de leur famille ne vivant pas dans leur ménage plutôt qu'une augmentation du nombre de joueurs à problèmes.

### **Contact avec le jeu compulsif par l'entremise d'amis ou autres**

Au total, 42 % des répondants ont indiqué avoir des amis, des connaissances ou des collègues de travail aux prises avec des problèmes liés au jeu. Environ 66 % des adultes du Nouveau-Brunswick connaissant un joueur à problèmes ont indiqué

qu'il s'agissait d'une personne non apparentée qui ne vivait pas dans leur ménage. L'effet des comportements de jeu compulsif est donc moins direct pour la majorité de ceux connaissant un joueur à problèmes. Il faut toutefois noter que cette tendance varie selon la relation avec la personne aux prises avec un problème de jeu.

En 1996, seulement 8 % des répondants ont qualifié de joueur à problèmes un ami ou toute autre personne non apparentée ou ne vivant pas dans leur ménage. En 2001, quatre fois plus de répondants ont qualifié de joueur à problèmes des amis ou des connaissances. Cette différence entre les périodes d'évaluation est probablement due aux modifications apportées à la question. Toutefois, comme dans le cas du jeu compulsif au sein de la famille, il semble qu'en 2001, les adultes sont davantage conscients du jeu compulsif dans leur entourage.

### Degré d'exposition au jeu compulsif

La sensibilisation élevée envers le jeu compulsif indique qu'il s'agit d'un sujet touchant une partie considérable de la population du Nouveau-Brunswick. Les résultats permettent d'estimer qu'en moyenne, chaque personne ayant des problèmes liés au jeu a une incidence directe sur environ deux membres du ménage, y compris les enfants. Les données relatives au ménage qui ont été recueillies pour chaque adulte permettent également d'estimer qu'environ 7 % des enfants du Nouveau-Brunswick vivent avec au moins un adulte jugé comme étant un joueur compulsif. Lorsque le contact avec le jeu compulsif par l'entremise des membres de la famille étendue est également pris en considération, les résultats indiquent que chaque joueur à problèmes du Nouveau-Brunswick a une incidence directe sur environ 8 ou 10 autres adultes de la province. Dans l'ensemble, le degré d'exposition augmente à environ 30 adultes, en moyenne, qui indiquent avoir un contact personnel pour chaque joueur à problèmes de la province.

### Différences de nature démographique liées au contact avec le jeu compulsif

#### Joueurs

Dans la plupart des cas, les différences d'ordre démographique liées au contact avec le jeu compulsif dépendent surtout des habitudes de jeu d'une personne. Les personnes n'ayant pas joué au cours de la dernière année (non-joueurs) sont nettement moins susceptibles de connaître un joueur à problèmes (35 %) que les joueurs occasionnels (51 %) ou réguliers (54 %).

---

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

---

#### EXPOSITION AU JEU COMPULSIF

▪ Non-joueur	35 %
▪ Joueur occasionnel	51 %
▪ Joueur régulier	54 %

Tableau 28 : Relation avec un joueur à problèmes en fonction du type de joueur

Relation avec un joueur à problèmes	Non-joueur (n'a pas joué au cours de la dernière année) (n = 158)	Joueur occasionnel (a joué moins d'une fois par mois) (n = 264)	Joueur régulier (a joué plus d'une fois par mois) (n = 378)
Soi-même	1 %	1 %	2 %
Membre du ménage faisant partie de la famille	< 1 %	2 %	4 %
Membre du ménage ne faisant pas partie de la famille	3 %	2 %	2 %
Famille (ne vivant pas dans le ménage)	7 %	12 %	16 %
Autres (ne faisant pas partie de la famille ni du ménage)	28 %	43 %	45 %

*Nota* : Les cases ombrées indiquent des différences significatives parmi les segments au niveau de confiance de 95 % ( $p < 0,05$ ).

**Les non-joueurs (4 %) et les joueurs occasionnels (4 %) sont moins portés à signaler la présence d'un joueur à problèmes dans leur ménage que les joueurs réguliers (8 %).** Les joueurs réguliers sont deux fois plus exposés au jeu compulsif au sein de leur ménage que les autres types de répondants et ce résultat découle principalement de leur propre comportement (2 %) ou de celui d'un autre membre de la famille (4 %). Les trois groupes de joueurs ont indiqué, dans des proportions semblables (2 à 3 %), que des personnes non apparentées vivant dans leur ménage ont des problèmes liés au jeu compulsif. Il semble donc que les membres de la famille des joueurs réguliers vivant dans le ménage soient davantage exposés au jeu compulsif.

Les non-joueurs sont moins susceptibles de signaler des problèmes liés au jeu chez des membres de la famille étendue (7 %) que les joueurs occasionnels (12 %) ou les joueurs réguliers (16 %). Les non-joueurs semblent également être moins exposés au jeu compulsif par l'entremise d'amis ou d'autres connaissances (28 %), tandis que près de la moitié des joueurs occasionnels (43 %) et des joueurs réguliers (45 %) indiquent bien connaître des personnes non apparentées n'habitant pas dans leur ménage qui sont aux prises avec des problèmes liés au jeu.

**Les résultats indiquent que plus une personne joue fréquemment, plus elle risque de connaître quelqu'un présentant un problème de jeu, que ce soit personnellement ou au sein du ménage.** Le jeu, peu importe qu'il s'agisse d'une habitude occasionnelle ou régulière (une fois par mois ou plus), fait augmenter la possibilité d'être exposé au jeu compulsif. Ce résultat peut être dû au fait que les joueurs sont plus sensibles que les non-joueurs aux comportements des autres joueurs. Le simple fait de jouer fait augmenter la possibilité d'entrer en contact avec d'autres joueurs, y compris des joueurs à problèmes.

*Les résultats indiquent que plus une personne joue fréquemment, plus elle risque de connaître quelqu'un présentant un problème de jeu, que ce soit personnellement ou au sein du ménage*

## Sexe

Au Nouveau-Brunswick, les hommes sont davantage susceptibles de connaître un joueur à problèmes que les femmes (53 % comparativement à 46 %). Il n'existe pratiquement aucune différence entre les hommes et les femmes dans le cas du contact avec le jeu compulsif au sein du ménage ou de la famille. Toutefois, en raison de leur tendance à jouer de façon régulière, les hommes sont également plus susceptibles d'avoir des amis ou des connaissances aux prises avec des problèmes liés au jeu.

## Âge

Les personnes âgées de 55 ans et plus ont beaucoup moins tendance à indiquer connaître un joueur à problèmes que les personnes plus jeunes (19 à 34 ans : 54 %, 35 à 54 ans : 56 %, 55 ans et plus : 35 %). Il n'existe aucune différence liée aux degrés d'exposition parmi les personnes de moins de 54 ans. **Comparativement, les adultes de 55 ans et plus ont moins tendance à indiquer être exposés au jeu compulsif par l'entremise d'un membre du ménage (3 % comparativement à 7 %), d'autres membres de la famille (6 % comparativement à 16 %) ou d'amis ou de connaissances (29 % comparativement à 45 %).**

Il est important de rappeler qu'en général, la proportion de personnes âgées du Nouveau-Brunswick qui participent à des jeux de hasard est très faible. Toutefois, 70 % des personnes âgées de la province ont participé à au moins un jeu d'argent au cours de la dernière année. De plus, bien que les personnes âgées soient moins susceptibles de jouer de façon occasionnelle, presque la moitié (46 %) d'entre eux jouent de façon régulière (mensuellement). En fait, le pourcentage de joueurs réguliers reste le même pour chaque groupe d'âge. Par conséquent, malgré une proportion de joueurs réguliers semblable aux autres groupes d'âge, les personnes âgées indiquent être moins exposées au jeu compulsif à tous les niveaux. **Ces résultats indiquent qu'il faut tenter de sensibiliser davantage les personnes âgées aux signes et aux comportements liés au jeu compulsif.**

## Revenu

Les personnes dont le revenu est moindre (< 25 000 \$) sont moins susceptibles de connaître un joueur à problèmes (43 % comparativement à 52 % dans le cas des revenus de 25 000 à 50 000 \$ et à 57 % dans le cas des revenus de plus de 50 000 \$) en raison de leur faible degré d'exposition par l'entremise d'amis ou de connaissances. **Il n'existe aucune différence parmi les trois plages de revenu dans le cas du contact avec le jeu compulsif au sein du ménage (6 %) ou par l'entremise de parents ne vivant pas dans le ménage (13 %).** Toutefois, la prise de conscience des problèmes de jeu chez des amis ou d'autres personnes non apparentées semble augmenter avec le revenu (< 25 000 \$ : 32 %, 25 000 à 50 000 \$ : 42 %, > 50 000 \$ : 50 %).

---

*Les adultes de 55 ans et plus sont moins sensibilisés et exposés aux problèmes de jeu, toutefois environ la moitié d'entre eux participent à des jeux de hasard au moins une fois par mois. Il faut sensibiliser davantage les personnes âgées du Nouveau-Brunswick aux signes et aux comportements liés au jeu compulsif.*

---

## Types de jeu associés au jeu compulsif

On a demandé aux répondants ayant indiqué connaître un joueur à problèmes de préciser le type de jeu associé au problème. Le tableau 29 indique les réponses obtenues selon le nombre total d'adultes et les groupes présentant un intérêt particulier. Ces groupes ne s'excluent pas mutuellement, des tests d'hypothèse n'ont donc pas été effectués entre les groupes. Toutefois, l'examen des réponses de chaque groupe permet d'évaluer les associations entre le type de jeu et les problèmes lorsque la relation du répondant avec le joueurs à problèmes devient plus étroite et pertinente.

Tableau 29 : Types de jeu associés au jeu compulsif

Type de jeu	% d'adultes (n = 800)	% de répondants connaissant un joueur à problèmes (n = 399)	% de répondants avec joueur à problèmes dans la famille (pas dans le ménage) (n = 104)	% de répondants avec joueur à problèmes dans le ménage (n = 46)
Appareil de loterie vidéo	43 %	86 %	94 %	85 %
Bingo	5 %	9 %	12 %	14 %
Loteries instantanées	3 %	6 %	6 %	4 %
Jeu de cartes (hors casino)	2 %	3 %	4 %	9 %
Machines à sous	2 %	5 %	3 %	3 %
Loteries	1 %	2 %	1 %	3 %
Jeux sur table au casino (dés ou cartes)	1 %	2 %	2 %	2 %
Courses de chevaux	1 %	1 %	***	7 %
Jeu dans Internet	< 1 %	1 %	***	3 %
Tous les types de jeu	1 %	3 %	2 %	2 %

*Au Nouveau-Brunswick, les appareils de loterie vidéo semblent être à l'origine de la grande majorité des problèmes de jeu, correspondant à eux seuls à 77 % de l'exposition.*

*Au total, 91 % des répondants connaissant un joueur à problèmes ont indiqué que ce dernier jouait à la*

Au Nouveau-Brunswick, les problèmes liés au jeu sont habituellement perçus comme étant propres à certains types de jeu plutôt que généralisés en fonction de l'ensemble des types de jeu. Seulement 1 % des répondants ont indiqué connaître quelqu'un ayant ou ayant déjà eu un problème lié au jeu en général. La grande majorité des répondants connaissant un joueur compulsif (82 %) attribuent le problème à un seul type de jeu et seulement 18 % des répondants l'attribuent à deux types de jeu ou plus.

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

TYPE DE JEU COMPULSIF	
▪ Appareils de loterie vidéo seulement	77 %
▪ Appareils de loterie vidéo et autres types de jeu	14 %
▪ Autres types de jeu seulement	9 %

Bien qu'environ 91 % des cas de jeu compulsif au Nouveau-Brunswick semblent être associés à la loterie vidéo, **23 % des adultes connaissant un joueur à problèmes ont indiqué que d'autres types de jeu sont en cause**, principalement le bingo (9 %), les billets de loterie instantanée (6 %), les machines à sous (5 %), les jeux de cartes hors casino (3 %), la loterie (2 %) et les jeux sur table au casino (2 %). Les autres types de jeu ont été mentionnés par 1 % ou moins des répondants.

**Au Nouveau-Brunswick, le bingo figure bon deuxième derrière la loterie vidéo quant à son association au jeu compulsif, et ce même s'il est plus souvent considéré comme représentant un problème que les autres types de jeu.**

Environ 5 % des adultes et 9 % des répondants connaissant un joueur compulsif ont indiqué le bingo comme source du problème de jeu compulsif. Les problèmes liés au bingo augmentent à 14 % dans le cas des répondants indiquant vivre avec un joueur à problèmes. Ces résultats indiquent qu'actuellement au Nouveau-Brunswick, le bingo a une plus grande incidence sur les adultes exposés au jeu compulsif que les jeux de loterie (3 à 4 %) ou les jeux au casino (2 à 3 %).

*Le bingo semble être davantage associé au jeu compulsif que tous les autres types de jeu offerts au Nouveau-Brunswick, sauf la loterie vidéo.*

Dans la plupart des cas, il n'existe que peu de différences d'ordre démographique entre les types de jeu auxquels les gens sont exposés. Pour chaque groupe, la loterie vidéo constitue le type de jeu le plus souvent associé au jeu compulsif. Aucune différence significative n'a été remarquée au niveau de confiance de 95 % en fonction de l'âge ou du revenu, mais le MSMENB pourra éventuellement procéder à une analyse approfondie afin d'identifier les relations démographiques. Les femmes sont plus susceptibles que les hommes d'indiquer être exposées au jeu compulsif par l'entremise de la loterie vidéo (96 % comparativement à 85 %) et sont presque deux fois plus susceptibles que les hommes de connaître un joueur de bingo compulsif (16 % comparativement à 9 %). Par contre, les hommes ont indiqué être exposés au jeu compulsif par l'entremise des jeux de cartes non réglementés (hors casino) plus souvent que les femmes (8 % comparativement à 4 %).

## Connaissance et utilisation des services offerts aux joueurs compulsifs

La mission du ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick (MSMENB) consiste à :

---

*Le mandat du MSMENB comprend non seulement les joueurs à problèmes mais également leur famille et la communauté en général.*

---

*« améliorer et à maintenir le bien-être des Néo-Brunswickois et Néo-Brunswickoises grâce à un réseau intégré de services axé sur les personnes, les familles et les collectivités ».*

Les services de traitement des dépendances du MSMENB doivent remplir leur mandat relatif au jeu compulsif à l'aide d'une série d'initiatives générales en matière d'éducation, de prévention, de protection, de prestation de services d'aide, d'intervention et de traitement.

Afin d'aider le MSMENB dans son évaluation de la portée et de l'efficacité des efforts déployés visant à lutter contre le jeu compulsif, une série de questions a été incluse au sondage de 2001 permettant d'évaluer la sensibilisation aux services offerts aux joueurs compulsifs chez les adultes du Nouveau-Brunswick ainsi que l'utilisation de ces services. Plus précisément, les questions avaient pour objectif de déterminer les éléments suivants :

- Leur reconnaissance spontanée des services offerts au Nouveau-Brunswick pour aider les joueurs compulsifs et leurs familles.
- Leur reconnaissance (avec rappel) des trois sources principales d'aide pour les joueurs compulsifs, soit Gamblers Anonymous (Joueurs anonymes), la ligne secours pour joueurs compulsifs et les services régionaux de traitement des dépendances.
- Leur utilisation des services de soutien formels ou informels.
- Leur connaissance des initiatives gouvernementales.



## Mesure des services offerts aux joueurs compulsifs

Le MSMENB a mis sur pied l'étude de prévalence en 1992 afin d'obtenir de façon systématique de l'information sur les comportements des joueurs en général, ainsi que de faire le suivi de la prévalence du jeu et, par conséquent, de la demande potentielle pour des services d'aide liés au jeu compulsif au Nouveau-Brunswick.

Les mesures de la prévalence n'offrent qu'un aperçu limité du jeu compulsif en « dénombrant » les personnes respectant certains critères associés au jeu compulsif. Ces mesures permettent de surveiller le nombre de personnes pouvant nécessiter de l'aide ainsi que de planifier des services d'aide et d'attribuer les ressources. Toutefois, étant donné le faible pourcentage de joueurs à problèmes dans la population, l'obtention d'un échantillon suffisamment important pour permettre de recueillir les caractéristiques, les comportements, les attitudes ou les opinions de ce groupe est un processus long et coûteux. Au mieux, ces études permettent d'obtenir de l'information préliminaire sur les joueurs à problèmes qui ne s'applique pas nécessairement à l'ensemble des joueurs à problèmes. Dans certains cas, les résultats peuvent s'avérer trompeurs si la variance des données recueillies n'est pas suffisante pour représenter adéquatement le groupe cible.

Généralement, la majorité des renseignements recueillis dans une étude de prévalence sont axés sur une petite proportion de répondants, soit les joueurs à problèmes. Des points de vue de l'éducation, de la prévention et des interventions communautaires ainsi que des efforts de réduction des méfaits, l'élargissement de la portée des mesures de prévalence afin d'inclure les autres groupes pertinents de la population constitue un avantage considérable. Par conséquent, une nouvelle série de questions a été ajoutée au sondage de 2001.

## Changements des mesures du sondage entre 1996 et 2001

### Mesures de sensibilisation

En 1996, une série de questions a été ajoutée au sondage à la demande du ministère de la Santé et des Services communautaires afin d'obtenir une évaluation préliminaire de la sensibilisation aux initiatives gouvernementales visant à fournir de l'information et de l'aide sur le jeu compulsif. On a posé à tous les répondants la question suivante : « *Diriez-vous que vous connaissez bien, un peu, pas beaucoup ou pas du tout les efforts du gouvernement provincial pour sensibiliser les gens aux problèmes reliés aux jeux de hasard?* » On demandait alors aux répondants s'ils se souvenaient avoir déjà entendu des annonces à la radio sur le jeu compulsif, s'ils connaissaient les brochures et la documentation sur le jeu compulsif élaborées par le ministère de la Santé et des Services communautaires ainsi que la ligne secours sans frais à l'intention des joueurs compulsifs.

---

*Dans l'étude de 2001, la portée du sondage a été étendue afin d'examiner la possibilité d'offrir des services d'aide à tous les adultes et non seulement aux joueurs à*

---

*La reconnaissance spontanée indique à quel point les services liés au jeu compulsif sont connus et viendront à l'esprit lorsque les gens voudront obtenir de l'information ou de l'aide.*

*La reconnaissance avec rappel indique le niveau de reconnaissance produit lorsqu'on rappelle aux gens l'existence de ressources précises ou qu'on leur demande s'ils connaissent ces ressources*

En 2001, ces mesures ont continué d'être surveillées aux fins de suivi, sauf la question relative aux annonces à la radio qui a été éliminée à la demande du MSMENB puisque ces annonces ne faisaient plus partie des moyens de communication utilisés. Bien que les réponses relatives au degré de familiarité envers les initiatives gouvernementales permettent d'obtenir une indication de l'efficacité des moyens de communication, les éléments mesurés demeurent incertains. Les mesures ne permettent pas de déterminer *quelles* initiatives gouvernementales sont indiquées par les répondants et si la familiarité avec les efforts de sensibilisation entraîne réellement une augmentation de la sensibilisation. **Afin d'évaluer l'incidence des efforts continus visant à accroître la sensibilisation aux services d'aide liés au jeu compulsif, deux nouvelles mesures ont été ajoutées. On a d'abord posé des questions aux répondants (avant les questions sur la familiarité) afin de connaître leur degré de reconnaissance spontanée des services d'aide offerts aux joueurs à problèmes ou à leurs familles. De plus, on a procédé à une interrogation guidée des répondants (reconnaissance avec rappel) pour savoir s'ils connaissaient trois des principaux services de soutien pour les joueurs compulsifs, soit l'organisme d'entraide Gamblers Anonymous (GA) et deux programmes gouvernementaux, la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs et les services régionaux de traitement des dépendances (SRTD).** Les nouvelles questions sont les suivantes :

« *Connaissez-vous les services actuellement disponibles pour aider...»*  
*les joueurs compulsifs*  
*les familles des joueurs compulsifs*

SI OUI : « Quels services de soutien sont disponibles pour aider les joueurs compulsifs ou leurs familles au Nouveau-Brunswick? »

TOUS LES RÉPONDANTS : « Savez-vous si les services de soutien suivants sont disponibles pour aider les joueurs compulsifs et leurs familles au Nouveau-Brunswick? »

*Gamblers Anonymous (Joueurs anonymes)*  
*Ligne secours sans frais pour joueurs compulsifs*  
*Services régionaux de traitement des dépendances (désintoxication)*

### **Mesures de l'utilisation des services**

*Auparavant l'étude ne surveillait que les joueurs souhaitant arrêter de jouer et permettait donc de n'obtenir que des renseignements limités sur l'utilisation des services de soutien et sur les personnes à la recherche d'information ou d'aide.*

*La majorité des personnes utilisant les ressources liées au jeu compulsif sont des membres de la famille ou des amis des joueurs à problèmes. Par conséquent, les questions du sondage de 2001 ont été modifiées afin d'inclure tous les adultes et divers types d'objectifs visés par la recherche*

Dans les versions précédentes de l'étude de prévalence, seuls les adultes participant déjà à des jeux de hasard devaient indiquer s'ils souhaitaient « *obtenir de l'aide pour arrêter de jouer* ». Dans l'affirmative, on demandait aux répondants « *Quel type d'aide souhaitez-vous obtenir?* » et « *Avez-vous obtenu l'aide souhaitée pour résoudre un problème de dépendance au jeu?* ». Des valeurs historiquement limitées ont été dérivées des réponses à ces questions. En 1996, sept répondants ont indiqué avoir voulu obtenir de l'aide pour arrêter de jouer et quatre d'entre eux ont reçu l'aide souhaitée, un auprès de Gamblers Anonymous et trois auprès de sources moins formelles comme des amis (2) et l'église (1).

**En 2001, la portée des questions a été élargie afin d'inclure le comportement des adultes à la recherche d'information ou d'aide liée au jeu compulsif pour eux-mêmes ou pour d'autres.** Afin d'accroître la valeur pratique de l'information et d'éclaircir les renseignements obtenus, l'utilisation de sources d'aide formelles et informelles a été examinée. On a lu aux répondants une liste des ressources possibles afin de les aider à se souvenir et de s'assurer qu'aucune possibilité n'est oubliée (pour connaître la liste des sources précises, consulter le questionnaire à l'annexe A et les tableaux de données à l'annexe D). Les nouvelles questions sont les suivantes :

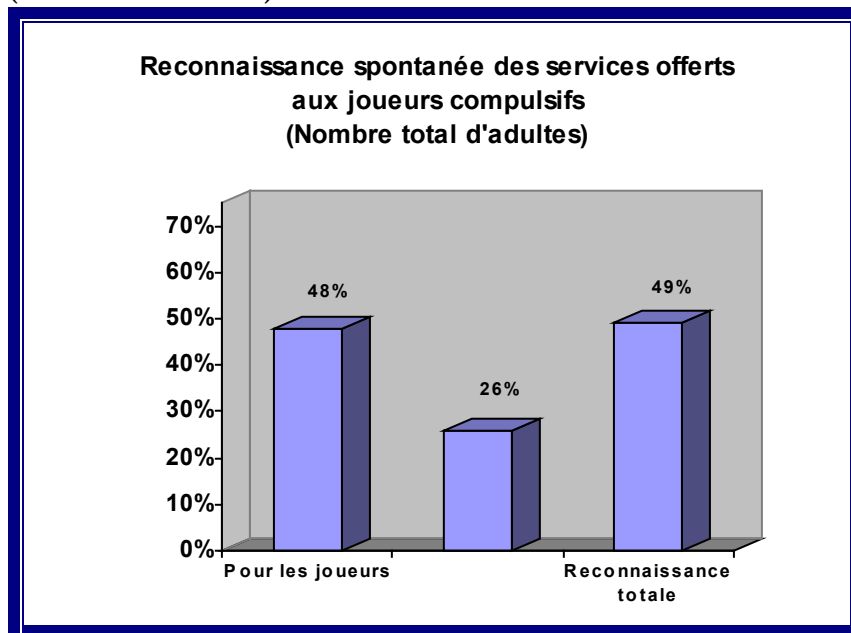
*Avez-vous déjà demandé de l'aide ou de l'information, de sources informelles telles que votre conjoint ou partenaire, des amis, des membres de votre famille ou encore de sources formelles, pour vous aider ou aider quelqu'un d'autre à surmonter un problème de jeu?*

*« Est-ce que quelqu'un d'autre de votre ménage a déjà demandé de l'aide ou de l'information pour l'aider ou aider quelqu'un d'autre à surmonter un problème de jeu? »*

**SI OUI À L'UNE DES DEUX QUESTIONS CI-DESSUS : « Quelles sources ont été consultées pour obtenir de l'aide ou de l'information pour un problème de jeu? » (LIRE LA LISTE)**

## Reconnaissance des services offerts aux joueurs compulsifs

Figure 14 : Reconnaissance spontanée des services offerts aux joueurs compulsifs (Nombre total d'adultes)



*Dans l'ensemble, 41 % des adultes ayant participé au sondage ont indiqué connaître au moins un service précis actuellement offert pour aider les joueurs à problèmes du Nouveau-Brunswick.*

*Seulement la moitié de ce nombre (21 %) connaissent l'existence de programmes ou services précis d'aide aux familles de joueurs à problèmes.*

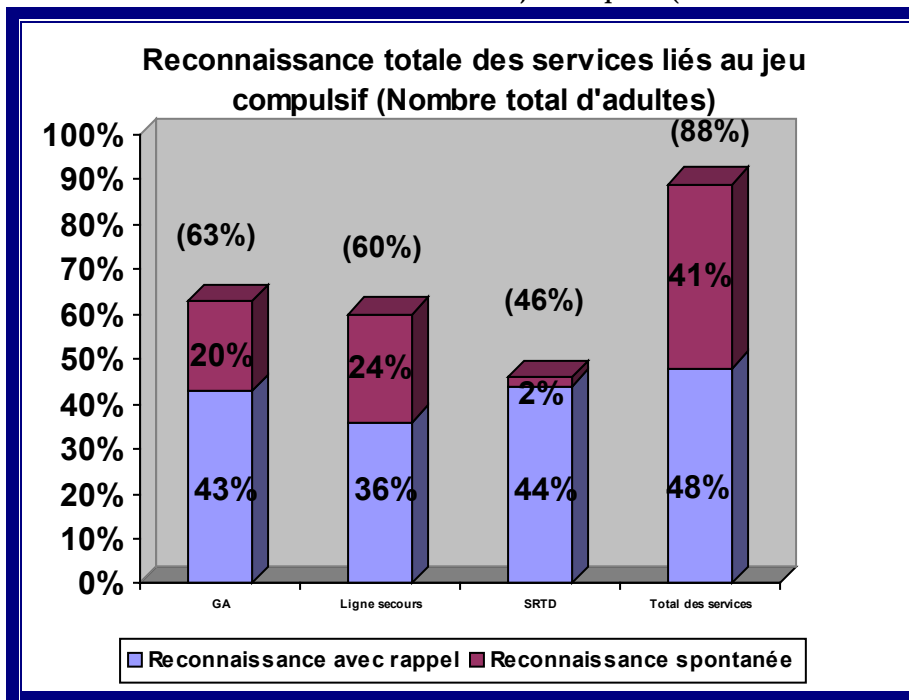
Près de la moitié (49 %) des adultes ont indiqué connaître des services ou programmes offerts aux joueurs compulsifs au Nouveau-Brunswick. La sensibilisation aux services d'aide spécialement destinés aux joueurs à problèmes est presque deux fois plus élevée que dans le cas des services d'aide destinés aux membres de la famille ou aux autres personnes exposés au jeu compulsif (48 % comparativement à 26 %). Comme il a été mentionné à la section 5, intitulée Exposition au jeu compulsif, chaque joueur à problèmes a une incidence directe sur 2 ou 3 personnes de son ménage. Ce nombre augmente à environ 13 lorsque les membres de la famille étendue sont également considérés. Donc, la demande potentielle d'information et d'autres services est beaucoup plus importante pour les personnes dans l'entourage des joueurs à problèmes que pour ces derniers.

Environ 8 % des adultes, ou 17 % des personnes connaissant l'existence des services liés au jeu compulsif, n'ont pas pu nommer une ressource précise actuellement offerte pour aider les joueurs à problèmes ou leurs familles. Cela signifie que seulement 41 % des adultes du Nouveau-Brunswick connaissent des services précis offerts aux joueurs compulsifs, dont environ la moitié (21 %) connaissent des services d'aide destinés aux joueurs à problèmes et à leurs familles.

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

Figure 15 : Reconnaissance totale des services liés au jeu compulsif (Nombre total d'adultes)

*Au Nouveau-Brunswick, environ un adulte sur quatre connaît déjà la ligne secours pour joueurs compulsifs et un sur cinq connaît Gamblers Anonymous*  
 ANONYMOUS



**RECONNAISSANCE SPONTANÉE PAR SOURCE**

▪ Ligne secours seulement	18 %
▪ GA seulement	13 %
▪ SRTD seulement	1 %
▪ Ligne secours et GA	5 %
▪ Ligne secours et SRTD	2 %
▪ GA et SRTD	1 %
▪ Les trois	< 1 %

Les services reconnus spontanément sont surtout la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs (24 %) et Gamblers Anonymous (20 %). Seulement 2 % des répondants ont mentionné spontanément les services régionaux de traitement des dépendances (SRTD). Le pourcentage d'association des SRTD avec le jeu compulsif n'est donc pas aussi élevé que dans le cas des deux autres services. Ce résultat n'est pas surprenant puisque ces deux autres services sont destinés spécifiquement au jeu compulsif tandis que le mandat des services régionaux de traitement des dépendances est plus large. Seulement environ 5 % des répondants ont indiqué connaître l'existence d'autres sources d'information ou d'aide comme les hôpitaux, les médecins, les services communautaires et les conseillers.

---

*Lorsqu'on a demandé aux répondants si les trois principaux services liés au jeu compulsif étaient offerts au Nouveau-Brunswick, la reconnaissance globale de ces services a plus que doublé pour atteindre 88 %.*

Il semble actuellement y avoir très peu de chevauchement quant à la sensibilisation aux divers services puisque seulement 8 % des répondants ont mentionné spontanément plus d'une source d'aide. Ce résultat indique que Gamblers Anonymous et la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs ne sont pas connus des mêmes personnes au sein de la population. Une analyse approfondie devra être entreprise afin d'identifier les relations. Environ 27 % des répondants ont mentionné spontanément les programmes ou les services gouvernementaux (ligne secours et SRTD). **Donc, les deux tiers (67 %) des adultes connaissant un service lié au jeu compulsif offert au Nouveau-Brunswick ont mentionné une initiative gouvernementale.**

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

## **Différences de nature démographique de la sensibilisation aux services liés au jeu compulsif**

### **Segmentation selon le type de joueur**

---

*Le nombre de personnes connaissant un service d'aide précis, en particulier la ligne secours, est plus élevé chez les joueurs réguliers.*

Tel que prévu, une proportion inférieure de non-joueurs connaissent les services liés au jeu compulsif comparativement aux joueurs occasionnels ou réguliers (reconnaissance spontanée : 31 % comparativement à  $\approx$  50 à 55 %; reconnaissance avec rappel : 78 % comparativement à  $\approx$  90 %). Il est important de signaler que la proportion de répondants indiquant que les services régionaux de traitement des dépendances offrent de l'aide aux joueurs à problèmes est semblable chez les trois groupes de joueurs ( $\approx$  46 %), ce qui indique que les efforts de communication des SRTD ont une efficacité acceptable. De plus, les joueurs réguliers connaissent davantage l'existence de GA (68 %) que les joueurs occasionnels (58 %) et les non-joueurs (59 %). La ligne secours est le service qui présente le plus de différences quant à la sensibilisation, surtout dans le cas des non-joueurs qui sont le moins au courant de l'existence de ce service. En fait, **la connaissance générale de la ligne secours augmente avec la fréquence de jeu.** Ce résultat reflète les stratégies de promotion de la ligne sans frais qui privilégient les endroits réservés au jeu. **Ces stratégies de promotion semblent avoir informé efficacement les personnes ciblées. Toutefois, d'autres stratégies de promotion ou de distribution devront être élaborées afin d'éduquer et d'informer les non-joueurs exposés au jeu compulsif (p. ex. : cabinets médicaux, comptoirs de vente de billets de loterie, épiceries, écoles, aimants de réfrigérateur, autocollants).**

---

*Une fois qu'on leur rappelle certains services, les femmes sont aussi susceptibles que les hommes de se souvenir des divers services d'aide offerts au Nouveau-Brunswick*

### **Sexe**

Les hommes ont une reconnaissance spontanée plus élevée que les femmes des services d'aide destinés aux joueurs à problèmes (51 % comparativement à 45 %) et à leurs familles (30 % comparativement à 23 %). Comme dans le cas des groupes de joueurs, les différences de sensibilisation entre les hommes et les femmes sont surtout dues à la familiarité plus élevée des hommes avec la ligne secours. Puisque les hommes sont plus susceptibles de jouer et, par conséquent, de fréquenter davantage les endroits réservés au jeu que les femmes, ils sont plus exposés à la promotion de la ligne secours et de ses services.

Lorsque l'on rappelle aux hommes et aux femmes les différents services offerts, le niveau de reconnaissance des deux groupes est pratiquement identique. Ces résultats indiquent qu'il faut favoriser la promotion de la ligne secours, ainsi que d'autres services, en rappelant les services offerts et en informant spécialement les femmes de l'existence de ce moyen pratique et simple d'obtenir de l'information.

### **Âge**

Les personnes âgées comptent parmi les gens les moins bien informés du Nouveau-Brunswick sur les services offerts aux joueurs compulsifs. Leur niveau de reconnaissance spontanée est inférieur de presque la moitié à celui des jeunes adultes (30 % comparativement à  $\approx 56$  %), surtout dans le cas de GA (12 % comparativement à  $\approx 23$  %) et de la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs (13 % comparativement à 28 %). Même lors des interrogations guidées, seulement 79 % des adultes de plus de 55 ans ont reconnu les services offerts au Nouveau-Brunswick comparativement à 90 % des personnes plus jeunes.

RÉPONDANTS  
LES MOINS  
SENSIBILISÉS  
AUX SERVICES  
OFFERTS AUX  
JOUEURS  
COMPULSIFS

- Femmes
- 55 ans et +
- Revenu < 25 000 \$
- Éducation secondaire ou moins
- Sans emploi
- Retraité
- Personnes au foyer
- Divorcé ou veuf
- Sans enfant

Les personnes de plus 55 ans représentent un groupe important pour le MSMENB du point de vue de la prévention et de l'éducation car les industries du divertissement, des loisirs et des jeux de hasard ciblent de plus en plus le marché grandissant et lucratif de ce groupe.

### Revenu

Plus les personnes ont un revenu élevé, plus elles sont sensibilisées aux services liés jeu compulsif. Seulement 40 % des personnes dont le revenu du ménage est inférieur à 25 000 \$ peuvent citer spontanément un service d'aide destiné aux joueurs à problèmes. Le degré de sensibilisation augmente à 51 % dans le cas des personnes dont le revenu du ménage est moyen (25 000 à 50 000 \$) et atteint 59 % dans le cas de ceux dont le revenu annuel du ménage dépasse 50 000 \$. Le service Gamblers Anonymous est plus souvent connu de ceux dont le revenu est élevé (25 %) comparativement à ceux dont le revenu est moyen (17 %). Les personnes dont le revenu du ménage est inférieur à 25 000 \$ sont moins souvent familières avec la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs que ceux dont le revenu est plus élevé (15 % comparativement à 28 %).

La reconnaissance avec rappel est également considérablement inférieure dans le cas de ceux dont le revenu du ménage est de moins de 25 000 \$. Aucune différence n'est observée dans le cas des SRTD ou de GA. Les personnes dont le revenu du ménage est inférieur à 25 000 \$ sont moins souvent familières avec la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs que ceux dont le revenu est plus élevé (15 % comparativement à ≈ 29 %). Les répercussions du jeu compulsif peuvent être plus graves et se produire plus rapidement pour les personnes à faible revenu. L'amélioration de la sensibilisation de ce groupe à la ligne secours constitue donc un moyen efficace, pratique et peu coûteux d'obtenir de l'information ou de l'aide.

### Sensibilisation découlant de l'exposition au jeu compulsif

Afin d'évaluer le degré de sensibilisation au sein des groupes clés de la population, les données ont été segmentées et étudiées en fonction des personnes indiquant différents degrés d'exposition au jeu compulsif. Plus précisément, le degré de reconnaissance spontanée, avec rappel et totale à l'égard des services liés au jeu compulsif a été calculé dans le cas des personnes indiquant être exposées au jeu compulsif par l'entremise d'un membre de la famille ou du ménage et des personnes présentant un risque modéré ou élevé selon le CPGI.

Le tableau 30 indique les réponses obtenues selon la population totale et les groupes présentant un intérêt particulier. Ces groupes ne s'excluent pas mutuellement, des tests d'hypothèse n'ont donc pas été effectués entre les groupes. Toutefois, l'examen des réponses de chaque groupe permet d'évaluer les associations entre les personnes sensibilisées aux services liés au jeu compulsif et celles qui sont les plus susceptibles de bénéficier de ces programmes d'aide. Le MSMENB peut alors évaluer les performances antérieures en matière de transmission de l'information relative aux services existants ainsi qu'aux nouveaux services et déterminer l'effet de la sensibilisation sur l'utilisation des services offerts.



Tableau 30 : Reconnaissance spontanée et avec rappel des services liés au jeu compulsif en fonction de l'exposition au jeu compulsif

Services liés au jeu compulsif	Total (n = 800)	Connaissance d'un joueur à problèmes (n = 399)	Joueur à problèmes au sein de la famille (n = 104)	Joueur à problèmes au sein du ménage (n = 46)	Risque CPGI modéré ou + (note de 3 et +) (n = 23)
% de la population	100 %	49 %	13 %	6 %	3 %
<b>CONNAISSANCE DE L'EXISTENCE DES SERVICES LIÉS AU JEU COMPULSIF :</b>					
Reconnaissance spontanée	41 %	60 %	57 %	65 %	68 %
Pour les joueurs	41 %	60 %	56 %	63 %	68 %
Pour leurs familles	21 %	36 %	35 %	45 %	39 %
Reconnaissance avec rappel	49 %	33 %	37 %	33 %	32 %
Reconnaissance totale (spontanée et avec rappel)	88 %	93 %	94 %	98 %	100 %
<b>CONNAISSANCE DE L'EXISTENCE DE GAMBLERS ANONYMOUS (GA) :</b>					
Reconnaissance spontanée	20 %	26 %	26 %	28 %	31 %
Reconnaissance avec rappel	43 %	41 %	45 %	44 %	41 %
Reconnaissance totale	63 %	67 %	71 %	72 %	72 %
<b>CONNAISSANCE DE L'EXISTENCE DE LA LIGNE SECOURS POUR JOUEURS COMPULSIFS :</b>					
Reconnaissance spontanée	24 %	31 %	24 %	23 %	31 %
Reconnaissance avec rappel	36 %	38 %	43 %	37 %	53 %
Reconnaissance totale	60 %	69 %	67 %	60 %	84 %
<b>CONNAISSANCE DE L'EXISTENCE DES SERVICES RÉGIONAUX DE TRAITEMENT DES DÉPENDANCES (SRTD) :</b>					
Reconnaissance spontanée	2 %	5 %	8 %	17 %	12 %
Reconnaissance avec rappel	44 %	42 %	42 %	50 %	69 %
Reconnaissance totale	46 %	47 %	50 %	67 %	81 %

▲ En raison de la faible taille de l'échantillon, les résultats doivent être interprétés avec prudence.

**La majorité des personnes exposées au jeu compulsif connaissent des services d'aide destinés aux joueurs à problèmes.** Tel qu'indiqué précédemment, le nombre de personnes connaissant des services d'aide destinés aux membres de la famille des joueurs est beaucoup moins élevé. En fait, seulement 36 à 45 % des adultes les plus

En 2001, la sensibilisation aux services liés au jeu compulsif au Nouveau-Brunswick ne semble pas constituer un obstacle significatif à l'utilisation de ces services.

Les efforts visant à améliorer la sensibilisation, surtout au sein des groupes critiques, ont porté fruit. Plus de la moitié des personnes directement exposées au jeu compulsif connaissent au moins un des services ou programmes destinés aux joueurs à problèmes de la province et la majorité (60 %) d'entre eux en connaissent deux ou plus.

Seulement 13 % des répondants ne connaissent aucune source d'aide.

susceptibles d'être exposés au jeu connaissent l'existence de ces services au Nouveau-Brunswick.

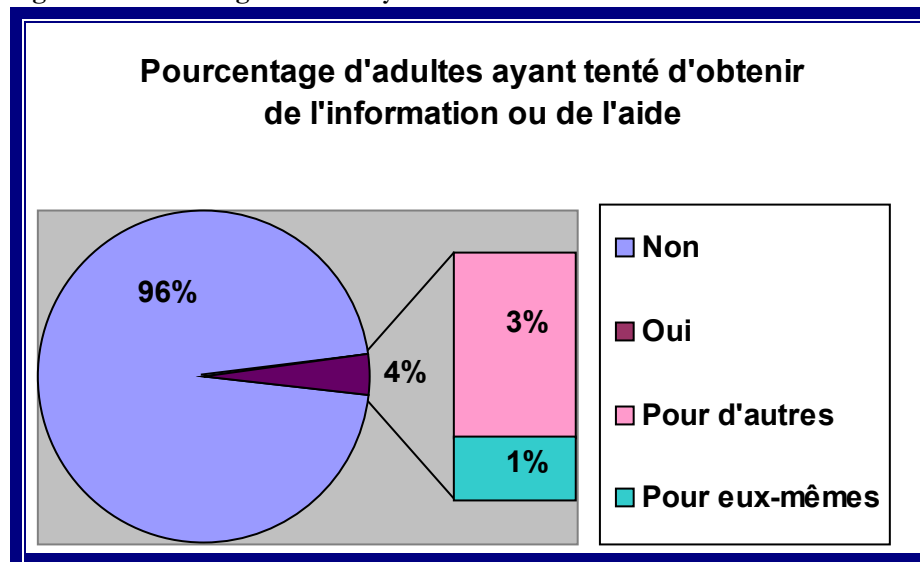
Lorsque l'on rappelle aux gens les trois principales sources d'aide offertes, le pourcentage de sensibilisation atteint pratiquement 100 % chez tous les groupes critiques. Les initiatives gouvernementales sont connues d'au moins les deux tiers des personnes de chaque groupe.

Il est important de mentionner que les personnes exposées directement au jeu compulsif, que ce soit au sein de leur ménage ou en raison de leurs propres habitudes de jeu, connaissent autant les services régionaux de traitement des dépendances que les GA et la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs. **Ce résultat indique que malgré le faible degré de reconnaissance spontanée des services régionaux de traitement des dépendances, ces services sont connus des personnes les plus susceptibles d'avoir besoin d'y recourir.**

### Utilisation des services liés au jeu compulsif

#### Pourcentage des personnes ayant tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide

Figure 16 : Pourcentage d'adultes ayant tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide



Environ 4 % des répondants (n = 32), représentant environ 23 000 adultes au Nouveau-Brunswick, ont déjà tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide liée au jeu compulsif. Dans la majorité des cas (72 %), il s'agit de personnes souhaitant venir en aide à des joueurs à problèmes. Au total, seulement 1 % des adultes, représentant environ 29 % de tous ceux ayant tenté d'obtenir de l'aide, ont indiqué avoir souhaité obtenir de l'aide pour eux-mêmes. Près du tiers de ceux-ci souhaitaient obtenir de l'information ou de l'aide à la fois pour eux-mêmes et pour quelqu'un d'autre.

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

En plus d'indiquer leur participation personnelle pour aider des joueurs à problèmes, les répondants devaient également répondre à des questions sur le comportement d'autres membres de leur ménage. Donc, 2 % des répondants ont indiqué qu'un autre membre de leur ménage a déjà tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide à titre personnel ou en vue d'aider quelqu'un d'autre. On peut donc évaluer qu'au moins un adulte dans environ 5 % des ménages du Nouveau-Brunswick a déjà tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide au sujet d'un problème de jeu.

### **Comparaison de l'utilisation des services d'aide formels et informels**

Sur l'ensemble des adultes ayant tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide liée à un problème de jeu (n = 38), **55 % se sont adressés à des sources d'aide informelles, principalement des amis (29 %), d'autres membres de la famille (26 %) ou un époux ou conjoint (14 %)**. Au nombre des autres sources d'aide informelles mentionnées, on compte les employeurs (n = 2) et les prêtres ou autres conseillers religieux (n = 2). Seulement 20 % des répondants ayant tenté d'obtenir de l'aide n'ont consulté que des sources informelles.

**Dans l'ensemble, la grande majorité (80 %) des personnes souhaitant obtenir de l'information ou de l'aide ont éventuellement fait appel à des sources formelles.** Collectivement, Gamblers Anonymous (39 %), les services régionaux de traitement des dépendances (30 %) et d'autres groupes d'entraide communautaires (25 %) représentent 83 % des sources formelles consultées. Curieusement, seulement 19 % ont indiqué avoir utilisé la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs et presque autant ont indiqué avoir suivi une thérapie privée (15 %). Étant donné le degré élevé de sensibilisation à l'égard de la ligne secours, le MSMENB voudra peut-être effectuer une étude supplémentaire visant à identifier les obstacles pouvant nuire à l'utilisation de cette ligne sans frais. Une raison possible peut être que les personnes connaissent l'existence de la ligne secours sans toutefois savoir quel type de service elle offre.

**Une fois qu'ils ont décidé d'obtenir de l'aide, les gens semblent consulter plusieurs sources.** De tous ceux ayant tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide liée au jeu, 60 % ont consulté au moins deux sources d'aide. Ce résultat indique peut-être l'existence d'un système de renvoi entre les services d'aide. Quoi qu'il en soit, les personnes à la recherche d'information sur le jeu semblent très motivées et consultent généralement deux ou trois sources afin d'obtenir ce dont ils ont besoin.

### **Caractéristiques des personnes souhaitant obtenir de l'aide**

Le profil des personnes souhaitant obtenir de l'aide relativement à des problèmes liés au jeu ne correspond pas nécessairement à celui des joueurs à problèmes ni même à celui des joueurs « à risque ». Il s'agit plutôt d'un profil dont les caractéristiques rappellent celles du réseau d'aide informel pour les joueurs à problèmes. Cela a une incidence sur la conception et la prestation des services d'aide liée au jeu offerts au Nouveau-Brunswick.

<b>SOURCES</b>	
<b>D'AIDE</b>	
▪ Informelles seulement	20 %
▪ Formelles seulement	45 %
▪ Deux types	35 %

Sur l'ensemble des personnes ayant tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide liée au jeu compulsif au Nouveau-Brunswick :

- 74 % sont des joueurs sans problème, dont 16 % présentent un risque modéré ou élevé selon le CPGI;
- 48 % ont au moins un joueur à problèmes au sein de leur famille élargie, sans compter les membres de leur ménage;
- 39 % ont au moins un joueur à problèmes dans leur ménage;
- les femmes dominent légèrement (55 %), même si un nombre important d'hommes présentent un risque modéré ou élevé de jeu compulsif;
- proportions semblables de personnes de 19 à 34 ans (43 %) et de personnes de 35 à 54 ans (43 %) et seulement 2 % des personnes de 55 ans et plus ont tenté d'obtenir de l'information ou de l'aide liée au jeu compulsif;
- la majorité ont un revenu de ménage annuel moyen de 25 000 à 50 000 \$ (61 %);
- la majorité sont mariés ou ont un conjoint de fait (68 %);
- la majorité sont employés (65 %) bien qu'il y ait un nombre important de personnes au foyer (16 %);
- la majorité sont des joueurs réguliers (67 %) et les autres sont principalement des joueurs occasionnels (26 %).

**CARACTÉRISTIQUES  
DES PERSONNES  
SOUHAITANT  
OBTENIR DE L'AIDE**

- Joueur sans problème
- Joueur régulier
- Moins de 55 ans
- Aide destinée principalement à des amis
- Au moins la moitié ont un membre de la famille ou du ménage aux prises avec des problèmes de jeu
- Employé
- Marié
- Revenu de ménage moyen
- Légère dominance des femmes

**Lien avec le jeu compulsif**

L'échantillon des joueurs à problèmes identifiés lors de l'étude de 2001 est trop petit pour permettre d'établir un profil précis des comportements au sein de ce groupe (n = 9). Toutefois, les réponses fournies par ces personnes ont une certaine valeur qualitative.

Environ la moitié des joueurs à problèmes identifiés (n = 5) ont indiqué avoir tenté d'obtenir de l'aide afin de résoudre leur problème de jeu. De plus, ces cinq personnes ont consulté des ressources formelles et informelles, notamment GA (n = 5), les services régionaux de traitement des dépendances (n = 3) et la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs (n = 4). À l'heure actuelle, seulement deux des cinq joueurs à problèmes ayant tenté d'obtenir de l'aide ont indiqué avoir réussi à résoudre leur problème de jeu.

**Recherche d'aide selon l'exposition au jeu compulsif**

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

Tableau 31 : Pourcentage des personnes recherchant de l'information ou de l'aide en fonction de la relation avec un joueur à problèmes

Exposition au jeu compulsif	% de la population	% recherchant de l'information ou de l'aide
Tout type de contact	50 %	8 %
Au sein de la famille étendue	13 %	12 %
Au sein du ménage	6 %	25 %

La proportion des adultes recherchant de l'aide augmente à mesure que leur relation avec le joueur à problèmes devient plus étroite et pertinente. Toutefois, moins du quart des personnes exposées au jeu compulsif ont réellement recherché de l'aide. Ces résultats ne précisent pas pourquoi les personnes exposées ne font pas davantage appel aux services liés au jeu compulsif. La détermination des obstacles à l'utilisation de ces services permettrait de trouver des façons d'en améliorer l'accessibilité ou d'en maximiser les avantages.

### Connaissance des initiatives gouvernementales

Tableau 32 : Comparaison de la connaissance des initiatives gouvernementales entre 1996 et 2001

	1996 (n = 800)	2001 (n = 800)
<b>Degré de connaissance des initiatives gouvernementales de sensibilisation aux problèmes de jeu :</b>		
Très au courant	11 %	8 %
Assez au courant	48 %	40 % ↓
Pas très au courant	22 %	25 %
Pas du tout au courant	19 %	27 % ↑
% ayant vu la documentation du MSMENB	29 %	18 % ↓
% ayant entendu le numéro de la ligne sans frais pour joueurs compulsifs	69 %	63 % ↓

Nota : Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 95 % ( $p < 0,05$ ).

Les résultats indiquent une diminution considérable du nombre d'adultes connaissant les initiatives gouvernementales visant à sensibiliser les gens aux problèmes de jeu. Depuis 1996, la diminution de la proportion des adultes se disant être « assez au courant » (de 48 % à 40 %) des initiatives gouvernementales s'est

transformée en augmentation du nombre d'adultes se disant n'être « pas du tout au courant » (de 19 % à 27 %) de ces mêmes initiatives.

Moins d'adultes ont déjà vu ou lu de la documentation (brochures, feuillets détachables) sur la dépendance au jeu préparée par le ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick (18 % comparativement à 29 %). Ce résultat représente une diminution d'environ 37 % du nombre d'adultes exposés à cette documentation.

---

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

---

De plus, moins de gens ont déjà entendu parler de la ligne sans frais permettant aux joueurs compulsifs et à leurs familles d'obtenir de l'information sur le sujet (63 % comparativement à 69 %). Quoi qu'il en soit, la majorité des adultes de la province connaissent toujours la ligne secours à l'intention des joueurs compulsifs.

Les changements observés entre 1996 et 2001 peuvent être en partie dus aux différentes méthodes d'échantillonnage utilisées lors de ces deux périodes de mesure. Toutefois, les efforts de communication liés au jeu compulsif ont peut-être diminué au cours des cinq dernières années de sorte que cette question ne fait plus l'objet d'une promotion aussi intense de la part du MSMENB. Si tel est le cas, il faudra renouveler les efforts afin de garder les adultes au courant des initiatives gouvernementales en matière de jeu compulsif. Une analyse supplémentaire pourra être entreprise afin de déterminer et d'étudier les facteurs ayant une incidence sur la sensibilisation aux initiatives gouvernementales dans le domaine de la dépendance au jeu.

## ATTITUDES À L'ÉGARD DU JEU

---

*L'opinion publique  
façonne les  
politiques et les  
programmes  
gouvernementaux.*

---

L'opinion du public à l'égard du jeu a une incidence sur les divers intervenants du monde du jeu, notamment l'industrie des jeux de hasard, les exploitants des appareils, les autorités de réglementation, les décideurs élaborant les politiques sociales et les personnes chargées de l'éducation, de la prévention et de la prestation des services d'aide aux joueurs à problèmes.

Afin d'évaluer les attitudes à l'égard des différents types de jeu au Nouveau-Brunswick, le sondage contenait une série de questions sur l'opinion des répondants sur six éléments précis relatifs au jeu dans la province. Le niveau d'approbation était mesuré selon une échelle de Likert à cinq points, où un signifie *très opposé* et cinq signifie *très favorable*. Les éléments évalués étaient les suivants :

- Disponibilité actuelle des loteries au Nouveau-Brunswick
- Disponibilité actuelle du bingo en salle au Nouveau-Brunswick
- Disponibilité actuelle des appareils de loterie vidéo au Nouveau-Brunswick
- Limitation de la disponibilité des appareils de loterie vidéo au Nouveau-Brunswick
- Établissement de casinos au Nouveau-Brunswick
- Établissement de casinos de pair avec un centre de villégiature touristique au Nouveau-Brunswick

Même si l'attitude à l'égard des casinos a été évaluée lors de l'étude sur la prévalence précédente, elle n'a pas été mentionnée dans le rapport de 1996. Il a donc été impossible de déterminer si des changements d'attitude à l'égard de la présence des casinos étaient survenus avec le temps.

### **Mesure des attitudes à l'égard du jeu**

Il est très important de surveiller régulièrement l'attitude de la population à l'égard du jeu. La mesure des attitudes à l'égard du jeu reflète généralement le niveau de tolérance individuel et collectif pour cette activité. Généralement, les changements d'attitude précèdent les changements de comportement et permettent de prévoir une

modification de l'incidence de certaines pratiques ou politiques. Ces modifications sont souvent les premiers signes d'un écart entre les politiques et l'opinion publique. À mesure que cet écart s'élargit, la pression pour régler le problème augmente, ce qui mène souvent à des solutions visant à empêcher le problème de s'aggraver plutôt que de le résoudre réellement.

---

*En surveillant l'attitude du public à l'égard du jeu, le gouvernement est informé des écarts potentiels entre ses politiques et l'opinion publique, ce qui encourage l'élaboration de solutions proactives.*

Le référendum sur les appareils de loterie vidéo, tenu en mai 2001, illustre bien que les attitudes des adultes néo-brunswickois à l'égard du jeu sont très polarisées. Une faible majorité des quelque 250 000 adultes qui ont participé au référendum, a voté en faveur des appareils de loterie vidéo dans la province. L'appui à la loterie vidéo a été fortement influencé par le lobbying bien orchestré de l'industrie vantant les avantages économiques indéniables de la loterie vidéo. Cependant, la disponibilité continue des appareils est toujours conditionnelle à l'engagement de l'industrie et du gouvernement à identifier des façons efficaces d'atténuer les problèmes associés à cette forme contestée de jeu.

Il n'y a pas que l'attitude négative du public à l'égard du jeu qui soit significative. Il a été établi qu'une attitude favorable à l'égard du jeu était liée à des niveaux élevés de prise de risques et de participation<sup>11</sup>. Un glissement vers une attitude positive peut indiquer que certaines personnes ou groupes vulnérables de la population sont prêts à l'acte.

Quoi qu'il en soit, les mesures d'attitudes systématiques offrent de l'information précieuse pour l'élaboration de solutions proactives à l'égard du jeu, comme ce fut le cas pour les programmes responsables de jeu de hasard et le mouvement vers la réduction des méfaits.

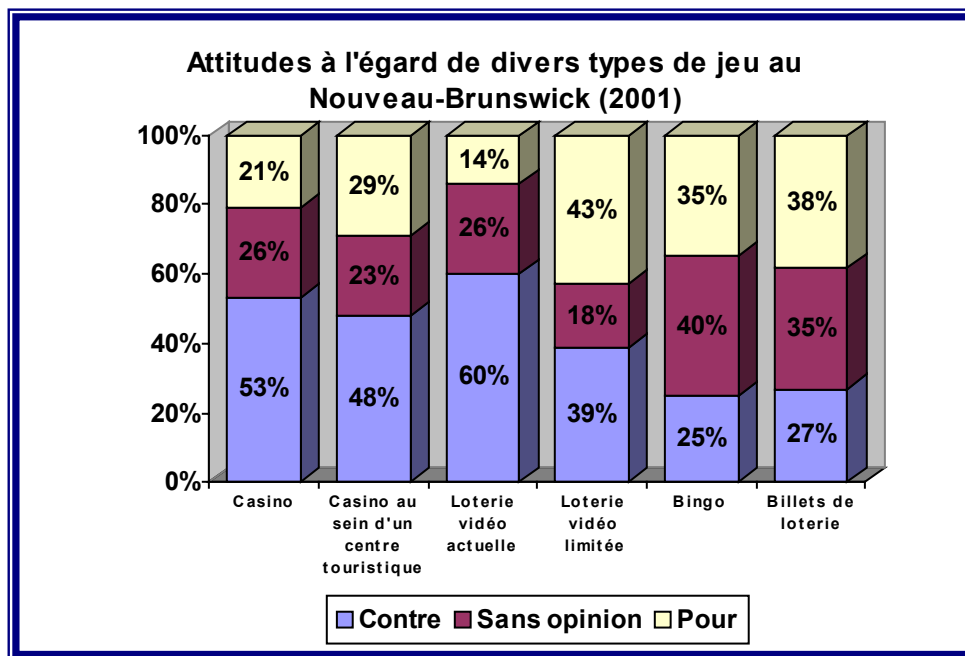
---

<sup>11</sup> J. Kassinove, (1998) « Development of gambling attitude scales: Preliminary Findings », *Journal of Clinical Psychology* 54(6): 763-771



## Attitudes à l'égard des types de jeu offerts

Figure 17 : Attitudes à l'égard des divers types de jeu offerts au Nouveau-Brunswick



Dans l'ensemble, **aucun des types de jeu évalués n'a reçu l'appui de la majorité des répondants**. En fait, le plus haut pourcentage d'appui, soit 43 %, va à la loterie vidéo limitée à des endroits sélectionnés, suivi de l'appui à la disponibilité actuelle des loteries (38 %) et du bingo en salle (35 %). Les loteries et le bingo en salle obtiennent également les plus hauts pourcentages de répondants indifférents et les plus bas taux d'opposition, ce qui indique que bien des répondants croient que ces types de jeu sont relativement inoffensifs. Cependant, le peu d'appui pour les loteries en particulier, compte tenu du fait qu'environ la moitié des adultes ont acheté un billet au cours du mois, indique que l'attitude à l'égard du jeu en général peut être qualifiée de défavorable au Nouveau-Brunswick.

*La combinaison du casino avec l'établissement d'un centre touristique au Nouveau-Brunswick réduit à peine l'opposition à l'établissement d'un casino dans la province*

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

La loterie vidéo limitée à certains endroits présente la plus faible proportion d'indifférents (18 %), ce qui indique que la population est plus sensibilisée à cette question qu'aux autres types de jeu évalués. En fait, les opinions sont très partagées sur ce sujet : 43 % des répondants sont en faveur de la loterie vidéo limitée à certains endroits et 39 % y sont opposés.

## Taux d'opposition selon le type de joueur

Tableau 33 : Pourcentage des répondants opposés à divers types de jeu par type de joueur (2001)

	Casino	Casino au sein d'un centre touristique	Loterie vidéo	Loterie vidéo limitée	Bingo en salle	Loteries
<b>Total</b>	53 %	48 %	60 %	38 %	26 %	28 %
<b>TYPE DE JOUEUR</b>						
Non-joueur	78 % ↑	70 % ↑	75 % ↑	50 % ↑	45 % ↑	51 % ↑
Joueur occasionnel	54 % ↑	51 % ↑	64 % ↑	35 %	22 %	23 %
Joueur régulier	41 %	37 %	51 %	36 %	20 %	21 %

Nota : Les cases ombrées indiquent des différences significatives au niveau de confiance de 95 % ( $p < 0,05$ ).

*Les non-joueurs sont nettement plus susceptibles d'être opposés à tous les types de jeu évalués que les joueurs occasionnels et les joueurs réguliers.*

*Même les joueurs réguliers sont en grande partie opposés à la loterie vidéo actuellement offerte au Nouveau-Brunswick.*

Les attitudes à l'égard des divers types de jeu varient grandement selon les types de joueurs. Comme il fallait s'y attendre, les non-joueurs présentent le plus haut niveau d'opposition à chacun des types de jeu évalués. De plus, pour les types de jeu les plus contestés (c.-à-d. la loterie vidéo actuelle, le casino et le casino au sein d'un centre touristique), le niveau d'opposition diminue de façon significative à mesure que la régularité du joueur augmente. Il est intéressant de noter que la loterie vidéo actuellement offerte dans la province est le seul type de jeu auquel la majorité de chacun des types de joueurs s'oppose.

Les non-joueurs sont plus susceptibles de s'opposer aux formes plus acceptables de jeu comme le bingo en salle et les loteries. Leurs niveaux d'opposition sont au moins deux fois supérieurs à ceux des joueurs occasionnels et des joueurs réguliers.

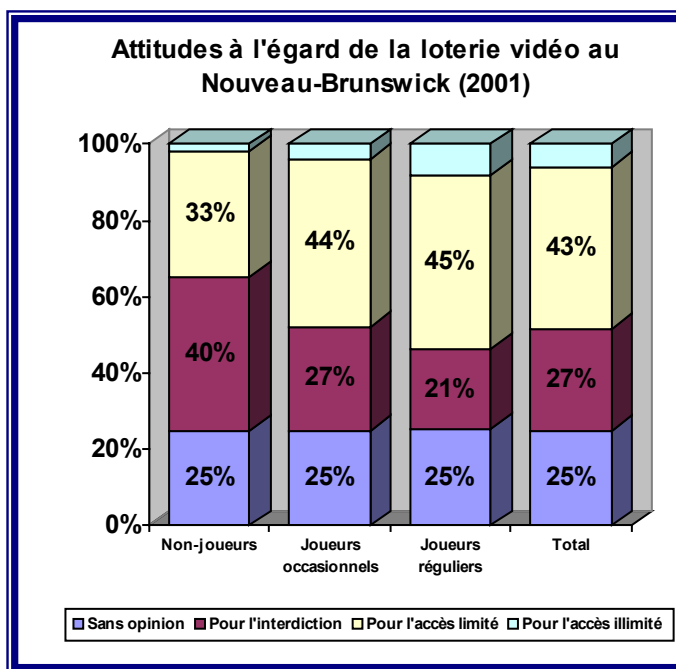
Même si la relation entre le type de joueur et l'opposition à la loterie vidéo limitée à certains endroits du Nouveau-Brunswick est significative, les différences entre les divers types de joueurs ne sont pas aussi évidentes que dans le cas des autres types de jeu. En outre, il semble contradictoire que les non-joueurs soient plus portés à s'opposer à la loterie vidéo limitée que les deux autres groupes de joueurs. Cependant, **il ne faut pas croire que tous les répondants opposés à l'accès limité à la loterie vidéo sont en faveur de l'accès illimité à ce type de jeu.** Selon toute vraisemblance, de nombreux non-joueurs sont opposés à toute solution autre que l'interdiction complète de la loterie vidéo. Afin de mieux comprendre, nous avons examiné l'ensemble des réponses ayant trait à l'attitude à l'égard de la loterie vidéo actuellement offerte et de la possibilité de limiter les appareils à certains endroits seulement. Selon les réponses données aux deux questions, les répondants ont été classés dans l'une des quatre catégories suivantes :

- ♦ ceux qui sont en faveur de la loterie vidéo limitée à des endroits sélectionnés au Nouveau-Brunswick (c.-à-d. ceux qui sont indifférents ou opposés à la loterie vidéo actuellement offerte et en faveur de la limitation de la disponibilité des appareils de loterie vidéo);
- ♦ ceux qui sont en faveur de l'interdiction complète des appareils de loterie vidéo (c.-à-d. ceux qui sont opposés à la fois à la loterie vidéo actuelle et à la loterie vidéo limitée);

- ♦ ceux qui seraient en faveur de l'accès illimité à la loterie vidéo (c.-à-d. ceux qui sont en faveur de la loterie vidéo actuelle et opposés à la loterie vidéo limitée);
- ♦ ceux qui sont neutres ou qui ont des opinions partagées sur la question.

Figure 18 : Attitudes à l'égard de la loterie vidéo au Nouveau-Brunswick (2001)

*Environ 70 % des Néo-Brunswickois adultes seraient en faveur de l'interdiction complète des appareils de loterie vidéo ou de leur limitation à certains endroits de la province.*



Dans l'ensemble, plus du quart des répondants (27 %) sont en faveur de l'interdiction complète de la loterie vidéo, tandis que près de la moitié des répondants (43 %) ne seraient en faveur de la loterie vidéo que si celle-ci était limitée à des endroits sélectionnés. Seulement 6 % des répondants sont en faveur de l'accès illimité à la loterie vidéo (surtout des joueurs réguliers) et 25 % n'ont pas d'opinion sur le sujet. Chose intéressante, toutes les catégories d'opinion, sauf la catégorie des répondants plutôt neutres à l'égard des terminaux de loterie vidéo, ont tendance à varier selon le type de joueur. Cela indique que les adultes de chaque groupe de joueurs sont plus enclins à favoriser un type ou un autre de restriction sur les appareils de loterie vidéo, mais qu'il y a un groupe central de répondants qui n'a pas d'opinion arrêtée sur le sujet.

Comme il fallait s'y attendre, les non-joueurs sont nettement plus susceptibles d'être en faveur de l'interdiction des appareils de loterie vidéo (40 %) que les joueurs occasionnels (27 %) ou les joueurs réguliers (21 %). Les joueurs sont plus susceptibles que les non-joueurs (≈ 45 % comparativement à 33 %) d'être en faveur de la limitation de la disponibilité des appareils de loterie vidéo. Ce résultat rejoint la recherche précédente qui indiquait que de nombreux joueurs appuyaient l'accès limité comme moyen permettant de réduire le jeu.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> T. Schellinck, T. Schrans et G. Walsh (2001), *2000 Regular VL Players Follow-Up Survey*. Halifax, Nova Scotia Department of Health.

## Taux d'opposition selon les caractéristiques démographiques

Tableau 34 : Taux d'opposition à divers types de jeu par groupe démographique (2001)

Caractéristique	Casino	Casino au sein d'un centre touristique	Loterie vidéo	Loterie vidéo limitée	Bingo en salle	Loteries
<b>Total</b>	53 %	48 %	60 %	38 %	26 %	28 %
<b>SEXE</b>						
Femme	61 % ↑	57 % ↑	63 % ↑	35 %	25 %	26 %
Homme	45 %	39 %	57 %	43 % ↑	25 %	28 %
<b>ÂGE</b>						
19 à 34 ans	45 %	39 % ↓	52 %	33 %	22 %	20 %
35 à 54 ans	53 %	50 %	57 %	36 %	24 %	25 %
55 ans et +	61 % ↑	54 %	73 % ↑	49 % ↑	31 % ↑	38 % ↑
<b>ÉDUCATION</b>						
≤ Diplôme d'études secondaires	59 % ↑	54 % ↑	63 %	44 % ↑	28 %	31 % ↑
Études postsecondaires	48 %	42 %	58 %	35 %	20 %	21 %
Études universitaires +	48 %	43 %	56 %	33 %	27 %	27 %
<b>SITUATION PROFESSIONNELLE</b>						
Employé	47 %	45 %	54 %	35 %	23 %	23 %
Sans emploi	62 %	54 %	55 %	43 %	10 %	35 %
Personne inactive	64 % ↑	53 % ↑	73 % ↑	46 % ↑	32 % ↑	35 % ↑
<b>ÉTAT MATRIMONIAL</b>						
Célibataire	39 %	33 % ↓	52 %	33 %	25 %	22 %
Marié	55 % ↑	51 %	60 %	39 %	25 %	27 %
Divorcé/Veuf	68 % ↑	56 %	79 % ↑	46 %	27 %	40 % ↑
<b>REVENU DU MÉNAGE</b>						
≤ 25 000 \$	57 % ↑	50 %	61 %	45 % ↑	29 %	31 %
25 001 à 50 000 \$	53 %	49 %	60 %	39 %	25 %	29 %
> 50 001 \$	45 %	42 %	57 %	34 %	21 %	19 % ↓
<b>RELIGION</b>						
Catholique	48 %	42 %	67 %	41 %	22 %	23 %
Protestante	67 % ↑	58 % ↑	66 %	43 %	31 % ↑	31 %
Autre	53 %	49 %	61 %	34 %	27 %	31 % ↑
<b>LANGUE PARLÉE À LA MAISON</b>						
Anglais	54 %	49 %	60 %	36 %	25 %	28 %
Français	50 %	44 %	60 %	45 % ↑	25 %	25 %
Bilingue et autre	50 %	50 %	75 %	33 %	36 %	25 %

Nota : Les cases ombrées indiquent des différences statistiquement significatives au niveau de confiance de 95 % ( $p < 0,05$ ).

Le tableau 34 montre les taux d'opposition à divers types de jeu selon les différents groupes démographiques. Pour tous les types de jeu évalués, le taux d'opposition varie selon l'âge et la situation professionnelle. Généralement, l'opposition au jeu augmente avec l'âge. Étant donné que l'âge a une incidence sur la situation professionnelle (c.-à-d. qu'un nombre important de personnes âgées sont inactives), le taux d'opposition a

*Pour tous les types de jeu évalués, le taux d'opposition varie selon l'âge et la situation professionnelle. Les taux d'opposition augmentent avec l'âge et, par conséquent, les personnes inactives sont plus portées à s'opposer au jeu.*

*Les taux d'opposition aux « nouveaux » types de jeu, comme l'établissement de casinos au N.-B. et la limitation de la disponibilité des appareils de loterie vidéo, varient beaucoup entre les divers groupes démographiques. Les attitudes à l'égard des types de jeu existants varient moins d'un groupe démographique à ..*

tendance à être sensiblement plus bas parmi les personnes qui travaillent que parmi les personnes inactives.

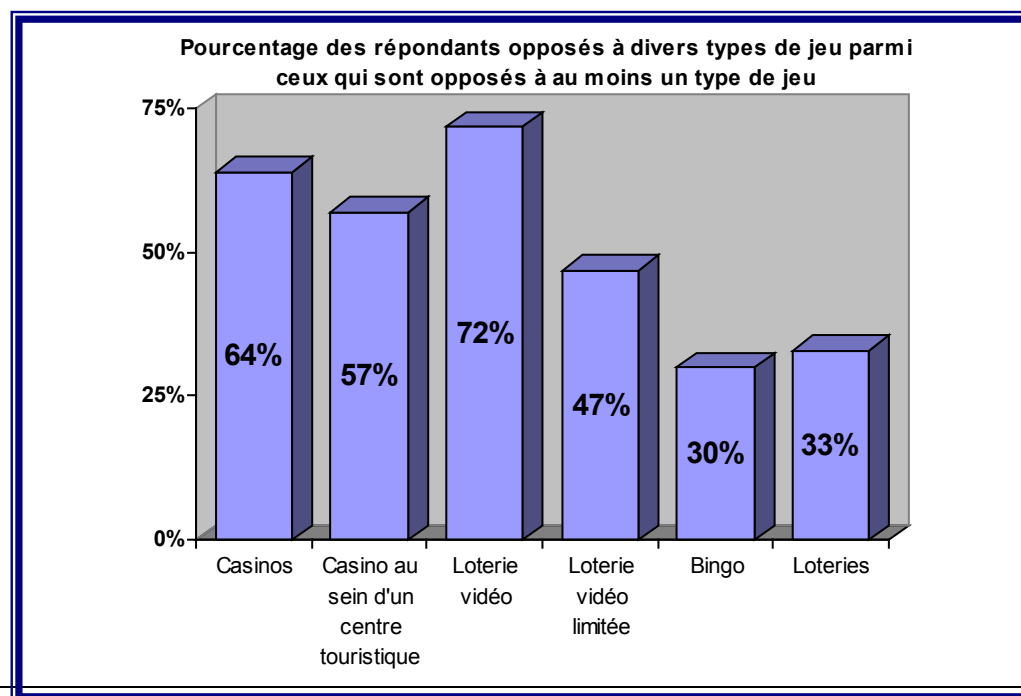
Les taux d'opposition aux casinos et à la loterie vidéo limitée varient plus d'un groupe démographique à l'autre que les taux d'opposition aux types de jeu actuellement offerts dans la province (loterie vidéo actuelle, bingo, loteries). **Cela laisse entendre que certains groupes démographiques sont plus ouverts que d'autres aux changements ou aux nouveaux types de jeu de hasard.**

Les taux d'opposition sont généralement similaires pour le bingo en salle et les loteries dans chaque groupe démographique et ils sont inférieurs aux taux d'opposition aux autres types de jeu. Inversement, la majorité de chaque groupe démographique est opposée à la loterie vidéo actuellement offerte dans la province.

L'opposition au casino (seul ou au sein d'un centre de villégiature touristique) est généralement plus forte parmi les femmes que les hommes, les personnes ayant un diplôme secondaire que celles ayant fait des études postsecondaires, les personnes mariées ou l'ayant été que les célibataires, les protestants que les catholiques ou les personnes d'autres religions et parmi les personnes ayant un revenu plus faible. On note des tendances semblables dans le cas de l'opposition à la loterie vidéo limitée à certains endroits sélectionnés, sauf que plus d'hommes que de femmes y sont opposés et qu'il n'y a pas de différences notables entre les attitudes des groupes des divers états matrimoniaux et des différentes religions.

### Opposition à tout type de jeu au Nouveau-Brunswick

Figure 19 : Pourcentage des répondants opposés à divers types de jeu parmi ceux qui sont opposés à au moins un type de jeu



---

*La majorité des répondants qui sont opposés à l'un ou l'autre des types de jeu s'opposent à la loterie vidéo ou au casino. En fait, environ deux fois moins sont opposés au bingo ou aux loteries.*

Afin de mieux comprendre l'incidence relative des divers jeux de hasard sur l'attitude des Néo-Brunswickois, nous avons examiné les données en fonction de tous ceux qui étaient opposés à l'un ou l'autre des types de jeu évalués.

**Au total, 83 % des répondants sont opposés à au moins un des types de jeu évalués dans l'étude.** Comme l'illustre le graphique précédent, l'opposition au jeu est surtout dirigée vers la loterie vidéo et les casinos. Près des trois quarts des répondants opposés à un type de jeu ou un autre s'opposent à la loterie vidéo actuellement offerte et presque les deux tiers sont contre l'établissement de casinos dans la province. Par contre, seulement un tiers de ces répondants s'opposent au bingo en salle ou aux loteries.

## NIVEAUX DE CONNAISSANCE ET D'INTÉRÊT CONCERNANT CERTAINS ÉLÉMENTS LIÉS AU JEU

Afin d'aider le ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick à planifier des recherches futures et pour obtenir des données pour d'autres initiatives, tous les répondants au sondage 2001 ont été questionnés sur leurs niveaux actuels de connaissance et d'intérêt relativement à certains éléments liés au jeu au Nouveau-Brunswick.

Pour chaque élément, les répondants devaient indiquer leur niveau général de connaissance sur une échelle à 3 niveaux, soit « pas du tout renseigné », « assez bien renseigné » et « très bien renseigné ». De plus, les répondants devaient indiquer s'ils étaient intéressés à recevoir de l'information sur chacun des éléments si une telle information devenait disponible. Encore une fois, une échelle à trois niveaux (« pas du tout intéressé », « assez intéressé » et « très intéressé ») a été utilisée. Ces mesures n'étaient pas incluses dans les versions précédentes de l'étude de prévalence au Nouveau-Brunswick.

---

*Les niveaux de connaissance indiquent comment les adultes du Nouveau-Brunswick se croient renseignés sur divers éléments liés au jeu.*

*Les niveaux d'intérêt indiquent si la population désire obtenir plus d'information et la pertinence du sujet.*

### Mesure des connaissances et de l'intérêt

L'obtention d'une estimation des **niveaux de connaissance** permet au ministère de la Santé et du Mieux-être du Nouveau-Brunswick (MSMENB) de déterminer si la population adulte est bien informée sur le jeu en général et sur le jeu compulsif en particulier. Ce procédé est utile pour évaluer l'efficacité des efforts de communication antérieurs, mais il permet également d'identifier les lacunes qui ont une incidence sur les initiatives courantes d'éducation et de prévention.

Les **niveaux d'intérêt** indiquent si la population adulte désire recevoir plus d'information ou si elle y est réceptive. Ils peuvent également indiquer le degré de pertinence du sujet pour une personne en particulier. Même si un répondant n'est pas bien renseigné sur un sujet, il n'est pas nécessairement intéressé à en savoir plus si le sujet ne l'intéresse pas. Par contre, certaines personnes peu renseignées peuvent ne pas être conscientes de la pertinence du sujet.

Parfois, les personnes les mieux renseignées sont également les plus intéressées à obtenir de l'information supplémentaire. À cause de l'intérêt qu'elles portent au sujet, elles sont plus motivées à rechercher de l'information connexe ou à y être attentives.

## Niveaux de connaissance sur divers sujets

Tableau 35 : Connaissance et intérêt relativement à divers sujets liés au jeu au Nouveau-Brunswick (2001)

	Renseigné			Intéressé		
	Pas du tout	Assez	Très	Pas du tout	Assez	Très
Les façons responsables de jouer aux jeux de hasard.	55 %	24 %	21 %	63 %	21 %	15 %
Les signes précurseurs permettant de reconnaître les joueurs compulsifs potentiels.	50 %	38 %	12 %	50 %	31 %	19 %
Les conséquences du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick.	39 %	50 %	11 %	51 %	30 %	19 %
Les services disponibles pour aider les joueurs compulsifs et leurs familles.	48 %	46 %	7 %	56 %	29 %	15 %
Les chances de gagner aux divers jeux de hasard disponibles dans la province.	61 %	28 %	11 %	67 %	20 %	13 %
Les recettes générées par les jeux de hasard au Nouveau-Brunswick.	54 %	35 %	11 %	49 %	25 %	26 %
L'effet du jeu sur les personnes âgées au Nouveau-Brunswick.	77 %	20 %	3 %	49 %	30 %	21 %
L'effet du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick.	65 %	29 %	6 %	37 %	30 %	34 %
L'exploitation et la réglementation des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick.	70 %	24 %	5 %	55 %	26 %	19 %
La façon dont l'argent provenant du jeu est utilisé au Nouveau-Brunswick.	67 %	27 %	6 %	37 %	22 %	41 %

*Les résultats indiquent qu'il y a possibilité d'augmenter considérablement la connaissance des sujets liés au jeu au Nouveau-Brunswick. Seulement 39 % des adultes se considèrent bien informés sur l'un ou l'autre des sujets évalués et 54 % se disent intéressés à en apprendre plus sur ces questions.*

Dans l'ensemble, très peu d'adultes ont soutenu être très bien informés sur l'un ou l'autre des sujets évalués. Collectivement, seulement 39 % des répondants se sont dits très bien informés sur au moins un des sujets. Parmi ceux-ci, 55 % se disent très bien informés sur « *les façons responsables de jouer aux jeux de hasard* », soit 21 % de tous les adultes sondés. Comparativement, 12 % ou moins des répondants croient qu'ils sont très bien renseignés sur les neuf autres sujets. En fait, la majorité des répondants ont indiqué qu'ils n'étaient pas du tout renseignés sur huit des dix sujets énoncés.

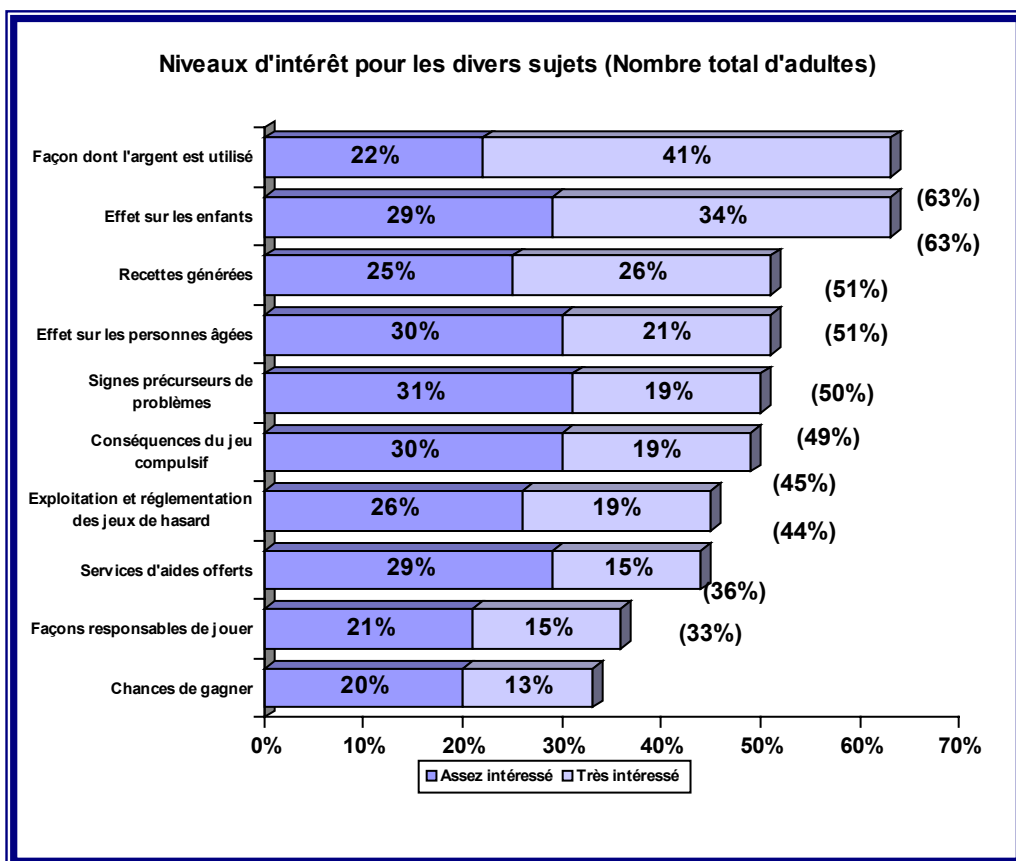
Les sujets les moins bien connus des adultes sont « *l'effet du jeu sur les personnes âgées au Nouveau-Brunswick* » (77 % des répondants ne sont pas du tout renseignés), « *l'exploitation et la réglementation des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick* » (70 %), « *la façon dont l'argent provenant du jeu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



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

*La majorité de la population adulte a au moins une certaine connaissance des conséquences du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick (61 %) et des services d'aide offerts aux joueurs compulsifs et à leurs familles (57 %).*

Il semble y avoir une plus grande proportion des répondants qui sont seulement assez bien renseignés sur les sujets touchant précisément le jeu compulsif. Environ la moitié de tous les répondants se disent assez bien renseignés sur « *les conséquences du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick* » (50 %) et « *les services disponibles pour aider les joueurs compulsifs et leurs familles* » (46 %). Ce résultat est encourageant puisqu'il laisse entendre qu'une proportion importante de la population adulte a au



moins une certaine connaissance du sujet.

### Niveaux d'intérêt pour divers sujets

Figure 20 : Niveaux d'intérêt pour les dix sujets liés au jeu évalués dans l'étude

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

*L'écart entre le niveau de connaissance actuel et le désir d'obtenir plus d'information est surtout important dans le cas des sujets suivants :*

- *La façon dont l'argent provenant du jeu est utilisé.*
- *L'effet du jeu sur les enfants et les jeunes.*
- *L'effet du jeu sur les personnes âgées.*

*Dans ces cas, le désir d'obtenir de l'information additionnelle dépasse le niveau de connaissance de 28 à*

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK**  
**ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)**  
**SECTION 8 – NIVEAUX DE CONNAISSANCE ET D'INTÉRÊT**  
**CONCERNANT CERTAINS ÉLÉMENTS LIÉS AU JEU**

Tandis que 39 % des répondants indiquaient qu'ils étaient très bien informés sur au moins un des dix sujets évalués, la majorité (54 %) des personnes sondées se disaient très intéressées à recevoir de l'information sur au moins un des dix sujets énoncés.

Le désir de recevoir de l'information additionnelle est généralement lié à l'âge et au niveau d'éducation. Les personnes âgées de 55 ans ou plus montrent moins d'intérêt (44 %) que les personnes plus jeunes ( $\approx 57$  %). De même, les répondants n'ayant qu'une éducation secondaire sont moins intéressés (49 %) à recevoir de l'information que ceux ayant une éducation postsecondaire ( $\approx 58$  %). L'intérêt général ne varie pas selon le sexe, la langue parlée à la maison, l'état matrimonial, la situation professionnelle, le revenu du ménage ou la religion.

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

Parmi les répondants qui sont très intéressés à obtenir de l'information sur un des sujets énoncés, le désir d'en savoir plus sur la façon dont les revenus du jeu sont utilisés dans la province supplante le désir d'en apprendre davantage sur l'effet du jeu sur les enfants (41 % comparativement à 34 %). Ce n'est pas bien surprenant puisque la première question touche tous les adultes alors qu'environ 40 % de la population seulement vit avec des enfants. Lorsqu'on ne considère que les répondants vivant avec des enfants, le pourcentage de ceux qui sont très intéressés à en savoir plus sur l'effet du jeu sur les enfants et les jeunes passe à 40 %, un niveau comparable au pourcentage de personnes intéressées à obtenir plus d'information sur l'utilisation de l'argent provenant des jeux de hasard.

De même, le pourcentage de répondants intéressés à recevoir de l'information sur **les recettes générées par les jeux de hasard (51 %) et sur l'effet du jeu sur les personnes âgées (51 %) est semblable**, bien que plus de répondants soient très intéressés par la première question (26 % comparativement à 21 %). Fait intéressant, l'âge des répondants n'influence pas leur intérêt pour l'effet du jeu sur les personnes âgées. Les personnes de moins de 55 ans s'intéressent autant à cette question que celles de 55 ans et plus ( $\approx 21$  %). En fait, le niveau général d'intérêt tend à être plus bas pour les personnes plus âgées (43 %) que pour les personnes de moins de 35 ans ( $\approx 60$  %). Ce résultat laisse entendre que la majorité des personnes intéressées par cette question ( $\approx 74$  %) sont des personnes qui s'inquiètent pour le bien-être de parents âgés.

L'intérêt pour *la façon dont l'argent provenant du jeu est utilisé, l'effet du jeu sur les enfants, les recettes générées par les jeux de hasard et l'effet du jeu sur les personnes âgées* est relatif à l'âge et au statut socio-économique (c.-à-d. l'éducation, la situation professionnelle et le revenu du ménage). En général, l'intérêt est plus faible

---

*L'âge des répondants n'influence pas leur intérêt pour l'effet du jeu sur les personnes âgées. En fait, il semble que l'intérêt suscité par ce sujet découle de l'intérêt porté au bien-être des parents âgés.*

---

chez les personnes âgées et chez celles ayant un niveau d'éducation et un revenu inférieur. En outre, les personnes inactives (p. ex. : retraités, personnes au foyer, étudiants, adultes invalides) montrent moins d'intérêt pour ces questions.

Il y a une relation positive significative entre les niveaux de connaissance et les niveaux d'intérêt ( $r = 0,28$ ;  $p < 0,001$ ) indiquant que les personnes déjà renseignées sont plus susceptibles de vouloir plus d'information. Cependant, cette relation n'explique qu'environ 7 % de l'écart entre les deux niveaux, ce qui laisse croire que d'autres facteurs jouent un rôle important dans le niveau d'intérêt pour la réception d'information sur le jeu. Des analyses supplémentaires peuvent être entreprises pour identifier les groupes les plus susceptibles de demander de l'information sur le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick et d'en bénéficier.

### **Sujets prioritaires pour les répondants très intéressés**

Lorsque seuls les répondants très intéressés à recevoir de l'information sur au moins un sujet lié au jeu sont pris en considération, l'ordre de priorité des sujets est le suivant :

**Tableau 36 : Ordre de priorité des sujets pour les personnes très intéressées à recevoir de l'information sur le jeu**

	Pourcentage des personnes très intéressées
La façon dont l'argent provenant du jeu est utilisé.	89 %
L'effet du jeu sur les enfants.	88 %
Les recettes générées par les jeux de hasard.	76 %
L'effet du jeu sur les personnes âgées.	74 %
Les signes précurseurs d'un problème de jeu compulsif.	72 %
Les conséquences du jeu compulsif.	72 %
L'exploitation et la réglementation des jeux de hasard.	67 %
Les services d'aide offerts aux joueurs compulsifs.	65 %
Les façons responsables de jouer aux jeux de hasard.	55 %
Les chances de gagner aux divers jeux de hasard.	51 %

Comparés aux autres adultes, les répondants très intéressés à recevoir de l'information sur au moins un sujet lié au jeu se distinguent des façons suivantes :

**MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DU MIEUX-ÊTRE DU NOUVEAU-BRUNSWICK  
ÉTUDE DE PRÉVALENCE AU NOUVEAU-BRUNSWICK (2001)  
SECTION 8 – NIVEAUX DE CONNAISSANCE ET D'INTÉRÊT  
CONCERNANT CERTAINS ÉLÉMENTS LIÉS AU JEU**

---

*Les répondants les plus intéressés à obtenir de l'information sur des sujets liés au jeu ont tendance à s'adonner davantage au jeu et indiquent être plus exposés aux problèmes de jeu compulsif.*

---

- Ils sont plus susceptibles de connaître quelqu'un qui a, ou qui a eu, un problème de dépendance au jeu (56 % comparativement à 43 %).
- Ils sont plus susceptibles de vivre avec une personne non apparentée ayant un problème de dépendance au jeu (3 % comparativement à < 1 %).
- Ils sont plus susceptibles d'avoir des parents ayant un problème de dépendance au jeu (11 % comparativement à 4 %).
- Ils sont plus susceptibles d'avoir des amis, des collègues ou des connaissances ayant un problème de dépendance au jeu (46 % comparativement à 35 %).
- Ils sont plus susceptibles d'avoir déjà joué ou parié (93 % comparativement à 84 %).
- Ils sont plus susceptibles d'avoir joué ou parié au cours de la dernière année (87 % comparativement à 75 %).
- Ils sont plus susceptibles d'avoir déjà joué ou parié au cours du dernier mois (65 % comparativement à 55 %).
- Ils sont plus susceptibles de vivre avec d'autres adultes qui jouent régulièrement (18 % comparativement à 12 %)

L'ordre de priorité des sujets peut laisser entendre que les adultes intéressés à obtenir de l'information sur le jeu cherchent plus responsabiliser le gouvernement qu'à utiliser l'information à des fins personnelles. Par exemple, les trois sujets suscitant le plus d'intérêt sont (1) la façon dont l'argent provenant du jeu est utilisé, (2) l'effet du jeu sur les enfants et les jeunes et (3) les recettes générées par les jeux de hasard. Même si cette hypothèse peut avoir un certain bien-fondé, il est également évident d'après les analyses préliminaires que les répondants intéressés à obtenir de l'information sur le jeu se distinguent de façon significative sur des points qui peuvent engendrer des préoccupations à l'égard du jeu (p. ex. : ils jouent plus, ils ont plus de contact avec des joueurs compulsifs, ils vivent plus souvent avec d'autres joueurs réguliers). Il est donc très important de s'assurer que l'information est diffusée aux personnes qui exprime le désir de l'obtenir.

## BIBLIOGRAPHIE

ABBOTT, M. W. et R. A. VOLBERG. (1999) *Gambling and Problem Gambling in the Community: an International Overview and Critique*, Wellington, Department of Internal Affairs.

ADDICTIONS FOUNDATION OF MANITOBA ET MALCOLM DOUPE. (1999) *Gambling and Seniors: The Final Report on the Survey of Key Informants*, Winnipeg, Addictions Foundation of Manitoba.

AZMIER, J. J. (2001) *Gambling in Canada 2001: An Overview*, Calgary, Canada West Foundation.

BASELINE MARKET RESEARCH LTD. (1992) *Final Report Prevalence Study of Problem Gambling*, Rapport au ministère des Finances du Nouveau-Brunswick.

BASELINE MARKET RESEARCH LTD. (1996) *Replication Study of Problem Gambling in New Brunswick*, Rapport au ministère des Finances du Nouveau-Brunswick.

DICKERSON, M. et E. BARON. (1999) « Future Research Into Problem Gambling », à l'impression, *Addiction*.

DOIRON, J. et R. NICKI. (1999) *The Prevalence of Problem Gambling in Prince Edward Island*, Charlottetown, Prince Edward Island Department of Health and Social Services.

MINISTÈRE DES FINANCES DU NOUVEAU-BRUNSWICK. (1997) *Étude des jeux de loterie vidéo*, ministère des Finances du Nouveau-Brunswick.

NOVA SCOTIA ALCOHOL & GAMING AUTHORITY et FOCAL RESEARCH CONSULTANTS LTD. (1999) *A Survey of the Prevalence and Perceptions of Gaming in Nova Scotia*, Halifax, Nova Scotia Alcohol & Gaming Authority.

NOVA SCOTIA ALCOHOL & GAMING AUTHORITY. (1995) *Annual Gaming Report*, Darmouth (Nouvelle-Écosse), Nova Scotia Alcohol & Gaming Authority.

NOVA SCOTIA ALCOHOL & GAMING AUTHORITY. (1996) *Annual Gaming Report*, Darmouth (Nouvelle-Écosse), Nova Scotia Alcohol & Gaming Authority.

NOVA SCOTIA ALCOHOL & GAMING AUTHORITY. (1997) *Annual Gaming Report*, Darmouth (Nouvelle-Écosse), Nova Scotia Alcohol & Gaming Authority.

NOVA SCOTIA ALCOHOL & GAMING AUTHORITY. (1998) *Annual Gaming Report*, Darmouth (Nouvelle-Écosse), Nova Scotia Alcohol & Gaming Authority.

NOVA SCOTIA ALCOHOL & GAMING AUTHORITY. (1999) *Annual Gaming Report*, Darmouth (Nouvelle-Écosse), Nova Scotia Alcohol & Gaming Authority.

NOVA SCOTIA DEPARTMENT OF HEALTH et BASELINE MARKET RESEARCH LTD. (1996) *Final Report: Prevalence Study on Problem Gambling in Nova Scotia*, Halifax, Nova Scotia Department of Health.

NOVA SCOTIA DEPARTMENT OF HEALTH et FOCAL RESEARCH CONSULTANTS LTD. (1998) *The 1997/98 Nova Scotia Regular VL Players' Survey*, Halifax, Nova Scotia Department of Health.

NOVA SCOTIA DEPARTMENT OF HEALTH et FOCAL RESEARCH CONSULTANTS LTD. (1998) *The 1997/98 Nova Scotia Regular VL Players' Survey*, Halifax, Nova Scotia Department of Health.

NOVA SCOTIA DEPARTMENT OF HEALTH et OMNIFACTS. (1993) *Final Report: Prevalence Study on Problem Gambling in Nova Scotia*, Halifax, Nova Scotia Department of Health.

NOVA SCOTIA GAMING CONTROL COMMISSION. (1996) *A Year in Review: Gaming in Nova Scotia, The First Annual Report*, Nova Scotia Gaming Commission 1995-96, Halifax, Nova Scotia Gaming Control Commission.

SCHAFFER, H. J., M. N. HALL et J. VANDER BILT. (1997) *Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behaviour in the United States and Canada: a Meta-Analysis*, Boston, Harvard Medical School.

SUDMAN, S. (1976) *Applied Sampling*, New York, Academic Press Inc.

VOLBERG, R. A. et S. M. BANKS. (1990) « Review of Two Measures of Pathological Gambling in the United States », *Journal of Gambling Behaviour*, 145, 57-71.

VOLBERG, R. A. (1996) *Le problème de jeux d'argent au Nouveau-Brunswick : Examen et recommandations*, Rapport au ministère des Finances du Nouveau-Brunswick.

# ANNEXES

**Annexe A :**

*Questionnaire du sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au  
Nouveau-Brunswick*



Le sondage 2001 concernant le jeu et le jeu compulsif au Nouveau-Brunswick était présenté en deux versions : une pour les femmes et une pour les hommes. Le contenu du sondage était le même dans les deux cas, sauf que l'introduction et les directives de chaque version utilisait le féminin ou le masculin selon le cas. La version destinée aux hommes est présentée dans le rapport.

Bonjour, je m'appelle \_\_\_\_\_ de Focal Research, une firme de recherche professionnelle située au Canada atlantique. Au nom du ministère de la Santé et du Mieux-être, nous effectuons un sondage dans toute la province sur les jeux d'argent et les problèmes qui y sont reliés au Nouveau-Brunswick. Votre ménage a été choisi au hasard afin de représenter les HOMMES de la province. Puis-je parler à une personne de sexe masculin, de 19 ans ou plus et membre de votre ménage?

**S'IL N'Y A PAS D'HOMMES DANS LE MÉNAGE – REMERCIER ET RACCROCHER**

**SI LA PERSONNE N'EST PAS DISPONIBLE – Y a-t-il un meilleur moment où je pourrais retéléphoner pour parler à la bonne personne? Qui devrais-je demander? (ÉCRIRE LE NOM SUR LE REGISTRE D'APPELS)**

Nous aimerions vous assurer que vos réponses sont anonymes et confidentielles et que les renseignements recueillis ne serviront qu'à des fins de recherche. Le sondage durera environ 15 minutes et votre participation à cette étude importante serait grandement appréciée. Est-ce un bon moment pour que vous y participiez?

- A1a. Avez-vous déjà joué à l'un des jeux de hasard suivants pour de l'argent? Tout d'abord... **(INSCRIRE CI-DESSOUS)**
- A1b. **SI OUI, DEMANDER :** Au cours de la dernière année, combien de fois, en moyenne, avez-vous joué à \_\_\_\_\_? **(LIRE LA LISTE CI-DESSOUS POUR CHAQUE JEU DÉJÀ JOUÉ)**
- A1c. **SI Q. A1B > 0, PRÉCISER :** En moyenne, combien de fois (par semaine, par mois ou au cours de la dernière année) avez-vous joué à \_\_\_\_\_?

**Liste et codes pour Q. A1B :**

Hebdomadairement (une fois par semaine ou plus)  
 Mensuellement (une fois par mois ou plus)  
 Occasionnellement (moins d'une fois par mois)  
 Rarement (seulement une fois ou deux par année)  
 Selon la saison/la période de l'année

OU PAS UNE SEULE FOIS DURANT L'ANNÉE ÉCOULÉE

**Q. A1C :**

5 – Préciser nombre de fois par semaine  
 4 – Préciser nombre de fois par mois  
 3 }  
 2 } - Préciser nombre de fois par année  
 1 }  
 0 }

- A1d. **SI Q. A1C > 0, DEMANDER :** En moyenne, combien avez-vous dépensé, de votre poche (en excluant vos gains), chaque fois que vous avez joué \_\_\_\_\_? **(ARRONDIR AU DOLLAR LE PLUS PROCHE)**
- A1e. **SI Q. A1C > 0, DEMANDER :** En moyenne, combien de temps avez-vous passé chaque fois que vous avez joué \_\_\_\_\_? **(ARRONDIR À LA MINUTE LA PLUS PROCHE)**
- A1f. **SI Q. A1C > 0, DEMANDER :** Au cours du dernier mois, combien de fois avez-vous joué à :

		Q A1a) Déjà joué	Q A1b) Fréquence	Q A1c) nb fois par sem./mois/ année	Q A1d) Dépenses moyennes par fois	Q A1e) Durée moyenne par fois	Q A1f) nb fois au cours du dernier mois
Loteries telles que 6/49, Super 7, TAG	1	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	S/O	___ fois
Billets de loterie à gratter	2	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	S/O	___ fois
Billets à languette de 50¢	3	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	S/O	___ fois
Sport Select Prologne	4	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	S/O	___ fois
Appareils de loterie vidéo	5	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois
Bingo dans des salles de bingo, Bingo à la télé ou Bingo par satellite (sauf loteries Bingo)	6	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois
Machines à sous dans un casino	7	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois
Dés ou jeux de cartes dans un casino	8	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois
Paris sportifs (sauf Sport Select Prologne)	9	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois
Courses de chevaux	10	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois
Jeux de cartes pour de l'argent (pas dans un casino)	11	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois
Tirages de bienfaisance/tirages autres que ceux de Loto Atlantique/tombolas	12	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	S/O	___ fois
Jeux d'argent dans Internet	13	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois
Autres types de paris	14	___	___ (code 0-5)	___ fois	\$___	___ min	___ fois

A2. Quel est le plus gros montant que vous avez dépensé au jeu en une même fois au cours de la dernière année?  
**(ARRONDIR AU DOLLAR LE PLUS PROCHE)**

\_\_\_\_\_ \$ \_\_\_\_\_

**INSTRUCTIONS DE SONDRAGE – SECTION A**

**SI 0 à tous les éléments de la Q. A1a, PASSER À LA SECTION E (page 6)**

**SI 0 à tous les éléments de la Q. A1b, PASSER À LA SECTION D (page 5)**

**SINON, CONTINUER**

**SECTION B : ÉNONCÉS SUR LES JEUX DE HASARD**

B1. Je vais maintenant vous lire une série d'énoncés sur les jeux de hasard et j'aimerais que vous me disiez si vous êtes d'accord ou non avec chacun. Sur une échelle de 1 à 5, où 1 signifie que vous êtes fortement en désaccord et 5, fortement d'accord, dites dans quelle mesure vous êtes d'accord ou en désaccord avec chaque énoncé suivant. (ALTERNER L'ORDRE DES GROUPES)

		Fortement en désaccord				Fortement d'accord	
		1	2	3	4	5	_____
( )	a) Je trouve les jeux de hasard amusants et divertissants.	1	2	3	4	5	_____
	b) Je me sens parfois coupable de dépenser autant d'argent à jouer.	1	2	3	4	5	_____
	c) Après avoir perdu de l'argent au jeu, j'essaie de regagner mes pertes en jouant de nouveau.	1	2	3	4	5	_____
	d) Après avoir perdu plusieurs fois d'affilée, je pense que mes chances de gagner augmentent.	1	2	3	4	5	_____
	e) Je considère le jeu comme une forme de divertissement.	1	2	3	4	5	_____
( )	f) Le jeu est une manière agréable de passer du temps avec des amis ou des proches.	1	2	3	4	5	_____
	g) Je joue parfois dans l'espoir de pouvoir rembourser mes dettes ou payer mes factures.	1	2	3	4	5	_____
	h) J'estime savoir comment jouer à des jeux de hasard.	1	2	3	4	5	_____
	i) Je joue pour oublier mes problèmes ou mes tracas ou quand je ne me sens pas bien dans ma peau.	1	2	3	4	5	_____
	j) J'ai des amis ou des proches qui s'inquiètent de me voir jouer ou qui s'en plaignent.	1	2	3	4	5	_____
( )	k) J'ai menti à propos de mon goût pour le jeu.	1	2	3	4	5	_____
	l) Je me sens parfois coupable de passer autant de temps à jouer.	1	2	3	4	5	_____
	m) Je me surprends souvent à penser à jouer ou à des moyens de trouver de l'argent pour jouer.	1	2	3	4	5	_____
	n) Je pourrais cesser de jouer n'importe quand si je le voulais.	1	2	3	4	5	_____
	o) Le jeu a eu un effet négatif sur une relation importante.	1	2	3	4	5	_____
	p) Le jeu a eu un effet négatif sur mon travail, mes études ou mes possibilités de carrière.	1	2	3	4	5	_____

## SECTION C : JEU COMPULSIF

Les questions suivantes font partie d'une série de questions normalisées qui ont récemment été utilisées partout au Canada dans des sondages semblables à celui-ci. Encore une fois, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse et je tiens à vous assurer que vos réponses sont confidentielles et anonymes. Nous voulons tout simplement connaître vos expériences. Veuillez essayer de répondre le plus exactement possible.

Au cours des douze derniers mois, c'est-à-dire depuis août l'année dernière...

C1. Avez-vous parié plus que vous ne pouviez vraiment perdre?

Diriez-vous :

Jamais	1	
Quelquefois	2	
La plupart du temps	3	
Presque toujours	4	_____
A refusé de répondre	8	
Ne sait pas	9	

C2. Avez-vous eu besoin de parier des sommes toujours plus grosses pour atteindre le même sentiment d'excitation?

Jamais	1	
Quelquefois	2	
La plupart du temps	3	
Presque toujours	4	_____
A refusé de répondre	8	
Ne sait pas	9	

C3. Lorsque vous avez joué, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu?

Jamais	1	
Quelquefois	2	
La plupart du temps	3	
Presque toujours	4	_____
A refusé de répondre	8	
Ne sait pas	9	

C4. Avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quelque chose pour pouvoir jouer?

Jamais	1	
Quelquefois	2	
La plupart du temps	3	
Presque toujours	4	_____
A refusé de répondre	8	
Ne sait pas	9	

C5. Avez-vous déjà pensé que vous aviez un problème de jeu?

Jamais	1	
Quelquefois	2	
La plupart du temps	3	
Presque toujours	4	_____
A refusé de répondre	8	
Ne sait pas	9	

C6. Vous a-t-on déjà critiqué parce que vous jouez ou dit que vous aviez un problème de jeu, peu importe que vous pensiez que ce soit vrai ou non?

- |                      |   |       |
|----------------------|---|-------|
| Jamais               | 1 |       |
| Quelquefois          | 2 |       |
| La plupart du temps  | 3 |       |
| Presque toujours     | 4 | _____ |
| A refusé de répondre | 8 |       |
| Ne sait pas          | 9 |       |

C7. Vous êtes-vous déjà senti coupable de la fréquence à laquelle vous jouez ou de ce qui arrive lorsque vous jouez?

- |                      |   |       |
|----------------------|---|-------|
| Jamais               | 1 |       |
| Quelquefois          | 2 |       |
| La plupart du temps  | 3 |       |
| Presque toujours     | 4 | _____ |
| A refusé de répondre | 8 |       |
| Ne sait pas          | 9 |       |

C8. Le jeu vous a-t-il déjà causé des problèmes de santé, y compris du stress ou de l'anxiété?

- |                      |   |       |
|----------------------|---|-------|
| Jamais               | 1 |       |
| Quelquefois          | 2 |       |
| La plupart du temps  | 3 |       |
| Presque toujours     | 4 | _____ |
| A refusé de répondre | 8 |       |
| Ne sait pas          | 9 |       |

C9. Le jeu a-t-il causé des problèmes financiers pour vous ou votre ménage?

- |                      |   |       |
|----------------------|---|-------|
| Jamais               | 1 |       |
| Quelquefois          | 2 |       |
| La plupart du temps  | 3 |       |
| Presque toujours     | 4 | _____ |
| A refusé de répondre | 8 |       |
| Ne sait pas          | 9 |       |

#### SECTION D : JEU COMPULSIF DE LONGUE DATE

Maintenant, j'aimerais que vous pensiez aux fois que vous avez déjà joué à des jeux de hasard.

D1. Avez-vous déjà senti, maintenant ou par le passé, que vous aviez un problème parce que vous passiez plus de temps ou dépensiez plus d'argent à parier ou à jouer à des jeux de hasard pour de l'argent? (LIRE LA LISTE)

- |                     |                       |       |
|---------------------|-----------------------|-------|
| OUI - Plus d'argent | 1 - CONTINUER         |       |
| OUI - Plus de temps | 2 - CONTINUER         |       |
| OUI - Les deux      | 3 - CONTINUER         | _____ |
| NON                 | 0 - PASSER À LA Q. D4 |       |

D2. Avez-vous résolu votre problème de jeu ou est-ce encore un problème pour vous? (LIRE LA LISTE)

- |                      |                       |       |
|----------------------|-----------------------|-------|
| Complètement résolu  | 1 - CONTINUER         |       |
| Partiellement résolu | 2 - CONTINUER         |       |
| Encore un problème   | 3 - PASSER À LA Q. D4 | _____ |



E2a. Connaissez-vous les services actuellement disponibles pour aider...

**OUI NON NSP**

1) les joueurs compulsives?	1	0	9	_____
2) les familles de joueurs compulsives?	1	0	9	_____

**SI NON OU NE SAIT PAS, PASSER À E2C**

E2b. **SI OUI AUX DEUX :** Quels services de soutien sont disponibles pour aider les joueurs compulsifs ou leurs familles au Nouveau-Brunswick? **(NE PAS LIRE LA LISTE)**

E2c. **(POUR CEUX NON MENTIONNÉS EN E2B) :** Savez-vous si les services de soutien suivants sont disponibles pour aider les joueurs compulsifs ou leurs familles au Nouveau-Brunswick? **(LIRE LA LISTE)**

		<b>NE PAS LIRE E2b)</b>	<b>LIRE E2c)</b>
Joueurs anonymes	1	_____	_____
Services de traitement des toxicomanies/services de désintoxication	2	_____	_____
Ligne-secours pour joueurs compulsifs – n° 1-800	3	_____	_____
Autre <b>(PRÉCISER):</b> _____	4	_____	_____
Ne peut se souvenir de façon précise	5	_____	_____



E3a. Avez-vous déjà demandé de l'aide ou de l'information, de sources informelles telles que votre conjoint ou partenaire, des amis, des membres de votre famille ou encore de sources formelles, pour vous aider vous-même ou quelqu'un d'autre à surmonter un problème de jeu?

E3b. Est-ce que quelqu'un d'autre de votre ménage a déjà demandé de l'aide ou de l'information pour l'aider ou aider quelqu'un d'autre à surmonter un problème de jeu?

	a)	b)	
OUI – soi-même	1	1	a) _____
OUI – quelqu'un d'autre	2	2	
OUI – soi-même et quelqu'un d'autre	3	3	b) _____
NON	0	0	

**SI NON AUX DEUX, PASSER À LA SECTION F (page suivante)**

E3c. **SI OUI À L'UNE DES DEUX QUESTIONS CI-DESSUS : Quelles sources ont été consultées pour obtenir de l'aide ou de l'information pour un problème de jeu? (LIRE LA LISTE)**

Conjoint/partenaire	1	_____
Autres membres de la famille, dans le ménage	2	_____
Employeur/collègues	3	_____
Amis	4	_____
Groupes confessionnels/religieux	5	_____
Médecin de famille	6	_____
Joueurs anonymes	7	_____
Autres groupes d'entraide pour joueurs compulsifs/centres communautaires	8	_____
Services de traitement des dépendances/services de désintoxication	9	_____
Ligne-secours pour joueurs compulsifs – n° 1-800	10	_____
Professionnels de la santé mentale	11	_____
Thérapeute d'une agence privée	12	_____
Hôpital/centre de santé (y compris salle d'urgence)	13	_____
Ministère de la Santé	14	_____
Autre _____	15	_____
Ne sait pas	99	_____

## SECTION F : SENSIBILISATION ET OPPOSITION GÉNÉRALE AUX JEUX D'ARGENT

Fa. Dans quelle mesure diriez-vous que vous connaissez ce qui suit : pas du tout, un peu, beaucoup?  
(ALTERNER LA LISTE)

Fb. Si de l'information supplémentaire était disponible, dans quelle mesure seriez-vous intéressé à en obtenir?

		a) Connaissance			b) Intérêt				
		Pas tout	du Un	Beau- peu coup		Pas tout	du Un	Beau- peu coup	
( )	1. Les conséquences du jeu compulsif au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	2. Les chances de gagner aux divers jeux de hasard disponibles dans la province.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	3. Les services disponibles pour aider les joueurs compulsifs et leur famille.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	4. Les signes avant-coureurs qu'une personne a peut-être un problème de jeu.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	5. Le montant d'argent issu des jeux de hasard au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	6. La façon dont l'argent issu des jeux de hasard est utilisé au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	7 L'effet du jeu sur les enfants et les jeunes au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	8 L'effet du jeu sur les personnes âgées au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	9. La façon dont les jeux de hasard sont exploités et réglementés au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	___	1	2	3	___
( )	10. La façon de jouer à des jeux de hasard de façon responsable.	1	2	3	___	1	2	3	___

F2. Diriez-vous que vous connaissez bien, un peu, pas beaucoup ou pas du tout les efforts du gouvernement provincial pour sensibiliser les gens aux problèmes liés aux jeux de hasard?

Connait bien	1	
Connait un peu	2	
Ne connait pas beaucoup	3	___
Ne connait pas du tout	4	

F3. Avez-vous vu ou lu les dépliants, les feuilles d'information ou la documentation du ministère de la Santé et du Bien-être sur le jeu compulsif?

Oui	1	
Non	2	___
Ne sait pas	9	

F4. Avez-vous entendu parler de la ligne d'information 1-800, pour les personnes ayant des problèmes de jeu ou les membres de leur famille?

Oui	1	
Non	2	___
Ne sait pas	9	

## SECTION G : DEGRÉS D'OPPOSITION AUX JEUX DE HASARD

G1. J'aimerais maintenant vous poser quelques questions personnelles au sujet des jeux de hasard. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Nous voulons tout simplement savoir ce que vous pensez. Sur une échelle de 1 à 5, où 1 signifie « très opposé » et 5, « très favorable », que pensez-vous des types suivants de jeux de hasard au Nouveau-Brunswick? (ALTERNER L'ORDRE)

		Très opposé				Très favorable	
( )	a) L'établissement de casinos au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	4	5	_____
	b) L'établissement de casinos de pair avec un centre de villégiature touristique au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	4	5	_____
( )	c) La disponibilité actuelle des appareils de loterie vidéo au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	4	5	_____
	d) La limitation de la disponibilité des appareils de loterie vidéo au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	4	5	_____
( )	e) La disponibilité actuelle des parties de bingo dans des salles de bingo au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	4	5	_____
	f) La disponibilité actuelle des loteries au Nouveau-Brunswick.	1	2	3	4	5	_____

## SECTION H : QUESTIONS DÉMOGRAPHIQUES

Nous avons presque terminé. J'aurais juste quelques questions à vous poser sur vous-même afin que nous puissions comparer les réponses de différents groupes de personnes.

H1. Quel est votre état matrimonial actuel? (LIRE SI BESOIN EST)

Jamais marié	1	
Marié/conjoint de fait	2	
Séparé	3	
Divorcé	4	_____
Veuf	5	
(Pas de réponse/refus de répondre)	8	
(Ne sait pas)	9	

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

Anglais	1	
Français	2	
Bilingue depuis toujours	3	
Autre	4	_____

H3. Quel est le niveau de scolarité le plus élevé que vous ayez atteint?

Aucune instruction formelle	1	
Élémentaire et une partie du secondaire (de la 1 <sup>re</sup> à la 11 <sup>e</sup> année)	2	
Diplôme d'études secondaires	3	
Études partielles - collège communautaire/école professionnelle	4	
Diplôme - collège communautaire/école professionnelle	5	_____
Études partielles - université	6	
Diplôme d'études universitaires (baccalauréat)	7	
Études supérieures (maîtrise, doctorat)	8	
(Pas de réponse/refus de répondre)	88	
(Ne sait pas)	99	

- H4. En quelle année êtes-vous né?
- \_\_\_\_\_
- H5. Lequel des énoncés suivants décrit le mieux votre situation professionnelle actuelle?
- |                         |                       |       |
|-------------------------|-----------------------|-------|
| Travail à temps plein   | 1 - CONTINUER         |       |
| Travail à temps partiel | 2 - CONTINUER         | _____ |
| Sans emploi             | 3 - PASSER À LA Q. H7 |       |
| Étudiant                | 4 - PASSER À LA Q. H7 |       |
| Personne au foyer       | 5 - PASSER À LA Q. H7 |       |
| À la retraite           | 6 - PASSER À LA Q. H7 |       |
| Handicapé               | 7 - PASSER À LA Q. H7 |       |
- H6. Quelle est votre profession actuelle (c'est-à-dire le genre de travail que vous faites)? (non pas le genre de compagnie)
- \_\_\_\_\_
- H7. Quelle est votre religion?
- |                   |                        |       |
|-------------------|------------------------|-------|
| Protestant        | 1                      |       |
| Catholique        | 2                      | _____ |
| Juif              | 3                      |       |
| Autre             | 4                      |       |
| Aucune            | 5 - PASSER À LA Q. H9  |       |
| Refus de répondre | 8 -- PASSER À LA Q. H9 |       |
- H8. Combien souvent allez-vous à des services religieux?
- |                               |   |       |
|-------------------------------|---|-------|
| Au moins une fois par semaine | 1 |       |
| De 2 à 3 fois par mois        | 2 | _____ |
| Environ une fois par mois     | 3 |       |
| Moins d'une fois par mois     | 4 |       |
| Jamais                        | 5 |       |
- H9. Diriez-vous que la religion a une influence très, quelque peu, pas très ou pas du tout importante dans votre vie quotidienne?
- |                        |   |       |
|------------------------|---|-------|
| Très importante        | 1 |       |
| Quelque peu importante | 2 | _____ |
| Pas très importante    | 3 |       |
| Pas du tout importante | 4 |       |
- H10. Laquelle des catégories suivantes décrit le mieux le revenu total de votre ménage, avant impôt, en 2000? Serait-ce :
- |                           |   |       |
|---------------------------|---|-------|
| Jusqu'à 15 000 \$         | 1 |       |
| Entre 15 001 et 25 000 \$ | 2 |       |
| Entre 25 001 et 50 000 \$ | 3 |       |
| Entre 50 001 et 70 000 \$ | 4 | _____ |
| Plus de 70 000 \$         | 5 |       |
| (Refus de répondre)       | 8 |       |
| (Ne sait pas)             | 9 |       |

H11. Combien y a-t-il de personnes qui contribuent au revenu de votre ménage?

\_\_\_\_\_

H12a. Y compris vous-même, combien de personnes vivent dans votre ménage?

\_\_\_\_\_

**(SI UNE PERSONNE, PASSER À LA Q. H13)**

H12b. En vous excluant, combien d'adultes de 19 ans ou plus, dans votre ménage, jouent à des jeux de hasard pour de l'argent, y compris billets de loterie, bingo, jeux de bienfaisance et autres jeux de hasard? Serait-ce...

Occasionnellement \_\_\_\_\_  
une fois par quelques mois environ

OU

Régulièrement \_\_\_\_\_  
une fois par mois ou plus

**(LE TOTAL DOIT ÊTRE INFÉRIEUR À LA RÉPONSE À LA Q. H12a)**

H12c. Dans votre ménage, combien y a-t-il de personnes de moins de 19 ans?

\_\_\_\_\_

**(SI ZÉRO, PASSER À LA Q. H13)**

H12d. À votre connaissance, est-ce que ces personnes de moins de 19 ans ont déjà joué aux jeux de hasard suivants pour de l'argent?

	OUI	NON	NE SAIT PAS	
Billets de loterie	1	0	9	_____
Bingo dans des salles de bingo	1	0	9	_____
Jeux de cartes	1	0	9	_____
Autres jeux d'argent	1	0	9	_____

H13. Dans quel comté habitez-vous?

Albert	1
Carleton	2
Charlotte	3
Gloucester	4
Kent	5
Kings	6
Madawaska	7
NORTHUMBERLAND	8
QUEENS	9
RESTIGOUCHE	10
Saint John	11
Sunbury	12
VICTORIA	13
Westmorland	14
York	15

**DEMANDER LE NOM DU VILLAGE**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

H14. Quel est le nom de votre hôpital régional?

\_\_\_\_\_

H15. Quels sont les trois premiers caractères de votre code postal?

\_\_\_\_\_

H16. RÉSERVÉ À L'INTERROGATEUR :

Homme            1  
Femme           2

\_\_\_\_\_

Au nom de Focal Research, je vous remercie d'avoir participé à ce sondage. Vous allez peut-être recevoir un appel afin de vérifier la qualité de mon travail. Mon superviseur rappelle 10 % de toutes les personnes que j'ai interrogées afin de s'assurer que leur participation à notre enquête s'est faite dans de bonnes conditions et que j'ai accompli mon travail correctement. Puis-je confirmer votre numéro de téléphone?

Téléphone :

Interrogateur : \_\_\_\_\_

Date :

Superviseur : \_\_\_\_\_

Saisie des données : \_\_\_\_\_

Contrôle de la qualité : \_\_\_\_\_

## **Annexe B :**

*Résumé du projet*

## RÉSUMÉ DU PROJET

Dates de la collecte des données : Du 13 juillet au 13 août 2001

Région échantillonnée : Nouveau-Brunswick

Taille de l'échantillon : Homme n = 400  
Femme n = 400  
TOTAL n = 800

Durée du sondage : Fourchette : ≈ 10 à 60 minutes  
Moyenne : ≈ 18 minutes

Échantillon :	Taux de réponse (d/b)*	Incidence des répondants qualifiés dans la population (14/d)	Taux de refus (10 + 11 + 12)/c*
Hommes	(756/1201) ≈ 63 %	(400/756) ≈ 53 %	(268/1024) ≈ 26 %
Femmes	(607/967) ≈ 63 %	(400/607) ≈ 66 %	(231/838) ≈ 28 %
Total	(1356/2168) ≈ 63 %	(800/1363) ≈ 59 %	(499/1862) ≈ 27 %

\* Renvoie au relevé de la répartition des appels de la page suivante.

Sondages complétés par heure-personne : ≈ 0,77



## Relevé de la répartition des appels

Description	Homme		Femme		Ensemble	
	Total	Pourcentage	Total	Pourcentage	Total	Pourcentage
A. Nombre total de numéros composés	1 470	100 %	1 207	100 %	2 677	100 %
1. Hors service	204	14 %	191	16 %	395	15 %
2. Télécopieur/Modem	18	1 %	17	1 %	35	1 %
3. Entreprise/Chalet	47	3 %	32	3 %	79	3 %
B. Nombre total de numéros éligibles	1 201	82 %	967	80 %	2 168	81 %
4. Ligne occupée	2	<1 %	---	---	2	<1 %
5. Répondeur	15	1 %	16	1 %	31	1 %
6. Pas de réponse (3 sonneries ou plus)	37	3 %	26	2 %	63	5 %
7. Obstacle linguistique	5	<1 %	4	<1 %	9	<1 %
8. Maladie, incapacité de répondre	27	2 %	17	1 %	44	2 %
9. Répondant sélectionné ou admissible pas disponible (y compris les rappels à faire)	91	6 %	66	5 %	157	6 %
C. Nombre total de répondants sollicités	1 024	70 %	838	69 %	1 862	69 %
10. Refus (avant sélection du répondant)	99	7 %	30	2 %	129	5 %
11. Refus du répondant	169	11 %	201	17 %	370	14 %
12. Rupture de la communication avec répondant qualifié						
D. Correspondants coopérants	756	51 %	607	50 %	1 363	51 %
13. Exclus (après sélection préalable)	356	24 %	207	17 %	563	21 %
Pas d'homme						
Pas de femme	(300)	(20 %)	---	---	(300)	(11 %)
Absent	---	---	(116)	(10 %)	(116)	(4 %)
Autre	(21)	(1 %)	(9)	(1 %)	(30)	(1 %)
	(35)	(<1 %)	(82)	(7 %)	(117)	(4 %)
14. Entrevues réalisées	400	27 %	400	33 %	800	30 %

