



Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Les Québécois et leurs habitudes de jeu: Prévalence, incidence et trajectoires sur 4 ans

Chercheur principal
Sylvia Kairouz, U. Concordia

Co-chercheur(s)
Louise Nadeau, U. de Montréal

Nom des partenaires du milieu impliqués dans la réalisation du projet
Laboratoire de Recherche sur les habitudes de vie et les dépendances (U Concordia)
Centre de réadaptation en dépendance de Montréal – Institut universitaire (CRDMIU)

Établissement gestionnaire de la subvention
U. Concordia

Numéro du projet de recherche
2009-EP-130876

Titre de l'Action concertée
Jeux de hasard et d'argent: Portrait joueurs et prévalence des problèmes associés

Partenaire(s) de l'Action concertée
Le ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS)
et le Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC)

ANNEXE 1 : RAPPORT ENHJEU-QUÉBEC 2009



ENQUÊTE ENHJEU-QUEBEC

Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans

Version du 19 février 2014

CHERCHEURS

Sylvia Kairouz, directrice du Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances
Professeure agrégée
Département de sociologie et d'anthropologie
Université Concordia

Louise Nadeau, directrice scientifique du Centre Dollard-Cormier, Institut universitaire sur les dépendances
Professeure titulaire
Département de psychologie
Université de Montréal

RÉDACTION

Sylvia Kairouz, PhD

Louise Nadeau, PhD

Catherine Paradis, PhD
Agente de recherche
Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances

AVEC LA COLLABORATION DE :

Sophie Dauphinais, étudiante à la maîtrise
Université de Montréal

Lina Mihaylova, étudiante à la maîtrise
Université Concordia

Marc-Antoine Côté-Marcil, étudiant à la maîtrise
Université Concordia

COMITÉ DE SUIVI :

Jean-François Biron, Agent de planification de programmation et de recherche
Direction de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de Montréal

Magali Dufour, Professeure adjointe
Faculté de médecine et des sciences de la santé
Université de Sherbrooke

REMERCIEMENTS

Nous sommes reconnaissantes à toute l'équipe de Léger Marketing pour la qualité de leur collaboration et de leur travail. Nous voulons également souligner l'apport de Robert Ladouceur, Isabelle Giroux et Christian Jacques dans la phase initiale du projet. C'est aussi l'occasion de rappeler le soutien apporté par nos étudiants et nos proches avec qui nous avons partagé les longues heures d'écoute à l'été 2009. Nous tenons aussi à exprimer notre reconnaissance à Denis Hamel, qui a assuré la pondération de la banque de données et a patiemment répondu à toutes nos questions. Un merci également à nos partenaires de l'action concertée qui ont commenté les versions préliminaires de ce rapport.

Nous avons aussi une dette de reconnaissance, et non la moindre, envers les 11 888 Québécois qui ont pris de leur temps pour répondre à l'entrevue téléphonique à l'été 2009. Comme nous avons écouté un très grand nombre d'entrevues pour en vérifier la qualité, nous sommes en mesure de souligner leur générosité. Un merci tout particulier aux joueurs en difficulté qui ont souvent mentionné aux interviewers qu'ils voulaient aider leurs concitoyens, les protéger, en acceptant de répondre. La générosité de la population du Québec nous a beaucoup touchées et nous donne du courage dans les moments difficiles.

Une subvention obtenue par concours au Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture a financé l'enquête (FQRSC, subvention # 130876).

TABLE DES MATIÈRES

EXECUTIVE SUMMARY	8
SOMMAIRE.....	10
1. INTRODUCTION	12
<i>ASPECTS METHODOLOGIQUES</i>	14
2. PRÉVALENCE DU JEU ET DES ACTIVITÉS DE JEU DANS LA POPULATION GÉNÉRALE DU QUÉBEC	15
3. PRÉVALENCE COURANTE DES JHA.....	17
<i>LES HABITUDES DE JEU DES JOUEURS</i>	19
4. HABITUDES DE JEU SELON LE TYPE DE JOUEURS	23
<i>CARACTÉRISTIQUES SOCIO- DÉMOGRAPHIQUES SELON LE TYPE DE JOUEURS</i>	23
<i>HABITUDES DE JEU SELON LE TYPE DE JOUEURS</i>	25
<i>PROBLÈMES CONCOMITANTS CHEZ LES DIFFÉRENTS TYPES DE JOUEURS</i>	28
5. LES JOUEURS EN LIGNE	30
<i>CARACTÉRISTIQUES DES JOUEURS EN LIGNE</i>	30
<i>HABITUDES DE JEU DES JOUEURS EN LIGNE</i>	32
<i>PROBLÈMES CONCOMITANTS DES JOUEURS EN LIGNE</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
6. LES JOUEURS D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV)	34
<i>CARACTÉRISTIQUES DES JOUEURS D'ALV</i>	34
<i>HABITUDES DE JEU DES JOUEURS D'ALV</i>	34
<i>PROBLÈMES CONCOMITANTS DES JOUEURS D'ALV</i>	34
7. ÉVOLUTION DU JEU DANS LA POPULATION QUÉBÉCOISE ENTRE 2002 ET 2009	37
8. CONCLUSION	39
9. RÉFÉRENCES	42
10. NOTES DE FIN DE DOCUMENT	43
ANNEXE 1	44
ANNEXE 2	52

LISTE DES TABLEAUX

TABLEAU 1.	PRÉVALENCE DE LA PARTICIPATION AUX JHA AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS, QUÉBEC, 2009	15
TABLEAU 2.	RÉPARTITION DE LA POPULATION SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA, QUÉBEC, 2009	16
TABLEAU 3.	PRÉVALENCE DE LA PARTICIPATION AUX JHA AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS SELON LES GROUPES SOCIODÉMOGRAPHIQUES, QUÉBEC, 2009	18
TABLEAU 4.	PARTICIPATION À DES ACTIVITÉS DE JHA ET FRÉQUENCE ANNUELLE DE PARTICIPATION PARMIS LES JOUEURS COURANTS, QUÉBEC, 2009	20
TABLEAU 5.	PARTICIPATION AUX ACTIVITÉS DE JEU SELON LES LIEUX DE JEU, QUÉBEC, 2009	21
TABLEAU 6.	RÉPARTITION DES JOUEURS SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA, QUÉBEC, 2009	23
TABLEAU 7.	GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA PARMIS LES JOUEURS, SELON LES GROUPES SOCIODÉMOGRAPHIQUES, QUÉBEC, 2009	24
TABLEAU 8.	PRÉVALENCE DU JEU EN LIGNE PARMIS LES JOUEURS AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS SELON LES GROUPES SOCIODÉMOGRAPHIQUES, QUÉBEC, 2009	31
TABLEAU 9.	PRÉVALENCE DU JEU D'ALV PARMIS LES JOUEURS AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS SELON LES GROUPES SOCIODÉMOGRAPHIQUES, QUÉBEC, 2009	35

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1.	GRAVITÉ DES PROBLÈMES SELON LES ACTIVITÉS, QUÉBEC, 2009	25
FIGURE 2.	FRÉQUENCE ANNUELLE DE JEU SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA, QUÉBEC, 2009	26
FIGURE 3.	DÉPENSES MOYENNES ANNUELLES AU JEU SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA, QUÉBEC, 2009	26
FIGURE 4.	USAGE DE SUBSTANCES POTENTIELLEMENT ADDICTIVES SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JEU, QUÉBEC, 2009	28
FIGURE 5.	PARTICIPATION À DES ACTIVITÉS DE JEU SUR INTERNET PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE, QUÉBEC, 2009	32
FIGURE 6.	USAGE DE SUBSTANCES ADDICTIVES PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE ET LES JOUEURS QUI NE JOUENT PAS EN LIGNE, QUÉBEC, 2009	32
FIGURE 7.	PRÉVALENCE DE CERTAINES ACTIVITÉS DE JHA DANS LA POPULATION ADULTE DU QUÉBEC EN 2002 ET EN 2009	37
FIGURE 8.	PRÉVALENCE DES JOUEURS À RISQUE MODÉRÉ ET DES JOUEURS PATHOLOGIQUES PROBABLES DANS LA POPULATION ADULTE DU QUÉBEC EN 2002 ET EN 2009	38

Liste des abréviations

IC: Intervalle de confiance

RC: Rapport de cotes

JHA: Jeux de hasard et d'argent

EXECUTIVE SUMMARY

This project is part of the collaborative funding program « *Les jeux de hasard et d'argent au Québec: Portrait des joueurs adultes et prévalence des problèmes associés* » of the Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC). This project is conducted over a period of five years. It aims at generating data on the prevalence of gambling behaviours and associated problems among the adult population of Quebec. The project is carried out in two stages – one in 2009, the subject of this report, and another in 2012, a follow-up survey. The current report describes the problems associated with gambling by type of game, and devotes special attention to the prevalence of at-risk and probable pathological gamblers, namely, the most vulnerable groups of the population. The presentation of populational tables in the results allows for recommendations to be made for the prevention of gambling problems and the treatment of players struggling with problems. This report describes the first stage of the project.

Methodology

The study was conducted with a random sample (N = 11,888 respondents) representative of the non-institutionalized population aged 18 and over, speaking French or English, and living in private households throughout the province. The data collection took place between June 8 and August 27, 2009, and between June 8 and June 25, 2009 for the Laurentian region (before the opening of the Casino in Tremblant), yielding an overall response rate of 52.5%. The survey consisted mainly of questions on gambling habits (i.e.

gambling activities, gambling venues, spending, severity of gambling problems), associated problems related to the problematic use of alcohol, cannabis, and tobacco, as well as a number of socio-demographic measures including household income.

Main results

The study reveals that nearly 70% of Quebec adults report having bet or spent money on gambling during the 12 months preceding the survey. The most common activities are found to be lottery (65.2% of players), slot machines (10.1%), poker (4.6%) and video lottery terminals (4.6%). It is estimated that Quebecers spend annually an average of \$483 on gambling activities.

Regarding the severity of gambling problems in the population, besides the 29.5% of the population who do not gamble, 68.5% of Quebecers are either non-problem gamblers or at low risk of developing problems, 1.3% are considered to be at moderate risk for problems, and 0.7% meet the criteria for probable pathological gamblers. Overall, there are proportionately more men, young adults (25 to 34 years), people with low educational attainment, and individuals from low-income households among moderate-risk gamblers and probable pathological gamblers. The latter two groups are more likely to gamble on slot machines and video lottery terminals; they also gamble more frequently and spend substantially higher amounts while gambling. They are also more likely to report problems associated with

gambling, such as hazardous drinking or alcohol dependence, as well as cannabis use.

Furthermore, the study found an association between betting on video lottery terminals and online gambling on the one hand and between problem gambling and associated problems on the other. Gamblers on VLTs, like online gamblers, are more likely to be at risk for developing gambling problems: they report spending significantly larger amounts of money on gambling activities than gamblers in general. In addition, they engage more frequently in certain addictive behaviours, such as daily smoking, problematic alcohol use and cannabis use.

Conclusion

The survey results point to the importance of reaching out to the gamblers at risk to help them and their families before their gambling habits evolve into a critical state, that is, to become pathological. Moreover, certain associations are found between at-risk and pathological gambling and other addictive behaviours related to alcohol, illicit drugs and smoking. Other research data indicate the high prevalence of depression and anxiety in the Quebec population and restate the importance of envision interventions with these players in a global perspective. Clinicians working with pathological gamblers remind us that gambling is part of a larger personal problem. Although a study such as ours cannot address this complex issue, this complex co-occurring problems must be taken into account in social policies, services, and treatment programs.

SOMMAIRE

Ce projet s'inscrit dans le cadre de l'action concertée « *Les jeux de hasard et d'argent au Québec : Portrait des joueurs adultes et prévalence des problèmes associés* » du Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC). Ce projet s'échelonne sur une période de cinq ans. Il vise à produire, pour la population adulte du Québec, des données sur la prévalence des comportements et des problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent (JHA). L'étude se fait en deux temps - en 2009, objet du présent rapport, et en 2012, objet d'une enquête de suivi. Le présent rapport décrit les problèmes liés aux jeux de hasard et d'argent par type de jeu et accorde une attention particulière à la prévalence des joueurs à risque et des joueurs pathologiques probables, les groupes les plus vulnérables de la population. Parce qu'ils présentent un tableau populationnel, les résultats permettent de faire les recommandations relatives à la prévention des problèmes liés aux JHA et au traitement des joueurs aux prises avec des problèmes. Ce rapport fait état de la première étape du projet.

Méthodologie

L'étude a été menée auprès d'un échantillon aléatoire (N = 11 888 répondants) représentatif de la population du Québec non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans l'ensemble des ménages privés sur tout le territoire québécois. La collecte a eu lieu entre 8 juin et le 27 août 2009, et entre le 8 juin et le 25 juin 2009 pour la région des Laurentides (avant l'ouverture du Casino Tremblant) pour un taux de

réponse global de 52,5 %. Le questionnaire comportait principalement des questions sur les habitudes de jeu (activités de jeu, lieux de jeu, dépenses, gravité des problèmes de jeu), certains problèmes associés tels l'usage à risque d'alcool et l'usage de cannabis et du tabac ainsi qu'une série de mesures sociodémographiques incluant le revenu familial.

Principaux résultats

L'étude révèle que près de 70 % des adultes du Québec déclarent avoir parié ou dépensé de l'argent à un JHA au cours des 12 mois précédant l'enquête. Parmi les activités les plus courantes, on retrouve la loterie (65,2 %), les machines à sous (10,1 %), le poker (4,6 %) et les appareils de loterie vidéo (4,6 %). On estime que les Québécois dépensent annuellement en moyenne 483 \$ sur les JHA.

Quant à la gravité des problèmes de jeu dans la population, outre les 29,5 % de non-joueurs, 68,5 % des Québécois sont des joueurs sans problème ou à faible risque de développer un problème de jeu alors que 1,3 % de la population adulte est considérée à risque modéré de développer un problème et 0,7 % des joueurs pathologiques probables. On retrouve proportionnellement plus d'hommes, de jeunes (25 à 34 ans) et de personnes avec un faible niveau de scolarité ou issues d'un ménage à faible revenu parmi les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables. Ces deux derniers groupes sont également plus nombreux à parier sur les machines à sous et les appareils de loterie vidéo; ils jouent plus fréquemment et

dépensent des montants plus substantiels au jeu. Ils sont également plus nombreux à rapporter certains problèmes associés au jeu, tels la consommation à risque d'alcool ou une dépendance probable à l'alcool ainsi que l'usage de cannabis.

L'étude révèle également une association entre la participation aux appareils de loterie vidéo et la participation au jeu en ligne, d'une part, et certains problèmes de jeu ainsi que des problèmes associés, d'autre part. Les joueurs d'ALV comme les joueurs en ligne sont proportionnellement plus nombreux à être à risque de développer un problème de jeu : ils déclarent des dépenses au jeu sensiblement plus élevées que les joueurs en général. En outre, ils rapportent plus fréquemment certaines conduites addictives, telles l'usage quotidien de cigarettes, la consommation à risque d'alcool et l'usage de cannabis.

Conclusion

Les résultats de notre enquête renvoient à l'importance de rejoindre en priorité les joueurs à risque afin de les aider et d'aider leurs proches avant que leurs habitudes de jeu n'évoluent vers une situation critique, pathologique. On constate également des associations entre le jeu à risque et pathologique probable et d'autres conduites addictives avec l'alcool, les drogues et le tabac. D'autres données de recherche signalent les prévalences élevées de la dépression et l'anxiété dans la population du Québec et rappellent l'importance de penser aux interventions avec ces joueurs dans une perspective globale. Les cliniciens qui voient des joueurs pathologiques en consultation nous rappellent que le jeu s'inscrit dans une problématique personnelle qu'une enquête comme la nôtre ne peut saisir, mais dont il faut tenir compte dans les politiques sociales et de santé, l'organisation des services et les programmes de traitement.

1. INTRODUCTION

Au Québec comme partout dans le monde, le jeu, sa prévalence, ses effets délétères sont un enjeu important pour la santé publique. La majorité des études de prévalence conduites dans les pays industrialisés révèle qu'entre 60 et 85 % de la population adulte jouent au moins à une forme de jeu de hasard et d'argent (JHA)[1-4]. Au Québec, quatre adultes sur cinq rapportaient avoir joué à des JHA en 2001-2002. Ce taux de participation s'avérait comparable à celui des autres provinces canadiennes, exception faite de la Colombie-Britannique [5] et de l'Ontario qui affichaient des taux de 73 % et 63 % respectivement.

Bien que les revenus provenant des opérateurs de jeux aient fortement progressé au cours des dernières années [6] au Canada et dans plusieurs autres pays industrialisés [4, 7], le taux global de participation aux JHA demeure stable et semble être en déclin dans certaines juridictions en Amérique du Nord et ailleurs dans le monde. La prévalence des problèmes de jeu semble aussi afficher une certaine stabilité. Les données provenant des deux dernières études provinciales conduites au Québec révèlent un taux de prévalence relativement stable se situant à 1,4 % de joueurs à risque et 1,0 % de joueurs pathologiques probables en 1996 comparativement à 0,8 % de joueurs à risque et 0,9 % de joueurs pathologiques probables en 2002. Quoique les études pancanadiennes révèlent une prévalence du jeu pathologique assez comparable d'une province à l'autre, le

Québec se place parmi les provinces affichant le plus bas taux de jeu pathologique [7].

En janvier 2009, le projet *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans* (ENHJEU-Québec) fût soutenu financièrement par le Fonds québécois de recherche sur la société et la culture dans le cadre d'une action concertée. Le projet ENHJEU-Québec comporte deux volets principaux. Le premier vise à produire, à travers deux enquêtes populationnelles en 2009 et en 2011, un portrait épidémiologique du jeu dans la population adulte générale et ses sous-groupes. Le second volet propose de suivre, sur une période de deux ans, une cohorte de joueurs ayant différents statuts relatifs à la gravité du jeu afin de mieux comprendre les trajectoires du jeu et les cycles de psychopathologie.

Ce document est un rapport d'étape décrivant les principaux résultats de la première enquête menée entre juin et septembre 2009 (voir l'encadré 1 pour la méthodologie de l'étude). Il vise à produire une description de la prévalence des JHA dans la population adulte générale. Nous présentons les caractéristiques sociodémographiques des joueurs, nous décrivons leurs habitudes de jeu et nous observons la concomitance d'autres conduites addictives chez les différents types de joueurs. Une attention particulière est accordée aux habitudes de jeu des joueurs vis-à-vis des appareils de loterie vidéo (ALV) et du jeu sur Internet. Nous terminons ce rapport par des

comparaisons avec la dernière enquête ayant porté sur le jeu dans la population adulte générale du Québec et qui fût menée en 2002. Toutefois, étant donné que nous n'avons pas accès aux données brutes de cette enquête, les comparaisons sont présentées à titre indicatif seulement.

Ce rapport s'inscrit dans un contexte où depuis cinq ans, plusieurs changements se sont produits dans le paysage de l'offre du jeu au Québec. Après plus de 35 ans de croissance, Loto-Québec a enregistré une première baisse de ses revenus en 2005-2006. Selon le *Rapport annuel* de Loto-Québec [8], cette baisse serait essentiellement imputable à la nouvelle Loi sur le tabac et à la

reconfiguration du réseau des ALV. Est-ce que cette baisse de revenus aux ALV sera également associée à une baisse des problèmes de jeu ? L'hypothèse est intéressante, mais trois événements viennent présentement brouiller les cartes : tout d'abord, Loto-Québec a ouvert des Ludoplex dans deux régions de la province et un casino à Tremblant; ensuite, on note un engouement de plus en plus marqué pour le poker; et finalement, le jeu en ligne est accessible par Internet à un grand nombre de Québécois (et il sera sous peu rendu accessible par la société d'État). Bref, le paysage du jeu change et ces mutations risquent d'avoir un impact sur les habitudes de jeu des Québécois.

ASPECTS METHODOLOGIQUES

Population cible. Nous avons interrogé la population québécoise non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans l'ensemble des ménages privés.

Plan de sondage. La sélection de l'échantillon de l'étude a été effectuée selon un plan aléatoire stratifié proportionnel à deux degrés. Au premier degré, nous avons eu recours à un échantillonnage stratifié non proportionnel de ménages pour les 16 strates administratives du Québec formées par la région géographique de référence. Au départ, le nombre d'entrevues à compléter par strate était proportionnel à la racine carrée de la population estimée de la strate. Par ailleurs, nous avons ajouté 1 888 répondants dans la région des Laurentides pour pouvoir y faire des analyses particulières avant l'ouverture du Casino de Tremblant. Au deuxième degré, l'échantillon est formé des personnes interviewées, choisies aléatoirement parmi les personnes âgées de 18 ans et plus vivant dans le ménage.

Collecte de données. La collecte a eu lieu entre 8 juin et le 27 août 2009, et entre le 8 juin au 25 juin 2009 pour la région des Laurentides, au moyen d'entrevues assistées par ordinateur d'une durée moyenne de 12,4 minutes.

Questionnaire. De nombreux thèmes ont été abordés principalement sur les habitudes de jeu (activités de jeu, lieux de jeu, dépenses, problèmes associés, gravité des problèmes de jeu [9]) la consommation d'alcool (usage à vie et au cours des 12 derniers mois), l'usage problématique d'alcool et la dépendance probable à l'alcool [10] ainsi que l'usage de cannabis. Une série de mesures sociodémographiques incluant le revenu familial ont également été incluses dans le questionnaire. Le revenu est une mesure de la capacité du revenu basée sur le revenu total brut du ménage et le nombre de personnes vivant dans le ménage.

Répondants. Au total, 11 888 entrevues téléphoniques ont été réalisées, pour un taux de réponse de 52,5 %. Le taux de réponse est de 55 % ou plus pour l'ensemble des régions, à l'exception de Montréal (54 %) et des Laurentides (41,3 %). Pour la région des Laurentides, toutes les entrevues devaient être complétées avant l'ouverture du Casino de Tremblant, ce qui a compromis l'atteinte d'un taux de réponse minimal exigé de 55 %.

Pondération. Trois poids sont générés notamment le poids ménage, le poids personne et la poststratification. Ce dernier permet de bien s'assurer que l'échantillon soit représentatif de la population, en effectuant une calibration par calage aux marges sur des variables connues de toute la population des individus. Les pourcentages et les médianes présentés dans ce rapport ont été calculés à partir de données pondérées.

Précision des estimations. Un intervalle de confiance (IC) de 95 % a été utilisé pour évaluer la précision des estimés. Ceci indique que si l'on constitue un grand nombre d'échantillons à partir de la population cible (c.-à-d. la population adulte générale du Québec), 95 % des échantillons sélectionnés produiront des intervalles dans lesquels la valeur véritable de la population se retrouve (ex. prévalence des JHA). Les coefficients de variation (CV) ont également été utilisés pour évaluer la précision des estimations. Un CV est défini comme le pourcentage du rapport de l'erreur-type à l'estimé. Lorsque l'intervalle de confiance (IC) se situe entre 16,6 % et 33 %, un astérisque indique que le résultat doit être interprété avec prudence. Lorsque le CV est supérieur à 33 %, le résultat n'est pas divulgué, car il est jugé imprécis.

Rapport de cote. Un rapport de cotes (*Odds Ratio*) estime la probabilité de présenter une caractéristique ou un comportement dans un groupe donné comparativement à un groupe de référence. Un rapport de cotes qui se situe près de 1,0 signifie qu'il n'y a pas de différence entre les deux groupes quant à la probabilité de présenter un comportement donné; un rapport de cote inférieur à 1 indique que la probabilité de présenter le comportement à l'étude est plus élevée dans le groupe de référence alors qu'un rapport de cote supérieur à 1 indique que la probabilité est plus élevée dans le groupe d'intérêt. Ainsi, au Tableau 3, il faut lire que, par rapport aux femmes (groupe de référence), les hommes ont 1,26 fois plus de chance d'être des joueurs dans la population du Québec.

2. PRÉVALENCE DU JEU ET DES ACTIVITÉS DE JEU DANS LA POPULATION GÉNÉRALE DU QUÉBEC

Dans la population générale du Québec, la grande majorité des adultes âgés de 18 ans et plus (86,4 %) ont déjà joué à un JHA au moins une fois au cours de leur vie (tableau 1) . Selon les estimations basées sur l'*Indice canadien de*

jeu excessif (ICJE), sept Québécois sur dix (70,5 %) se sont adonnés à au moins une activité de jeu au cours de l'année précédant l'enquête. Cela représente près de 4 441 349 Québécoises et Québécois.

Tableau 1.
Prévalence de la participation aux JHA au cours des 12 derniers mois, Québec, 2009

	%	IC (95%)	Estimations populationnelles
Prévalence des JHA à vie	86,4	85,5 - 87,2	5 408 022
Prévalence des JHA au cours des 12 derniers mois	70,5	69,4 - 71,6	4 411 349
Jeux étatisés			
Loterie	65,2	64,0 - 66,3	4 085 304
- 6/49 ou Super7	61,7	60,5 - 62,8	3 859 159
- Loterie instantanée ou gratteux	31,2	30,1 - 32,3	1 947 650
- Loterie quotidienne	3,4	3,0 - 3,8	210 703
- Tirage ou levée de fond	30,8	29,7 - 31,8	1 925 083
- Cyberloterie	\$\$	\$\$	\$\$
Bingo†	4,6	4,1 - 5,0	285 386
Courses de chevaux †	0,6	0,4 - 0,9	38 995
Machines à sous	10,1	9,4 - 10,9	634 379
Appareils de loterie vidéo	4,6	4,0 - 5,1	285 233
Jeux de table †	2,4	2,0 - 2,9	151 296
Keno	1,4	1,1 - 1,7	85 575
Loterie sportive Loto-Québec	1,5	1,2 - 1,9	95 504
Jeux non étatisés			
Poker sur table‡	4,6	4,1 - 5,3	291 276
-Poker à l'argent	3,0	2,6 - 3,6	191 074
-Poker à l'argent et tournois	1,6	1,3 - 2,0	100 202
Loterie ou cagnotte sportive ‡	3,0	2,6 - 3,5	187 576
- Pool(s)	1,8	1,4 - 2,2	112 395
Jeux de cartes / jeux de société	3,2	2,8 - 3,6	197 519
Jeux d'habileté	3,8	3,2 - 4,4	235 099
Investissements spéculatifs	1,9	1,6 - 2,3	119 181
Jeux au casino au Québec ou ailleurs^a	10,3	9,6 - 11,1	648 220
Jeux en ligne	1,4	1,1 - 1,8	86 804

† Peut être non étatisé aussi; ‡ Peut être étatisé aussi

\$\$ Coefficient de variation supérieur à 33,3%; Résultat non publiable

^a Les jeux au casino réfèrent à toutes les activités de jeu offertes dans les casinos au Québec ou ailleurs; ce chiffre reflète le nombre de participants qui ont répondu par l'affirmatif à la question suivante (« Toujours au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs? »).

Les cinq activités de jeux les plus populaires auprès des Québécois sont les loteries (toutes les loteries, tirages et levées de fonds confondus) (65,2 %), les machines à sous (10,1 %), le poker (4,6 %), le bingo (4,6 %) et les ALV (4,6 %). Notons aussi qu'un Québécois sur dix (10,3 %) a déjà parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs. Enfin, 1,4 % des Québécois ont déjà parié ou dépensé de l'argent sur des JHA sur Internet. En moyenne, les Québécois dépensent 483 \$ par année à des JHA¹. Notons que toutes les distributions de dépenses présentent des valeurs aberrantes². Pour assurer une description plus précise des

dépenses dans la population, nous présentons également la valeur médiane qui est moins sensible à ces valeurs atypiques ainsi que la proportion de valeurs aberrantes, l'intervalle de ces valeurs et l'estimé de la moyenne lorsque ces valeurs sont retirées de l'analyse (voir annexe 1).

Tel que présenté dans le tableau 2, deux tiers des Québécois (66,1 %) sont des joueurs sans problème, mais on observe toutefois que 2,4 % sont des joueurs à faible risque, 1,3 % sont des joueurs à risque modéré et 0,7 %, soit 40 899 personnes, sont des joueurs pathologiques probables.

Tableau 2.
Répartition de la population selon la gravité des problèmes de JHA, Québec, 2009

	N	%	IC (95 %)	Estimations populationnelles
Non-joueurs	3,225	29,5	28,4 - 30,6	1 843 029
Joueurs sans problème	7,994	66,1	65,0 - 67,2	4 129 167
Joueurs à faible risque	258	2,4	2,1 - 2,8	150 673
Joueurs à risque modéré	133	1,3	1,0 - 1,6	81 296
Joueurs pathologiques probables	60	0,7	0,5 - 0,9	40 899

3. PRÉVALENCE COURANTE DES JHA

Au cours de la dernière année, ce sont sept Québécois sur dix (70,5 %), qui rapportent avoir joué à des JHA. Cette proportion de *joueurs courants*³ varie significativement selon le genre, l'âge, le statut matrimonial, le statut d'emploi, le niveau de scolarité et le revenu du ménage (tableau 3).

D'abord, les hommes sont plus nombreux que les femmes à avoir joué à un JHA au cours de la dernière année (73,1 % c. 68,1 %) et on note que la prévalence des JHA est la plus élevée parmi les personnes âgées entre 35 et 54 ans comparativement aux groupes d'âges plus jeunes et plus vieux. Par ailleurs, ce sont les personnes qui vivent en union libre qui participent le plus aux activités de JHA (75,9 %), comparativement aux personnes mariées (71,3 %) aux personnes veuves, séparées ou divorcées (69,5 %) aux personnes célibataires ou jamais mariées (65,6 %).

En ce qui concerne le statut socio-économique, on observe la proportion la plus élevée de joueurs parmi les travailleurs à temps plein (75,7 %) ainsi que parmi les individus ayant complété un diplôme d'études secondaires (75 %). La participation aux activités de JHA semble suivre un gradient selon le revenu du ménage. Ainsi, la proportion de joueurs est significativement plus faible parmi les personnes vivant dans des ménages à revenu inférieur (55,9 %) comparativement à celles vivant dans des ménages à revenu moyen inférieur (70,2 %), qui sont proportionnellement moins nombreuses comparativement aux individus vivant dans des ménages à revenu moyen supérieur ou supérieur. Les données révèlent aussi que le niveau de participation aux JHA ne diffère pas entre les milieux ruraux (71,1 %) et urbains (70,2 %).

Tableau 3.
Prévalence de la participation aux JHA au cours des 12 derniers mois selon les groupes sociodémographiques, Québec, 2009

	%	IC (95 %)	R.C.	IC (95 %)
Prévalence des JHA au cours des 12 derniers mois	70,5	69,4 – 71,6	-	-
Genre				
Homme	73,1	71,4 - 74,7	1,27***	1,1 – 1,4
Femme	68,1	66,7 - 69,5	=	
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	62,0	56,9 - 66,7	=	
25 à 34 ans	68,2	65,1 - 71,0	1,31*	1,0 – 1,7
35 à 44 ans	71,8	69,3 - 74,3	1,57***	1,2 – 2,0
45 à 54 ans	77,5	75,5 - 79,3	2,11***	1,7 – 2,7
55 à 64 ans	76,1	73,9 - 78,4	1,95***	1,5 – 2,5
65 à 74 ans	68,2	65,4 - 71,0	1,32*	1,0 - 1,7
75 ans et plus	56,3	52,1 – 60,4	0,79	0,6 – 1,0
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	65,6	62,8 - 68,3	=	
Marié	71,3	69,7 - 72,9	1,30***	1,1 – 1,5
Union libre	75,9	73,9 - 77,7	1,65***	1,4 – 1,9
Veuf, séparé, divorcé	69,5	67,0 - 71,8	1,19*	1,0 – 1,4
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	75,7	74,2 – 77,1	=	
Travailleur(se) à temps partiel	67,8	64,7 - 71,4	0,68***	0,6 - 0,8
Étudiant(e)	59,4	54,0 - 64,9	0,47***	0,4 - 0,6
Retraité(e)	68,5	66,5 - 70,4	0,70***	0,6 – 0,8
Sans emploi	62,7	56,6 - 68,4	0,54***	0,4 - 0,7
En congé, au foyer, autre	63,8	59,6 - 67,8	0,57***	0,5 - 0,7
Niveau de scolarité				
Secondaire non terminé	68,6	65,8 - 71,4	=	
Secondaire terminé	75,0	73,1 - 76,8	1,37***	1,2 - 1,6
Cégep terminé	72,2	69,8 - 74,3	1,18	1,0 - 1,4
Université terminée	65,3	63,3 - 67,3	0,86	0,7 – 1,0
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	55,9	51,4 - 60,3	=	
Revenu moyen inférieur	70,2	67,5 - 72,7	1,85***	1,5 - 2,3
Revenu moyen supérieur	75,3	73,3 - 77,1	2,40***	2,0 – 3,0
Revenu supérieur	76,1	74,2 - 77,9	2,50***	2,0 – 3,1
Aucune information	61,5	58,7 – 64,3	1,26*	1,0 - 1,6
Région géographique				
Rural	71,1	68,9 - 73,2	=	
Urbain	70,2	69,1 - 71,6	0,97	0,9 - 1,1

= indique la catégorie de référence

Niveau de signification: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001

FAITS SAILLANTS

PRÉVALENCE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT (JHA) EN 2009

La participation aux JHA au Québec

- Au cours de leur vie, 86,4 % des Québécois ont déjà parié ou dépensé de l'argent à au moins un JHA.
- Au cours des 12 mois précédents l'enquête, 70,5 % des Québécois ont parié ou dépensé de l'argent à au moins un JHA.
- La participation aux JHA est proportionnellement plus élevée parmi les hommes, les personnes âgées entre 35 et 54 ans et les personnes vivant en union libre.
- La proportion de joueurs est plus élevée parmi les personnes qui sont des travailleurs à temps plein, détenant une scolarité de niveau secondaire et rapportant un revenu moyen supérieur ou supérieur.
- On ne note aucune différence dans le niveau de participation aux JHA entre le milieu rural et le milieu urbain.

Les problèmes de jeu au Québec

On estime qu'en **2009**, dans la population adulte du Québec :

- Près du tiers des Québécois n'ont pas parié ou dépensé de l'argent à des JHA.
- Près de 68,5 % des Québécois sont des joueurs sans problème ou à faible risque de développer un problème de jeu.
- Près de 82 000 Québécois (ou 1,3 % de la population adulte) sont à risque modéré de développer un problème de jeu.
- Près de 42 000 Québécois (ou 0,7 % de la population adulte) sont des joueurs pathologiques probables.

Les habitudes de jeu des joueurs

Parmi les activités de jeu les plus populaires parmi les joueurs, on retrouve, dans l'ordre, les loteries (92,6 %), les machines à sous (14,4 %), le poker à l'argent⁴ (6,3 %), le bingo (6,5 %) et les ALV (6,5 %)⁵. Les données présentées dans le tableau 4 révèlent que les joueurs de loteries achètent des billets de tirage à une fréquence d'un peu moins d'une fois par semaine en moyenne (M = 43,1 fois par année), alors que les

joueurs de poker à l'argent jouent près de 36,5 fois par année à ce jeu; les adeptes du bingo jouent en moyenne 20 fois par année à cette activité; les joueurs de loterie vidéo jouent à une fréquence moyenne de 18 fois par année sur ces appareils et les joueurs de machines à sous jouent à ce jeu à une fréquence estimée à 7 fois par année. La moyenne annuelle de dépenses en activités de JHA est estimée à 713 \$ par année

(valeur médiane = 132 \$). Les dépenses moyennes varient selon les activités de jeu. Ainsi, les joueurs de loterie dépensent près de 306 \$ par année pour l'achat de billets de loterie, les joueurs de bingo en dépensent en moyenne 412 \$ par année alors que les parieurs aux

machines à sous et aux machines de loterie vidéo en dépensent respectivement 687 \$ et 1 388 \$ par an. Finalement, les joueurs de poker (poker à l'argent et/ou en tournoi) rapportent les dépenses les plus élevées, estimées en moyenne à 2 614 \$ par année.

Tableau 4.
Participation à des activités de JHA et fréquence annuelle de participation parmi les joueurs courants, Québec, 2009

	Participation au jeu		Fréquence des activités de jeu	
	%	IC (95 %)	Moyenne (fois par année)	IC (95 %)
Jeux étatisés				
Loterie	92,6	91,6 - 93,5	43,1	41,3 – 44,9
Bingo †	6,5	5,8 - 7,2	20,1	16,7 - 23,5
Courses de chevaux †	0,9	0,6 - 1,2	17,0	!
Machines à sous	14,4	13,4 - 15,4	7,3	5,0 - 9,5
Appareils de loterie vidéo	6,5	5,7 - 7,3	17,7	13,7 - 21,6
Jeux de table †	3,4	2,9 - 4,1	7,0	!
Keno	1,9	1,6 - 2,4	6,9	!
Loterie sportive Loto-Québec	2,2	1,7 - 2,8	19,9	!
Jeux non étatisés				
Poker à l'argent‡	6,3	5,5 - 7,2	36,5	24,7 - 48,3
Loterie ou gagnote sportive ‡	4,3	3,6 – 5,0	20,7	13,6 - 27,9
Jeux de cartes / jeux de société	4,5	3,9 - 5,1	16,0	10,7 - 21,3
Jeux d'habileté	5,3	4,6 - 6,2	14,8	!
Investissements spéculatifs	2,7	2,2 - 3,3	25,3	!
Jeux au casino au Québec ou ailleurs	14,7	13,7 - 15,8	5,2	3,8 - 6,7

† Peut être non étatisé aussi; ‡ Peut être étatisé aussi

! Coefficient de variation ne peut être estimé car certaines strates sont manquantes

Il est intéressant de noter que les diverses activités de JHA sont pratiquées de façon plus marquée dans certains lieux spécifiques (tableau 5). Une proportion importante de joueurs de poker à l'argent pratiquent ce jeu dans une résidence privée (78,2 %) et de façon moins prépondérante dans des bars/brasseries/tavernes (19,4 %), ou

au casino (13,5 %). Le bingo se joue principalement en salle (76,1 %) et sur les chaînes télé ou radio (15,4 %). Finalement, les paris sur les ALV ont lieu principalement dans les bars/brasseries/tavernes (84,1 %), suivi des salons de billard (29,4 %) et les Ludoplex (6,8 %).

Tableau 5.
Participation aux activités de JHA selon les lieux de jeu, Québec, 2009

	%	IC (95 %)
Jeux étatisés		
Machines à sous (N=1,100)		
Casino ΔΔ	61,3	57,6 - 64,9
Appareils de loterie vidéo		
Bar / brasserie / taverne	84,1	78,6 - 88,5
Salon de billard	29,4	23,2 - 36,5
Ludoplex	6,8	4,1 - 11,1
Bingo (N=569)		
Salle de bingo	76,1	71,5 - 80,2
Tele-bingo ou Radio-bingo	15,4	11,6 - 20,2
Jeux non étatisés		
Poker à l'argent‡ (N=368)		
Résidence	78,2	72,5 - 83,1
Bars / brasserie / taverne	19,4	14,3 - 25,8
Casino ΔΔ	13,5	9,2 - 19,3
Ludoplex	3,1 §	1,1 - 8,1

‡ Peut être étatisé aussi

ΔΔ S'applique uniquement aux répondants qui ont déclaré avoir joué dans un casino au cours des 12 derniers mois [machines à sous (N=678); poker à l'argent (N=109)]

§ Coefficient de variation entre 16.5 % et 33.3 %; À interpréter avec prudence

Lorsqu'on demande aux joueurs s'ils ont déjà parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs, 15 % répondent par l'affirmative (tableau 4). En moyenne, les joueurs qui fréquentent le casino s'y rendent cinq fois par année. Comparativement à la population de

joueurs courants, les joueurs qui sont allés au casino au cours de la dernière année rapportent une dépense annuelle moyenne près de 5,5 fois plus élevée comparativement à ceux qui ne fréquentent pas ce lieu de jeu (2 381 \$ c. 432 \$).

FAITS SAILLANTS

ACTIVITÉS DE JEU ET DÉPENSES DES JOUEURS

Les activités de jeu les plus populaires au Québec

Les activités de jeu les plus populaires parmi les joueurs québécois sont :

- La loterie, déclarée par près de 92,6 % des joueurs
- Les machines à sous au casino, déclarées par près de 14,4 % des joueurs
- Le poker sur table, déclaré par 6,6 % des joueurs, principalement dans les résidences privées
- Les appareils de loterie vidéo (ALV), déclarés par 6,5 % des joueurs, principalement dans les bars
- Le bingo, déclaré par 6,5 % des joueurs, principalement en salle
- Généralement, près de 15 % des joueurs fréquentent les casinos au Québec ou ailleurs

La dépense moyenne des joueurs est estimée à 713 \$ annuellement (médiane = 132 \$)

4. HABITUDES DE JEU SELON LE TYPE DE JOUEURS

Au Québec, parmi les personnes qui déclarent avoir joué au cours des derniers 12 mois, près de neuf joueurs sur dix (93,8 %) n'ont pas de problèmes de jeu alors que 3,4 % des joueurs sont à faible risque de développer un problème de jeu, 1,8 % sont des joueurs à risque modéré de développer un tel problème et 0,9 % sont des

joueurs pathologiques probables. Pour les besoins des analyses, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables ont été regroupés en une seule catégorie. Les trois types de joueurs se distinguent significativement quant à leur profil sociodémographique et leurs habitudes de jeu.

Tableau 6.
Répartition des joueurs selon la gravité des problèmes de JHA, Québec, 2009

Type de joueurs	N	%	IC (95 %)
Joueurs sans problème	7,994	93,8	93,0 – 94,5
Joueurs à faible risque	258	3,4	2,9 – 4,0
Joueurs à risque modéré	133	1,8	1,5 – 2,3
Joueurs pathologiques probables	60	0,9	0,7 – 1,3

Caractéristiques socio- démographiques selon le type de joueurs

Les données présentées dans le tableau 7 indiquent que, généralement, on retrouve une proportion plus élevée de femmes, de personnes âgées entre 45 et 54 ans, mariées ou en union libre, étant en congé ou au foyer parmi les joueurs sans problème. Ce groupe renferme une proportion plus élevée de personnes qui déclarent avoir terminé des études universitaires et se situer dans la catégorie supérieure au niveau du revenu de leur ménage.

Par ailleurs, on retrouve une proportion plus élevée d'hommes, de personnes jeunes âgées entre 25 et 34 ans, veuves, séparées ou

divorcées parmi les joueurs identifiés à risque modéré de développer des problèmes de jeu et les joueurs pathologiques probables. Ces derniers sont proportionnellement plus nombreux à être sans emploi, n'ayant pas complété des études secondaires et déclarant un revenu de ménage dans la tranche inférieure.

Dans l'ensemble, nous pouvons conclure à une relation inverse significative entre les problèmes de jeu et l'âge; le niveau de scolarité et le revenu. Être un homme et ne pas avoir de conjoint sont aussi des facteurs qui augmentent le risque d'être un joueur à risque modéré ou pathologique.

Tableau 7.

Gravité des problèmes de JHA parmi les joueurs, selon les groupes sociodémographiques, Québec, 2009

	Joueurs		Joueurs sans problème (N= 7,994)		Joueurs à faible risque (N= 258)		Joueurs à risque modéré et joueurs pathologiques probables (N=193)	
	N	%	%	IC (95%)	%	IC (95%)	%	IC (95%)
Total	8,474	100,0	93,8	93,0 – 94,5	3,4	2,9 – 4,0	2,8	2,3 – 3,3
Genre								
Homme	3,137	50,9	91,7	90,4 – 92,9	4,5	3,6 – 5,5	3,8	3,0 – 4,9
Femme	5,337	49,1	96,0	95,3 – 96,6	2,3	1,9 – 2,9	1,7	1,3 – 2,2
Groupe d'âge								
18 à 24 ans	388	9,7	93,1	89,7 – 95,4	3,8§	2,3 – 6,2	§§	
25 à 34 ans	1,074	16,3	92,4	89,6 – 94,5	4,0§	2,6 – 6,3	3,6§	2,2 – 5,8
35 à 44 ans	1,496	17,2	92,2	89,9 – 94,0	4,6§	3,3 – 6,4	3,2§	2,1 – 4,9
45 à 54 ans	2,208	22,0	95,8	94,5 – 96,8	2,2§	1,6 – 3,2	1,9§	1,3 – 3,0
55 à 64 ans	1,886	17,8	94,4	92,9 – 95,5	3,5	2,6 – 4,8	2,1§	1,5 – 3,0
65 à 74 ans	1,013	12,0	93,7	91,6 – 95,3	3,1§	2,0 – 4,8	3,2§	2,2 – 4,7
75 ans et plus	409	4,9	94,8	91,8 – 96,7	§§		3,1§	1,7 – 5,7
Statut matrimonial								
Célibataire, jamais marié	1,434	23,4	92,1	90,1 – 93,8	4,4§	3,1 – 6,0	3,5§	2,5 – 5,0
Marié	3,331	39,8	94,8	93,6 – 95,8	3,2	2,4 – 4,1	2,0§	1,4 – 2,9
Union libre	2,211	22,0	94,8	93,4 – 95,9	3,1	2,4 – 4,1	2,1§	1,3 – 3,3
Veuf, séparé, divorcé	1,498	14,9	92,3	90,3 – 93,9	3,1§	2,1 – 4,4	4,7§	3,4 – 6,4
Statut d'emploi								
Travailleur(se) à temps plein	4,349	52,2	93,9	92,8 – 94,9	3,5	2,8 – 4,4	2,6	1,9 – 3,4
Travailleur(se) à temps partiel	793	8,3	94,8	91,9 – 96,6	3,3§	1,8 – 6,1	1,9§	1,1 – 3,4
Étudiant(e)	286	7,4	92,6	88,4 – 95,4	4,0§	2,3 – 7,0	§§	
Retraité(e)	2,128	22,3	94,3	93,0 – 95,4	3,1	2,3 – 4,1	2,6	1,9 – 3,5
Sans emploi	294	3,9	87,8	81,0 – 92,4	§§		7,4§	3,9 – 13,4
En congé, au foyer, autre	603	5,9	95,4	93,0 – 97,0	§§		2,4§	1,4 – 4,0
Niveau de scolarité								
Secondaire non terminé	1,327	14,4	91,5	89,2 – 93,3	3,5§	2,4 – 4,9	5,0§	3,5 – 7,0
Secondaire terminé	2,883	33,3	93,0	91,6 – 94,1	4,1	3,3 – 5,2	2,9	2,2 – 3,9
Cégep terminé	2,067	25,5	94,3	92,6 – 95,6	3,8§	2,7 – 5,3	1,9§	1,2 – 3,0
Université terminée	2,165	26,8	95,5	94,0 – 96,6	2,2§	1,5 – 3,2	2,3§	1,5 – 3,6
Revenu du foyer								
Revenu inférieur	538	6,0	89,9	86,2 – 92,7	3,9§	2,4 – 6,2	6,2§	4,0 – 9,6
Revenu moyen inférieur	1,369	15,5	89,7	87,0 – 91,9	4,4§	3,0 – 6,2	5,9§	4,3 – 8,2
Revenu moyen supérieur	2,520	28,8	93,6	92,1 – 94,8	4,0	3,0 – 5,1	2,5§	1,7 – 3,6
Revenu supérieur	2,648	32,6	95,4	94,2 – 96,4	3,1	2,3 – 4,1	1,5§	1,0 – 2,3
Aucune information	1,397	17,2	96,1	94,5 – 97,3	2,2§	1,4 – 3,6	1,7§	1,0 – 2,7
Région géographique								
Rural	2,162	20,7	95,1	93,7 – 96,2	2,3§	1,7 – 3,2	2,5	1,7 – 3,8
Urbain	6,312	79,3	93,5	92,5 – 94,3	3,7	3,1 – 4,4	2,8	2,3 – 3,5

§ Coefficient de variation entre 16,5 % et 33,3 %; À interpréter avec prudence;

§§ Coefficient de variation supérieur à 33 %; Résultat non publiable

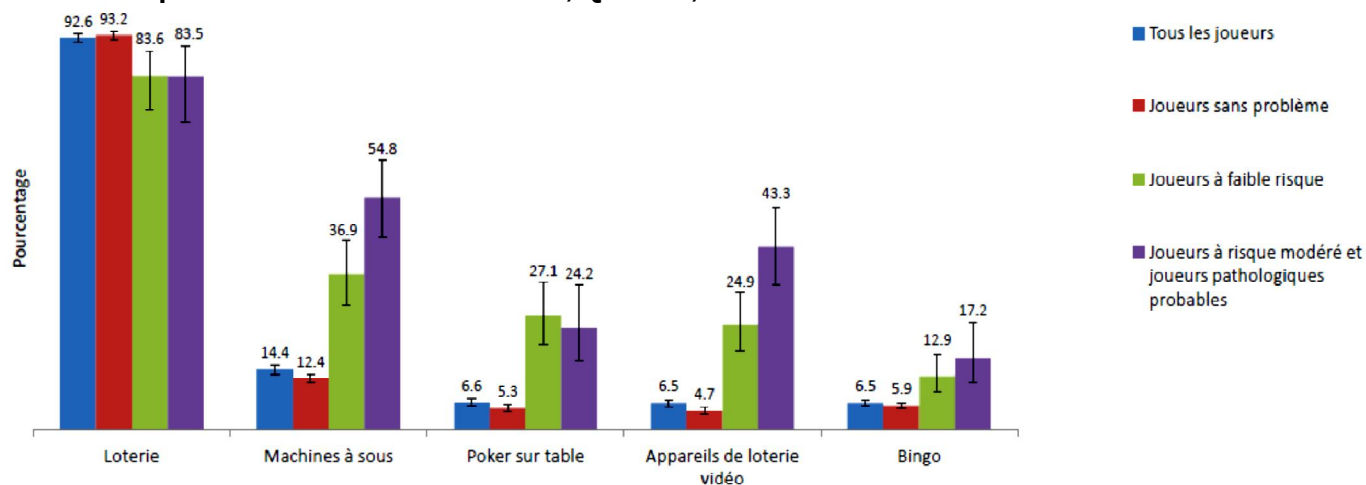
FAITS SAILLANTS
CARACTÉRISTIQUES SOCIODÉMOGRAPHIQUES DES JOUEURS À RISQUE MODÉRÉ OU PATHOLOGIQUES PROBABLES
Les joueurs qui sont à risque de développer des problèmes de jeu ou ceux qui sont des joueurs pathologiques probables sont généralement : ➤ Des hommes ➤ Plus jeunes (entre 25 et 34 ans) ➤ Séparés, divorcés ou veufs ➤ Détenant un faible niveau de scolarité ➤ Rapportant un revenu familial faible

Habitudes de jeu selon le type de joueurs

Pour tous les types de joueurs, les cinq activités de jeu les plus rapportées sont la loterie, le poker, les machines à sous, les ALV et le bingo. Cependant, la proportion de joueurs qui s'adonnent à chacune de ces activités varie d'un type de joueurs à l'autre (figure 1). On remarque que, de façon générale, la loterie demeure largement l'activité la plus populaire parmi les joueurs sans problème (93,2 %) comparativement aux joueurs à faible risque et aux joueurs à risque modéré et aux joueurs

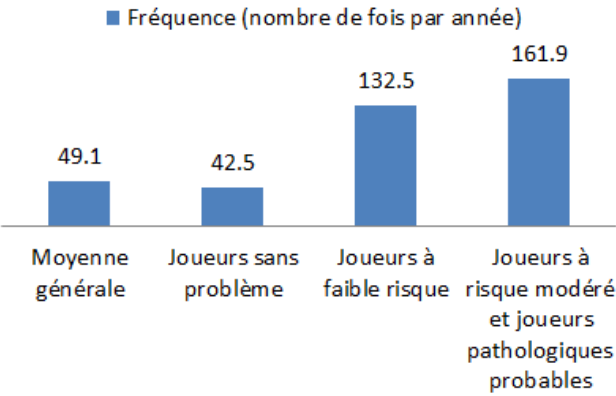
pathologiques probables (près de 83,5 %). Par ailleurs, le pari sur les machines à sous et les ALV est significativement plus populaire parmi les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables (54,8 % et 43,3 % respectivement) que parmi les joueurs sans problème (12,4 % et 4,7 % respectivement). Le poker semble être le plus populaire parmi les joueurs à faible risque (27,1 %) suivi des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables (24,2 %).

Figure 1.
Gravité des problèmes selon les activités, Québec, 2009



La figure 2 illustre que la fréquence annuelle de jeu est plus élevée chez les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables (162 occasions par année) comparativement aux joueurs à faible risque (133 occasions par année) ou les joueurs sans problème de jeu (43 occasions par année).

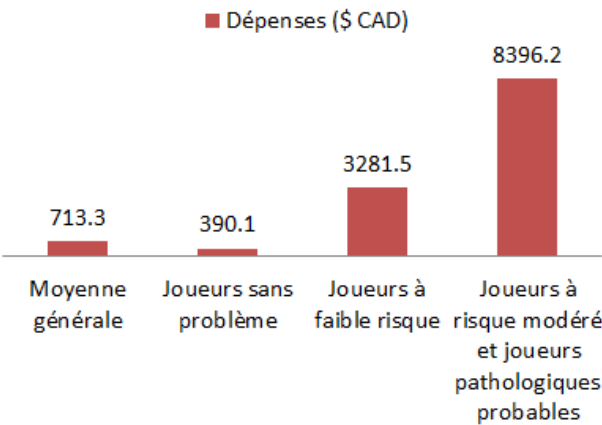
Figure 2.
Fréquence annuelle de jeu selon la gravité des problèmes de JHA, Québec, 2009



Concernant les dépenses annuelles en activités de JHA, la même tendance est observée, à savoir que les sommes d'argent dépensées sont

significativement plus importantes chez les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables (8 396 \$ par année) comparativement aux joueurs à faible risque (3 282 \$ par année) ou les joueurs sans problème de jeu (391 \$ par année) (figure 3). Il est utile de rapporter que les médianes des dépenses de ces trois types de joueurs sont respectivement 2 340 \$, 1 042 \$ et 120 \$.

Figure 3.
Dépenses moyennes annuelles au jeu selon la gravité des problèmes de JHA, Québec, 2009



FAITS SAILLANTS

HABITUDES DE JEU SELON LE TYPE DE JOUEURS

Comparativement aux joueurs sans problème et aux joueurs à faible risque de développer un problème de jeu, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables :

- Sont proportionnellement plus nombreux à parier sur les machines à sous.
- Sont proportionnellement plus nombreux à parier sur les appareils de loteries vidéo (ALV).
- Dépensent des montants plus substantiels au jeu.
- Jouent plus fréquemment.

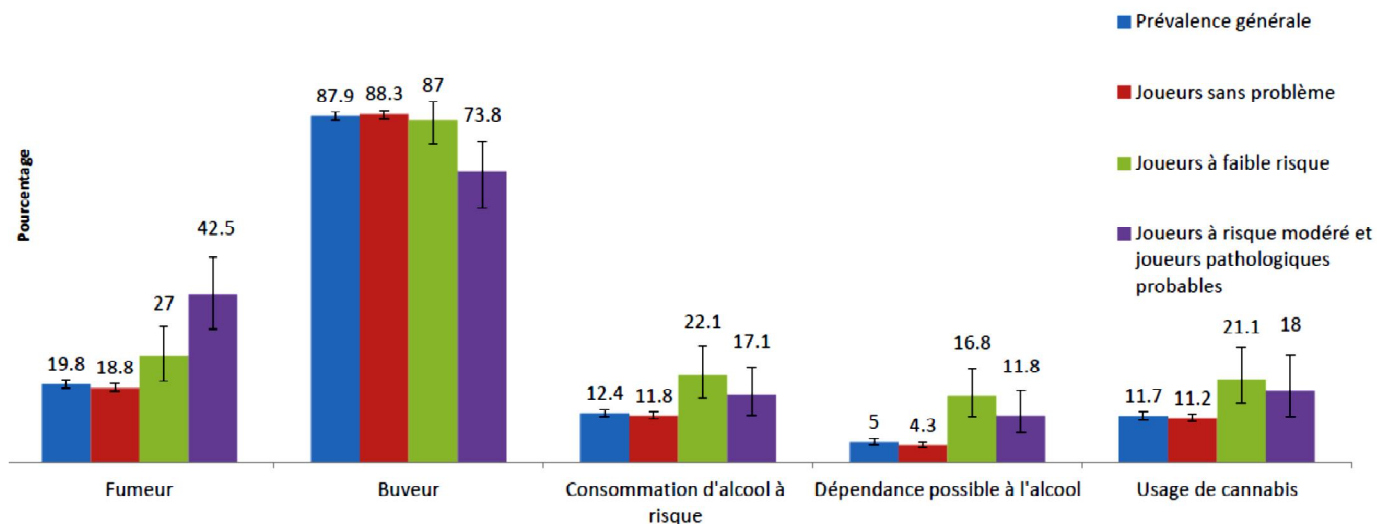
La loterie est une activité qui est populaire chez tous les types de joueurs, particulièrement les joueurs sans problème.

Problèmes concomitants chez les différents types de joueurs

Les trois types de joueurs se distinguent significativement sur la base de leurs autres conduites addictives. Parmi les conduites observées (figure 4), on observe un gradient dans la prévalence du tabagisme selon le type de joueurs. En effet, la proportion de fumeurs quotidiens est significativement plus élevée parmi les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables (42 %) comparativement aux joueurs à faible risque (27 %) qui sont à leur tour proportionnellement plus nombreux à fumer quotidiennement comparativement aux joueurs sans problème (19 %). Pour les autres conduites à l'étude, la différence la plus marquée semble se situer entre

les joueurs sans problème d'une part et les joueurs à faible risque, à risque modéré ou pathologiques probables d'autre part. En effet, les joueurs sans problème sont proportionnellement moins nombreux à faire usage du cannabis au cours de l'année précédant l'enquête. Par ailleurs, bien que les joueurs sans problème soient proportionnellement plus nombreux à être des buveurs, on observe une proportion moins élevée de buveurs problématiques ou de buveurs possiblement dépendants à l'alcool dans ce groupe que dans le groupe des joueurs à risque et de joueurs pathologiques probables.

Figure 4.
Usage de substances potentiellement addictives selon la gravité des problèmes de jeu, Québec, 2009



FAITS SAILLANTS

PROBLÈMES CONCOMITANTS CHEZ LES DIFFÉRENTS TYPES DE JOUEURS

Comparativement aux joueurs sans problème et aux joueurs à faible risque de développer un problème de jeu, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables :

- Sont proportionnellement plus nombreux à être des fumeurs.

Comparativement aux joueurs sans problème, les joueurs à faible risque, à risque modéré de développer un problème de jeu et les joueurs pathologiques probables :

- Sont proportionnellement plus nombreux à avoir une consommation d'alcool à risque et à être possiblement dépendants à l'alcool.
- Sont proportionnellement plus nombreux à faire usage du cannabis.

5. LES JOUEURS EN LIGNE

L'analyse des données révèle que 1,4 % des adultes québécois (2 % des joueurs courants) ont parié ou dépensé de l'argent à des JHA sur Internet (tableau 8). C'est donc dire qu'au

Caractéristiques des joueurs en ligne

La proportion des joueurs en ligne est plus élevée parmi les hommes, les jeunes âgés entre 25 et 44 ans, les personnes célibataires ou jamais mariées et celles en union libre et parmi les étudiants, ceux déclarant une scolarité complétée de niveau collégial.

On retrouve également une proportion significativement plus élevée de joueurs à risque

Québec, un peu plus de 86 000 (N = 86 804) joueurs ont participé à des activités de JHA sur Internet au cours de l'année précédant l'enquête.

modéré de développer des problèmes de jeu et de joueurs pathologiques probables parmi les joueurs en ligne. En effet, on estime que 25,9 % des joueurs en ligne sont des joueurs à faible risque (c. 3,4 % seulement parmi l'ensemble des joueurs) et que 11 % (c. 2,8 %) sont des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables (données non présentées).

Tableau 8.

Prévalence du jeu en ligne parmi les joueurs au cours des 12 derniers mois selon les groupes sociodémographiques, Québec, 2009

	%	IC (95 %)	R.C.	IC (95 %)
Prévalence du jeu en ligne au cours des 12 derniers mois	2,0	1,5 - 2,5	-	-
Genre				
Homme	3,2	2,4 - 4,2	4,49***	2,7 – 7,4
Femme	0,7	0,5 - 1,1	=	
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	3,8	2,0 - 7,2	=	
25 à 34 ans	4,9	3,2 - 7,3	1,30	0,6 – 2,9
35 à 44 ans	2,8	1,9 - 4,2	0,73	0,3 – 1,6
45 à 54 ans	0,8	0,4 - 1,4	0,20***	0,1 – 0,5
55 à 64 ans	0,6	0,3 - 1,2	0,16***	0,1 – 0,4
65 à 74 ans	0,3	0,1 - 1,3	0,08**	0,2 – 0,4
75 ans et plus	0,1	0,02 – 1,0	0,04**	0,0 – 0,3
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	3,6	2,3 - 5,6	=	
Marié	1,1	0,7 - 1,7	0,29***	0,2 – 0,6
Union libre	2,8	2,0 - 3,8	0,76	0,4 – 1,4
Veuf, séparé, divorcé	0,6 §	0,3 - 1,3	0,17***	0,1 – 0,4
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	2,1	1,5 - 2,8	=	
Travailleur(se) à temps partiel	2,0	0,8 - 4,7	0,94	0,4 – 2,5
Étudiant(e)	5,3	2,7 – 10,0	2,63*	1,2 – 5,6
Retraité(e)	§§	§§	0,20***	0,1 - 0,5
Sans emploi	§§	§§	1,58	0,5 - 4,9
En congé, au foyer, autre	1,9	0,8 - 4,1	0,89	0,4 - 2,1
Niveau de scolarité				
Secondaire non terminé	1,0	0,6 – 2,0	=	
Secondaire terminé	1,9	1,3 - 2,7	1,81	0,9 - 3,8
Cégep terminé	2,8	1,8 - 4,3	2,72*	1,2 – 6,0
Université terminée	1,8	1,1 - 3,1	1,75	0,8 – 4,1
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	1,4	0,6 - 3,1	=	
Revenu moyen inférieur	1,7	1,0 - 2,8	1,18	0,5 – 3,1
Revenu moyen supérieur	2,3	1,4 - 3,7	1,64	0,6 – 4,2
Revenu supérieur	2,5	1,7 - 3,6	1,79	0,7 – 4,3
Aucune information	0,9	0,4 – 2,0	0,61	0,2 - 2,0
Région géographique				
Rural	1,4	0,8 - 2,3	=	
Urbain	2,1	1,6 - 2,8	1,58	0,9 - 2,9

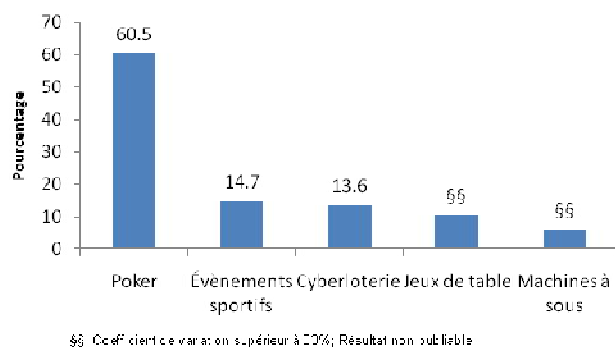
§ Coefficient de variation entre 16.5 % et 33.3 %; À interpréter avec prudence; §§ Coefficient de variation supérieur à 33 %; Résultat non publiable
= indique la catégorie de référence;

Niveau de signification: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001

Habitudes de jeu des joueurs en ligne

La figure 5 illustre clairement que, parmi les joueurs en ligne, le poker est de loin l'activité de jeu la plus populaire. On note que 60,5 % des joueurs en ligne rapportent avoir joué au poker sur Internet au cours de la dernière année. On remarque également que les événements sportifs, la cyberloterie et les jeux de table sont les autres activités de jeu les plus rapportées parmi les joueurs en ligne.

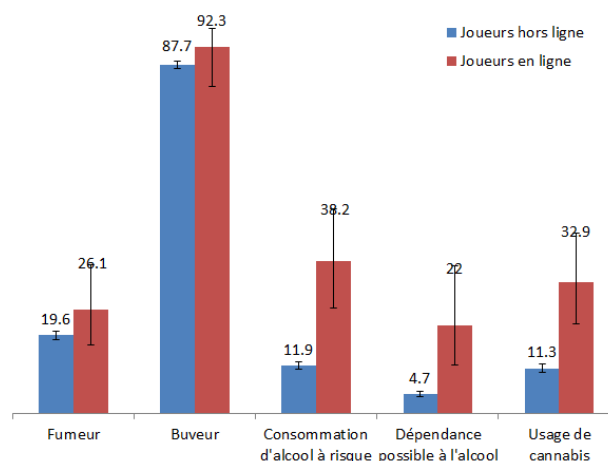
Figure 5.
Participation à des activités de jeu sur Internet parmi les joueurs en ligne, Québec, 2009



Les données présentées dans la figure 6 montrent que, comparativement aux joueurs qui ne parient pas aux JHA sur Internet, les joueurs en ligne sont plus susceptibles de faire usage du cannabis (32,9 % c. 11,3 %); d'avoir un mode de consommation d'alcool à risque (score de 8+ sur l'AUDIT : 38,2 % c. 11,9 %) et de présenter une dépendance probable à l'alcool (score de 11+ sur l'AUDIT : 22 % c. 4,7 %). Par contre, on ne note pas de différence entre les joueurs en ligne et les joueurs qui jouent exclusivement hors ligne quant à la proportion de fumeurs quotidiens et la proportion de buveurs.

La moyenne annuelle de dépenses en activités de JHA est significativement plus élevée parmi les joueurs en ligne que parmi les autres joueurs. La moyenne annuelle des dépenses des joueurs en ligne est de 9 903 \$ alors qu'elle est de 527 \$ chez les joueurs qui n'ont pas joué en ligne au cours de la dernière année. Il est important de noter que les dépenses annuelles médianes sont nettement inférieures; elles sont de l'ordre 856 \$ chez les joueurs en ligne et de l'ordre de 128 \$ chez les joueurs qui ne participent pas à des activités de jeu sur Internet (annexe 1 – tableau 1b).

Figure 6.
Usage de substances addictives parmi les joueurs en ligne et les joueurs qui ne jouent pas en ligne, Québec, 2009



FAITS SAILLANTS

LES JOUEURS EN LIGNE

Parmi les joueurs, près de 2 % des joueurs parient aux JHA en ligne.

Comparativement aux joueurs hors ligne, les joueurs en ligne :

- Parient majoritairement au poker (60,5 %).
- Rapportent des dépenses significativement plus élevées que les joueurs hors ligne (basé sur la médiane des dépenses).
- Sont proportionnellement plus nombreux à rapporter d'autres conduites potentiellement addictives, notamment l'usage de tabac, la consommation problématique d'alcool et l'usage de cannabis.

6. LES JOUEURS D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV)

L'analyse des données révèle que 4,6 % des adultes au Québec (ou 6,5 % des joueurs courants) ont parié ou dépensé de l'argent sur

des ALV, ce qui représente près de 285 233 Québécois.

Caractéristiques des joueurs d'ALV

Le tableau 9 montre que les joueurs d'ALV sont majoritairement des hommes; âgés entre 18 et 24 ans, célibataires ou jamais mariés. Ils sont proportionnellement plus nombreux à être étudiants et moins nombreux à être détenteurs d'un diplôme universitaire.

Les joueurs D'ALV sont surreprésentés parmi les joueurs à risque de développer un problème de jeu. Parmi les joueurs d'ALV (N = 438), 13,2 % sont des joueurs à faible risque et 18,6 % sont des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables, alors que ces proportions sont respectivement 3,4 % et 2,8 % parmi la population des joueurs (données non présentées).

Habitudes de jeu des joueurs d'ALV

En moyenne, les joueurs d'ALV dépensent 3 972 \$ par année sur les JHA et de ce montant, environ le tiers, soit 1 388 \$, est spécifiquement dépensé sur des ALV. La médiane des dépenses

pour les JHA des joueurs d'ALV est de 767 \$, un montant largement supérieur à la médiane des dépenses pour les JHA de l'ensemble des joueurs québécois (estimé à 132 \$ par an).

Problèmes concomitants des joueurs d'ALV

Comparativement aux joueurs qui ne parient pas aux ALV, les joueurs d'ALV sont plus susceptibles de fumer de façon quotidienne (33,9 % c. 18,8 %), et d'avoir fait usage du cannabis au cours de l'année précédant l'enquête (27,7 % c. 10,6 %). Bien que la proportion de buveurs est sensiblement la même parmi les joueurs qui

s'adonnent aux ALV et ceux qui ne s'y adonnent pas (88,4 % c. 87,8 %), la proportion de buveurs à risque (score de 8+ sur l'AUDIT : 28,2 % c. 11,3 %) et de buveurs potentiellement dépendants (score de 11+ sur l'AUDIT : 15,1 % c. 4,3 %) est plus élevée parmi les joueurs d'ALV que parmi les joueurs qui ne parient pas aux ALV.

Tableau 9.
Prévalence du jeu d'ALV parmi les joueurs au cours des 12 derniers mois selon les
groupes sociodémographiques, Québec, 2009

	%	IC (95 %)	R.C.	IC (95 %)
Prévalence du jeu aux ALV au cours des 12 derniers mois	6,5	5,7 – 7,3	-	-
Genre				
Homme	8,3	7,0 - 9,7	1,86***	1,4 – 2,4
Femme	4,6	3,8 - 5,6	=	
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	15,4	11,4 - 20,4	=	
25 à 34 ans	8,4	6,5 – 11,0	0,51**	0,3 - 0,8
35 à 44 ans	6,3	4,5 - 8,7	0,37***	0,2 – 0,6
45 à 54 ans	5,1	4,0 - 6,6	0,30***	0,2 – 0,5
55 à 64 ans	3,6	2,8 - 4,7	0,21***	0,1 – 0,3
65 à 74 ans	4,7	3,2 - 6,8	0,27***	0,2 – 0,5
75 ans et plus	3,7	2,1 - 6,4	0,21***	0,1 – 0,4
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	9,5	7,5 - 11,8	=	
Marié	5,1	4,0 - 6,4	0,51***	0,4 – 0,7
Union libre	6,6	5,4 – 8,0	0,67*	0,5 – 0,9
Veuf, séparé, divorcé	5,3	4,0 - 7,2	0,54**	0,4 – 0,8
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	6,6	5,6 - 7,8	=	
Travailleur(se) à temps partiel	4,9	3,4 - 7,1	0,73	0,5 - 1,1
Étudiant(e)	14,9	10,3 - 21,1	2,48***	1,6 - 3,9
Retraité(e)	4,3	3,3 - 5,6	0,64**	0,5 - 0,9
Sans emploi	9,5	5,9 – 15,0	1,49	0,9 - 2,6
En congé, au foyer, autre	3,1	1,8 - 5,3	0,45**	0,2 - 0,8
Niveau de scolarité				
Secondaire non terminé	8,7	6,7 - 11,3	=	
Secondaire terminé	8,1	6,9 - 9,6	0,93	0,7 - 1,3
Cégep terminé	6,2	4,6 - 8,3	0,69	0,4 - 1,1
Université terminée	3,5	2,6 - 4,8	0,38***	0,3 - 0,6
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	9,1	6,1 - 13,4	=	
Revenu moyen inférieur	9,7	7,5 - 12,4	1,07	0,6 - 1,8
Revenu moyen supérieur	6,3	5,1 - 7,7	0,68	0,4 - 1,1
Revenu supérieur	6,2	4,8 - 7,9	0,66	0,4 - 1,1
Aucune information	3,5	2,5 - 5,0	0,37**	0,2 - 0,7
Région géographique				
Rural	5,4	4,3 - 6,8	=	
Urbain	6,7	5,9 - 7,8	1,27	1,0 - 1,7

= indique la catégorie de référence

Niveau de signification: * p<=.05 **p<=.01 ***p<=.001

FAITS SAILLANTS

LES JOUEURS D'APPAREIL DE LOTERIE VIDÉO (ALV)

Parmi les joueurs, près de 7% parient sur des ALV.

- Comparativement aux joueurs, les joueurs d'ALV sont proportionnellement plus nombreux à être à risque de développer un problème de jeu.
- Les dépenses annuelles moyennes des joueurs d'ALV sont significativement plus élevées que celles de l'ensemble des joueurs (3 972 \$ c. 713 \$) (767 \$ c. 132 \$ pour la médiane).
- Les proportions de fumeurs quotidiens; d'usagers de cannabis et de buveurs problématiques sont significativement plus élevées parmi les joueurs d'ALV que parmi les joueurs qui ne parient pas aux ALV.

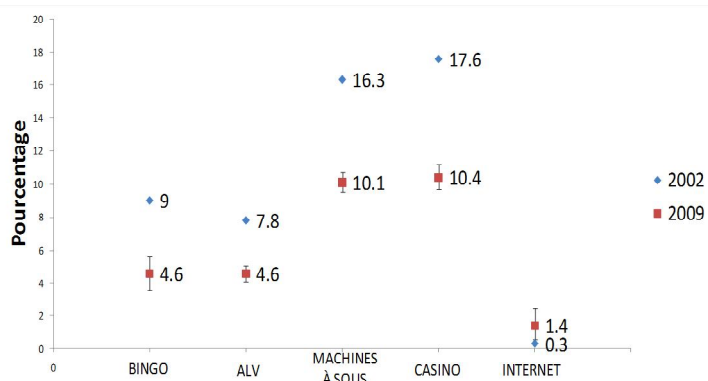
7. ÉVOLUTION DU JEU DANS LA POPULATION QUÉBÉCOISE ENTRE 2002 ET 2009

Afin d'observer l'évolution du jeu au Québec, nous avons comparé certains résultats présentés dans ce rapport à ceux présentés dans le rapport de l'enquête épidémiologique sur les JHA réalisée en 2002 [11]. Nous ne disposons pas d'un accès à la base de données originale de l'enquête de 2002 et les comparaisons seront effectuées à titre purement indicatif. De plus, étant donné que le rapport produit en 2002 inclut le plus souvent des estimés ponctuels sans estimation des intervalles de confiance au sein desquels l'estimé peut varier, communément connu sous le nom de marge d'erreur, nous devons suivre une logique purement approximative dans l'estimation des différences possibles entre 2002 et 2009. En fait, lorsque l'estimé obtenu en 2002 se retrouve dans l'intervalle de confiance produit dans cette enquête, nous pouvons conclure à une absence de différence significative entre les résultats obtenus en 2002 et ceux de cette enquête et à une stabilité du phénomène à l'étude. Par contre, lorsque l'estimé obtenu en 2002 se situe à l'extérieur de l'intervalle de confiance estimé dans cette enquête, on peut conclure à un changement potentiel, mais non confirmé par des analyses de comparaisons directes.

Sur la base de telles précautions, les résultats montrent que depuis 2002, la proportion de Québécois qui déclarent avoir joué à un JHA au cours de la dernière année a possiblement diminué, passant de 81 % à 70,5 %. (IC (95 %) = 69,4 – 71,6). Concernant les habitudes de jeu, notons qu'entre 2002 et 2009 (figure 7), la proportion de la population adulte qui ont parié ou

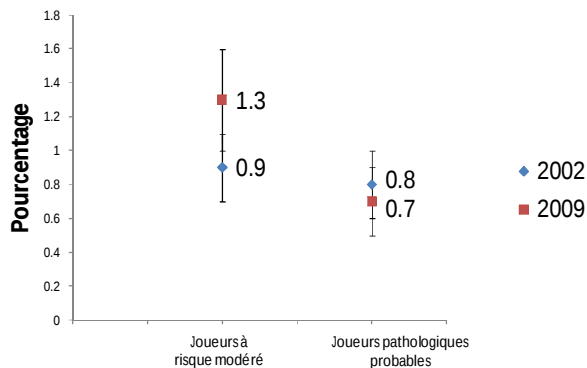
dépensé de l'argent au bingo (9 % c. 4,6 %), qui ont joué sur des appareils de loterie vidéo (7,8 % c. 4,6 %), sur des machines à sous (16,3 % c. 10,1 %) ou qui ont joué dans un casino au Québec ou ailleurs (17,6 % c. 10,3 %) a probablement diminué. Par contre, la proportion d'adultes dans la population qui ont participé à des JHA sur Internet a possiblement augmenté (0,3 % c. 1,4 %).

Figure 7.
Prévalence de certaines activités de JHA dans la population adulte du Québec en 2002 et en 2009



En ce qui a trait aux différents types de joueurs (figure 8), il ressort que la prévalence de joueurs pathologiques probables n'a pas augmenté entre 2002 et 2009 (0,8 % c. 0,7 %) de même que la proportion de joueurs à risque modéré de développer des problèmes de jeu (0,9 % c. 1,3 %).

Figure 8.
Prévalences des joueurs à risque modéré et
des joueurs pathologiques probables dans la
population adulte du Québec en 2002 et en
2009



Si nous comparons les chiffres sur la base des joueurs, on estime qu'en 2009, 1,9 % [IC (95 %) = 1,6 % – 2,4 %] des joueurs sont considérés à risque modéré de développer un problème de jeu comparativement à 1,1 % en 2002 alors que 0,9 % [IC (95 %) = 0,7 % – 1,3 %] sont identifiés comme joueurs pathologiques probables, comparativement à 1,0 % en 2002.

8. CONCLUSION

Ce document est un rapport d'étape du projet ENHJEU-Québec. Il a permis de faire un survol des habitudes de jeu des Québécois en 2009. Il se veut un document informationnel pour l'organisme subventionnaire, les partenaires de l'action concertée et les diverses instances œuvrant dans le domaine du jeu. En outre, il pourra être consulté par la population du Québec.

Bien que les enquêtes populationnelles demeurent un des moyens les plus efficaces pour examiner la santé et le bien-être de la population ainsi que les comportements qui y sont reliés, leurs limites doivent être reconnues. Ainsi, il faut garder présent à l'esprit qu'une estimation statistique basée sur des données d'enquête demeure surtout et avant tout un cliché instantané, global et grossier de la réalité. Cette sonde statistique fournit une impression générale pour chiffrer d'une façon approximative l'ampleur d'un phénomène. Elle ne doit, en aucun cas, prétendre à une précision absolue en raison de la marge d'erreur qui lui est inhérente. De ce fait, les estimés statistiques produits dans ce rapport s'accompagnent toujours d'un intervalle de confiance qui établit un intervalle à l'intérieur duquel l'estimé peut varier.

Le jeu pathologique dans une perspective comparative

Nos voisins du Sud ont également évalué le jeu pathologique dans leur population. L'enquête la plus récente, la *National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions* (NESARC), a utilisé une autre mesure que la nôtre, celle du

Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM), dans sa quatrième version. Au même titre que d'autres troubles mentaux, ce manuel de classification des troubles mentaux définit le jeu pathologique à partir de critères diagnostiques. En se basant sur cette mesure du DSM-IV, la NESARC a estimé le taux de prévalence à vie du jeu pathologique à 0,4 % en 2001-2002. Par ailleurs, le nombre de joueurs pathologiques était trop petit pour établir le taux sur les 12 mois précédant l'enquête [12]. L'évaluation avec les critères du DSM-IV est considérée plus conservatrice que celle de l'ICJE utilisé dans la présente étude.

Les déterminants des jeux de hasard et d'argent

L'épidémiologie sociale rappelle que les déterminants de la santé sont multidimensionnels et que toute conduite doit être inscrite dans un contexte environnemental et social. C'est ainsi que, pour comprendre les déterminants des JHA, il est utile de prendre en compte à la fois la structure des jeux et les facteurs environnementaux.

Tout d'abord, en matière de structure des jeux, les résultats de cette étude mettent en évidence que certaines activités de jeu comportent plus de risques que d'autres. C'est particulièrement le cas pour les paris sur les ALV et le jeu en ligne. En effet, bien que peu nombreux, les joueurs en ligne présentent un pourcentage de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables plus élevé par rapport aux joueurs hors ligne, et cette même surreprésentation s'observe chez les

joueurs d'ALV. Ces deux types de JHA se démarquent comme étant des activités qui commandent de la vigilance de la part des joueurs et qui requièrent des mesures de rappel à la vigilance intégrées dans la structure même des jeux, visibles aux joueurs lors de l'activité.

Ensuite, en matière de facteurs environnementaux, les résultats renvoient aux inégalités sociales dans la participation aux JHA et dans la répartition des problèmes de jeux dans la population. Tous ne sont pas égaux devant les risques liés aux JHA, et certaines couches de la population sont plus vulnérables que d'autres. Un exemple en est donné par les joueurs d'ALV qui non seulement sont surreprésentés parmi les joueurs à risque, mais sont également moins scolarisés et dépensent aux ALV au-dessus de la moyenne. Cette réalité commande des actions de prévention primaire et secondaire qui s'adressent spécifiquement à ces sous-groupes plus vulnérables.

La concomitance avec d'autres problèmes de santé mentale

La plupart des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables ont pour seule conduite addictive les JHA. Cependant, plusieurs joueurs ont aussi une consommation à risque de substances psychoactives. On ne peut exclure qu'ils soient également sujets à de la détresse psychologique. Nous avons examiné cette situation un peu plus en détail.

Afin de mieux contextualiser les taux de prévalence du jeu pathologique, il est utile de rappeler les taux de prévalence d'autres troubles

mentaux qui amènent, tel le jeu pathologique, une incapacité significative et une grande détresse psychologique. Ainsi, au Québec, selon l'*Enquête de santé dans les collectivités canadiennes* [13] (qui a utilisé les critères du DSM IV de l'étude américaine), les taux de prévalence de la dépendance à l'alcool et aux drogues au cours de 2002 étaient évalués à 1,8 % et à 0,6 % respectivement [14]. Le taux de prévalence du diagnostic « abus d'alcool » n'était pas disponible, mais il est généralement deux fois supérieur à celui de la dépendance à l'alcool. En ce qui concerne les troubles de l'humeur, dits aussi dépression, 5 % de la population âgée de 15 ans et plus au Québec présentaient un épisode de dépression majeure au cours des 12 mois précédents l'enquête. De plus, 4,2 % présentaient un trouble anxieux, dont 2 % une phobie sociale. Il est important de noter qu'on constate une comorbidité fréquente des troubles mentaux. Ainsi, les troubles liés à l'alcool, la dépression et l'anxiété sont les troubles les plus fréquents dans la population du Québec et c'est souvent chez ces individus psychologiquement vulnérables que se trouvent les joueurs excessifs.

En conclusion, il faut souligner que les résultats de notre enquête renvoient à l'importance de rejoindre les joueurs à risque afin de les aider et d'aider leurs proches avant que leurs habitudes de jeu n'évoluent vers une situation critique, pathologique. Les comparaisons avec les autres conduites addictives ainsi qu'avec la dépression et l'anxiété rappellent également l'importance de penser au jeu à risque et au jeu pathologique dans une perspective globale qui tient non

seulement compte des caractéristiques spécifiques du jeu, mais aussi des autres conduites addictives qui sont souvent associées au jeu - consommation d'alcool à risque, usage de drogues illicites et de tabac - et de la détresse psychologique qui atteint souvent le seuil clinique chez ces joueurs. Les cliniciens qui voient des

joueurs pathologiques en consultation nous rappellent que le jeu s'inscrit dans une problématique personnelle complexe qu'une enquête comme la nôtre ne peut saisir, mais dont il faut tenir compte dans les politiques sociales et de santé, l'organisation des services et les programmes de traitement.

9. RÉFÉRENCES

1. Abbott, M.W., R.A. Volberg, and S. Rönnerberg, Comparing the New Zealand and Swedish National Surveys of Gambling and Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 2004. 20(3): p. 237-258.
2. NORC, Report to the National Gambling Impact Study Commission. 1999, National Opinion Research Center at the University of Chicago: Chicago.
3. Commission, P., Australia's gambling industries, in Report No.10. 1999, AusInfo: Canberra.
4. Wardle, H., British gambling prevalence survey 2007. 2007, Great Britain: The Stationery Office. 180.
5. Ipsos-Reid, G.R., British Columbia problem gambling prevalence study. 2008, Ministry of Public Safety and Solicitor General: Victoria.
6. Azmier, J.J., Gambling in Canada 2005: statistics and content. 2005, Canada West Foundation: Calgary.
7. Cox, B.J., et al., A national survey of gambling problems in Canada. *Can J Psychiatry*, 2005. 50(4): p. 213-7.
8. Loto-Québec, le rapport annuel de Loto-Québec in *Revue des activités commerciales*. 2007, Loto-Québec.
9. Ferris, J. & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index. Final report. Canadian Centre for Substance Abuse.
10. Babor, T. F., Higgins-Biddle, J. C., Saunders, J. B., & Monteiro, M. G. AUDIT - The Alcohol Use Disorders Identification Test. Geneva. World Health Organization, 2001.
11. Ladouceur, R., et al., Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002. 2004, Université de Laval: Québec. p. 85.
12. Petry, N.M., F.S. Stinson, and B.F. Grant, Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *J Clin Psychiatry*, 2005. 66(5): p. 564-74.
13. Statistique Canada (2006). Canadian Community Health Survey (CCHS): Mental Health and Well-being cycle 1, [En ligne] :www.statcan.ca (page consultée le 27 novembre 2007).
14. Kairouz, S., R. Boyer, L. Nadeau, M. Perreault et J. Fiset-Laniel (2008). Troubles mentaux, toxicomanie et autres problèmes liés à la santé mentale chez les adultes québécois. Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes (cycle 1.2), Québec, Institut de la statistique du Québec, 67 p.

10. NOTES DE FIN DE DOCUMENT

¹ Les estimations excluent les dépenses à la loterie destinée aux levées de fonds ainsi que les dépenses sur des investissements spéculatifs (day trading).

² Une valeur aberrante en statistique est une valeur qui diffère de façon significative de la tendance globale des autres valeurs, des valeurs jugées atypiques. Les valeurs aberrantes identifiées dans cette étude ont été jugées valides malgré leur position extrême comparativement aux autres observations.

³ Dans ce rapport, un joueur courant est un joueur qui a participé à une activité de JHA au moins une fois au cours des 12 derniers mois.

⁴ Dans les sections subséquentes du rapport, les résultats présentés pour le poker à l'argent n'incluent pas les joueurs qui ont exclusivement parié au poker en tournoi.

⁵ Dans les sections subséquentes du rapport, les données sont analysées en fonction de ces cinq activités de jeu les plus courantes.

ENQUÊTE ENHJEU -QUEBEC

Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans

ANNEXE 1 : Description des dépenses selon les activités de jeu, les lieux et les types de joueurs

Tableau 1a.
Dépenses annuelles totales (\$CAD) selon les activités de jeu, Québec, 2009

	N	Moyenne	Médiane ^(a)	Moyenne excluant les valeurs aberrantes	% de valeurs aberrantes	Intervalle des valeurs aberrantes
Total (population générale)	11 869	483	48	298	0,29	15 164 – 306 270
Total (joueurs courants)						
Total excluant investissements et levées de fonds	8 176	713	132	440	0,43	15 164 – 306 270
Jeux étatisés						
Loterie	7 994	306	130	253	1,44	2 102 – 20 800
Bingo	558	412	100	301	2,33	3 120 – 10 400
Courses de chevaux †	44	1 029	80	625	2,27	20 800
Machines à sous	931	687	80	322	0,86	15 600 – 104 000
Appareils de loterie vidéo	347	1 388	180	935	2,59	26 000 – 80 000
Jeux de table †	172	1 379	100	523	2,33	15 600 – 38 400
Keno	121	254	40	241	0,83	8 600
Loterie sportive Loto-Québec	105	189	40	138	1,90	4 160
Jeux non étatisés						
Poker sur table‡	341	2 614	140	1 425	0,59	67 216 – 303 400
Loterie ou cagnotte sportive‡	183	345	55	174	3,28	4 160-7 280
Jeux de cartes / jeux de société	283	376	40	187	1,06	9 360 – 26 000
Jeux d'habileté	261	440	50	267	0,38	41 600
Investissements spéculatifs	90	239 997	5 500	41 814	2,22	10 400 000-18 200 000

^(a)Estimation non pondérée

Tableau 1b.

Dépenses annuelles totales (\$CAD) des différents types de joueurs et selon le lieu de jeu, Québec, 2009

	N	Moyenne	Médiane ^(a)	Moyenne excluant les valeurs aberrantes	% de valeurs aberrantes	Intervalle des valeurs aberrantes
Joueurs en ligne						
Oui	111	9 904	856	2 300	7,21 %	21 305 – 306 270
Non	8 070	527	128	406	0,33 %	15 164 – 114 082
Joueurs au casino						
Oui	1 057	2 381	349	950	1,99 %	16 940 – 306 270
Non	7 119	432	120	357	0,20 %	15 164 – 114 082
Joueurs d'ALV						
Oui	432	3 972	767	1 409	6,02 %	15 164 – 114 082
Non	7 744	483	120	376	0,12 %	18 724 – 306 270

^(a) Estimation non pondérée

Tableau 1c.

Dépenses annuelles totales (\$CAD) selon la gravité des problèmes de jeu, Québec, 2009

	N	Moyenne	Médiane ^(a)	Moyenne excluant les valeurs aberrantes	% de valeurs aberrantes	Intervalle des valeurs aberrantes
Gravité des problèmes de jeu						
Joueurs sans problème	7 700	390	120	333	0,05 %	16 830 – 306 270
Joueurs à faible risque	248	3 281	1 042	1 740	2,82 %	18 724 – 98 129
Joueurs à risque modéré et joueurs pathologiques probables	164	8 396	2 340	2 783	14,63 %	15 164 – 114 082

^(a) Estimation non pondérée



ENQUÊTE ENHJEU -QUEBEC

Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans

ANNEXE 2 : Description des dépenses selon les activités de jeu, les lieux et les types de joueurs (données complémentaires)

Tableau 2a.

Dépenses annuelles totales (\$CAD) selon les activités de jeu, Québec, 2009

	N	Dépenses annuelles totales ^(a)				
		Médiane	25e percentile	75e percentile	90e percentile ^(b)	95e percentile ^(c)
Total (population générale) ^(d)	11 869	48	0	250	724	1 360
Total (joueurs courants)	8 176	128	38	416	1 044	1 830
Loterie	7 994	124	40	329	696	1 144
Machines à sous	931	80	30	240	800	2 000
Jeux d'habileté	261	50	15	150	520	1 400
Poker sur table	341	130	40	728	4 620	7 800
Bingo	558	80	30	312	1 200	2 080
Appareils de loterie vidéo	347	100	20	500	2 400	7 800
Jeux de table	172	100	60	400	1 200	4 000
Loterie ou cagnotte sportive	183	55	20	165	520	2 000
Loterie sportive Loto-Québec	105	30	20	100	312	1 040
Jeux de cartes / jeux de société	283	30	20	120	520	1 040
Keno	121	50	20	200	600	1 040
Course de chevaux	44	60	25	600	2 080	3 120

^(a) Les dépenses annuelles totales excluent les dépenses à la loterie destinées aux levées de fonds ainsi que les dépenses sur les investissements spéculatifs (*day trading*).

^(b) On retrouve au 90^e percentile 10 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 90^e percentile.

^(c) On retrouve au 95^e percentile 5 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 95^e percentile.

^(d) Pour les non-joueurs la dépense est fixée à zéro.

Tableau 2b.

Dépenses annuelles totales (\$CAD) des différents types de joueurs et selon le lieu de jeu, Québec, 2009

		N	Dépenses annuelles totales ^(a)				
			Médiane	25e percentile	75e percentile	90e percentile ^(b)	95e percentile ^(c)
Joueurs en ligne	Oui	111	1 180	384	4 848	12 070	72 380
	Non	8 070	124	36	382	1 020	1 620
Joueurs au casino	Oui	1 057	348	100	985	3 010	6 436
	Non	7 119	112	32	324	832	1 404
Joueurs d'ALV	Oui	432	667	185	1 872	6 040	15 164
	Non	7 744	120	36	360	872	1 500

^(a) Les dépenses annuelles totales excluent les dépenses à la loterie destinées aux levées de fonds ainsi que les dépenses sur les investissements spéculatifs (*day trading*).

^(b) On retrouve au 90^e percentile 10 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 90^e percentile.

^(c) On retrouve au 95^e percentile 5 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 95^e percentile.

Tableau 2c.

Dépenses annuelles totales (\$CAD) selon la gravité des problèmes de jeu, Québec, 2009

	N	Dépenses annuelles ^(a)				
		Médiane	25e percentile	75e percentile	90e percentile ^(b)	95e percentile ^(c)
Joueurs sans problème	7700	120	35	324	780	1 248
Joueurs à faible risque	248	1 040	514	1 872	6 313	10 010
Joueurs à risque modéré et joueurs pathologiques probables	164	2 344	624	5 604	26 210	32 306

^(a) Les dépenses annuelles totales excluent les dépenses à la loterie destinées aux levées de fonds ainsi que les dépenses sur les investissements spéculatifs (*day trading*).

^(b) On retrouve au 90e percentile 10 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 90e percentile.

^(c) On retrouve au 95e percentile 5 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 95e percentile.

Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

ANNEXE 2 : DOCUMENTATION TECHNIQUE ENHJEU-QUÉBEC 2009

2.1 Questionnaire ENHJEU-QUÉBEC 2009

**PORTRAIT DES JOUEURS AU QUEBEC :
PREVALENCE, INCIDENCE ET TRAJECTOIRES SUR 4 ANS**

Table des matières

INTRODUCTION3

PARTIE 1 – JEUX DE HASARD ET D’ARGENT5

PARTIE 1.1 – ACTIVITÉS DE JEU.....5

PARTIE 1.2 – PROBLÈMES LIÉS AU JEU33

PARTIE 2 – PROBLÈMES ASSOCIÉS.....36

PARTIE 3 – CONSOMMATION D’ALCOOL37

PARTIE 4 – CONSOMMATION DE CANNABIS.....39

PARTIE 5 – USAGE DE TABAC.....40

PARTIE 6 – INFORMATION SOCIODÉMOGRAPHIQUE.....40

CONSENTEMENT DE SUIVI.....45

INTRODUCTION

[DEBUT DE L'INTRODUCTION]

INTRO_1 (Bonjour, bonsoir), mon nom est (prénom de l'interviewer) de LÉGER MARKETING et j'appelle au nom de l'université Concordia et du ministère de la Santé et des Services sociaux qui réalisent une étude sur les habitudes de jeu (le « *gambling* ») et problèmes associés des Québécois. Cette étude vise tous les adultes qu'ils aient ou non déjà parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent.

SI LE RÉPONDANT DIT "NE JOUE JAMAIS": Répéter que cette étude vise TOUS les adultes qu'ils aient ou non déjà parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent.

INTRO_2 L'entrevue prendra 10 à 15 minutes. Votre numéro de téléphone a été sélectionné au hasard et les réponses que vous me fournirez demeureront strictement confidentielles. Votre participation est importante, car elle permettra de broser le portrait du jeu au Québec.

Êtes-vous d'accord pour participer à cette étude ?

1. Oui [Passer à INTRO_3]
2. Non [Passer à SUIV_1]
3. Non (Refus) [Passer à MB_1]

INTRO_3 Avant de commencer, j'aimerais vous informer que si vous avez des commentaires ou des questions sur ce projet, vous pouvez contacter à tout moment et sans frais la responsable du projet à l'université Concordia, Madame Sylvia Kairouz. Vous pouvez obtenir ses coordonnées et de l'information sur le projet à partir du site web de l'université Concordia. Je peux vous donner les coordonnées maintenant si vous le désirez.

INTRO_4 Il est important de répondre à toutes les questions. Par contre, sentez-vous à l'aise de ne pas répondre à certaines questions ou même mettre fin à l'entrevue à n'importe quel moment. Alors, débutez. [Passer à MB2]

[FIN DE L'INTRODUCTION]

SUIV_1 Si le moment présent est peu propice à une entrevue, accepteriez-vous de remettre celle-ci à un autre moment selon vos disponibilités ?

1. Oui [Passer à REND]
2. Non (Refus) [Passer à MB_1]

REND PRENDRE RENDEZ-VOUS ULTÉRIEUR

MB_1 Avant de vous laisser, puis-je vous poser trois questions sur la composition de votre ménage et ceci, pour des fins statistiques ?

1. Oui [Passer à MB_2]
2. Non [Passer à FIL_INT_1]

MB_2 En vous excluant, combien de personnes de 18 ans et plus vivent dans votre foyer ?

_____ (nombre de personnes)

MB_3 Pouvez-vous m'indiquer le sexe et l'âge de chacune des personnes âgées de 18 ans et plus vivant dans votre foyer, en commençant par la plus jeune ?

Personne 1	Personne 2	Personne 3	Personne 4	Personne 5	Personne 6
☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme

Âge : _____	Âge : _____	Âge : _____	Âge : _____	Âge : _____	Âge : _____
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

FIL_INT_1 [SI INTRO_2=1 PASSER À PARTIE 1 ; SI INTRO_2= 2 OU 3 PASSER À REM_1]

REM_1

Au nom du ministère de la Santé et des Services sociaux, je vous remercie pour votre précieuse collaboration et vous souhaite une [BONNE JOURNÉE][BONNE FIN DE JOURNÉE][BONNE SOIRÉE].

PARTIE 1 – JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

PARTIE 1.1 – ACTIVITÉS DE JEU

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 1.1 : ACTIVITÉS DE JEU]

INTRO_JEU Nous aimerions d'abord vous poser quelques questions au sujet d'activités auxquelles vous avez peut-être participé au cours des 12 derniers mois, quel que soit le lieu et incluant les paris et dépenses faits sur Internet.

GAM-TOT **Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent (_____) ?**

INTERVIEWER	Ne pas lire les choix de réponse
--------------------	---

LOT_QT1 pour l'achat DE BILLETS DE TIRAGES POUR LEVÉE DE FONDS, de BILLETS DE LOTERIE, DE GRATTEUX **EXCLUANT** la loterie sportive ?

1. Oui
2. Non
7. Répond volontairement « ne joue pas » ou « ne joue pas pour de l'argent »
8. NSP
9. Refus

BIN_QT1 au BINGO ?

1. Oui
2. Non
7. Répond volontairement « ne joue pas » ou « ne joue pas pour de l'argent »
8. NSP
9. Refus

FIL_NGA_1 [SI LOT_QT1 = 7 ET BIN_QT1 = 7 PASSER À LA PARTIE 2, SINON PASSER À CHE_QT1]

CHE_QT1 sur des COURSES DE CHEVAUX ?

1. Oui
2. Non
7. Répond volontairement « ne joue pas » ou « ne joue pas pour de l'argent »
8. NSP
9. Refus

FIL_NGA_2 [SI (LOT_QT1 = 7 OU BIN_QT1 = 7) ET (CHE_QT1 = 7) PASSER À LA PARTIE 2, SINON PASSER À MAS_QT1]

MAS_QT1. Toujours **au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux MACHINES À SOUS?

INTERVIEWER	Il est très important de faire la distinction entre les machines à sous qu'on retrouve dans un casino et les appareils de loteries vidéo qui sont dans les bars, brasseries, tavernes et hippodromes.
--------------------	--

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

ALV_QT1 aux APPAREILS DE LOTERIE VIDEO AILLEURS QU'AU CASINO ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

POK_QT1 au POKER ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

POK_QT2 au POKER EN TOURNOI ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

TAB_QT1 sur des JEUX DE TABLE, tels que la Roulette ou le Blackjack, excluant le poker ?

INTERVIEWER **Voici une liste des jeux de tables, excluant le poker, qui sont offerts dans les casinos du Québec : Roulette, Roulette en direct, Blackjack, Baccara, Bataille, Roue de Fortune, Craps, Sic Bo.**

Cette liste pourra être utilisée pour informer ou répondre aux questions des participants.

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

KEN_QT1 Toujours **au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent au KÉNO ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

SPO_QT1 sur DES EVENEMENTS SPORTIFS ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

CAR_QT1 à DES JEUX DE CARTES OU DES JEUX DE SOCIÉTÉ, **EN EXCLUANT LE POKER ET LE BLACKJACK** ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

HAB_QT1 à DES JEUX D'HABILETÉ TELS QUE LE BILLARD, LES QUILLES, LE GOLF OU LES DARDS ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

INV_QT1 sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « *day trading* » ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

CAS_QT1 Toujours **au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

INT_QT1 sur des jeux de hasard et d'argent sur Internet ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_ACT [(SI LOT_QT1> 1) ET (BIN_QT1>1) ET (CHE_QT1>1) ET (MAS_QT1>1) ET (ALV_QT1>1) ET (POK_QT1>1) ET (POK_QT2>1) ET (TAB_QT1>1) ET (KEN_QT1>1) ET (SPO_QT1>1) ET (CAR_QT1>1) ET (HAB_QT1>1) ET (INV_QT1>1) ET (CAS_QT1>1) ET (INT_QT1>1) PASSER À JHA_V1, SINON PASSER À INTRO_ACT1]

INTRO_ACT1 Maintenant, j'aimerais vous poser quelques questions sur les activités de jeux auxquels vous avez mentionné avoir participé au cours des 12 derniers mois.

FIL_LOT_Q1 [SI LOT_QT1 > 1 PASSER FIL_BIN_Q1, SINON PASSER À LOT_Q1a]

LOT_Q1a **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois, **par semaine, par mois ou par année**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de BILLETS DE LOTERIE TELS QUE LE 6/49, LE SUPER 7, LE QUÉBEC 49 OU LA MINI ?

INTERVIEWER Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera. Ensuite entrer la fréquence.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à LOT_Q1_b]
8. NSP
9. Refus [Passer à LOT_Q1_b]

LOT_Q1a1 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DES BILLETS DE LOTERIE TELS QUE LE 6/49, LE SUPER 7, LE QUÉBEC 49 OU LA MINI ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

NOTE 1 : Nous voulons connaître le montant d'argent que vous sortez de vos poches lorsque vous jouez. Ceci n'inclut pas l'argent gagné et remis au jeu par la suite.

NOTE 2 : Habituellement veut dire 'généralement les fois où vous jouez à ce jeu de hasard et d'argent'

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

INTERVIEWER Pour les prochaines questions qui estiment le montant d'argent, relire la NOTE 1 UNIQUEMENT lorsque le répondant semble incertain quant au montant à estimer

INTERVIEWER NOTE 2 à lire UNIQUEMENT si le répondant demande des clarifications

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

LOT_Q1b

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année], avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de LOTERIES INSTANTANÉES OU « GRATTEUX » TELS QUE LE 7 CHANCEUX, MOTSCROISÉS, GAGNANT À VIE OU AUTRE ?

INTERVIEWER

Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER

Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à LOT_Q1c]
8. NSP
9. Refus [Passer à LOT_Q1c]

LOT_Q1b1

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DES LOTERIES INSTANTANÉES OU DES « GRATTEUX » [TELS QUE 7 CHANCEUX, MOTSCROISÉS, Gagnant à vie ou autres ?] Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER

Ne pas répéter les exemples à moins que le répondant le demande.

INTERVIEWER

Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

LOT_Q1c

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de billets de LOTERIES QUOTIDIENNES TELLES QUE LA QUOTIDIENNE OU BANCO ?

INTERVIEWER

Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER

Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à LOT_Q1d]
8. NSP
9. Refus [Passer à LOT_Q1d]

LOT_Q1c1 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DES LOTERIES QUOTIDIENNES [TELS QUE LA QUOTIDIENNE OU BANCO ?] Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Ne pas répéter les exemples à moins que le répondant le demande.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

LOT_Q1d Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des BILLETS DE TIRAGE OU DE LEVÉE DE FONDS ?

INTERVIEWER Ceci inclut les tirages et levée de fond pour des organismes à but non-lucratifs, comme des fondations d'hôpitaux ou par exemple loto-pompier.

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_INT1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT1]

LOT_Q1d1 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DES BILLETS DE TIRAGE OU DE LEVÉE DE FONDS ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)

3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 999998.NSP
 999999.Refus

FIL_INT1 [SI INT_QT1 > 1 PASSER À FIL_BIN_Q1, SINON PASSER À LOT_Q1e]

LOT_Q1e **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de CYBERLOTERIES ?

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
 Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
 2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
 3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
 4. Jamais [Passer à FIL_BIN_Q1]
 8. NSP
 9. Refus [Passer à FIL_BIN_Q1]

LOT_Q1e1 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DE LA CYBERLOTERIE ?
 Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 999998.NSP
 999999.Refus

FIL_BIN_Q1 [SI BIN_QT1 > 1 PASSER FIL_CHE_Q1, SINON PASSER À BIN_Q1]

BIN_Q1 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au BINGO ?

INTERVIEWER À ne pas confondre avec la Loto-Bingo.

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
 Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année) ensuite entrer le nombre de fois

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
 2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)

3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)]
4. Jamais [Passer à FIL_CAS1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAS1]

BIN_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au BINGO ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAS1]

BIN_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au BINGO ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

BIN_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent au BINGO dans chacun des lieux suivants ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

BIN_Q4_1 dans une salle de bingo ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

BIN_Q4_2 à la maison à partir de tirages diffusés à la télévision ou la radio (Télé-bingo ou radio-bingo) ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT2 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À BIN_Q4_3, SINON PASSER À FIL_CAS1]

BIN_Q4_3 sur Internet ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non pas de l'argent virtuel.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_CAS1 [SI CAS_QT1 > 1 PASSER FIL_CHE_Q1, SINON PASSER À CAS_Q1]

CAS_Q1 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous joué dans un casino au Québec ou ailleurs ?

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_CHE_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CHE_Q1]

CAS_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous jouez dans un casino ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CHE_Q1]

CAS_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous jouez dans un CASINO ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

FIL_CHE_Q1 [SI CHE_QT1 > 1 PASSER FIL_MAS_Q1, SINON PASSER À CHE_Q1]

CHE_Q1 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des COURSES DE CHEVAUX aux hippodromes ou hors hippodromes (ex : dans les salons de paris) ?

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois

5. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
6. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
7. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
8. Jamais [Passer à FIL_MAS_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_MAS_Q1]

CHE_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent sur des COURSES DE CHEVAUX [aux hippodromes ou hors hippodromes (ex : dans les salons de paris)]?

INTERVIEWER Ne pas répéter les exemples à moins que le répondant le demande.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_MAS_Q1]

CHE_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent sur des COURSES DE CHEVAUX ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

CHE_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux COURSES DE CHEVAUX dans chacun des lieux suivants ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

CHE_Q4_1 dans un hippodrome ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

CHE_Q4_2 dans un Hippo Club ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_CAS2 [SI CAS_QT1 = 1 PASSER À CHE_Q3_3, SINON PASSER À CHE_Q3_4]

CHE_Q4_3 dans un casino ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

CHE_Q4_4 avec un preneur de paris clandestins (*Bookie*) ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT3 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À CHE_Q4_5, SINON PASSER À CHE_Q4_6]

CHE_Q4_5 sur Internet ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non pas de l'argent virtuel.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

CHE_Q4_6 par téléphone (Paritel)?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_MAS_Q1 [SI MAS_QT1 > 1 PASSER FIL_ALV_Q1, SINON PASSER À MAS_Q1]

MAS_Q1. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux MACHINES À SOUS ?

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_ALV_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_ALV_Q1]

MAS_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent aux MACHINES À SOUS ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_ALV_Q1]

MAS_Q3

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent aux MACHINES À SOUS ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER

Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

MAS_Q4

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux MACHINES À SOUS dans un des lieux suivants ?

INTERVIEWER

Ne pas lire les choix de réponse.

FIL_CAS3 [SI CAS_QT1 =1 PASSER À MAS_Q4_1, SINON PASSER À FIL_INT4]

MAS_Q4_1

dans un casino ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT4 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À MAS_Q4_2, SINON PASSER À FIL_ALV_Q1]

MAS_Q4_2

sur Internet ?

INTERVIEWER

Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non pas de l'argent virtuel.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_ALV_Q1 [SI ALV_QT1 > 1 PASSER FIL_POK_Q1, SINON PASSER À ALV_Q1]

ALV_Q1

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) AILLEURS QU'AU CASINO ?

INTERVIEWER

Les appareils de loteries vidéo ne distribuent pas d'argent. Le joueur doit imprimer un coupon pour réclamer son lot.

INTERVIEWER

Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_POK_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_POK_Q1]

ALV_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_POK_Q1]

ALV_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

ALV_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) dans chacun des lieux suivants ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

ALV_Q4_1 dans un salon de billard, une salle de quilles ou de bingo ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

ALV_Q4_2 dans un bar, brasserie/pub ou taverne ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

ALV_Q4_3 dans un Ludoplex (salon de jeu) ?

INTERVIEWER Les Ludoplex se retrouvent à Québec et Trois-Rivières, ils sont adjacents aux hippodromes. Ce sont des endroits qui regroupent notamment plusieurs appareils de loterie vidéo.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_POK_Q1 [SI POK_QT1 > 1 ET POK_QT2 > 1 PASSER FIL_TAB_Q1, SINON PASSER À FIL_POK_Q1_1]

FIL_POK_Q1_1 [SI POK_QT1 = 1 PASSER À POK_Q1 SINON PASSER À FIL_POK_Q2]

POK_Q1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME dans une résidence privée, excluant Internet ?

INTERVIEWER Le poker cash game inclut tous les types de poker à l'argent excluant le poker en tournoi.

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à POK_Q4]
8. NSP
9. Refus [Passer à POK_Q4]

POK_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME dans une résidence privée, excluant Internet ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à POK_Q4]

POK_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME DANS UNE RESIDENCE PRIVÉE, EXCLUANT INTERNET ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)

2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

POK_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN BAR, BRASSERIE/BAR OU RESTO-BAR ?

INTERVIEWER **Le poker cash game inclut tous les types de poker à l'argent excluant le poker en tournoi.**

INTERVIEWER **Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.**
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.**

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_CAS4]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAS4]

POK_Q5 **COMBIEN** de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN BAR, BRASSERIE/BAR OU RESTO-BAR ?

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.**

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAS4]

POK_Q6 **Habituellement**, **COMBIEN** d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN BAR, BRASSERIE/BAR OU RESTO-BAR ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER **Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.**

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

FIL_CAS4 [SI CAS_QT1 =1 PASSER À POK_Q7, SINON PASSER À POK_Q10]

POK_Q7

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN CASINO ?

INTERVIEWER Le poker cash game inclut tous les types de poker à l'argent excluant le poker en tournoi.

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à POK_Q10]
8. NSP
9. Refus [Passer à POK_Q10]

POK_Q8

COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME dans un casino ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à POK_Q10]

POK_Q9

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME AU CASINO ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

POK_Q10

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN LUDOPLEX ?

INTERVIEWER Les Ludoplex se retrouvent à Québec et Trois-Rivières, ils sont adjacents aux hippodromes. Ce sont des endroits qui regroupent notamment plusieurs appareils de loterie vidéo.

INTERVIEWER Le poker cash game inclut tous les types de poker à l'argent excluant le poker en tournoi.

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_INT5]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT5]

POK_Q11 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME dans un LUDOPLEX ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT5]

POK_Q12 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN LUDOPLEX ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

FIL_INT5 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À POK_Q13, SINON PASSER À FIL_POK_Q2]

POK_Q13 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME SUR INTERNET ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non pas de l'argent virtuel.

INTERVIEWER Le poker cash game inclut tous les types de poker à l'argent excluant le poker en tournoi.

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_POK_Q2]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_POK_Q2]

POK_Q14 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME sur INTERNET ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_TAB_Q1]

POK_Q15 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME SUR INTERNET ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

FIL_POK_Q2 [SI POK_QT2 = 1 PASSER POK_Q2_1, SINON PASSER À FIL_TAB_Q1]

POK_Q2_1 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER EN TOURNOI ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non pas de l'argent virtuel.

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.**

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_TAB_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_TAB_Q1]

POK_Q2_2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER EN TOURNOI?

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.**

3. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
4. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_TAB_Q1]

POK_Q2_3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER EN TOURNOI ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER **Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.**

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

FIL_TAB_Q1 [SI TAB_QT1 > 1 PASSER FIL_KEN_Q1, SINON PASSER À TAB_Q1]

TAB_Q1 **Au cours des 12 derniers mois, EN EXCLUANT LE POKER**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des JEUX DE TABLE, tels que la Roulette ou le Blackjack ?

INTERVIEWER **Voici une liste des jeux de tables, excluant le poker, qui sont offerts dans les casinos du Québec : Roulette, Roulette en direct, Blackjack, Baccara, Bataille, Roue de Fortune, Craps, Sic Bo.**

Cette liste pourra être utilisée pour informer ou répondre aux questions des participants.

INTERVIEWER **Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.**

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_KEN_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_KEN_Q1]

TAB_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à des JEUX DE TABLE ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_KEN_Q1]

TAB_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à des JEUX DE TABLE ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

TAB_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des JEUX DE TABLE, tels que la Roulette ou le Blackjack dans chacun des lieux suivants ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

TAB_Q4_1 dans une résidence privée ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_CAS5 [SI CAS_QT1 =1 PASSER À TAB_Q4_2, SINON PASSER À TAB_Q4_3]

TAB_Q4_2 dans un casino ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

TAB_Q4_3 dans un bar, brasserie/pub, resto-bar ?

1. Oui

- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

TAB_Q4_4 dans un Ludoplex ?

INTERVIEWER Les Ludoplex se retrouvent à Québec et Trois-Rivières, ils sont adjacents aux hippodromes. Ce sont des endroits qui regroupent notamment plusieurs appareils de loterie vidéo.

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

FIL_INT6 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À TAB_Q4_5, SINON PASSER À FIL_KEN_Q1]

TAB_Q4_5 sur Internet ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non pas de l'argent virtuel.

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

FIL_KEN_Q1 [SI KEN_QT1 > 1 PASSER FIL_SPO_Q1, SINON PASSER À KEN_Q1]

KEN_Q1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au KÉNO ?

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année) ensuite entrer le nombre de fois

- 1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
- 2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
- 3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
- 4. Jamais [Passer à FIL_SPO_Q1]
- 8. NSP
- 9. Refus [Passer à FIL_SPO_Q1]

KEN_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au KENO ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures,

- 1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
- 2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
- 8. NSP
- 9. Refus [Passer à FIL_SPO_Q1]

KEN_Q3

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au KENO ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER

Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

FIL_SPO_Q1 [SI SPO_QT1 > 1 PASSER FIL_CAR_Q1, SINON PASSER À SPO_Q1]

SPO_Q1

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux LOTERIES SPORTIVES DE LOTO-QUÉBEC (ex. Sport Select, Pro-Ligne, Mise-O-Jeu, Total) ?

INTERVIEWER

Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER

Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à SPO_Q3]
8. NSP
9. Refus [Passer à SPO_Q3]

SPO_Q2

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez aux LOTERIES SPORTIVES de loto-Québec (Sport Select, Pro-Ligne, Mise-O-Jeu, Total) ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER

Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

SPO_Q3

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des CAGNOTTES SPORTIVES OU «POOLS» ou LES RESULTATS D'UN EVENEMENT SPORTIF (autres que les loteries sportives) ?

INTERVIEWER

Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

INTERVIEWER Ici il est question d'activités de jeu qui ne sont pas sous la responsabilité de Loto-Québec.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_CAR_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAR_Q1]

SPO_Q4 **Habituellement,** COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez DANS LES CAGNOTTES SPORTIVES ou « POOLS » ou LES RESULTATS D'UN EVENEMENT SPORTIF (autres que les loteries sportives) ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

SPO_Q5 **Au cours des 12 derniers mois,** lorsque vous pariez sur LES RESULTATS D'UN EVENEMENT SPORTIF, vous arrive-t-il de le faire

SPO_Q5_1 avec un preneur de paris clandestins (un « bookie ») ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

SPO_Q5_2 par téléphone ou sur Internet ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_CAR_Q1 [SI CAR_QT1 > 1 PASSER FIL_HAB_Q1, SINON PASSER À CAR_Q1]

CAR_Q1 **Au cours des 12 derniers mois, EN EXCLUANT LE POKER ET LE BLACKJACK,** combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à DES JEUX DE CARTES OU DES JEUX DE SOCIÉTÉ ?

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_INT7]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT7]

CAR_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à DES JEUX DE CARTES OU DES JEUX DE SOCIÉTÉ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT7]

CAR_Q3. **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à des JEUX DE CARTES OU DES JEUX DE SOCIÉTÉ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

CAR_Q31. **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à DES JEUX DE CARTES OU JEUX DE SOCIÉTÉ, avec la famille ou des amis, **EN EXCLUANT LE POKER ET LE BLACKJACK** ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT7 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À CAR_Q4, SINON PASSER À FIL_HAB_Q1]

CAR_Q4. **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à DES JEUX DE CARTES OU JEUX DE SOCIÉTÉ, sur Internet, **EN EXCLUANT LE POKER ET LE BLACKJACK** ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non pas de l'argent virtuel.

- 3. Oui
- 4. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

FIL_HAB_Q1 [SI HAB_QT1 > 1 PASSER FIL_INV_Q1, SINON PASSER À HAB_Q1]

HAB_Q1. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent à DES JEUX D'HABILETÉ TELS QUE LE BILLARD, LES QUILLES, LE GOLF OU LES DARDS ?

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

- 1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
- 2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
- 3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
- 4. Jamais [Passer à FIL_INV_Q1]
- 8. NSP
- 9. Refus [Passer à FIL_INV_Q1]

HAB_Q2. Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à DES JEUX D'HABILETÉ [TELS QUE LE BILLARD, LES QUILLES, LE GOLF, LES DARDS, ETC.] ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Ne pas répéter les exemples à moins que le répondant le demande.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

- 1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998. NSP
- 999999. Refus

FIL_INV_Q1 [SI INV_QT1 > 1 PASSER FIL_INT8, SINON PASSER À INTRO_INV_Q1]

INTRO_INV_Q1 Certaines personnes misent de l'argent sur les marchés boursiers de la même manière que l'on peut jouer aux jeux de hasard et d'argent.

INV_Q1. Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « day trading » ?

INTERVIEWER Ne pas lire "par semaine, par mois ou par année" dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu, sinon l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

INTERVIEWER Si on vous le demande, ceci n'inclut pas les fonds mutuels ni les REER.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_INT8]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT8]

INV_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque misez sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « *day trading* » ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT8]

INV_Q3. **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous misez sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « *day trading* » ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

DEP_Q1 Combien d'argent estimez-vous avoir dépensé approximativement, au cours des 12 derniers mois, en jouant à des jeux de hasard et d'argent incluant la loterie?

1-999996 _____ [Indiquer le montant d'argent]
999998. NSP
999999. Refus

FIL_INT8 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À INT_Q1, SINON PASSER À FIL_JHA_V1]

INT_Q1 **Au cours des 12 derniers mois**, combien d'argent avez-vous dépensé approximativement en pariant à des jeux de hasard et d'argent **SUR INTERNET** ?

INTERVIEWER	Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit et non pas de l'argent virtuel.
--------------------	--

1-999996 _____[Indiquer le montant d'argent]
 999998.NSP
 999999.Refus

PBJ_Q1 Estimez-vous avoir trop dépensé d'argent ou passé trop de temps à jouer à des jeux de hasard et d'argent AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS ?

INTERVIEWER	Ne pas lire les choix de réponse.
--------------------	--

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

☒[FIN DE LA PARTIE 1.1 : ACTIVITÉS DE JEU]

CRÉATION DE LA VARIABLE POUR LE FILTRE 1- SÉLECTION DES JOUEURS RÉGULIERS FRÉQUENCE DE JEU PAR ANNÉE

(DO IF LOT_Q1a = 1 THEN LOT_Q1aR = LOT_Q1aX52, IF LOT_Q1a = 2 THEN LOT_Q1aR = LOT_Q1aX12, IF LOT_Q1a = 3 THEN LOT_Q1aR = LOT_Q1a; IF LOT_Q1a >=4 THEN LOT_Q1aR = 0)

(DO IF LOT_Q1b = 1 THEN LOT_Q1bR = LOT_Q1bX52, IF LOT_Q1b = 2 THEN LOT_Q1bR = LOT_Q1bX12, IF LOT_Q1b = 3 THEN LOT_Q1bR = LOT_Q1b; IF LOT_Q1b >=4 THEN LOT_Q1bR = 0)

(DO IF LOT_Q1c = 1 THEN LOT_Q1cR = LOT_Q1cX52, IF LOT_Q1c = 2 THEN LOT_Q1cR = LOT_Q1cX12, IF LOT_Q1c = 3 THEN LOT_Q1cR = LOT_Q1c; IF LOT_Q1c >=4 THEN LOT_Q1cR = 0)

(DO IF LOT_Q1d = 1 THEN LOT_Q1dR = LOT_Q1dX52, IF LOT_Q1d = 2 THEN LOT_Q1dR = LOT_Q1dX12, IF LOT_Q1d = 3 THEN LOT_Q1dR = LOT_Q1d; IF LOT_Q1d >=4 THEN LOT_Q1dR = 0)

(DO IF LOT_Q1e = 1 THEN LOT_Q1eR = LOT_Q1eX52, IF LOT_Q1e = 2 THEN LOT_Q1eR = LOT_Q1eX12, IF LOT_Q1e = 3 THEN LOT_Q1eR = LOT_Q1e; IF LOT_Q1e >=4 THEN LOT_Q1eR = 0)

(DO IF BIN_Q1= 1 THEN BIN_Q1R = BIN_Q1X52, IF BIN_Q1= 2 THEN BIN_Q1R = BIN_Q1X12, IF BIN_Q1= 3 THEN BIN_Q1R = BIN_Q1; IF BIN_Q1>=4 THEN BIN_Q1R = 0)

(DO IF CHE_Q1 = 1 THEN CHE_Q1R = CHE_Q1 X52, IF CHE_Q1= 2 THEN CHE_Q1R = CHE_Q1 X12, IF CHE_Q1 = 3 THEN CHE_Q1R = CHE_Q1; IF CHE_Q1 >=4 THEN CHE_Q1R = 0)

(DO IF MAS_Q1 = 1 THEN MAS_Q1R = MAS_Q1 X52, IF MAS_Q1 = 2 THEN MAS_Q1R = MAS_Q1 X12, IF MAS_Q1 = 3 THEN MAS_Q1R = MAS_Q1; IF MAS_Q1 >=4 THEN MAS_Q1R = 0)

(DO IF ALV_Q1 = 1 THEN ALV_Q1R = ALV_Q1 X52, IF ALV_Q1 = 2 THEN ALV_Q1R = ALV_Q1 X12, IF ALV_Q1 = 3 THEN ALV_Q1R = ALV_Q1; IF ALV_Q1 >=4 THEN ALV_Q1R = 0)

(DO IF POK_Q1= 1 THEN POK_Q1R = POK_Q1 X52, IF POK_Q1= 2 THEN POK_Q1R = POK_Q1 X12, IF POK_Q1= 3 THEN POK_Q1R = POK_Q1; IF POK_Q1>=4 THEN POK_Q1R = 0)

(DO IF POK_Q4= 1 THEN POK_Q4R = POK_Q4 X52, IF POK_Q4= 2 THEN POK_Q4R = POK_Q4 X12, IF POK_Q4= 3 THEN POK_Q4R = POK_Q4; IF POK_Q4>=4 THEN POK_Q4R = 0)

(DO IF POK_Q7= 1 THEN POK_Q7R = POK_Q7 X52, IF POK_Q7= 2 THEN POK_Q7R = POK_Q7X12, IF POK_Q7= 3 THEN POK_Q7R = POK_Q7; IF POK_Q7>=4 THEN POK_Q7R = 0)

(DO IF POK_Q10= 1 THEN POK_Q10R = POK_Q10 X52, IF POK_Q10= 2 THEN POK_Q10R = POK_Q10 X12, IF POK_Q10= 3 THEN POK_Q10R = POK_Q10; IF POK_Q10>=4 THEN POK_Q10R = 0)

(DO IF POK_Q13= 1 THEN POK_Q13R = POK_Q13 X52, IF POK_Q13= 2 THEN POK_Q13R = POK_Q13 X12, IF POK_Q13= 3 THEN POK_Q13R = POK_Q13; IF POK_Q13>=4 THEN POK_Q13R = 0)

(DO IF POK_Q2_1= 1 THEN POK_Q2_1R = POK_Q2_1 X52, IF POK_Q2_1 = 2 THEN POK_Q2_1R = POK_Q2_1 X12, IF POK_Q2_1= 3 THEN POK_Q2_1R = POK_Q2_1; IF POK_Q2_1>=4 THEN POK_Q2_1R = 0)

(DO IF TAB_Q1 = 1 THEN TAB_Q1R = TAB_Q1 X52, IF TAB_Q1 = 2 THEN TAB_Q1R = TAB_Q1 X12, IF TAB_Q1 = 3 THEN TAB_Q1R = TAB_Q1; IF TAB_Q1 >=4 THEN TAB_Q1R = 0)

(DO IF KEN_Q1 = 1 THEN KEN_Q1R = KEN_Q1 X52, IF KEN_Q1 = 2 THEN KEN_Q1R = KEN_Q1 X12, IF KEN_Q1 = 3 THEN KEN_Q1R = KEN_Q1; IF KEN_Q1 >=4 THEN KEN_Q1R = 0)

(DO IF SPO_Q1= 1 THEN SPO_Q1R = SPO_Q1X52, IF SPO_Q1= 2 THEN SPO_Q1R = SPO_Q1X12, IF SPO_Q1= 3 THEN SPO_Q1R = SPO_Q1; IF SPO_Q1 >=4 THEN SPO_Q1R = 0)

(DO IF SPO_Q3= 1 THEN SPO_Q3R = SPO_Q3X52, IF SPO_Q3= 2 THEN SPO_Q3R = SPO_Q3X12, IF SPO_Q3= 3 THEN SPO_Q3R = SPO_Q3; IF SPO_Q3 >=4 THEN SPO_Q3R = 0)

(DO IF CAR_Q1= 1 THEN CAR_Q1R = CAR_Q1X52, IF CAR_Q1= 2 THEN CAR_Q1R = CAR_Q1X12, IF CAR_Q1= 3 THEN CAR_Q1R = CAR_Q1; IF CAR_Q1>=4 THEN CAR_Q1R = 0)

(DO IF HAB_Q1= 1 THEN HAB_Q1R = HAB_Q1X52, IF HAB_Q1= 2 THEN HAB_Q1R = HAB_Q1X12, IF HAB_Q1= 3 THEN HAB_Q1R = HAB_Q1; IF HAB_Q1>=4 THEN HAB_Q1R = 0)

(DO IF INV_Q1 = 1 THEN INV_Q1R = INV_Q1X52, IF INV_Q1 = 2 THEN INV_Q1R = INV_Q1 X12, IF INV_Q1 = 3 THEN INV_Q1R = INV_Q1; IF INV_Q1 >=4 THEN INV_Q1R = 0)

COMPUTE GAM-FREQ=(BIN_Q1R + CHE_Q1R + MAS_Q1R + ALV_Q1R + POK_Q1R + POK_Q4R + POK_Q7R + POK_Q10R + POK_Q13R + POK_Q2_1R + TAB_Q1R + KEN_Q1R + SPO_Q1R + SPO_Q3R + CAR_Q1R + HAB_Q1R + INV_Q1R)

[CRÉATION DE LA VARIABLE GAM_R]

(IF GAM_FREQ < 52, GAM_R = 1, IF GAM_FREQ >= 52, GAM_R = 2)

CRÉATION DE LA VARIABLE POUR FILTRE 2 - SÉLECTION DES JOUEURS NON RÉGULIERS MONTANT DÉPENSÉ PAR ANNÉE

FILTRE 2. POUR LA SÉLECTION DES JOUEURS NON RÉGULIERS

(DO IF LOT_Q1a1 = 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1A = 0,
IF LOT_Q1a1 = 1, DEP_TOT_LOT_Q1A = Q1a1*lot_q1ar)
IF LOT_Q1a1 = 2, DEP_TOT_LOT_Q1A = Q1a1*52,
IF LOT_Q1a1 = 3, DEP_TOT_LOT_Q1A = Q1a1*12)
IF LOT_Q1a1 = 4, DEP_TOT_LOT_Q1A = Q1a1)

(DO IF LOT_Q1b1 = 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1B = 0,
IF LOT_Q1b1 = 1, DEP_TOT_LOT_Q1B = Q1b1 *lot_q1Br,
IF LOT_Q1b1 = 2, DEP_TOT_LOT_Q1B = Q1b1 *52,
IF LOT_Q1b1 = 3, DEP_TOT_LOT_Q1B = Q1b1 *12)
IF LOT_Q1b1 = 4, DEP_TOT_LOT_Q1B = Q1b1)

(DO IF LOT_Q1c1= 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1C = 0,
IF LOT_Q1c1= 1, DEP_TOT_LOT_Q1C = Q1c1*lot_q1cr,
IF LOT_Q1c1= 2, DEP_TOT_LOT_Q1C = Q1c1*52,
IF LOT_Q1c1= 3, DEP_TOT_LOT_Q1C = Q1c1*12)
IF LOT_Q1c1= 4, DEP_TOT_LOT_Q1C = Q1c1)

(DO IF LOT_Q1d1= 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1D = 0,
IF LOT_Q1d1= 1, DEP_TOT_LOT_Q1D = Q1d1*lot_q1dr,
IF LOT_Q1d1= 2, DEP_TOT_LOT_Q1D = Q1d1*52,
IF LOT_Q1d1= 3, DEP_TOT_LOT_Q1D = Q1d1*12)
IF LOT_Q1d1= 4, DEP_TOT_LOT_Q1D = Q1d1)

(DO IF LOT_Q1e1= 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1E = 0,
IF LOT_Q1e1= 1, DEP_TOT_LOT_Q1E = Q1e1*lot_q1er,
IF LOT_Q1e1= 2, DEP_TOT_LOT_Q1E = Q1e1*52,
IF LOT_Q1e1= 3, DEP_TOT_LOT_Q1E = Q1e1*12)
IF LOT_Q1e1= 4, DEP_TOT_LOT_Q1E = Q1e1)

(DO IF BIN_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_BIN = 0,
IF BIN_Q3= 1, DEP_LOT_BIN = BIN_Q3*BIN_Q1r,

```

IF BIN_Q3= 2, DEP_LOT_BIN = BIN_Q3*52,
IF BIN_Q3= 3, DEP_LOT_BIN = BIN_Q3*12)
IF BIN_Q3= 4, DEP_LOT_BIN = BIN_Q3)

(DO IF CHE_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_CHE = 0,
IF CHE_Q3= 1, DEP_LOT_CHE = CHE_Q3*CHE_Q1r,
IF CHE_Q3= 2, DEP_LOT_CHE = CHE_Q3*52,
IF CHE_Q3= 3, DEP_LOT_CHE = CHE_Q3*12)
IF CHE_Q3= 4, DEP_LOT_CHE =CHE_Q3)

(DO IF MAS_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_MAS = 0,
IF MAS_Q3= 1, DEP_LOT_MAS = MAS_Q3*MAS_Q1r,
IF MAS_Q3= 2, DEP_LOT_MAS = MAS_Q3*52,
IF MAS_Q3= 3, DEP_LOT_MAS = MAS_Q3*12)
IF MAS_Q3= 4, DEP_LOT_MAS =MAS_Q3)

(DO IF ALV_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_ALV = 0,
IF ALV_Q3= 1, DEP_LOT_ALV = ALV_Q3*ALV_Q1r,
IF ALV_Q3= 2, DEP_LOT_ALV = ALV_Q3*52,
IF ALV_Q3= 3, DEP_LOT_ALV = ALV_Q3*12)
IF ALV_Q3= 4, DEP_LOT_ALV = ALV_Q3)

(DO IF POK_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK3 = 0,
IF POK_Q3= 1, DEP_LOT_POK3 = POK_Q3*POK_Q1r,
IF POK_Q3= 2, DEP_LOT_POK3 = POK_Q3*52,
IF POK_Q3= 3, DEP_LOT_POK3 = POK_Q3*12)
IF POK_Q3= 4, DEP_LOT_POK3 =POK_Q3)

(DO IF POK_Q6= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK6 = 0,
IF POK_Q6= 1, DEP_LOT_POK6 = POK_Q6*POK_Q4R,
IF POK_Q6= 2, DEP_LOT_POK6 = POK_Q6*52,
IF POK_Q6= 3, DEP_LOT_POK6 = POK_Q6*12)
IF POK_Q6= 4, DEP_LOT_POK6 =POK_Q6)

(DO IF POK_Q9= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK9 = 0,
IF POK_Q9= 1, DEP_LOT_POK9 = POK_Q9*POK_Q7Rr,
IF POK_Q9= 2, DEP_LOT_POK9 = POK_Q9*52,
IF POK_Q9= 3, DEP_LOT_POK9 = POK_Q9*12)
IF POK_Q9= 4, DEP_LOT_POK9 =POK_Q9)

(DO IF POK_Q12= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK12 = 0,
IF POK_Q12= 1, DEP_LOT_POK12 = POK_Q12*POK_Q10R,
IF POK_Q12= 2, DEP_LOT_POK12 = POK_Q12*52,
IF POK_Q12= 3, DEP_LOT_POK12 = POK_Q12*12)
IF POK_Q12= 4, DEP_LOT_POK12 =POK_Q12)

(DO IF POK_Q15= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK15 = 0,
IF POK_Q15= 1, DEP_LOT_POK15 = POK_Q15*POK_Q13R,
IF POK_Q15= 2, DEP_LOT_POK15 = POK_Q15*52,
IF POK_Q15= 3, DEP_LOT_POK15 = POK_Q15*12)
IF POK_Q15= 4, DEP_LOT_POK15 =POK_Q15)

(DO IF POK_Q2_3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK23 = 0,
IF POK_Q2_3= 1, DEP_LOT_POK23 = POK_Q2_3*POK_Q2_1R,
IF POK_Q2_3= 2, DEP_LOT_POK23 = POK_Q2_3*52,
IF POK_Q2_3= 3, DEP_LOT_POK23 = POK_Q2_3*12)
IF POK_Q2_3= 4, DEP_LOT_POK23 =POK_Q2_3)

(DO IF TAB_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_TAB3 = 0,
IF TAB_Q3= 1, DEP_LOT_TAB3 = TAB_Q3*TAB_Q1R,
IF TAB_Q3= 2, DEP_LOT_TAB3 = TAB_Q3*52,
IF TAB_Q3= 3, DEP_LOT_TAB3 = TAB_Q3*12)
IF TAB_Q3= 4, DEP_LOT_TAB3 =TAB_Q3)

(DO IF KEN_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_KN3 = 0,

```

```

IF KEN_Q3= 1, DEP_LOT_KN3 = KEN_Q3*KEN_Q1R,
IF KEN_Q3= 2, DEP_LOT_KN3 = KEN_Q3*52,
IF KEN_Q3= 3, DEP_LOT_KN3 = KEN_Q3*12)
IF KEN_Q3= 4, DEP_LOT_KN3 =KEN_Q3)

```

```

(DO IF SPO_Q2= 999998 OR 999999, DEP_LOT_SPQ2 = 0,
IF SPO_Q2= 1, DEP_LOT_SPQ2 = SPO_Q2*SPO_Q1R,
IF SPO_Q2= 2, DEP_LOT_SPQ2 = SPO_Q2*52,
IF SPO_Q2= 3, DEP_LOT_SPQ2 = SPO_Q2*12)
IF SPO_Q2= 4, DEP_LOT_SPQ2 =SPO_Q2)

```

```

(DO IF SPO_Q4= 999998 OR 999999, DEP_LOT_SPQ4 = 0,
IF SPO_Q4= 1, DEP_LOT_SPQ4 = SPO_Q4*SPO_Q3R,
IF SPO_Q4= 2, DEP_LOT_SPQ4 = SPO_Q4*52,
IF SPO_Q4= 3, DEP_LOT_SPQ4 = SPO_Q4*12)
IF SPO_Q4= 4, DEP_LOT_SPQ4 =SPO_Q4)

```

```

(DO IF CAR_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_CAQ3 = 0,
IF CAR_Q3= 1, DEP_LOT_CAQ3 = CAR_Q3*CAR_Q1R,
IF CAR_Q3= 2, DEP_LOT_CAQ3 = CAR_Q3*52,
IF CAR_Q3= 3, DEP_LOT_CAQ3 = CAR_Q3*12)
IF CAR_Q3= 4, DEP_LOT_CAQ3 =CAR_Q3)

```

```

(DO IF HAB_Q2= 999998 OR 999999, DEP_LOT_HAQ2 = 0,
IF HAB_Q2= 1, DEP_LOT_HAQ2 = HAB_Q2*HAB_Q1R,
IF HAB_Q2= 2, DEP_LOT_HAQ2 = HAB_Q2*52,
IF HAB_Q2= 3, DEP_LOT_HAQ2 = HAB_Q2*12)
IF HAB_Q2= 4, DEP_LOT_HAQ2 =HAB_Q2)

```

```

(DO IF INV_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_INQ3 = 0,
IF INV_Q3= 1, DEP_LOT_INQ3 = INV_Q3*INV_Q1R,
IF INV_Q3= 2, DEP_LOT_INQ3 = INV_Q3*52,
IF INV_Q3= 3, DEP_LOT_INQ3 = INV_Q3*12)
IF INV_Q3= 4, DEP_LOT_INQ3 =INV_Q3)

```

```

COMPUTE DEP_TOT = (DEP_LOT_Q1A + DEP_LOT_Q1B+ DEP_LOT_Q1C+ DEP_LOT_Q1D+ DEP_LOT_Q1E +
DEP_LOT_BIN + DEP_LOT_CHE + DEP_LOT_MAS + DEP_LOT_ALV + DEP_LOT_POK3 + DEP_LOT_POK6 +
DEP_LOT_POK9 + DEP_LOT_POK12 + DEP_LOT_POK15 + DEP_LOT_POK23 + DEP_LOT_TAB3 +
DEP_LOT_KN3 + DEP_LOT_SPQ2 + DEP_LOT_SPQ4 + DEP_LOT_CAQ3 + DEP_LOT_HAQ2 + DEP_LOT_INQ3)

```

[CRÉATION DE LA VARIABLE GAMNR_DEP]

```

(IF DEP_TOT < 500, GAMNR_DEP = 1, IF DEP_TOT >= 500, GAMNR_DEP = 2)

```

CRÉATION DU FILTRE POUR LE PGSI – SÉLECTION DES JOUEURS RÉGULIERS

```

FIL_GAMR [IF GAM_R = 2 OU PBJ_Q1 = 1 PASSER À LA PARTIE 1.2, SINON PASSER À FIL_GAM_D]

```

```

FIL_GAMD [SI GAMNR_DEP = 2 PASSER À LA PARTIE 1.2, SI GAMNR_DEP = 1 PASSER À JHA_V2]

```

PARTIE 1.2 – PROBLÈMES LIÉS AU JEU

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 1.2 : PROBLÈMES LIÉS AU JEU]

INTRO_CPGI Certaines des questions suivantes ne s'appliqueront peut-être pas à votre situation mais, s'il vous plaît, essayez d'être le plus précis possible dans vos réponses.

CPG_1 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

INTERVIEWER	Dit autrement : aviez-vous la capacité financière de jouer cet argent.
--------------------	---

0. Jamais

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

CPG_2

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous eu besoin de jouer de plus grosses sommes d'argent pour atteindre le même état d'excitation ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

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

CPG_3

Au cours des 12 derniers mois, lorsque vous avez joué, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

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

CPG_4

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

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

CPG_5

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous eu le sentiment que vous aviez peut-être un problème de jeu ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_6

Au cours des 12 derniers mois, le jeu vous a-t-il causé des problèmes de santé, incluant le stress ou l'anxiété ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_7

Au cours des 12 derniers mois, est-ce que des personnes ont critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment du fait que vous pensiez que cela soit vrai ou non ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

- 0. Jamais
- 1. Quelquefois
- 2. La plupart du temps
- 3. Presque toujours
- 8. NSP
- 9. Refus

CPG_8

Au **cours des 12 derniers mois**, est-ce que vos activités de jeu ont causé des problèmes financiers pour vous ou votre famille ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

- 0. Jamais
- 1. Quelquefois
- 2. La plupart du temps
- 3. Presque toujours
- 8. NSP
- 9. Refus

CPG_9

Au **cours des 12 derniers mois**, vous êtes-vous senti coupable à cause de vos habitudes de jeu ou de leurs conséquences ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

- 0. Jamais
- 1. Quelquefois
- 2. La plupart du temps
- 3. Presque toujours
- 8. NSP
- 9. Refus

AID_1

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous demandé de l'aide en raison de vos habitudes de jeu ?

INTERVIEWER

Ne pas lire les choix de réponse.

- 1. Oui
- 2. Non[FIL_TYP]
- 8. NSP [FIL_TYP]
- 9. Refus [FIL_TYP]

AID_2

À qui avez-vous demandé de l'aide ?

- 1. un membre de la famille ou un ami
- 2. un professionnel de la santé (un psychologue, un médecin ou un travailleur social)
- 3. un groupe d'entraide
- 4. une ligne d'aide ou de référence
- 5. un site Internet
- 6. un conseiller religieux ou spirituel comme un prêtre, un aumônier ou un rabbin
- 7. Autre. Spécifier : _____
- 8. Aucun
- 9. Refus

✓[FIN DE LA PARTIE 1.2 : PROBLÈMES LIÉS AU JEU]

CRÉATION DE LA VARIABLE DE SCORE AU PGSI

[CRÉATION DE LA VARIABLE PGSI]

[COMPUTE PGSI= SOMME CPG_1 TO CPG_9. IF 8 OR 9 ON CPG_1 TO CPG_9, SCORE FOR QUESTION = 0 (MIN = 0, MAX = 27)]

CRÉATION DE LA VARIABLE SÉVÉRITÉ AU PGSI

[CRÉATION DE LA VARIABLE SEV_GAM]

[IF PGSI= 0 SEV_GAM = 1 – NON PROBLEM GAMBLER]

[IF PGSI= 1 TO 2.5, SEV_GAM = 2 – LOW-RISK GAMBLER]

[IF PGSI= 3 TO 7.5, SEV_GAM = 3 – MODERATE-RISK GAMBLER]

[IF PGSI= 8 TO 27 SEV_GAM = 4 – PATHOLOGICAL GAMBLER]

CRÉATION DU FILTRE DIAGNOSTIC PAR TYPE DE JEU]

FIL_TYP [SI GAM_SAV > 1 PASSER À LA PARTIE 1.3, SINON PASSER À LA PARTIE 2]

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 1.3 : PROBLÈMES PAR TYPE DE JEU]

[SELECT THREE GAMBLING ACTIVITIES WHERE SPENDING IS THE HIGHEST]

[REPEAT ALL QUESTIONS CPG_1 TO CPG_9 ONLY FOR ITEMS WHERE RESPONSE EQ 1, 2, OR 3]

PARTIE 2 – PROBLÈMES ASSOCIÉS

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 2 : PROBLÈMES ASSOCIÉS]

JHA_V1 **Au cours de votre vie**, avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de hasard et d'argent ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non [Passer à ENT_Q1]
8. NSP [Passer à ENT_Q1]
9. Refus [Passer à ENT_Q1]

JHA_V2 Estimez-vous avoir déjà, dans le passé, trop dépensé d'argent ou passé trop de temps à jouer à des jeux de hasard et d'argent ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

JHA_V3 Pensez-vous avoir déjà eu un problème de jeu ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

[SI (JHA_V1=1 AND JHA_V2=2 AND JHA_V3=2) OU (GAM_R=1 ET GAMNR=1 ET PBJ_Q1>1 ET JHA_V2=2 ET JHA_V3=2), PASSER À ENT_Q1]

JHA_P1 Est-ce que vos activités de jeu ont déjà causé un problème quelconque dans vos relations avec votre conjoint ou un ou des membres de votre famille ?

INTERVIEWER Si le répondant dit "oui", demandez lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois, SINON cochez "pas au cours des 12 derniers mois".

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

JHA_P2 Est-ce que vos activités de jeu ont déjà causé un problème quelconque dans vos relations avec vos amis ?

INTERVIEWER Si le répondant dit "oui", demandez lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois, SINON cochez "pas au cours des 12 derniers mois".

1. Non

2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

JHA_P3

Est-ce que vos activités de jeu ont déjà causé un problème quelconque dans vos finances (vous avez eu des dettes importantes) ?

INTERVIEWER

Si le répondant dit "oui", demandez lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois, SINON cochez "pas au cours des 12 derniers mois".

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

JHA_P4

Est-ce que vos activités de jeu vous ont déjà causé un problème quelconque avec la justice ?

INTERVIEWER

Si le répondant dit "oui", demandez lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois, SINON cochez "pas au cours des 12 derniers mois".

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

ENT_Q1

Connaissez-vous une ou des personnes dans votre entourage qui ont des problèmes de jeu ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

☑[FIN DE LA PARTIE 2 : PROBLÈMES ASSOCIÉS]

PARTIE 3 – CONSOMMATION D'ALCOOL

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 3 - CONSOMMATION D'ALCOOL]

INTRO_ALC

Les questions suivantes portent sur votre consommation d'alcool et sur les effets possibles liés à la consommation d'alcool que vous pourriez ou non avoir éprouvé.

ALC_Q1

Au cours de votre vie, avez-vous déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée), par exemple bière, vin, spiritueux ou *cooler* ?

1. Oui
2. Non [Passer à PARTIE 4]
8. NSP [Passer à PARTIE 4]
9. Refus [Passer à PARTIE 4]

AUD_1

Au cours des 12 derniers mois, en moyenne, à quelle fréquence avez-vous consommé des boissons alcooliques ?

1. Jamais [Passer à AUD_9]
2. 1 fois par mois ou moins
3. 2 à 4 fois par mois
4. 2 à 3 fois par semaine
5. 4 fois ou plus par semaine
8. NSP [Passer à AUD_9]
9. Refus [Passer à AUD_9]

AUD_2

Au cours des 12 derniers mois, les jours où vous aviez bu, habituellement, combien de consommations avez-vous prises ?

1. 1 ou 2 verres
2. 3 ou 4 verres
3. 5 ou 6 verres
4. 7, 8 ou 9 verres
5. 10 verres ou plus
8. NSP
9. Refus

AUD_3

À quelle fréquence buvez-vous 5 consommations ou plus lors d'une même occasion ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

FIL_AUD

[IF (AUD_2 + AUD_3 = 2), PASSER À AUD_9, SINON PASSER À AUD_4]

AUD_4

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous constaté que vous ne pouviez plus arrêter de boire une fois que vous aviez bu votre premier verre ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_5

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous été incapable de faire ce que l'on attendait normalement de vous à cause de votre consommation d'alcool ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_6

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous eu besoin de boire une boisson alcoolique en vous réveillant le matin, pour vous remettre d'un lendemain de veille ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_7

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence vous êtes-vous senti(e) coupable ou avez-vous eu des remords après avoir bu ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois

3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_8 **Au cours des 12 derniers mois**, à quelle fréquence avez-vous été incapable de vous rappeler ce qui s'était passé la veille parce que vous aviez bu ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_9 Vous est-il arrivé de vous blesser ou est-il arrivé à quelqu'un d'autre de se blesser suite à votre propre consommation d'alcool ?

INTERVIEWER	Si le répondant dit "oui", demandez lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois, SINON cochez "pas au cours des 12 derniers mois".
--------------------	--

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

AUD_10 Un membre de votre famille, un ami, un médecin ou un autre professionnel de la santé vous a-t-il fait part de son inquiétude concernant votre consommation d'alcool, ou vous a-t-il suggéré de réduire votre consommation ?

INTERVIEWER	Si le répondant dit "oui", demandez lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois, SINON cochez "pas au cours des 12 derniers mois".
--------------------	--

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

☑[FIN DE LA PARTIE 3 - CONSOMMATION D'ALCOOL]

PARTIE 4 – CONSOMMATION DE CANNABIS

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 4 - CONSOMMATION DE CANNABIS]

INTRO_CAN Les questions suivantes portent sur votre consommation de marijuana, du cannabis ou du haschisch.

CAN_Q1 **Au cours de votre vie**, avez-vous déjà essayé ou consommé de la marijuana, du cannabis ou du haschisch ?

1. Oui
2. Non [Passer à PARTIE 5]
8. NSP [Passer à PARTIE 5]
9. Refus [Passer à PARTIE 5]

CAN_Q3 **Au cours des 12 derniers mois**, à quelle fréquence avez-vous fait usage de la marijuana, du cannabis ou du haschisch ? Diriez-vous...

1. Jamais

2. Une fois par mois ou moins
3. 2 à 4 fois par mois
4. 2 à 3 fois par semaine
6. 4 à 6 fois par semaine
7. À tous les jours
8. NSP
9. Refus

☑[FIN DE LA PARTIE 4 - CONSOMMATION DE CANNABIS]

PARTIE 5 – USAGE DE TABAC

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 5 - USAGE DE TABAC]

INTRO_UST Les prochaines questions porteront sur vos habitudes tabagiques actuelles ou passées.

UST_Q1. Actuellement, fumez-vous la cigarette...

1. Tous les jours
2. À l'occasion
3. Jamais
8. NSP
9. Refus

UST_Q2. Avez-vous fumé une centaine de cigarettes ou plus durant votre vie (environ 4 paquets) ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

SS_TAB_D [CRÉATION DE LA VARIABLE SS_TAB
 SI UST_Q1 = 1, alors SS_TAB = 1 (fumeur quotidien)
 SI UST_Q1 = 2, alors SS_TAB = 2 (fumeur occasionnel)
 SI UST_Q1 = 3 et UST_Q2 = 1, alors SS_TAB = 3 (ancien fumeur)
 SI UST_Q1 = 3 et UST_Q2 = 2, alors SS_TAB = 4 (n'a jamais fumé)
 SINON, SS_TAB = 99 (non déterminé)]

FIL_DEP1 [Si SS_TAB = 1 ou 2 : Passer à DEP_Q1, sinon PASSER À LA SECTION 6]

DEP_Q1. Après votre réveil, fumez-vous votre première cigarette...

1. Dans les 5 minutes qui suivent
2. De 6 à 30 minutes après
3. De 31 à 60 minutes après
4. Plus de 60 minutes après
8. NSP
9. Refus

☑[FIN DE LA PARTIE 5 - USAGE DE TABAC]

PARTIE 6 – INFORMATION SOCIODÉMOGRAPHIQUE

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 6 : INFORMATIONS SOCIODÉMOGRAPHIQUES]

SOC_Q1 Nous entamons la dernière partie de l'entrevue. J'aimerais vous poser quelques questions d'ordre sociodémographiques. Puis-je confirmer votre sexe s'il vous plaît ?

1. Masculin
2. Féminin
8. NSP
9. Refus

SOC_Q2 En quelle année êtes-vous né(e) ?

1. Indiquez l'année de naissance _____
2. Indiquez l'âge _____

8. NSP
9. Refus

INTERVIEWER

Bien que la question soit formulée pour obtenir une réponse par année de naissance, il faut indiquer l'âge si le répondant fournit celui-ci pour réponse

SOC_Q3

Êtes-vous...

1. Célibataire, jamais marié(e)
2. Marié(e)
3. En union libre
4. Veuf(ve)
5. Séparé(e)
6. Divorcé(e)
8. NSP
9. Refus

SOC_Q4

Combien de personnes de moins de 18 ans demeurent dans votre foyer ?

_____ personne(s) [Si SOC_Q4 >= 1 : PASSER À SOC_Q4a, SINON PASSER À SOC_Q5]

SOC_Q4a

Quel est l'âge de cette (ces) personne(s) ?

SOC_Q5

Quel est le plus haut niveau de scolarité que vous ayez atteint ?

1. Aucune scolarité
2. Études primaires non terminées
3. Études primaires terminées
4. Études secondaires non terminées
5. Études secondaires terminées
6. Études non terminées dans un programme de formation professionnelle au secondaire de type Diplôme ou Attestation d'étude professionnelle
7. Études terminées dans un programme de formation professionnelle au secondaire de type Diplôme ou Attestation d'étude professionnelle
8. Études non terminées dans un programme technique ou général au Cégep
9. Études terminées dans un programme technique ou général au Cégep
10. Études non terminées dans une université
11. Études terminées dans une université
98. NSP
99. Refus

SOC_Q6

Lequel de ces statuts correspond le mieux à votre situation actuelle ? Êtes-vous...

1. Travailleur(se) autonome [PASSER À SOC_Q7]
2. Travailleur(se) salarié [PASSER À SOC_Q7]
3. Étudiant(e) [PASSER À SOC_Q8]
4. En congé (maternité, maladie ou grève) [PASSER À SOC_Q10]
5. Sans emploi [PASSER À SOC_Q10]
6. Retraité(e) [PASSER À SOC_Q10]
7. Personne au foyer [PASSER À SOC_Q10]
8. Autre [PASSER À SOC_Q10]
98. NSP [PASSER À SOC_Q10]
99. Refus [PASSER À SOC_Q10]

SOC_Q7

Travaillez-vous...

1. À temps plein [PASSER À SOC_Q10]
2. À temps partiel [PASSER À SOC_Q10]
8. NSP [PASSER À SOC_Q10]
9. Refus [PASSER À SOC_Q10]

SOC_Q8

Êtes-vous étudiant...

1. À temps plein
2. À temps partiel
8. NSP
9. Refus

SOC_Q9

Travaillez-vous ?

1. Oui
2. Non [PASSER À SOC_Q10]
8. NSP [PASSER À SOC_Q10]
9. Refus [PASSER À SOC_Q10]

SOC_Q9a

Est-ce...

1. À temps plein
2. À temps partiel
8. NSP
9. Refus

SOC_Q10

Au mieux de votre connaissance, pour les 12 derniers mois, à combien estimez-vous le revenu total de tous les membres du ménage, provenant de toutes sources, avant impôt et autres retenues ?

1. Moins de 10 000\$
2. 10 000\$ à 14 999\$
3. 15 000\$ à 19 999\$
4. 20 000 à 29 999\$
5. 30 000 à 39 999\$
6. 40 000 à 49 999\$
7. 50 000 à 59 999\$
8. 60 000 à 69 999\$
9. 70 000 à 79 999\$
10. 80 000 à 89 999 \$
11. 90 000 à 99 999\$
12. 100 000 \$ et plus
98. NSP
99. Refus

SOC_Q11

Où êtes-vous né(e) ?

1. Né(e) au Canada [PASSER À SOC_Q12]
2. Né(e) hors du Canada [PASSER À SOC_Q11A]

SOCI_Q11A

En quelle année vous êtes-vous installé au Canada ?

1. Indiquer l'année où vous êtes arrivé au Canada _____
9998. NSP
9999. Refus

SOCI_Q12

Les gens qui habitent le Québec ont des origines culturelles et ethniques très diverses. À quelle origine culturelle ou ethnique appartenez-vous ?

1. Canada
2. États-Unis
3. Mexique, Caraïbes, et Amérique latine
4. Europe de l'Ouest (France, Espagne, Suisse, etc.)
5. Europe de l'Est (Albanie, Hongrie, Russie, etc.)
6. Asie (Chine, Japon, Laos, etc.)
7. Asie centrale (Inde, Népal, Pakistan, etc.)
8. Moyen Orient (Arabie Saoudite, Oman, Turquie, etc.)
9. Australie et îles du Pacifique
10. Afrique
11. Première nations, Inuits
98. NSP
99. Refus

SOCI_Q13

Êtes-vous propriétaire, locataire ou chambreur de la maison ou de l'appartement que vous habitez ?

1. Propriétaire
2. Locataire
3. Chambreur
98. NSP
99. Refus

SOCI_Q14 Comment percevez-vous votre situation économique par rapport aux gens de votre âge ?

1. Je me considère à l'aise financièrement
2. Je considère mes finances suffisantes pour répondre à mes besoins fondamentaux ou à ceux de ma famille
3. Je me considère pauvre
4. Je me considère très pauvre
98. NSP
99. Refus

SOCI_Q16 Au cours des 12 derniers mois, avez-vous fréquenté régulièrement une église ou un autre lieu de culte ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

SOC_NET1 Avez-vous accès à Internet à la maison ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

SOC_NET2 Et ailleurs ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

SOCI_Q17 Actuellement, combien de numéros de téléphone avez-vous dans votre foyer incluant les numéros d'affaires, les numéros des enfants et les numéros de téléphones cellulaires ?

- 1-96 Indiquer le nombre de numéros _____
98. NSP
99. Refus

SOCI_Q18 Pourriez-vous me donner les 3 premiers caractères de votre code postal ?

✓[FIN DE LA PARTIE 6 : INFORMATIONS SOCIODÉMOGRAPHIQUES]

REM_2 Ceci termine notre entrevue. Avant de vous quitter, j'aimerais vous informer qu'il existe un service d'information, d'aide et de référence sur le jeu. Souhaiteriez-vous avoir les coordonnées de ce service ?

1. Oui
2. Non

INTERVIEWER Jeu : aide et référence: 1-800-461-0140 Ou 514-527-0140 (Pour Montréal et les environs)

FIL-SUIVI [SI SEV_GAM = 3 OR 4, PASSER À CONS_1, SI GAM_SEV = 2, SELECTIONNER AU HASARD 130 RÉPONDANTS ET PASSER À CONS_1, SINON, PASSER À REM_2_1]

REM_2_1

Au nom du ministère de la Santé et des Services sociaux, je vous remercie pour votre précieuse collaboration. et vous souhaite une [BONNE JOURNÉE][BONNE FIN DE JOURNÉE][BONNE SOIRÉE]

CONSENTEMENT DE SUIVI

CONS_1

J'aimerais vous informer que, selon les réponses que vous avez fournies, vous pourriez être sélectionné pour une étude qui vise à approfondir certaines données se rapportant aux jeux de hasard et d'argent.

L'étude de suivi aura lieu dans les prochaines semaines et consistera en une entrevue d'une durée approximative de 45 minutes. Les réponses demeureront strictement confidentielles.

Seriez-vous d'accord à participer à cette deuxième étude ?

1. Oui [PASSEZ À CONS_2]
2. Non [PASSEZ À REM_3]

CONS_2

Je vous remercie d'accepter de participer à cette étude de suivi, votre participation est précieuse. Dans les prochains jours, vous pourriez être contacté à nouveau dans le but d'effectuer l'entrevue.

Pour cela, j'aurai besoin de recueillir quelques informations pour nous permettre de vous rejoindre dans quelques semaines.

Puis-je avoir :

- Votre nom ?

- Votre numéro de téléphone (et de cellulaire, si s'applique) ?

- Votre adresse ?

Est-ce qu'il y a des journées ou certains moments dans la journée qui vous conviendraient le mieux pour vous appeler pour l'entrevue ?

Courriel?

ADD_1

Pouvez-vous me fournir une adresse courriel OU le nom et le numéro de téléphone d'une autre personne par qui on pourrait vous rejoindre si vous déménagez ?

Accepte.....1

Refus.....2 [PASSEZ À REM_3]

REM_3

Au nom du ministère de la Santé et des Services sociaux, je vous remercie pour votre précieuse participation à cette importante étude et vous souhaite une [BONNE JOURNÉE][BONNE FIN DE JOURNÉE][BONNE SOIRÉE]

2.2 Guide de l'utilisateur ENHJEU-QUÉBEC 2009

Fichier de microdonnées ENHJEU-Québec 2009

Guide de l'utilisateur

Avril 2011

Table des matières

1.	Introduction	3
2.	Contenu	3
3.	Plan d'échantillonnage	3
	Population-cible	3
	Base de sondage	3
	Plan d'échantillonnage	4
4.	Collecte.....	5
5.	Pondération.....	6
6.	Qualité des données.....	7
	Couverture de la population	7
	Taux de non-réponse globale	7
	Taux de non-réponse partielle	8
	Erreurs dues à l'échantillonnage	9
7.	Lignes directrices pour l'analyse et la diffusion	11
	Utilisation de la pondération	11
	Estimation de proportions	11
	Estimation d'effectifs	12
	Lignes directrices pour la diffusion des résultats	12
8.	Description des fichiers de microdonnées.....	15
	Références	17

1. Introduction

Les données de l'ENHJEU-Québec 2009 proviennent d'une enquête par sondage transversal qui vise à recueillir des renseignements sur les habitudes de jeu de hasard et d'argent de la population québécoise. Elle est réalisée auprès d'un grand échantillon de répondants et conçue pour fournir des estimations fiables pour des problématiques relativement peu fréquentes (moins de 2%) dans la population.

Ce document, inspiré des guides produits par Statistique Canada¹ et l'Institut de la statistique du Québec², permet aux utilisateurs de se familiariser avec les concepts méthodologiques de l'enquête nécessaire pour bien discerner les enjeux reliés à l'analyse des données issues du fichier de microdonnées. Avant de décrire plus en détails ce fichier, un survol rapide du contenu du questionnaire, du plan d'échantillonnage, de la collecte des données et de la pondération est proposé. Ensuite, les questions relatives à la qualité des données sont abordées en profondeur de même que les lignes directrices quant à l'analyse et la diffusion des résultats. Par leur engagement découlant de leur accès aux données, les utilisateurs se doivent de les respecter. Finalement, une description de la documentation reliée au fichier de microdonnées complète ce tour d'horizon.

2. Contenu

Le questionnaire de l'étude comporte plusieurs questions sur les habitudes de jeu actuelles (au cours de la dernière année) et antérieures (au cours de la vie), sur d'autres habitudes de vie et sur des dimensions sociodémographiques. Le questionnaire est administré dans la langue au choix du répondant : français ou anglais.

On peut consulter la version finale du questionnaire en version française dans la documentation fournie aux utilisateurs.

3. Plan d'échantillonnage

Population-cible

L'étude vise à produire des estimations et à les inférer à la population québécoise de 18 ans et plus vivant en ménages privés, en d'autres mots ne vivant pas en institution, et parlant le français ou l'anglais. Sont également exclues du champ de l'étude, les personnes résidant dans les régions nordiques du Nunavik et des Terres-Cries-de-la-Baie-James ainsi celles des réserves indiennes.

Base de sondage

La base de sondage est le moyen qu'on se donne pour rejoindre les personnes de la population-cible et ainsi les inviter à participer à l'étude. Une bonne base de sondage se doit

de couvrir au maximum l'ensemble des personnes de la population. Pour les besoins de ce projet, l'enquête téléphonique a été privilégiée et par conséquent, le moyen d'entrer en contact avec les répondants est par le biais de leur numéro de téléphone. Cette façon de procéder comporte des limites que nous développerons plus loin dans la section sur la qualité des données.

Plan d'échantillonnage

Le plan proposé pour cette étude en est un relativement complexe, stratifié, non proportionnel et à deux degrés.

Le premier degré consiste à sélectionner, indépendamment dans chaque strate formée des régions administratives du Québec, un échantillon aléatoire de numéros de téléphone dont la taille est proportionnelle à la racine carrée de la population de chaque strate. Cette façon de faire permet de trouver un compromis afin de produire des estimations fiables autant au niveau provincial qu'au niveau régional. La firme de sondage responsable de l'étude a utilisé une technique de génération aléatoire de numéros de téléphone pour arriver à cette fin et ainsi couvrir les numéros de téléphone confidentiels qui n'apparaissent pas dans les bottins téléphoniques.

Le deuxième degré, quant à lui, permet la sélection aléatoire d'une seule personne adulte par ménage.

La taille totale de l'échantillon a d'abord été fixée à 10 000 répondants participants. Cependant, à la demande de la Direction de santé publique de la région des Laurentides, un échantillon supplémentaire de plus de 1 300 répondants a été tiré dans cette région dans le but de permettre la production d'estimations fiables pour cette région. L'objectif est de quantifier la prévalence de joueurs dans cette région avant l'ouverture du Casino du Mont-Tremblant. D'autres ajouts assez modestes (à l'exception de la région de Montréal) ont été effectués dans les autres régions portant le total final à un échantillon de 11 188 répondants.

Le tableau 1 montre la répartition finale de l'échantillon dans chacune des régions.

Pour de plus amples informations à propos de la sélection de l'échantillon, le lecteur est invité à consulter le Rapport méthodologique de la firme Léger Marketing.

Tableau 1 : Répartition initiale et finale de l'échantillon selon la région administrative

Région administrative	Éch effectif initial	Éch. Final de Ménage	Éch. final de pers.
Bas-St-Laurent	817	491	473
Saguenay-Lac-St-Jean	995	566	547
Capitale-Nationale	1 591	907	876
Mauricie-Centre-du-Québec	1 364	789	751
Estrie	1 053	599	580
Montréal	3 324	1845	1 795
Outaouais	1 031	608	591
Abitibi-Témiscamingue	768	435	424
Côte-Nord	544	346	324
Nord-du-Québec	218	136	132
Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine	542	330	324
Chaudières-Appalaches	1 152	675	643
Laval	1 046	620	602
Lanaudière	1 179	667	649
Laurentides	4 859	2155	2 066
Montréal	2 110	1212	1 171
Total			11 888

4. Collecte

L'ensemble des entrevues ont été réalisées entre le 8 juin et le 27 août 2009. Par contre, une contrainte a été appliquée pour la durée de la collecte des entrevues dans la région des Laurentides. La collecte devait entièrement être complétée avant l'ouverture du Casino du Mont-Tremblant et ainsi, aucune entrevue n'a pu être complétée au-delà du 25 juin 2009.

En procédant par interview téléphonique assisté par ordinateur (ITAO), cela permet

- de sauter automatiquement les questions qui ne s'appliquent pas au répondant ;
- d'appliquer des règles de vérification automatiquement pour repérer les réponses incohérentes ;
- de personnaliser automatiquement le texte des questions, y compris les périodes de référence et les pronoms d'après des facteurs comme l'âge et le sexe du répondant, la date de l'interview et les réponses aux questions précédentes ;
- de faire la saisie des données en temps réel.

La durée moyenne des entrevues était d'un peu plus de 12 minutes.

5. Pondération

Un des aspects importants du traitement des données d'une enquête est de s'assurer que l'échantillon final soit réellement représentatif de la population visée par cette enquête. Pour ce faire, nous avons principalement recours au processus de pondération qui consiste en gros à déterminer le nombre de personnes que représente chacun des répondants. Ainsi, un poids d'enquête est attribué à chaque personne incluse dans l'échantillon final, c'est-à-dire dans l'échantillon de personnes ayant répondu à l'enquête.

Le calcul des poids se calque entre autres au plan d'échantillonnage car il doit tenir compte des probabilités de sélection des unités échantillonnales de chaque degré de plan. Ainsi, la pondération a été appliquée de façon indépendante dans chacune des strates formées des régions administratives. Par ailleurs, cette étape de pondération peut s'avérer aussi complexe que le plan d'échantillonnage peut l'être. De plus, il faut également prendre en considération les taux de réponse à chaque degré et essayer autant que possible de minimiser leur impact sur les estimations. Finalement, même en appliquant minutieusement ces dernières corrections, il se peut que l'échantillon soit loin d'être représentatif de la population et qu'une autre correction, appelée poststratification ou calage aux marges, soit nécessaire. Il s'agit de faire en sorte à ce que la somme des poids finaux corresponde aux estimations de populations définies à l'échelle des régions, pour certaines variables d'intérêt. Le choix des variables est assez restreint et doit se faire dans le bassin des variables disponibles au recensement de la population. Pour cette étude, trois variables ont été retenues à cette étape finale de la pondération : le sexe, le groupe d'âge en cinq catégories (18-24, 25-34, 35-44, 45-64 et 65 ans et plus) et l'état matrimonial en six catégories. Par contre, comme il y a des valeurs manquantes pour deux de ces variables, l'âge et l'état matrimonial, pour quelques répondants, ceux-ci ne reçoivent aucun poids et sont exclus de l'échantillon final. Le nombre de répondants final pour cette étude passe ainsi de 11 888 à 11 724.

Nous n'entrerons pas plus dans les détails du calcul des poids, référant plutôt le lecteur au document décrivant en détail ce traitement des données.

6. Qualité des données

Couverture de la population

Pour rejoindre les répondants de l'étude, nous avons vu que la firme de sondage emploie une base de sondage de type téléphonique. Cependant, cette manière de couvrir la population-cible est de moins en moins évidente avec la popularité toujours grandissante des ménages utilisant uniquement un téléphone cellulaire. En effet, les personnes provenant d'un ménage n'ayant aucun numéro de téléphone ou plus important encore celles ayant uniquement un téléphone cellulaire n'ont aucune probabilité d'être sélectionnées dans l'échantillon de cette étude. Au Canada, en 2008, la proportion de ménages ne se servant que d'un téléphone cellulaire est estimée à 8,0% alors qu'elle était inférieure à 6,4% en 2007. Au Québec, cette proportion est de 6,7% en 2008³.

De plus, si on analyse tout ça sur la base du sexe et de l'âge, cette proportion est encore plus importante chez le groupe des jeunes hommes. Comme ce groupe est aussi particulièrement touché par des problèmes de jeu, c'est une limite qu'il faut prendre en considération quand vient le temps d'interpréter les résultats. La pondération ne peut corriger efficacement ce problème car elle permet uniquement d'attribuer un poids plus important aux répondants de ce même groupe qui ont accès à un téléphone fixe mais ces gens peuvent avoir un profil fort différent de ceux ayant uniquement accès un téléphone portable. C'est une limite inhérente au fait de procéder à un sondage téléphonique et il faut le mentionner dans tout document présentant les résultats de cette étude.

Taux de non-réponse globale

Pour tenter de joindre les ménages de l'échantillon initial et ensuite, les personnes sélectionnées, la firme de sondage a effectué jusqu'à 30 appels à divers moments de la journée. Malgré tous ces efforts, des ménages de l'échantillon initial n'ont pu être joints. Il faut ajouter à cela un bon nombre de ménages qui ont catégoriquement refusé de participer à l'étude, ce qui fait au total, un taux de réponse ménage de 56,4%. L'unité échantillonnale de cette étude est le répondant et la participation du ménage ne garantit pas automatiquement celle de l'adulte sélectionnée. Le taux de réponse des personnes (sachant que le ménage est répondant) est de l'ordre de 96% et tient compte non seulement des refus mais également des entrevues incomplètes et des rendez-vous manqués. Finalement, le taux de réponse pondéré par la taille des ménages dans chaque strate est déduit du produit du taux de réponse ménage et du taux de réponse personne et affiche une valeur légèrement supérieure à 55%. Ce taux est très satisfaisant dans le contexte actuel des sondages téléphoniques.

Le tableau 2 qui suit présente les taux de réponse selon la région administrative et on constate qu'ils sont relativement constants d'une région à l'autre. La région des Laurentides se distingue cependant des autres avec un taux global de près de 41%. Ce faible taux est justifié par le fait que la période de collecte a été plus courte pour cette région afin d'obtenir les plus de renseignements possibles sur leurs répondants avant l'ouverture du Casino du Mont-Tremblant. Ainsi le % de ménages initialement échantillonnés non joints est plus important.

De plus, l'ajout d'un échantillon supplémentaire dans cette région a fait en sorte d'augmenter ce problème. Malgré tout, d'après des analyses sommaires, cet échantillon ne semble pas induire des profils différents des répondants des autres régions. Finalement, comme la pondération a été appliquée indépendamment dans chacune des régions, cela fait en sorte de tenir compte des particularités propres à chaque région.

Tableau 2 : Différents taux de réponse selon la région administrative

Régions administratives	Nombre total de ménages	Taux de réponse ménage (%)	Taux de réponse personne (%)	Taux de réponse total (%)
Bas-St-Laurent	85 740	60,10	96,33	57,89
Saguenay-Lac-St-Jean	114 440	56,91	96,64	55,00
Capitale-Nationale	296 150	57,00	96,58	55,05
Mauricie-Centre-du-Québec	210 305	57,83	95,18	55,04
Estrie	129 670	56,91	96,83	55,11
Montréal	831 555	55,51	97,29	54,01
Outaouais	140 500	58,99	97,20	57,34
Abitibi-Témiscamingue	60 880	56,66	97,47	55,23
Côte-Nord	39 335	63,59	93,64	59,55
Nord-du-Québec	11 940	62,28	97,06	60,45
Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine	39 335	60,84	98,18	59,74
Chaudières-Appalaches	161 025	58,58	95,26	55,80
Laval	144 205	59,28	97,10	57,56
Lanaudière	169 695	56,55	97,30	55,03
Laurentides	206 815	44,35	93,09	41,29
Montréal	547 705	57,43	96,62	55,49
Total‡		56,38		54,42

‡ Pour le total, les taux de réponse ont été pondérés par le nombre de ménages

Taux de non-réponse partielle

En plus de la non-réponse totale, ménage et individu, qui est habituellement compensée par la pondération, il existe également un autre type de non-réponse, celle associée à une question précise, qu'on appelle la non-réponse partielle. Elle se définit comme le rapport entre le nombre pondéré d'individus n'ayant pas répondu à la question sur le nombre pondéré d'individus devant y répondre.

$$\text{Taux pondéré de non-réponse partielle} = \frac{\text{nombre pondéré d'individus n'ayant pas répondu à la question}}{\text{nombre pondéré d'individus devant répondre à la question}}$$

La non-réponse partielle peut entraîner des biais dans les estimations si les non répondants présentent des caractéristiques différentes de celles des répondants. Plus la proportion de non-réponse partielle est élevée, plus le risque de biais est grand.

En général, lorsqu'on analyse des données d'enquête, il est raisonnable de faire l'hypothèse que, pour une non-réponse partielle inférieure à 5 %, les risques de biais, occasionné par un déséquilibre entre les caractéristiques des non répondants et celles des répondants, sont plutôt faibles.

L'opération consistant à redistribuer la non-réponse partielle dans les autres catégories de réponse, sans toutefois tenir compte des caractéristiques des non répondants, est une démarche acceptable. Elle est acceptable du fait que le biais des estimations est en général peu important comparativement à l'erreur d'échantillonnage (c'est-à-dire la précision de l'estimation) et peut être considéré comme négligeable. Par exemple, un biais de 1 % pour une estimation dont l'erreur-type est de 10 % peut être considéré négligeable. Par contre, par rapport à une erreur-type de 2 %, ce biais de 1 % ne peut pas être considéré négligeable.

Une analyse sommaire révèle que la plupart des questions de cette étude ne présentent aucun problème à savoir que leur taux de non-réponse partielle dépasse le seuil critique de 5%. Toutefois, si cela est le cas, elles doivent être analysées plus à fond au regard des biais, les non répondants pouvant présenter des caractéristiques différentes des répondants, ce qui à son tour peut entraîner un impact non négligeable sur les estimations présentées (sous ou surestimation). Mais les risques de biais importants associés à la non-réponse partielle relativement à la précision des estimations sont assez minimes. Il peut donc s'avérer plus pertinent de faire une analyse qualitative, plutôt que quantitative, de la non-réponse partielle.

Erreurs dues à l'échantillonnage

Étant donné que les estimations d'une enquête par sondage comme l'ENHJEU-Québec proviennent d'un échantillon et non de la population, elles sont sujettes inévitablement à des erreurs dues à l'échantillonnage qu'on se doit de quantifier. Les estimations doivent être accompagnées d'une mesure de précision pour indiquer aux utilisateurs l'ampleur de ces erreurs. Plusieurs mesures de précision sont à notre disposition dont les plus fréquentes sont l'intervalle de confiance, la marge d'erreur ou le coefficient de variation et exigent minimalement la connaissance d'une mesure de variabilité autour de l'estimation, soit l'erreur-type ou la variance.

Pour estimer correctement la variance des estimations produites à partir des données, il faut tenir compte de tous les aspects du plan d'échantillonnage relativement complexe. Il n'existe pas de formule mathématique simple pour l'évaluer et on doit avoir recours à des techniques de ré-échantillonnage ou de la linéarisation de Taylor. Certains progiciels statistiques tels Stata, SUDAAN ou la version récente de SAS permettent d'estimer convenablement cette variance en autant qu'on spécifie le plan de sondage. Ici, la technique retenue est celle de la linéarisation de Taylor. Voici la syntaxe qu'il faut soumettre pour tenir compte de cette particularité selon le type de progiciel statistique employé :

Stata : `SVYSET QUEST [pweight=poids_pop], strata(RSS) VCE(linear)`

SUDAAN :

```
proc crosstab data=FichierSAS filetype=sas design=wr deflt1;
  nest strate no_seq;
  ...
```

SAS :

```
proc surveyfreq data=FichierSAS;  
  weight poids_pop;  
  cluster no_seq;  
  strata strate;  
  tables ...;  
run;
```

Même en utilisant la bonne estimation de la variance, ces trois logiciels produisent différents intervalles de confiance des estimations de proportions. Stata et SUDAAN emploient une transformation de type logistique si bien que leurs intervalles de confiance sont asymétriques et tiennent compte du fait que les proportions sont bornées entre 0 et 1, ce qui est tout à fait conforme d'un point de vue méthodologique. De son côté, SAS privilégie une méthode symétrique avec le quantile de la loi de Student.

Si l'accès à ces progiciels statistiques spécialisés n'est pas possible, on peut tout de même approximer la variance des estimations de proportions en corrigeant les résultats obtenus des méthodes classiques par l'effet de plan de moyen. Cet effet de plan est vu comme le ratio de la variance du plan complexe sur celle d'un plan aléatoire simple. On estime l'effet de plan moyen à 2 pour les estimations à l'échelle provinciale de cette étude. Pour utiliser efficacement cette approximation, il suffit de diviser le poids échantillonnal, POIDS_INDIV_QC, par 2 avant de calculer la variance. Toutefois, cette façon de faire ne vaut que pour les estimations de proportions et non les estimations de moyennes ou de médianes. Pour ces dernières, on se doit d'utiliser un progiciel qui permet de prendre en considération la complexité du plan de sondage.

7. Lignes directrices pour l'analyse et la diffusion

Utilisation de la pondération

La variable de poids se trouvant dans le fichier de microdonnées, POIDS_POP (ou POIDS_INDIV_QC), doit être utilisée en tout temps dans les calculs d'estimations de tout type afin d'inférer ces résultats à l'ensemble de la population-cible. La production de résultats non pondérés n'est pas du tout recommandée. La répartition de l'échantillon, de même que les détails du plan de sondage, peuvent entraîner des résultats biaisés qui ne représentent pas correctement la population.

La plupart des progiciels statistiques permettent d'utiliser des poids, mais la signification et la définition de ces poids peuvent différer de celles applicables dans le contexte d'une enquête par sondage. Par conséquent, si les estimations calculées au moyen de ces progiciels sont souvent exactes, les variances n'ont, quant à elles, pratiquement aucune signification. Pour cela, l'utilisation de progiciels spécialisés tels que présentés à la sous-section sur les erreurs dues à l'échantillonnage est fortement suggérée.

Dans le cas des modélisations statistiques (par exemple, la régression linéaire ou la régression logistique), une méthode permet de corriger les résultats obtenus des progiciels classiques de manière à les rendre plus adéquats. Cette méthode consiste à redistribuer les poids de façon à ce que le poids moyen soit égal à 1 (appelé aussi poids à moyenne 1). Les résultats sont ainsi plus raisonnables puisque, même s'ils ne reflètent toujours pas la stratification et la mise en grappes du plan d'échantillonnage, ils tiennent cependant compte de la sélection avec probabilités inégales. Cette transformation peut être réalisée en utilisant dans l'analyse un poids égal au poids original (populationnel) divisé par la moyenne des poids originaux pour les personnes répondantes qui contribuent à l'estimation en question. Cela a été fait pour l'ensemble du Québec et cette variable de poids est incluse dans le fichier de microdonnées et porte le nom : POIDS_INDIV_QC.

Estimation de proportions

Lorsqu'un utilisateur analyse une variable dérivée, ou simplement une question de l'enquête, il lui appartient de décider s'il considère ou non la non-réponse partielle comme une réponse possible ou comme une absence de réponse. S'il la considère comme une réponse en soit, il pourra estimer adéquatement la proportion de personnes qui « ne savent pas » ou qui « ne veulent pas dire » s'ils possèdent la caractéristique étudiée, mais il ne pourra pas estimer correctement la proportion de la population qui possède cette caractéristique. On parle alors de l'étude de la « déclaration » d'un phénomène et non de l'étude du phénomène directement. Si l'utilisateur souhaite plutôt obtenir une estimation sans biais d'un phénomène précis, il devrait considérer la non-réponse comme une absence de réponse et ne pas estimer la proportion d'individus de cette catégorie. En faisant cela, on accepte la prémisse que la non-réponse partielle sera répartie dans les autres catégories de réponse permettant par conséquent d'estimer correctement la proportion du phénomène étudié.

En général, ceci a peu d'impact sur les estimations des proportions d'intérêt puisque la non-réponse partielle est plutôt faible dans cette enquête. Malgré tout, pour les estimations de proportions, on recommande de répartir systématiquement les non répondants partiels de la façon dont les répondants se distribuent au sein des différentes catégories de la variable. L'hypothèse sous-jacente est que les répondants sont représentatifs des non répondants partiels. Ceci a pour effet de gonfler les proportions en redistribuant, en quelque sorte, la représentation des non répondants partiels de façon proportionnelle à la distribution des répondants. Ne pas répartir les non répondants partiels dans les autres catégories de réponse reviendrait à émettre l'hypothèse que tous les individus qui n'ont pas fourni de réponse à la question n'ont pas la caractéristique étudiée.

Bien qu'aucune étude n'ait été réalisée, on estime, à l'image des résultats préliminaires qui ont montré que pour la majorité des variables le taux de non-réponse partielle est inférieur à 5 %, que les risques de biais importants associés à la non-réponse partielle relativement à la précision des estimations sont assez minimales. Ainsi, aucune attention particulière n'est nécessaire au moment d'analyser les données.

Estimation d'effectifs

Dans le cas de l'estimation des effectifs de population, la non-réponse partielle a pour effet direct de sous-estimer les effectifs. Et plus la non-réponse partielle est importante, plus les effectifs de population sont sous-estimés. Ainsi, des corrections devraient être apportées pour l'estimation des effectifs de façon à produire des estimations pour lesquelles on minimise les biais quel que soit le taux de non-réponse partielle.

L'estimation des effectifs provient de l'addition du poids populationnel de chacun des individus qui possède la caractéristique étudiée. Ce poids a préalablement été ajusté pour tenir compte des personnes qui n'ont pas participé à l'enquête – non-réponse totale – (voir section 6), mais n'a pas été ajusté pour tenir compte du fait que certains individus n'ont pas répondu à une question donnée : non-réponse partielle. Ainsi, lorsqu'on produit un tableau sans la catégorie manquante (valeur de « . »), la somme des poids s'en trouve diminuée proportionnellement à la représentativité des poids des manquants. Ce qui mène à une sous-estimation des effectifs de population pour ce phénomène.

Une solution simple pour contrer le problème de sous-estimation est de multiplier l'effectif estimé en présence de non-réponse partielle par l'inverse du taux de réponse de la question. On redistribue ainsi l'effectif de la non-réponse dans les autres catégories de réponse en tenant compte de la distribution des effectifs des répondants. Finalement, comme on a affaire à des estimations, il ne faut laisser croire que ces effectifs sont précis. Ainsi, il faut les arrondir à la centaine près.

Lignes directrices pour la diffusion des résultats

L'utilisateur se doit de respecter certaines règles de diffusion conformément à l'entente conclue lors de l'accès aux données. Ces règles dépendent du type de variable à laquelle est rattachée l'estimation. Mais auparavant, l'utilisateur doit déterminer le nombre de répondants dans l'échantillon ayant la caractéristique à l'étude (par exemple, le nombre de répondants qui fument lorsqu'on s'intéresse à la proportion de fumeurs pour une population donnée) pour

s'assurer qu'il y a assez d'unités pour calculer une estimation de qualité. Et ensuite calculer le coefficient de variation (CV) en utilisant une mesure fiable de l'estimation de la variance, qui tient compte du plan complexe de sondage, telle que décrite à la section 6. Le CV est tout simplement le rapport de l'erreur-type de l'estimation sur l'estimation elle-même. Le principe général est

- les estimations dont le CV est inférieur à 16,6% sont diffusées sans contrainte et sans annotation ;
- les estimations dont le CV est entre 16,6% et 33,3% peuvent être diffusées mais accompagnées d'une note mentionnant clairement qu'elles présentent une variabilité importante et qu'elles doivent être interprétées avec circonspection ;
- les estimations avec un CV supérieur à 33,3% ne doivent pas être diffusées dans aucun cas car elles présentent une précision inacceptable (à moins d'avis contraire).

Variables continues

Ces variables sont clairement identifiées dans le dictionnaire de données sous la rubrique Note. Ce sont essentiellement des variables de fréquence et de dépense de jeu. À prime abord, il est important de mentionner que ces variables ne doivent servir que pour produire des moyennes, des médianes et dans certains cas des étendues (minimum, maximum). Toutefois, ces statistiques, à l'exception des mesures d'étendues, doivent se rapporter à des domaines ou sous-groupes d'estimation d'AU MOINS 50 RÉPONDANTS et afficher en même temps une mesure de CV inférieure à 33,3%. Pour les étendues, l'utilisateur peut les présenter sans contrainte car le maximum de chacune des variables continues a été ramené à une valeur inférieure et est, par conséquent, associé à plusieurs répondants (voir la section 8).

Variables catégoriques

Avec les variables catégoriques, l'utilisateur peut produire des proportions et des estimations d'effectifs. Dans ces deux cas, elles doivent se rapporter à AU MOINS 100 RÉPONDANTS et le numérateur de la proportion doit compter AU MINIMUM 10 RÉPONDANTS. De plus, il faut en même temps que le CV soit inférieur à 33,3% pour que l'estimation soit diffusée. Une exception est cependant permise pour la variable d'intérêt de cette étude, le type de joueur, GAMBLERS_3. Seule la contrainte de la taille minimale de 10 répondants au numérateur des proportions doit être respectée. Si le CV est supérieure à 33,3%, l'utilisateur doit tout de même mettre une mise en garde quant à la forte variabilité de l'estimation et mentionner qu'elle est diffusée **à titre indicatif seulement**.

Variable appelée « Strate »

Aucune estimation n'est permise avec la variable STRATE qui a servi au plan d'échantillonnage. Elle est utile uniquement pour bien spécifier le plan lorsque vient le temps d'estimer la variance des estimations désirées tel que mentionné à la section 6 sous la rubrique Erreurs dues à l'échantillonnage.

Modélisation (régressions, analyse de la variance)

Pour les résultats provenant de modélisation statistique, les règles sont un peu plus contraignantes. La variable dépendante doit être associée à un sous-groupe ou domaine formé **d'au moins 500 répondants** et aucun modèle saturé ne sera permis puisqu'il s'ajuste

parfaitement aux données. Le fait de permettre d'insérer plusieurs variables indépendantes dans un même modèle peut engendrer l'apparition d'un bon nombre de combinaisons possibles. Si le modèle s'ajuste parfaitement aux données, il est possible de se retrouver avec des cellules comprenant de très faibles effectifs ce qui contrevient non seulement aux règles de diffusion mais également celles de confidentialité.

Le tableau 3 résume en un seul coup d'œil les règles à suivre pour la diffusion des résultats de cette étude.

Tableau 3 : Sommaire des règles de diffusion pour les estimations issues de l'ENHJEU-Québec

Type de variable d'estimation	Nombre minimal de répondants pour le domaine d'estimation	Nombre minimal de répondants mentionnant la caractéristique étudiée (numérateur de la proportion)	Règle du CV	Notes
Continue	50	---	CV < 33%	Si CV entre 16,6 et 33,3%, ajout d'une note : présente une variabilité importante, à interpréter avec prudence
Catégorique	100	10	CV < 33%	Si CV entre 16,6 et 33,3%, ajout d'une note : présente une variabilité importante, à interpréter avec prudence
- Strate	Aucune utilisation permise			
- GAMBLER_3	100	10	---	- Si CV entre 16,6 et 33,3%, ajout d'une note : présente une variabilité importante, à interpréter avec prudence - Si CV $\geq$ 33,3, ajout d'une note : présente d'une forte variabilité, diffusée à titre indicatif seulement
Modélisation	500	---	---	Un modèle saturé n'est permis en aucune circonstance

8. Description des fichiers de microdonnées

Le fichier de données initiales comprenait l'ensemble des réponses aux questions de l'étude. Pour produire un fichier masqué accessible aux utilisateurs, toutes les variables ont fait l'objet d'une vérification minutieuse de leur sensibilité à identifier les répondants. Les responsables de la présente étude ont le souci de respecter autant que possible le caractère confidentiel des informations fournies par les répondants. Par conséquent, la diffusion des résultats doit se faire sur des groupes de répondants en effectifs assez importants pour ne pas être en mesure d'identifier les réponses pour un petit nombre d'entre eux et ainsi respecter en tout point le contrat de confidentialité fait avec eux. Pour cette raison, certaines variables se rapportant directement aux questions d'entrevue ne sont pas toujours ventilées selon les catégories prévues au questionnaire. Des regroupements ont été nécessaires lorsque des catégories comptaient moins de 30 répondants. Par ailleurs, plusieurs autres variables d'intérêt ont été dérivées, c'est-à-dire qu'elles proviennent d'une ou plusieurs questions d'entrevue et ayant subi des transformations. Par exemple, pour déterminer le score à l'ICJE, un indice a été calculé sur la base des réponses à dix questions (ou items). La plupart des variables qui ont servi aux calculs de ces variables dérivées sont jugées non pertinentes et ont carrément été éliminées du fichier de données.

Pour les variables dérivées de type continu telles les variables de dépenses et de fréquences de jeu, la ou les valeurs maximales pouvant identifier une ou quelques personnes avec un comportement de jeu inhabituel ont été masquées en les ramenant à des valeurs beaucoup plus basses. Par exemple, la majorité des dépenses de jeu à un type de jeu donné se situent entre 2 et 1 000 \$ avec des valeurs à 2 000, 4 000 et 25 000 \$. Ces trois dernières valeurs identifient des gros joueurs et peuvent être perçues comme des valeurs aberrantes. L'exercice du masquage consiste ici à les borner à une plus faible valeur, disons 1 000\$. Si l'intérêt porte sur la moyenne de dépense, la nouvelle moyenne peut en être grandement affectée mais la plupart du temps, l'utilisateur cherche à se débarrasser de l'effet indésirable de ces valeurs aberrantes. Ces variables masquées sont alors souvent perçues comme un moindre mal.

Ce guide d'utilisateur est accompagné d'un dictionnaire de données décrivant l'ensemble des variables disponibles dans le fichier de microdonnées et d'un document sur les spécifications des variables dérivées. Le dictionnaire de données donne un portrait des fréquences des catégories des variables et guide l'utilisateur dans le choix des variables d'intérêt. Il identifie également quelles sont les variables qui ont fait l'objet de transformations ainsi que celles dérivées de d'autres variables ou questions. Pour faciliter la recherche des variables, celles-ci sont regroupées en sept thématiques ou modules. Le deuxième document explique tout simplement comment les variables dérivées ont été construites. Cette documentation est primordiale pour l'utilisateur afin de bien interpréter les données de cette enquête.

Maintenant, un petit mot sur les codes spéciaux attribués aux variables présentes dans le fichier de microdonnées. L'utilisateur remarquera la présence de catégories appelées manquantes et sans objet pour la plupart des variables. La première identifiée par le code « . » signifie que le répondant ne peut donner de réponses soit qu'il ne le sait pas ou soit qu'il refuse tout simplement de répondre. Cette catégorie devrait être ignorée lors de la production d'estimations. La catégorie « sans objet » identifiée par le code 96 pour les variables catégoriques et 999996 pour les variables continues signifie que le répondant n'avait pas à répondre à la question ou à une série de questions menant à un indice ou une variable dérivée. Par exemple, ceux n'ayant joué à aucun jeu de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois n'avaient pas à répondre aux questions portant sur l'ICJE. L'utilisateur a le choix de

considérer cette catégorie en tant que telle, séparément ou avec d'autres, si cela fait sens évidemment.

Si pour une raison ou une autre, l'utilisateur désire obtenir une variable absente du fichier de microdonnées, il peut en faire la demande en expliquant clairement pourquoi il désire cette information et son intention quant aux divers croisements qu'il compte faire. Cependant, il se pourrait fort bien que cette demande soit refusée, surtout si avec cette variable, on brise certaines règles de confidentialité.

Le fichier de microdonnées est disponible en trois formats : SAS, SPSS et Stata.

- Pour les utilisateurs de SAS, le fichier de données SAS (*enhjeu_qc_SAS_v6.sas7bdat*) est accompagné d'un fichier contenant les formats (*formats.sas7bcat*). Il faut mettre ces deux fichiers dans un même répertoire et soumettre ces deux lignes de syntaxe SAS pour pouvoir lire convenablement les données avec leur format

```
libname nom_de_la_librairie "Répertoire où se trouvent les données et  
format";
```

```
options fmtsearch(nom_de_la_librairie work);
```

Sinon, enlever le fichier des formats et soumettre la procédure FORMAT du programme FORMAT.sas également joint avec la documentation avant de lire les données.

- Pour les utilisateurs de SPSS, le fichier de données *enhjeu_qc_SPSS_v6.sav* contient toutes les informations sur les variables : étiquettes (Label) et format des variables.
- Pour les utilisateurs de Stata, le fichier de données *enhjeu_qc_stata_v6.dta* contient toutes les informations sur les variables.

Finalement, voici une liste des produits connexes à ce guide, dans l'ordre d'apparition en référence dans ce texte.

- **Rapport méthodologique de la firme Léger Marketing**
- **Questionnaire**
- **Pondération ENHJEU-Québec 2009.doc**
- **Dictionnaire de données ENHJEU-Québec 2009.doc**
- **Variables dérivées ENHJEU-Québec 2009.doc**
- **Programme SAS pour les formats : FORMAT.sas**
- **Fichiers de microdonnées**
 - **SAS : enhjeu_qc_SAS_v6.sas7bdat ; formats.sas7bcat**
 - **SPSS : enhjeu_qc_SPSS_v6.sav**
 - **Stata : enhjeu_qc_stata_v6.dta**

Références

¹ Statistique Canada (2006), Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes, Cycle 3.1 (2005), Fichier de microdonnées à grande diffusion, Guide de l'utilisateur, Ottawa, Canada, 79 p.

² INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC en collaboration avec l'INSTITUT NATIONAL DE SANTÉ PUBLIQUE DU QUÉBEC et le MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX. *Guide spécifique des aspects méthodologiques des données d'enquêtes sociosanitaires du Plan commun de surveillance – Enquête québécoise sur la santé de la population 2008*, Québec, Gouvernement du Québec, 117 p.

³ Le Quotidien de Statistique Canada du 15 juin 2009, Catalogue 11-001-XIF

2.3 Description détaillée des étapes du traitement de pondération ENHJEU-QUÉBEC 2009

Description détaillée des étapes du traitement de pondération

ENHJEU-Québec 2009

Mars 2010

Contexte

Un des aspects importants du traitement des données d'une enquête est de s'assurer que l'échantillon final soit réellement représentatif de la population visée par cette enquête. Pour ce faire, nous avons principalement recours au processus de pondération qui consiste en gros à déterminer le nombre de personnes que représente chacun des répondants. En d'autres termes, certains diront que ces poids sont tout simplement l'inverse de la probabilité de sélection.

Pour calculer les probabilités de sélection des individus, il faut connaître le plan d'échantillonnage. Ici, le plan d'échantillon est dit stratifié non proportionnel à deux degrés. Au premier, les strates sont formées des 16 régions administratives et un échantillon de ménages est sélectionné aléatoirement dans chacune de celles-ci. La taille de l'échantillon pour une strate était proportionnelle à la racine carrée de l'effet populationnel de cette strate. En procédant ainsi, on permet un compromis dans l'efficacité des estimations des régions et celles de l'ensemble du Québec. Il faut cependant mentionner que la région des Laurentides s'est vu octroyer un échantillon supplémentaire afin de produire des estimations de plus grande précision.

Au deuxième degré, une personne est sélectionnée par ménage du premier degré.

À la dernière étape, pour bien s'assurer que l'échantillon soit représentatif de la population, on effectue une calibration par calage aux marges sur des variables connues de toute la population des individus. Cette étape est également appelée poststratification.

Dans le rapport méthodologique de Léger Marketing, la pondération ne tient pas du tout compte des probabilités de sélection des ménages et des personnes. On ne fait que de la poststratification pure et simple sur 5 variables, dont une variable dont l'information vient du ménage (taille du ménage). Puisqu'on ne prend pas en considération le plan d'échantillonnage dans la pondération et qu'on tente de corriger l'échantillon des individus sur une variable de ménage, ce processus doit être revu selon les règles de l'art.

Ce document revoit donc toutes les étapes de pondération dont les 5 premières se rapportent au plan d'échantillonnage. Elles sont regroupées en 3 grands thèmes : poids ménage, poids personne et poststatification. En guise de conclusion, différents poids sont présentés et les répartitions pondérées de quelques variables connues de la population sont ainsi comparées à celles obtenues à partir des poids de Léger Marketing et sans pondération.

Notation

i = strate du plan de sondage, allant de 1 à 16

j = ménage

k = personne

$PopMen_i$ = nombre de ménages dans la population de la strate i

$EchMenT_i$ = nombre de ménages échantillonnés initialement (numéro de téléphone valide) de la strate i

$EchMenRep_i$ = nombre de ménages échantillonnés répondants de la strate i

$PropMenSeuleEch_i$ = proportion de ménages à 1 seule personne dans l'**échantillon** de ménages de la strate i

$PropMenSeulePop_i$ = proportion de ménages à 1 seule personne dans la **population** des ménages de la strate i

$NbAdultes_{ij}$ = nombre d'adultes dans le ménage répondant i de la strate j

$EchPersT_i$ = nombre de personnes échantillonnées devant répondre à l'enquête dans les ménages participants de la strate i

$EchPersRep_i$ = nombre de personnes échantillonnées répondantes de la strate i

Ménage

Le premier degré du plan de sondage est la sélection aléatoire des ménages dans chacune des strates que forment les régions sociosanitaires. À ce niveau, trois étapes de pondération doivent être considérées pour ce projet

Étape 1 : Poids initial : l'inverse de la probabilité de sélection des ménages

Puisque l'échantillon initial provient d'un échantillonnage aléatoire simple de ménages à l'intérieur de chacune des strates, le poids initial des ménages appartenant à la région i , appelé ici $poids1_i$ correspond tout simplement à l'inverse de la probabilité de sélection de ces ménages dans la région. Cette probabilité est en fait la même à l'intérieur d'une strate et ne varie que d'une strate à l'autre.

$$poids1_i = \frac{PopMen_i}{EchMenT_i}$$

Les nombres de ménages dans la population de chacune des régions, $PopMen_i$, sont présentés au tableau 1 en annexe. Ils proviennent en fait du tableau intitulé Ménages privés selon la taille, régions administratives, Québec, 2006; Source : Statistique Canada. Publié par l'Institut de la statistique du Québec (ISQ), 24 septembre 2009.

http://www.stat.gouv.qc.ca/regions/lequebec_20/menages_20/tailmena20.htm

Certains tiennent aussi compte du nombre de lignes téléphoniques que possède chaque ménage pour déterminer leur probabilité de sélection. Un ménage comptant plus d'une ligne téléphonique aura une probabilité plus grande d'être sélectionné qu'un ménage avec une seule ligne. Comme la base de sondage ne comprend que les numéros de téléphone FIXE et que la question sur le nombre de numéros de téléphone comportait également les cellulaires, on ne pourra malheureusement pas utiliser cette correction ici

Étape 2 : Non-réponse ménage

Lors de toute enquête, un certain nombre de ménages faisant partie de l'échantillon initial refusent de participer à l'enquête pour diverses raisons. D'habitude, on doit tenir compte de cette non-réponse dans la pondération en redistribuant le poids des ménages non-répondants aux ménages répondants selon des classes de réponses. Toutefois, la seule information disponible ici pour les ménages non répondants était la strate d'appartenance. Les seules classes de non-réponse sont donc les strates et on calcule pour chacune de celles-ci un facteur d'ajustement comme suit :

$$F_{1,i} = \frac{EchMenT_i}{EchMenRep_i}$$

Donc,

$$poids2_i = poids1_i \times F_{1,i} = \frac{PopMen_i}{EchMenRep_i}$$

Étape 3 : Redressement pour tenir compte de la taille des ménages

En général, il est plus difficile de rejoindre les ménages à 1 seule personne souvent composée de jeune homme. Ces personnes seules sont reconnues comme justement plus à risque d'être joueur pathologique. Pour ces raisons, il serait bon de corriger les poids dès maintenant pour tenir compte de ce déséquilibre selon la taille du ménage. Pour ce faire, il faut comparer la proportion de ménages à 1 seule personne observée dans l'échantillon de chacune des strates de régions à celle effective dans la population. L'identification des ménages à 1 seule personne dans l'échantillon s'est faite à l'aide de deux variables : QMB2(nombre de personnes de 18 ans et plus) = 1 et SOCQ4(nombre d'enfants de 18 ans et plus vivant avec vous) = 0. Les proportions de ménages à 1 seule personne dans la population des régions ont été calculées à partir des informations contenues dans le tableau Ménages privés selon la taille, régions administratives de l'ISQ. Ce facteur de redressement est égal à

$$F_{2,i} = \frac{PropMenSeulePop_i}{PropMenSeuleEch_i}$$

si le ménage est composée d'une seule personne et à

$$F_{2,i} = \frac{PropMenSeuleEch_i}{PropMenSeulePop_i}$$

si le ménage est composée plus d'une personne.

Le poids ménage final est donc

$$poids3_i = poids2_i \times F_{2,i}$$

Personne

Étape 4 : L'inverse de la probabilité de sélection des personnes

Au deuxième degré, on sélectionne aléatoirement une seule personne parmi l'ensemble des personnes de 18 ans et plus du ménage. Le poids, qui est l'inverse de la probabilité de sélection de la personne, sera donc ici égal au nombre de personnes de 18 ans et plus du ménage.

$$poids4_{i,j} = poids3_i \times NbAdultes_{i,j}$$

Étape 5 : Non réponse personne

Il se peut que même si un ménage a accepté de participer à l'étude en donnant la liste de toutes les personnes de 18 ans et plus vivant dans le ménage, la personne sélectionnée refuse de répondre aux questionnaires et il faut en tenir compte lors de la pondération. Pour déterminer les classes de non réponse, on peut utiliser les caractéristiques recueillies, somme toutes assez sommaires, au moment de la composition du ménage. Dans ce cas, on peut penser au sexe, à l'âge, au nombre de personnes du ménage et à la strate d'appartenance. Puisque que les taux de non réponse sont assez faibles (voir tableau 1 présenté en annexe), seul un ajustement pour la strate est jugé ici nécessaire

$$F_{3,i} = \frac{EchPersT_i}{EchPersRep_i}$$

Donc,

$$poids5_{i,j,k} = poids4_{i,j} \times F_{3,i}$$

Poststratification

Étape 6 : Calage aux marges des variables Sexe, Âge et État matrimonial

Étape nécessaire afin de s'assurer que la somme des poids finaux corresponde aux effectifs de population selon certaines variables. Les effectifs de population les plus justes proviennent du recensement de la population. Le calage ne peut alors se faire que sur des variables disponibles au recensement et ce, dans chacune des régions sociosanitaires. Cela est très contraignant dans le choix des variables. De plus, cette technique produit des poids pour chacun des individus en autant que les variables choisies soient présentes pour ces individus. Outre le **sexe** et l'**âge**, deux variables qui vont de soi, l'**état matrimonial** en six catégories a également été considéré sachant qu'elle peut être associée à la problématique des joueurs pathologiques. La région est prise en compte par le fait que la technique du calage a été répétée indépendamment dans les 16 régions couvertes par l'enquête. Cependant, l'âge est absent pour 141 répondants tandis que pour l'état matrimonial est manquant pour 47 répondants. **En tout, 164 répondants devront être éliminés de l'étude puisqu'il ne sera pas possible de leur attribuer une pondération adéquate selon les critères retenus.**

Les gens de Léger Marketing ont considéré presque les mêmes variables que nous pour la poststratification à l'exception de l'état matrimonial. De plus, ils ont retenu la langue d'entrevue et la taille du ménage. Cette dernière variable se rapporte au ménage et nous l'avons considéré comme telle à l'étape 3. Alors que Léger l'a associée aux individus ce qui fait en sorte que l'échantillon sera représentatif en partie des ménages et non des individus sur lesquels toutes les analyses par la suite seront effectuées. Par conséquent, la pondération suggérée ici est supérieure à celle de Léger.

Le calage s'est fait en utilisant la macro CALMAR de SAS produit par l'Institut national de la statistique et des études économiques INSEE (France) (http://www.insee.fr/fr/methodes/default.asp?page=outils/calmar/accueil_calmar.htm). Cette méthode est archi-connue dans le domaine des enquêtes et plusieurs options sont offertes pour s'assurer que les poids finaux ainsi produits ne présentent pas trop de variabilité.

Pour utiliser cette macro, il faut connaître les effectifs de population ou les proportions de chacune des catégories des variables retenues pour le calage. Les proportions de la population proviennent de différents tableaux fournis par l'ISQ.

Âge et sexe : Données pour 2009 du tableau **Projections de la population du Québec, selon le territoire de RSS, le sexe et le groupe d'âge de 5 ans, au 1 juillet, 2006 à 2031** diffusé par le Ministère de la santé et des services sociaux, Service du développement de l'information, janvier 2010 (http://www.msss.gouv.qc.ca/statistiques/stats_sss/index.php?id=121,0,0,1,0,0) et produit par l'Institut de la statistique du Québec, Direction des statistiques sociodémographiques, décembre 2009. Les groupes d'âges

État matrimonial : Données de 2006 du tableau beyond 20/20 **C0-1121, Tableau 2 Population totale selon le sexe, les groupes d'âges et l'état matrimonial pour le Québec, RSS, CLSC et RLS du Québec, Recensement de 2006 – Données intégrales (100%)** produit par Statistique Canada pour le compte du Ministère de la santé et des services sociaux.

En faisant la somme des poids pour l'ensemble de l'échantillon, on retrouve les effectifs de population.

Poids finaux et comparaison des poids.

Le poids final obtenu à l'étape 6 est appelé poids populationnel et peut servir à différents calculs d'estimation : effectifs estimés, proportions dans les régions, proportions dans l'ensemble du Québec. Deux autres poids peuvent être produits et sont appelés poids individuels régional et provincial car leurs sommes permettent de retrouver les tailles d'échantillon réduites (exclusion des cas où l'âge et/ou l'état matrimonial est manquant). Pour obtenir ces poids, il suffit de diviser les poids populationnels par la moyenne dans chacune des strates et dans l'ensemble de l'échantillon respectivement.

Comme nous l'avons vu, 164 répondants ont dû être exclus du calcul des poids populationnels. Nous pouvons les réintroduire dans les poids individuels en leur attribuant le poids moyen soit 1. On se retrouve donc avec 4 poids individuels.

Pour bien illustrer l'impact de la pondération sur la représentativité de l'échantillon, nous avons produit, à titre indicateur, des répartitions de quelques variables connues de la population avec et sans pondération. De plus, nous avons ajouté les répartitions telles qu'obtenues en pondérant les données selon Léger Marketing. Les résultats sont présentés aux tableaux 2 à 5.

On remarque tout d'abord que, comme dans tout sondage au Québec, les hommes et les jeunes adultes (18 à 34 ans) sont sous-représentés. Mais, résultat surprenant, il n'existe presque pas de différences entre les répartitions pondérées des catégories de l'état matrimonial selon nos poids et sans pondération. On ne peut pas en dire autant avec les poids de Léger qui sous-estime de beaucoup les personnes mariées. De plus, les personnes qui vivent seules sont plus nombreuses selon Léger car ils ont tenu compte de cette variable au niveau des personnes et non des ménages. Dans leur postratification, les proportions de ménages avec une seule personne dans la population ont été retenues pour les poids corrigés pour les personnes. En plus de ne pas considérer les probabilités de sélection des ménages et des individus, c'est une autre lacune que nous pouvons reprocher aux poids calculés par la firme de sondage.

Tableau 2 : Détails du calcul des poids ménage et des taux de réponse selon la région

Région SS	En jumelant Mauricie et Centre-du-Québec		Nombre total de ménages (<i>PopMen_i</i>)	Probabilité de sélection des ménages éligibles	Taux de réponse ménage (<i>F_{1,j}</i>)	Poids ménage (<i>poids2_i</i>)	Facteur de redressement ménages à 1 seule personne (<i>F_{2,j}</i>)		Poids ménage total (<i>poids3_i</i>)		Taux de réponse personne (%)	Taux de réponse total (%)
	Ech initial	Éch. Final de Léger					Mén. 1 seule pers.	Mén. > 1 pers.	Mén. 1 seule pers.	Mén. > 1 pers.		
1	817,0	491	85740	0,00953	0,60097	174,62	1,11973	0,95558	195,53	166,87	96,33	57,89
2	994,6	566	114440	0,00869	0,56909	202,19	1,05283	0,98077	212,87	198,30	96,64	55,00
3	1591,4	907	296150	0,00537	0,56995	326,52	1,43039	0,86683	467,04	283,03	96,58	55,05
4	1364,4	789	210305	0,00649	0,57828	266,55	1,27273	0,90763	339,24	241,93	95,18	55,04
5	1052,5	599	129670	0,00812	0,56912	216,48	1,25493	0,91347	271,66	197,75	96,83	55,11
6	3323,6	1845	831555	0,00400	0,55511	450,71	1,23345	0,89526	555,93	403,50	97,29	54,01
7	1030,7	608	140500	0,00734	0,58987	231,09	1,38563	0,90581	320,20	209,32	97,20	57,34
8	767,7	435	60880	0,01261	0,56660	139,95	1,41193	0,88745	197,61	124,20	97,47	55,23
9	544,1	346	39335	0,01383	0,63588	113,68	1,14663	0,95506	130,35	108,58	93,64	59,55
10	218,4	136	11940	0,01829	0,62280	87,79	1,11111	0,97531	97,55	85,63	97,06	60,45
11	542,4	330	39335	0,01379	0,60842	119,20	1,27660	0,92789	152,17	110,60	98,18	59,74
12	1152,4	675	161025	0,00716	0,58575	238,56	1,32489	0,91607	316,06	218,53	95,26	55,80
13	1045,9	620	144205	0,00725	0,59277	232,59	1,33580	0,92154	310,69	214,34	97,10	57,56
14	1179,4	667	169695	0,00695	0,56554	254,42	1,11477	0,96901	283,61	246,53	97,30	55,03
15	4858,7	2155	206815	0,02349	0,44353	95,97	1,31511	0,92420	126,21	88,70	93,09	41,29
16	2110,4	1212	547705	0,00385	0,57431	451,90	1,27953	0,92871	578,22	419,69	96,62	55,49

Tableau 2 : Comparaison des distributions du sexe dans l'échantillon selon la nouvelle pondération proposée, la pondération de Léger Marketing et sans pondération

Sexe	Nouvelle pondération sans les valeurs manquantes		Nouvelle pondération poids moyens pour les valeurs manquantes		Selon la pondération de Léger		Sans pondération	
	n pondéré	%	n pondéré	%	n pondéré	%	n	%
Hommes	5763	49,2	5805	48,8	5742	48,3	4269	35,9
Femmes	5961	50,8	6083	51,2	6146	51,7	7619	64,1

Note

Tableau 3 : Comparaison des distributions des groupes d'âge dans l'échantillon selon la nouvelle pondération proposée, la pondération de Léger Marketing et sans pondération

Groupe d'âge	Nouvelle pondération sans les valeurs manquantes		Nouvelle pondération poids moyens pour les valeurs manquantes		Selon la pondération de Léger		Sans pondération	
	n pondéré	%	n pondéré	%	n pondéré	%	n	%
18-24 ans	1291	11,0	1292	11,0	1290	11,0	606	5,2
25-34 ans	1977	16,9	1978	16,8	1896	16,1	1554	13,2
35-44 ans	1983	16,9	1985	16,9	2230	19,0	2032	17,3
45-64 ans	4290	36,6	4304	36,6	4331	36,8	5332	45,4
65 ans et +	2184	18,6	2189	18,6	2019	17,2	2223	18,9

Tableau 4 : Comparaison des distributions des catégories d'état matrimonial dans l'échantillon selon la nouvelle pondération proposée, la pondération de Léger Marketing et sans pondération

État matrimonial	Nouvelle pondération sans les valeurs manquantes		Nouvelle pondération poids moyens pour les valeurs manquantes		Selon la pondération de Léger		Sans pondération	
	n pondéré	%	n pondéré	%	n pondéré	%	n	%
Célibataire	2940	25,1	2963	25,0	3166	26,7	2127	18,0
Marié	4621	39,4	4678	39,5	3630	30,7	4640	39,2
Union de fait	2397	20,5	2415	20,4	2815	23,8	2915	24,6
Veuf	741	6,3	748	6,3	817	6,9	853	7,2
Séparé	212	1,8	215	1,8	436	3,7	401	3,4
Divorcé	813	6,9	822	6,9	975	8,2	905	7,6

Tableau 5 : Comparaison des distributions de modalités de vie (vit seul ou non) dans l'échantillon selon la nouvelle pondération proposée, la pondération de Léger Marketing et sans pondération et dans la population

Vit seul	Nouvelle pondération sans les valeurs manquantes		Nouvelle pondération poids moyens pour les valeurs manquantes		Selon la pondération de Léger		Sans pondération		Selon le recensement 2006	
	n pondéré	%	n pondéré	%	n pondéré	%	n	%	N	%
Non	9760	83,3	9883	83,1	8355	70,3	9318	78,4	5003535	83,6
Oui	1964	16,8	2005	16,9	3533	29,7	2570	21,6	978685	16,4

2.4 Notes sur les valeurs manquantes ENHJEU-QUÉBEC 2009

Réponses Jamais aux variables de fréquence de jeu et leurs impacts sur les variables des modules « Participation », « Fréquence de jeu » et « Dépense de jeu ».

Explications du code 999997 (jamais sur la fréquence) pour variables de fréquence et de dépense de jeu

Contexte

À l'exception des jeux de loteries, de poker et de paris sportifs, suite à une réponse positive à la participation d'un jeu de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois, les répondants devaient répondre à une question sur la fréquence. Le problème est qu'on permettait aux répondants de mentionner JAMAIS au cours des 12 derniers mois à la fréquence de jeu ce qui était incohérent avec la réponse donnée initialement. Par exemple, à la question BIN_QT1, le répondant pouvait avoir mentionné avoir joué au bingo au cours des 12 derniers mois et plus tard, à la question BIN_Q1, mentionner JAMAIS pour la fréquence de jeu au bingo au cours des 12 derniers mois. Dans ces cas, l'interviewer aurait dû demander une confirmation pour vérifier la justesse de la réponse de participation à ces jeux au début de l'entrevue. Comme cela n'a pas été fait, il est difficile de prétendre que TOUS ces répondants n'aient pas réellement joué à ces jeux. La plupart d'entre eux peuvent avoir mentionné JAMAIS à la fréquence de jeu mais en réalité, cette réponse est plutôt un NE SAIT PAS ou même un REFUS. En discutant avec Léger marketing, la firme responsable de l'enquête ENHJEU-Québec de 2009, il n'a pas été possible de retourner dans les questionnaires pour confirmer ces affirmations. Pour la prochaine enquête prévue en 2012, une réponse JAMAIS à la fréquence fera apparaître une fenêtre de vérification à l'écran de l'interviewer. Ce dernier demandera au répondant de confirmer si oui ou non il a réellement parié ou dépensé de l'argent à ce jeu au cours des 12 derniers mois.

L'impact sur la participation aux jeux de hasard et d'argent

Les prévalences ou les proportions de joueurs pour chaque type de jeu ont été déterminées à l'aide des premières questions de l'entrevue, soit celles avant les fréquences de jeu. Cette façon de faire semble en fait surestimer ces vraies proportions, car il y a sûrement un certain nombre de JAMAIS à la question de fréquence qui infirmeront la réponse initiale de participation au jeu. En d'autres mots, le répondant aurait répondu trop rapidement au début de l'entrevue à la participation à un jeu de hasard et d'argent et en y pensant bien par la suite, lors de la question sur la fréquence de jeu, il n'a pas vraiment joué à ce jeu. À l'inverse, on ne peut surtout pas présumer que tous les répondants auraient changé d'idée lorsque vient le temps de répondre à la question sur la fréquence. La réalité est quelque part entre les deux et on est plus confortable avec l'hypothèse que les JAMAIS sont plus souvent perçus comme des NE SAIT PAS ou REFUS à la question sur la fréquence. Par contre, on demeure bien conscient qu'il existe une surestimation des proportions pour la participation, donc un biais potentiel. De plus, il est important de mentionner que la proportion de la réponse JAMAIS à la fréquence de jeu semble varier énormément d'un jeu à l'autre tel que démontré au tableau suivant :

Jeu	Joueurs	Fréquence		
	Réponse positive à la question initiale	Fréquence de jeu présence ou données manquantes	Jamais pour la fréquence	% de répondants avec réponse JAMAIS
Loterie	8067	8024	45	0,6%
LOT_A	---	7638	0	0,0%
LOT_B	---	3989	0	0,0%
LOT_C	---	390	0	0,0%
LOT_D	---	3967	0	0,0%
Bingo	629	569	60	9,5%
Casino	1105	1078	27	2,4%
MAS	1100	947	153	13,9%
ALV	439	354	85	19,4%
Poker	394	345	49	12,4%
Tables	207	174	33	15,9%
Kéno	139	125	14	10,1%
Cartes et société	359	287	72	20,1%
Paris sportifs	238	184	54	22,7%
Habileté	301	263	38	12,6%
Total ¹	8439	7840	599	7,1%

¹ Comprend également les fréquences pour les paris sur les courses de chevaux et les investissements. Note : un répondant peut avoir répondu « Jamais » à plus d'un jeu mais il ne sera comptabilisé qu'une seule fois.

Ce problème affecte d'autres variables comme NB_ACT (nombre d'activités jouées) et JEU_ANNEE. Pour cette dernière, le biais demeure très négligeable car même si TOUS les répondants avec une seule activité et une réponse JAMAIS sur la fréquence n'ont pas réellement joué, ils représentent uniquement 67 répondants soit uniquement 0,6% de tout l'échantillon.

Lors de l'enquête de 2012, avec la mise en place d'un système de confirmation pour éviter l'incohérence des réponses, il sera possible de mesurer l'ampleur de ce problème et surtout de bien comparer ces proportions dans le temps.

L'impact sur la fréquence de jeu

Une réponse JAMAIS reçoit un code spécial 9999997 mais doit être interprété en fait comme les NE SAIT PAS et les REFUS. Par conséquent, pour les variables de fréquence de deux ou plusieurs jeux comme FREQ_TOTAL, il suffit que, pour un seul jeu, il y ait une réponse manquante ou JAMAIS à la fréquence pour que cette variable globale ne reçoive aucune valeur (voir un exemple dans le document sur les variables dérivées).

L'impact sur les dépenses de jeu

Les répondants qui mentionnaient JAMAIS à la question de fréquence n'avaient pas à répondre, en toute logique, aux questions sur les dépenses de jeu. Mais si la confirmation aurait été demandé, peut-être qu'ils auraient eu à donner des réponses à ce module de questions. Ainsi, ces réponses seront interprétées de la même manière que celles sur la

fréquence de jeu et recevront aussi le code 9999997. Par conséquence, pour les variables de dépenses de deux ou plusieurs jeux, il suffit que, pour un seul jeu, il y ait une réponse manquante ou JAMAIS à la fréquence pour que cette variable globale ne reçoive aucune valeur (voir un exemple dans le document sur les variables dérivées).

Cas particuliers des jeux de loteries, de poker et de paris sportifs

Pour ces jeux de hasard et d'argent, l'entrevue se poursuivait avec des sous-questions de fréquence de jeu en précisant encore plus de détails de ce type de jeux. Par exemple, on demandait au début de l'entrevue, si le répondant avait participé à des jeux de loterie et, dans l'affirmative, celui-ci devait mentionner les fréquences de jeu, séparément, pour avoir a) dépensé de l'argent pour l'achat de billets de loterie tels que le 6/49, le super 7, le Québec 49 ou la mini ; b) dépensé de l'argent pour l'achat de loteries instantanées ou « gratteurs » tels que le 7 chanceux, mots croisés, gagnant à vie ou autre; c) dépensé de l'argent pour l'achat de billets de loteries quotidiennes telles que la quotidienne ou banco; d) dépensé de l'argent sur des billets de tirage ou de levée de fonds ; e) dépensé de l'argent pour l'achat de cyberloteries. Comme ces catégories couvrent l'ensemble des loteries, le répondant se devait, au minimum, de donner une réponse à la fréquence de jeu pour un de ces types de loterie. Par contre, s'il répondait à chaque fois JAMAIS, on se retrouvait avec une incohérence de même type que pour les autres jeux et l'interviewer aurait dû demander de confirmer la participation globale à au moins un jeu de loterie au cours des 12 derniers mois. Dans ce cas, le code 9999997 est attribué et doit être interprété de la même manière qu'auparavant. Le poker et les paris sportifs entrent aussi dans cette catégorie. Mentionnons finalement que les proportions de participation à des sous-jeux peuvent être aussi surestimées mais nous n'avons aucune idée de ce biais. La révision du questionnaire pour l'enquête de 2012 demandera une confirmation de la part des répondants pour éviter ces incohérences.

ANNEXE 3 : RAPPORT ENHJEU-QUÉBEC 2012

ENQUÊTE ENHJEU-QUEBEC

Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans



Version du 19 février 2014

CHERCHEURS

Sylvia Kairouz
Directrice du Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances
Professeure agrégée
Département de sociologie et d'anthropologie
Université Concordia

Louise Nadeau
Professeure titulaire
Département de psychologie
Université de Montréal

RÉDACTION

Sylvia Kairouz, Ph.D.

Louise Nadeau, Ph.D.

Chantal Robillard, Ph.D.

AVEC LA COLLABORATION DE :

Mike Benigeri, Ph.D.
Université de Montréal

Lina Mihaylova, M.A.
Professionnelle de recherche
Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances
Université Concordia

Elyse Picard, M.A.
Statisticienne
Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances
Université Concordia

COMITÉ DE SUIVI :

Magali Dufour, Ph.D.
Professeure agrégée
Faculté de médecine et des sciences de la santé
Université de Sherbrooke

Catherine Paradis, Ph.D.
Professionnelle de recherche
Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances
Université Concordia

REMERCIEMENTS

Nous sommes reconnaissantes à toute l'équipe de Léger Marketing et de SOM pour la qualité de leur collaboration et de leur travail. Nous voulons également souligner l'apport des Pr. Robert Ladouceur, Pr. Isabelle Giroux et de Christian Jacques, de l'Université Laval, dans la phase initiale du projet de l'enquête de 2009. C'est aussi l'occasion de rappeler le soutien apporté par nos étudiants et nos proches avec qui nous avons partagé les longues heures d'écoute à l'été 2009 et l'été 2012. Nous tenons aussi à exprimer notre reconnaissance à Denis Hamel, qui a assuré la pondération de la banque de données et a patiemment répondu à toutes nos questions, et à Mike Benigeri qui a assuré l'harmonisation des bases de données de 2009 et 2012, et qui a apporté son soutien à la rédaction de ce rapport. Un merci également à nos partenaires de l'*Action concertée sur les jeux de hasard et d'argent* qui ont commenté les versions préliminaires de ce rapport.

Nous avons aussi une dette de reconnaissance, et non la moindre, envers les 23 896 Québécois qui ont pris de leur temps pour répondre aux entrevues téléphoniques en 2009 et 2012. Comme nous avons écouté un très grand nombre d'entrevues pour en vérifier la qualité, nous sommes en mesure de souligner leur générosité. Un merci tout particulier aux joueurs en difficulté qui ont souvent mentionné aux interviewers qu'ils voulaient aider leurs concitoyens, les protéger, en acceptant de répondre. La générosité de la population du Québec nous a beaucoup touchées et nous donne du courage dans les moments difficiles.

Une subvention obtenue par concours au Fonds de Recherche du Québec – Société et Culture a financé cette étude (FQRSC, subvention # 130876) ainsi que deux soutiens financiers du Ministère de la Santé et des Services sociaux. À cela s'ajoute, pour l'enquête de 2012, un financement du Groupe de travail sur le jeu en ligne, lui-même soutenu par le ministère des Finances du Québec.

TABLE DES MATIÈRES

EXECUTIVE SUMMARY	9
SOMMAIRE	12
INTRODUCTION	15
ASPECTS MÉTHODOLOGIQUES	16
PARTIE I – ENQUÊTE 2012	19
LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LA POPULATION ADULTE DU QUÉBEC EN 2012	19
<i>Prévalence des différents JHA dans la population</i>	19
<i>Gravité des problèmes de JHA dans la population</i>	21
<i>Prévalence des JHA selon les caractéristiques sociodémographiques de la population</i>	22
DESCRIPTION DES JOUEURS (12 DERNIERS MOIS) EN 2012	25
<i>Participation aux activités de JHA chez les joueurs</i>	25
<i>Gravité des problèmes de JHA chez les joueurs</i>	28
<i>Gravité des problèmes de JHA chez les joueurs selon les groupes sociodémographiques.....</i>	29
<i>Gravité des problèmes de JHA selon l'activité</i>	33
<i>Fréquence et dépense de jeu selon la gravité des problèmes de JHA</i>	34
<i>Gravité des problèmes de JHA selon l'usage de substances potentiellement addictives</i>	36
LES JOUEURS EN LIGNE EN 2012	39
<i>Caractéristiques sociodémographiques des joueurs en ligne</i>	39
<i>Habitudes de jeu en ligne</i>	41
<i>Usage de substances addictives chez les joueurs en ligne</i>	42

LES JOUEURS D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) EN 2012	44
<i>Caractéristiques sociodémographiques des joueurs d'ALV</i>	44
<i>Usage de substances addictives chez les joueurs d'ALV</i>	46
PARTIE II – ÉVOLUTION SUR 10 ANS	48
<i>Évolution du jeu dans la population québécoise entre 2002 et 2012</i>	48
CONCLUSION	52
<i>L'enquête de 2012</i>	52
<i>Inégalités sociales et JHA</i>	52
<i>Les types de jeu et la gravité des problèmes de JHA</i>	53
<i>Problématique des JHA et conduites addictives associées</i>	53
<i>Limites des données d'enquête</i>	54
<i>Évolution des JHA de 2002-2012</i>	55
RÉFÉRENCES.....	57
ANNEXE 1 : ASPECTS MÉTHODOLOGIQUES	59
<i>Méthodologie de l'enquête de 2002</i>	59
<i>Méthodologie de l'enquête de 2009</i>	61
ANNEXE 2 : TABLEAUX COMPLÉMENTAIRES SUR LES DÉPENSES	62

LISTE DES TABLEAUX

TABEAU 1.	PRÉVALENCE DE LA PARTICIPATION AUX JHA AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS, QUÉBEC, 2012	20
TABEAU 2.	RÉPARTITION DE LA POPULATION SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA, QUÉBEC, 2012	22
TABEAU 3.	PRÉVALENCE DE LA PARTICIPATION AUX JHA PARMİ LES JOUEURS COURANTS AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS SELON LES GROUPES SOCIODÉMOGRAPHIQUES, QUÉBEC, 2012	23
TABEAU 4.	PARTICIPATION À DES ACTIVITÉS DE JHA ET FRÉQUENCE ANNUELLE DE PARTICIPATION PARMİ LES JOUEURS COURANTS, QUÉBEC, 2012	26
TABEAU 5.	RÉPARTITION DES JOUEURS SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA, 2012	28
TABEAU 6.	GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA PARMİ LES JOUEURS COURANTS SELON LES GROUPES SOCIODÉMOGRAPHIQUES, QUÉBEC, 2012	30
TABEAU 7.	PRÉVALENCE DU JEU EN LIGNE PARMİ LES JOUEURS COURANTS AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS SELON LES GROUPES SOCIODÉMOGRAPHIQUES, QUÉBEC, 2012	40
TABEAU 8.	PRÉVALENCE DU JEU D'ALV PARMİ LES JOUEURS COURANTS AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS SELON LES GROUPES SOCIODÉMOGRAPHIQUES, QUÉBEC, 2012	45
TABEAU 9.	PRÉVALENCE DES ACTIVITÉS DE JHA ET GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA DANS LA POPULATION DU QUÉBEC, DE 2002 À 2012	49

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1.	GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA SELON LES ACTIVITÉS, QUÉBEC, 2012 ...	33
FIGURE 2.	MÉDIANES DE LA FRÉQUENCE ANNUELLE DE JEU ET DE LA DÉPENSE ANNUELLE AU JEU SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA, QUÉBEC, 2012	34
FIGURE 3.	USAGE DE SUBSTANCES POTENTIELLEMENT ADDICTIVES SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA, QUÉBEC, 2012	37
FIGURE 4.	PARTICIPATION À DES ACTIVITÉS DE JEU EN LIGNE PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE, QUÉBEC, 2012	41
FIGURE 5.	USAGE DE SUBSTANCES ADDICTIVES PARMIS LES JOUEURS EN LIGNE ET LES JOUEURS QUI NE JOUENT PAS EN LIGNE, QUÉBEC, 2012	42
FIGURE 6.	USAGE DE SUBSTANCES ADDICTIVES CHEZ LES JOUEURS D'ALV ET LES JOUEURS QUI NE JOUENT PAS AUX ALV, QUÉBEC, 2012	46
FIGURE 7.	PRÉVALENCE DE CERTAINES ACTIVITÉS DE JHA DANS LA POPULATION ADULTE DU QUÉBEC EN 2002, 2009 ET 2012	50
FIGURE 8.	PRÉVALENCE DES JOUEURS À FAIBLE RISQUE, JOUEURS À RISQUE MODÉRÉ ET DES JOUEURS PATHOLOGIQUES PROBABLES DANS LA POPULATION ADULTE DU QUÉBEC EN 2002, 2009 ET 2012	51

LISTE DES ABRÉVIATIONS

IC: Intervalle de confiance

RC: Rapport de cotes

JHA: Jeux de hasard et d'argent

EXECUTIVE SUMMARY

This is a five-year project funded by the concerted actions program « *Les jeux de hasard et d'argent au Québec : Portrait des joueurs adultes et prévalence des problèmes associés* » of the Fonds de recherche du Québec – Société et Culture (FRQ-SC). The study main objective was to generate prevalence data on gambling behaviours and associated problems among the adult population of Quebec. Two surveys were carried out, one in 2009 and another in 2012. The current report describes gambling patterns and associated problems among the adult population for the 2012 wave. Those results are then compared to prevalence data from the 2009 survey and to secondary data extracted from a 2002 gambling survey^[1], in order to provide a 10-year general trend of gambling habits in Québec.

Methodology

The study was conducted with a random sample, representative of the non-institutionalized population aged 18 and over, speaking French or English, and living in private households throughout the province (11 888 respondents in 2009 and 12 008 respondents in 2012).

In this project, data collection took place in the summers of 2009 and 2012, yielding an overall response rate of 52.5% in 2009 and 43.2% in 2012. The questionnaire, identical in both waves, consisted mainly of questions on gambling habits (i.e., gambling activities, gambling venues, spending, severity of gambling problems), associated problems related to the problematic use of alcohol, cannabis, and tobacco, as well as a number of socio-demographic measures including household income.

The 2002 survey was conducted by the Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu from Université Laval with a random sample of 8 842 participants, representative of 17 out of the 18 administrative regions of the province of Quebec, and a response rate of 60.8%.

Main results

The 2012 study reveals that 66.6% of Quebec adults report having bet or spent money on gambling during the 12 months preceding the survey. The most common activities are found to be gambling on lottery (60.6%), slot machines (9.7%), poker (4.7%) and video lottery terminals (VLTs) (4.1%). From self-reports, it is estimated that the median annual spending on gambling

activities is \$40 among the population and \$150 among current gamblers (those who have played within the past year).

The distribution of the population according to severity of gambling problems indicates that 33.4% of adults have not gambled (in their lifetime or within the last 12 months), 61.8% are non-problem gamblers, 2.9% are at low risk of developing problems, 1.4% are considered to be at moderate risk for problems, and 0.4%[‡] are probable pathological gamblers.

There are proportionately more men, people from a disadvantaged background (low educational attainment, low-income, unemployed) among moderate-risk gamblers and probable pathological gamblers. The two latter groups are more likely to gamble more frequently and spend substantially higher amounts while gambling than non-problem gamblers and low risk gamblers. They are also more likely to report problems associated with gambling, such as smoking and hazardous drinking.

Furthermore, the study found an association between betting on video lottery terminals and online gambling on the one hand, and between problem gambling and associated problems on the other hand. Gamblers on VLTs as well as online gamblers are more likely to be at risk for developing gambling problems: they report spending significantly larger amounts of money on gambling activities than gamblers in general. In addition, they engage more frequently in certain addictive behaviours, such as smoking, hazardous alcohol use and cannabis use. Between 2009 and 2012, a tendency towards an increase in the proportion of problem gamblers is notable in online gamblers, but not in VLTs players.

A slight decrease in the proportion of Quebecers reporting having gambled in the past year (70.5% vs. 66.6%) is observed between 2009 and 2012.

Conversely, an increase in the prevalence of gambling at a casino (10.3% vs. 13.5%) can be noted. Still, the prevalence for most gambling activities (bingo, VLT, slot machines, online games) remains stable.

Finally, in regards to the severity of gambling problems, there are no statistically significant differences between 2009 and 2012, neither for the prevalence of moderate-risk gamblers, nor for that of probable pathological gamblers. However, there is an increase though not statistically significant in the proportion of problem gamblers among those who report gambling online.

[‡] Coefficient of variation from 16.6 % to 33.3 %; interpret with caution.

Conclusion

The findings show variations in gambling habits among various social groups according to gender, age, and socio-economic status. Similarly, we observe disparities in the prevalence of gambling problems across social groups, the type of gambling activities and locations. Thus, this result points to the need to address factors related to the life context and lifestyles of vulnerable groups, as well as the broader political and socioeconomic context such as gambling accessibility, availability and promotion. It highlights the importance of focusing on actions targeting the social determinants underlying the unequal distribution of gambling risk and problems among vulnerable groups. For prevention, those results indicate the need to consider targeted preventive actions in order to maximize the likelihood of reaching out to vulnerable subgroups of society, as well as the need for concerted multilevel actions, in schools, family and the community, in an effort to triangulate convergent messages to the population, and youth in particular.

The survey results also shed light on the importance of reaching out to gamblers at risk to help them and their families at a time when their gambling habits have not reached a critical clinical state. At-risk and probable pathological gambling are not only associated with other addictive behaviours (alcohol, illicit drugs and smoking), but with psychological distress as well. This features the importance of conceiving interventions with these players in a global perspective. In addition, risk is unequally distributed among types of gambling activities and locations where they are engaged in. Gambling is part of a larger individual problematic, and its complexity cannot be addressed by a study like the present one, but should nonetheless be taken into account in social policies, services, and treatment programs. Considering this political context is paramount in addressing the social determinants associated to the unequal distribution of risk in specific socioeconomic groups.

SOMMAIRE

Ce projet, qui s'échelonne sur une période de cinq ans, a été soutenu dans le cadre de l'action concertée « *Les jeux de hasard et d'argent au Québec : Portrait des joueurs adultes et prévalence des problèmes associés* » du Fonds de la recherche du Québec – Société et Culture (FRQ-SC). Il visait à estimer la prévalence des comportements et des problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent (JHA) dans la population adulte du Québec.

L'étude s'est faite en deux temps : une première enquête en 2009 et une enquête de suivi en 2012. Le présent rapport présente les prévalences des JHA à partir des données recueillies en 2012 ainsi qu'une description de l'évolution des prévalences entre les deux enquêtes 2009 et 2012, en incluant également des données secondaires tirées de l'enquête de 2002^[1].

Méthodologie

Les deux enquêtes ont été menées auprès d'échantillons aléatoires représentatifs de la population du Québec non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans les ménages privés sur l'ensemble du territoire québécois (11 888 répondants en 2009 et 12 008 répondants en 2012).

Dans le cadre de ce projet, les collectes de données ont été réalisées durant l'été 2009 et l'été 2012, avec un taux de réponse global de 52,5 % en 2009 et 43,2 % en 2012. Le questionnaire, identique pour les deux enquêtes, comportait principalement des questions sur les habitudes de jeu (activités de jeu, lieux de jeu, dépenses, gravité des problèmes de jeu), certains problèmes associés tels la consommation à risque d'alcool, la consommation de cannabis et le tabagisme ainsi qu'une série de mesures sociodémographiques.

L'enquête de 2002 a été menée par le Centre québécois d'excellence sur la prévention et le traitement du jeu de l'université Laval auprès d'un échantillon aléatoire de 8 842 participants et un taux de réponse de 60,8 %. L'échantillon est jugé représentatif de 17 des 18 régions sociosanitaires du Québec.

Principaux résultats

L'étude révèle qu'en 2012, 66,6 % des adultes du Québec déclarent avoir parié ou dépensé de l'argent à un JHA au cours des 12 mois précédant l'enquête. Parmi les activités les plus courantes, on retrouve la loterie (60,6 %), les machines à sous (9,7 %), le poker (4,7 %) et les appareils de loterie vidéo (4,1 %). Selon des informations auto-déclarées, on estime que la

médiane des dépenses annuelles aux JHA est de 40 \$, pour l'ensemble des Québécois et de 150 \$ pour les joueurs courants (ceux qui ont joué dans la dernière année).

La répartition de la population, selon la gravité des problèmes de jeu, indique que 33,4 % des adultes sont des non-joueurs (à vie ou dans les 12 derniers mois), 61,8 % sont des joueurs sans problème, 2,9 % sont des joueurs à faible risque de développer un problème de jeu, 1,4 % sont considérés à risque modéré et enfin 0,4 %[†] sont des joueurs pathologiques probables.

On note que la proportion de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables est plus élevée chez les hommes et chez les personnes de milieux défavorisés (faible niveau de scolarité, faible revenu, sans emploi). Les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables jouent plus fréquemment et dépensent des montants plus substantiels au jeu que les joueurs sans problème ou à faible risque. Ils sont également plus nombreux à déclarer certains problèmes associés au jeu, tels le tabagisme et la consommation à risque d'alcool.

L'étude révèle également une association entre la participation aux appareils de loterie vidéo (ALV) et la participation au jeu en ligne, d'une part, et certains problèmes de jeu ainsi que des problèmes associés, d'autre part. En effet, les joueurs d'ALV et les joueurs en ligne sont plus à risque de développer un problème de jeu et ils déclarent des dépenses au jeu sensiblement plus élevées que les joueurs en général. En outre, ils déclarent plus fréquemment certaines conduites addictives, telles le tabagisme, la consommation à risque d'alcool et l'usage de cannabis.

Entre 2009 et 2012, on note une légère diminution de la proportion de Québécois qui déclarent avoir joué à un JHA au cours de la dernière année (70,5 % c. 66,6 %), mais une augmentation de la prévalence du jeu au casino au Québec ou ailleurs (10,3 % c. 13,5 %).

Par contre, la prévalence de la plupart des jeux (bingo, ALV, machines à sous, jeux en ligne) est restée stable.

Finalement, en ce qui a trait à la gravité des problèmes de jeux, il n'y a pas de différence statistiquement significative entre 2009 et 2012, ni pour la prévalence de joueurs à risque modéré ni pour celle des joueurs pathologiques probables. Cependant, on note entre 2009 et 2012, une tendance à l'augmentation, quoique statistiquement non significative, de la proportion

[†] Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables combinés chez les joueurs en ligne.

Conclusion

Les résultats de cette étude révèlent que les habitudes de jeu se distinguent selon les groupes sociaux notamment le genre, l'âge et le niveau socioéconomique. De même, la prévalence des problèmes de jeu se répartit de manière inégale à travers les groupes sociaux et selon les types d'activités et les lieux où se trouvent les JHA. Il s'avère donc important de tenir compte des facteurs reliés au contexte de vie des groupes les plus vulnérables ainsi que du contexte politique et socioéconomique tel que les dimensions d'accessibilité, de disponibilité et de promotion des JHA. Ces dimensions offriraient des pistes d'action sur les déterminants sociaux associés à la distribution inégale du risque dans certaines populations plus vulnérables. Pour la prévention, ces résultats pointent vers la nécessité de considérer des actions préventives ciblées pour maximiser la probabilité de rejoindre les sous-groupes de la société qui sont plus à risque, de même que des actions préventives concertées à plusieurs niveaux, dans les écoles, la famille et la communauté, dans un effort de triangulation et de convergence des messages auprès de la population, notamment les jeunes.

Les résultats indiquent également l'importance de rejoindre en priorité les joueurs à risque afin de les aider et d'aider leurs proches alors que leurs habitudes de jeu sont en-dessous du seuil clinique. De plus le jeu à risque modéré et pathologique probable sont associés non seulement à d'autres conduites addictives (tabac, alcool et drogue), mais également à la détresse psychologique. Il est donc important de penser aux interventions avec ces joueurs dans une perspective de santé globale qui répond à l'ensemble des facteurs tant contextuels (déterminants socioéconomiques, disponibilité et accessibilité des jeux), qu'individuels (conduites addictives, détresse psychologique). Les politiques sociales et de santé, l'organisation des services et les programmes de traitement doivent ainsi tenir compte de la dynamique entre ces facteurs.

Dans ce document, le genre masculin est utilisé comme générique, dans le but de ne pas alourdir le texte.

INTRODUCTION

Le présent document décrit les principaux résultats de la deuxième enquête menée en 2012, suite à une première collecte de données en 2009^[2], dans le cadre du projet *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans* (ENHJEU-Québec). Au Québec, comme dans d'autres provinces canadiennes et plusieurs autres pays, l'émergence des jeux de hasard et d'argent (JHA) a amené les autorités de la santé à vouloir examiner les comportements des JHA dans la population et à en suivre l'évolution. C'est ainsi que trois grandes enquêtes ont été menées au Québec depuis 10 ans : une en 2002, une autre en 2009 et une dernière en 2012^[1-2].

Le présent rapport comporte deux parties. La première est consacrée au rapport de l'enquête populationnelle de 2012 sur les JHA. Ce rapport est presque à l'identique du rapport de l'enquête 2009 qui a été rendu public en 2011^[2]. Comme pour l'enquête de 2009, l'objectif général de l'enquête de 2012 était de produire un portrait des habitudes des JHA au Québec. La deuxième partie se consacre à l'évolution des pratiques de JHA au cours de la dernière décennie au Québec et compare la situation actuelle avec les données de 2002 et de 2009 pour dégager un portrait des similitudes et des différences dans les pratiques de JHA au Québec depuis 10 ans.

ASPECTS MÉTHODOLOGIQUES

L'enquête de 2012 a été menée selon la méthode suivante :

Population cible. Nous avons interrogé la population québécoise non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans l'ensemble des ménages privés du Québec.

Plan de sondage. La sélection de l'échantillon de l'étude a été faite selon un plan d'échantillonnage stratifié non proportionnel à deux niveaux. Le premier niveau consistait en une sélection aléatoire de ménages selon les strates formées par la région administrative des Laurentides, la région métropolitaine de recensement (RMR) de Montréal (sans la partie des Laurentides), les autres régions métropolitaines du Québec : Québec, Sherbrooke, partie québécoise de la RMR Ottawa-Gatineau, Saguenay et Trois-Rivières) et les régions à l'extérieur des régions métropolitaines de recensement (hors-RMR). La taille de l'échantillon dans chaque strate était proportionnelle à la racine carrée du nombre de ménages estimé de la strate à l'exception de la région des Laurentides où elle était fixée à 2 000. Au deuxième niveau, la personne interviewée était choisie aléatoirement parmi les personnes âgées de 18 ans et plus vivant dans le ménage. Le logiciel d'entrevue a procédé à la sélection d'un adulte selon une méthode aléatoire avec une probabilité inégale afin que les répondants de sexe masculin et âgés de 18 à 34 ans constituent au moins 13 % de l'échantillon final des répondants.

Collecte de données. La collecte a eu lieu entre le 4 juin 2012 et le 18 septembre 2012, au moyen d'entrevues téléphoniques assistées par ordinateur d'une durée moyenne de 13 minutes.

Questionnaire. De nombreux thèmes ont été abordés principalement sur les habitudes de jeu (activités de jeu, lieux de jeu, dépenses, problèmes associés, gravité des problèmes de jeu), à l'aide de l'*Indice canadien de jeu excessif (ICJE)*^[3]. Cet outil permet de catégoriser les participants en fonction de leurs activités de jeu et des conséquences de ces activités durant les 12 derniers mois. Il permet de situer le participant dans différentes catégories en fonction de seuils de gravité de problèmes de jeu : 0 : « joueurs sans problème », 1 ou 2 : « joueurs à faible risque », 3 à 7 : « joueurs à risque modéré », 8 ou plus : « joueurs pathologiques probables ». Les données peuvent aussi être traitées de façon continue en établissant un score allant de 0 à 27.

La consommation d'alcool (usage à vie et au cours des 12 derniers mois), a été évalué avec l'*Alcohol Use Disorders Identification Test (AUDIT)*^[4]. Un score global de 8 ou plus reflète une

consommation à risque d'alcool, et celui de 11 ou plus, une dépendance possible à l'alcool, L'usage de cannabis à vie a été mesuré par la question suivante : «*Au cours de votre vie, avez-vous déjà essayé ou consommé de la marijuana, du cannabis ou du haschisch*» (1 : « oui », 2 : « non »). L'usage de cannabis au cours des 12 derniers mois a été calculé à partir de la question de fréquence d'usage au cours des 12 derniers mois [«*Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous fait usage de la marijuana du cannabis ou du haschisch?*», (1 : « jamais », 2 : « Une fois pas mois ou moins », 3 : « 2 à 4 fois par mois », 4 : « 2 à 3 fois par semaine », 5 : « 4 à 6 fois par semaine », 7 : « À tous les jours »)].

Le statut de fumeur actuel a été attribué aux répondants qui ont déclaré avoir fumé plus que 100 cigarettes durant leur vie [«*Avez-vous fumé une centaine de cigarettes ou plus durant votre vie (environ 4 paquets)?*» (1 : « oui », 2 : « non »)], et qui déclarent fumer présentement [«*Actuellement, fumez-vous la cigarette?*» (1 : « tous les jours », 2 : « à l'occasion », 3 : « jamais »)]. Une série de mesures sociodémographiques ont également été incluses dans le questionnaire. Le revenu du foyer, présenté dans les tableaux, est une mesure basée sur le revenu total brut du ménage et le nombre de personnes vivant dans le ménage.

Répondants. Au total, 12 008 entrevues téléphoniques ont été réalisées, pour un taux de réponse de 43,2 %. Ce taux de réponse varie de 40,2 % pour la région de Montréal à 48,9 % pour la région du Saguenay.

Pondération. Par souci de comparabilité avec l'enquête précédente de 2009, les étapes de pondération pour la présente enquête sont revues et suivent la même logique retenue en 2009. Trois poids sont générés notamment le poids ménage, le poids personne et la poststratification. Ce dernier permet de bien s'assurer que l'échantillon soit représentatif de la population, en effectuant une calibration par calage aux marges sur des variables connues de toute la population des individus (référence au document technique de l'enquête). Les pourcentages et les moyennes présentés dans ce rapport ont été calculés à partir de données pondérées.

Précision des estimations. Un intervalle de confiance (IC) de 95 % a été utilisé pour évaluer la précision des estimés. Ceci indique que, si l'on constitue un grand nombre d'échantillons à partir de la population cible (c.-à-d. la population adulte générale du Québec), 95 % des échantillons sélectionnés produiront des intervalles dans lesquels la valeur véritable de la population se retrouve (ex. prévalence des JHA). Les coefficients de variation (CV) ont également été utilisés pour évaluer la précision des estimations. Un CV est défini comme le pourcentage du rapport de l'erreur-type à l'estimé. Lorsque le CV se situe entre 16,6 % et 33,3 %, un symbole (†) indique que le résultat doit être interprété avec prudence. Lorsque le CV

est supérieur à 33,3 % un symbole (^{††}) indique le résultat n'est pas divulgué, car il est jugé imprécis.

Rapport de cote. Un rapport de cotes (*Odds Ratio*) estime la probabilité de présenter une caractéristique ou un comportement dans un groupe donné comparativement à un groupe de référence. Un rapport de cote qui se situe près de 1,0 signifie qu'il n'y a pas de différence entre les deux groupes quant à la probabilité de présenter un comportement donné; un rapport de cote inférieur à 1 indique que la probabilité de présenter le comportement à l'étude est plus élevée dans le groupe de référence alors qu'un rapport de cote supérieur à 1 indique que la probabilité est plus élevée dans le groupe d'intérêt.

Les détails sur les aspects méthodologiques des enquêtes de 2002^[1] et 2009^[2] sont présentés en annexe 1.

Analyses. Des analyses bivariées ont été réalisées. Elles consistent en des croisements entre les variables de jeu et des facteurs sociodémographiques tels que le genre, l'âge et le revenu. Des analyses de régressions multiples ont été menées pour comparer les proportions entre les sous-groupes. Le test de khi deux a été utilisé pour comparer les proportions entre 2009 et 2012.

PARTIE I – ENQUÊTE 2012

La première partie du rapport décrit la prévalence des JHA dans la population adulte générale en 2012, les caractéristiques sociodémographiques des joueurs, leurs habitudes de jeu et la concomitance de ces habitudes avec d'autres conduites addictives. Une attention particulière sera accordée aux joueurs en ligne et aux joueurs d'appareils de loterie vidéo (ALV). En effet la documentation scientifique souligne une relation entre le risque et certains types et de modalités de jeu^[5-6]. Un projet d'épidémiologie des JHA devrait donc tenir compte des spécificités de chaque type de jeu ainsi que de la répartition différentielle du risque de développer des problèmes de jeu, ce qui est le cas des enquêtes 2009 et 2012. De plus, la recherche signale également l'association entre le risque, le jeu pathologique et les autres conduites addictives chez un profil particulier de population^[7]. Les grands joueurs, à risque et pathologiques probables, sont plus enclins à déclarer plus fréquemment certaines conduites addictives, telles l'usage quotidien de cigarettes, la consommation à risque d'alcool et l'usage de cannabis^[2]. En conséquence, l'enquête de 2012, comme celle de 2009, révèle également la consommation d'alcool, de cannabis et de tabac dans la population afin de mettre ces conduites potentiellement addictives en relation avec les habitudes de jeu. Enfin, l'enquête de 2009 a signalé des taux de plus élevés problèmes de jeu chez les joueurs en ligne et les joueurs d'ALV, ce qui explique l'attention qui leur est accordée dans la présentation des résultats.

LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT DANS LA POPULATION ADULTE DU QUÉBEC EN 2012

Prévalence des différents JHA dans la population

En 2012, dans la population générale du Québec, la grande majorité des adultes âgés de 18 ans et plus (84,1 %) ont joué à un JHA au moins une fois au cours de leur vie. Deux adultes sur trois (66,6 %) se sont adonnés à au moins une activité de jeu au cours de l'année précédant l'enquête, ce qui représente près de 4,2 millions de Québécois.

Le Tableau 1 montre que les cinq activités de jeu les plus populaires auprès des Québécois sont les loteries (toutes les loteries, tirages et levées de fonds confondus) (60,6 %), les machines à sous (9,7 %), le poker (4,7 %), le bingo (4,2 %) et les ALV (4,1 %). On note également que 1 % ou moins de la population a joué dans la dernière année aux courses de chevaux, au Keno ou à loterie sportive Loto-Québec. Finalement, 13,5 % des Québécois ont

parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs et 1,5 % des Québécois ont parié ou dépensé de l'argent sur des JHA sur Internet.

Tableau 1.
Prévalence de la participation aux JHA au cours des 12 derniers mois, Québec, 2012

	%	IC(95%)	Estimations populationnelles
Prévalence des JHA à vie	84,1	[83,1 – 85,1]	5 327 446
Prévalence des JHA au cours des 12 derniers mois	66,6	[65,3 - 67,8]	4 219 268
Loterie	60,6	[59,3 - 61,9]	3 839 681
6/49 ou Super7	56,4	[55,0 - 57,7]	3 552 635
Loterie instantanée ou gratteux	31,7	[30,5 – 33,0]	2 001 171
Loterie quotidienne	3,4	[2,9 - 3,9]	211 651
Tirage ou levée de fonds	26,2	[25,0 - 27,3]	1 649 260
Cyberloterie	0,2 [‡]	[0,0 - 0,3]	9 295
Machine à sous	9,7	[8,9 - 10,6]	613 915
Jeux d'habileté	4,9	[4,3 - 5,5]	309 351
Poker sur table	4,7	[4,1 - 5,2]	294 624
Poker à l'argent	3,2	[2,8 – 3,7]	201 479
Poker en tournois et/ou à l'argent	1,5	[1,2 - 1,8]	93 145
Bingo (a)	4,2	[3,7 - 4,7]	263 439
Appareils de loterie vidéo	4,1	[3,6 - 4,8]	261 006
Jeux de table	2,7	[2,3 - 3,2]	170 885
Loterie ou cagnotte sportive	2,5	[2,2 - 3,0]	161 086
Pool	1,7	[1,4 – 2,0]	104 358
Loterie sportive Loto-Québec	1,0	[0,8 - 1,3]	62 703
Jeux de cartes / jeux de société	2,4	[2,0 - 2,9]	150 181
Keno	0,9	[0,7 - 1,2]	58 968
Course de chevaux	0,6	[0,4 - 0,7]	35 303
Jeux au Casino au Québec ou ailleurs ^a	13,5	[12,6 - 14,5]	857 659
Jeux en ligne	1,5	[1,2 - 1,8]	95 972

[‡] Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

^a Les jeux au casino réfèrent à toutes les activités de jeu offertes dans les casinos au Québec ou ailleurs; ce chiffre reflète le nombre de participants qui ont répondu par l'affirmatif à la question suivante (« Toujours au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs? »).

En ce qui concerne les dépenses aux JHA, on note que toutes les distributions présentent des valeurs aberrantes¹ très élevées : un tout petit nombre de participants dépensent des sommes inhabituellement considérables. C'est pourquoi nous présentons dans ce rapport la valeur médiane², qui est moins sensible à ces valeurs atypiques. Toutefois, nous présentons également à l'annexe 2, les détails de la distribution des dépenses chez les joueurs. Pour l'ensemble des Québécois, joueurs et non joueurs, la médiane des dépenses est en général de 40 \$ par année. Dans la dernière année précédant l'enquête, elle passe à 150 \$ chez les joueurs.

Gravité des problèmes de JHA dans la population

La répartition en 2012 de la population selon le niveau de risque³ indique que 33,4 % des personnes sont des non-joueurs (à vie ou dans la dernière année), 61,8 % sont des joueurs sans problème, 2,9 % sont des joueurs à faible risque, 1,4 % sont des joueurs à risque modéré et 0,4 %[†], sont des joueurs pathologiques probables (Tableau 2). Les joueurs à risque modéré représentent près de 90 000 personnes, et les joueurs pathologiques probables représentent un peu plus de 25 000 personnes au Québec.

¹ Une valeur aberrante en statistique est une valeur qui diffère de façon significative de la tendance globale des autres valeurs. Ce sont donc des valeurs jugées atypiques. Les valeurs aberrantes identifiées dans cette étude ont été jugées valides malgré leur position extrême comparativement aux autres observations.

² La médiane est la valeur centrale d'un ensemble de données ordonnées. C'est la valeur qui divise la distribution en deux parties, de sorte que 50 % des valeurs sont supérieures à la médiane et 50 % lui sont inférieures. La valeur médiane peut être interprétée comme la dépense typique des dépenses dans la population.

³ Le niveau de risque est évalué selon l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE)^[6].

Tableau 2.
Répartition de la population selon la gravité des problèmes de JHA, Québec, 2012

	%	IC (95%)	Estimations populationnelles
Non-joueurs à vie	15,7	[14,8 - 16,8]	998 261
Non-joueurs dans les 12 derniers mois	17,7	[16,7 - 18,7]	1 122 292
Joueurs sans problème	61,8	[60,5 – 63,1]	3 920 194
Joueurs à faible risque	2,9	[2,5 - 3,4]	183 515
Joueurs à risque modéré	1,4	[1,1 - 1,8]	89 884
Joueurs pathologiques probables	0,4 [‡]	[0,3 - 0,6]	25 675

[‡] Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

Prévalence des JHA selon les caractéristiques sociodémographiques de la population

Au cours de la dernière année, ce sont deux Québécois sur trois (66,6 %), qui déclarent avoir joué à des JHA. Cette proportion de joueurs courants⁴ varie significativement selon les caractéristiques sociodémographiques des personnes (Tableau 3).

Ainsi, les hommes sont proportionnellement plus nombreux que les femmes à avoir joué à un JHA au cours de la dernière année (69,1 % c. 64,1 %) et on note que la prévalence des JHA est la plus élevée parmi les personnes âgées entre 35 et 74 ans comparativement aux groupes d'âges plus jeunes et plus vieux. Par ailleurs, les personnes célibataires ou jamais mariés participent significativement moins aux activités de JHA (60,7 %) que les autres.

En ce qui concerne le statut socio-économique, on observe la proportion la plus élevée de joueurs parmi les travailleurs à temps plein (71,6 %) ainsi que parmi les individus ayant complété un diplôme d'études secondaires ou le Cégep (70,2 %). Finalement, la participation aux activités de JHA augmente selon le revenu du ménage. Ainsi, la proportion de joueurs est significativement plus faible parmi les personnes vivant dans des ménages à revenu inférieur (47,4 %) comparativement à celles vivant dans des ménages à revenu plus élevé (variant entre 63,6 % et 72,8 %).

⁴ Dans ce rapport, un joueur courant est un joueur qui a participé à une activité de JHA au moins une fois au cours des 12 derniers mois.

Tableau 3.
Prévalence de la participation aux JHA parmi les joueurs courants au cours des 12 derniers mois selon les groupes sociodémographiques, Québec, 2012

	%	IC (95%)	R.C.	IC (95%)
Prévalence des JHA à vie	84,1	[83,1 – 85,1]	-	-
Prévalence des JHA au cours 12 derniers mois	66,6	[65,3 - 67,8]	-	-
Genre				
Homme	69,1	[67,4 - 70,8]	1,25***	[1,12 – 1,40]
Femme	64,1	[62,2 – 66,0]	=	-
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	59,6	[54,3 – 64,5]	=	
25 à 34 ans	61,4	[57,5 – 65,1]	1,08	[0,83 – 1,41]
35 à 44 ans	70,6	[67,5 - 73,6]	1,63***	[1,26 – 2,11]
45 à 54 ans	70,6	[67,7 – 73,3]	1,63***	[1,27 – 2,10]
55 à 64 ans	72,3	[69,9 - 74,7]	1,78***	[1,39 – 2,27]
65 à 74 ans	67,4	[64,6 - 70,1]	1,40**	[1,10 – 1,80]
75 ans et plus	53,4	[49,6 - 57,1]		[0,60 – 1,01]
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	60,7	[57,6 – 63,7]	=	
Marié	66,6	[64,6 – 68,6]	1,30***	[1,10 – 1,52]
Union libre	74,4	[72,1 – 76,5]	1,88***	[1,58 - 2,24]
Veuf, séparé, divorcé	65,5	[62,7 - 68,2]	1,23*	[1,03 – 1,47]
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	71,6	[69,8 – 73,3]	=	
Travailleur(se) à temps partiel	65,3	[60,1 - 70,2]	0,75*	[0,59 – 0,95]
Étudiant(e)	55,0	[49,2 – 60,7]	0,49***	[0,38 – 0,62]
Retraité(e)	65,4	[63,3 - 67,4]	0,75***	[0,66 – 0,85]
Sans emploi	51,5	[42,5 - 60,3]	0,42***	[0,29 – 0,61]
En congé, au foyer, autre	60,9	[55,9 - 65,7]	0,62***	[0,50 – 0,77]
Niveau de scolarité				
Secondaire non terminé	62,9	[59,8 – 65,8]	=	
Sec. terminé, Cégep non terminé	70,2	[67,9 - 72,4]	1,39***	[1,18 – 1,65]
Cégep terminé, Université non terminée	70,2	[67,5 - 72,9]	1,39***	[1,16 – 1,67]
Université terminée	62,3	[59,9 - 64,6]	0,98	[0,83 – 1,15]
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	47,4	[42,3 - 52,5]	=	
Revenu moyen inférieur	63,6	[60,4 - 66,7]	1,94***	[1,52 – 2,48]
Revenu moyen supérieur	69,0	[66,7 - 71,2]	2,47***	[1,96 – 3,11]
Revenu supérieur	72,8	[70,9 - 74,7]	2,98***	[2,37 – 3,74]
Aucune information	58,7	[54,7 - 62,6]	1,58***	[1,21 – 2,05]

= Indique la catégorie de référence.

Niveau de signification : * $p \leq .05$, ** $p \leq .01$, *** $p \leq .001$

FAITS SAILLANTS

PRÉVALENCE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT (JHA) EN 2012

La participation aux JHA au Québec

- Au cours de leur vie, 84,1 % des Québécois ont déjà parié ou dépensé de l'argent à au moins un JHA.
- Au cours des 12 mois précédents l'enquête, 66,6 % des Québécois ont parié ou dépensé de l'argent à au moins un JHA.
- La participation aux JHA est proportionnellement plus élevée parmi les hommes, les personnes âgées entre 35 et 74 ans et les personnes vivant en union libre.
- La proportion de joueurs est plus élevée parmi les personnes qui sont travailleurs à temps plein, détenant une scolarité de niveau secondaire ou Cégep, et en provenance de foyers ayant un revenu moyen ou supérieur.

Les problèmes de JHA au Québec

On estime qu'en **2012**, dans la population adulte du Québec :

- Le tiers des Québécois (33,4 %) n'ont pas parié ou dépensé de l'argent à des JHA.
- 64,7 % des Québécois sont des joueurs sans problème ou à faible risque de développer un problème de jeu.
- Près de 90 000 Québécois (ou 1,4 % de la population adulte) sont à risque modéré de développer un problème de jeu.
- Plus de 25 000 Québécois (ou 0,4 %⁺ de la population adulte) sont des joueurs pathologiques probables.

DESCRIPTION DES JOUEURS (12 DERNIERS MOIS) EN 2012

Participation aux activités de JHA chez les joueurs

Parmi les activités de jeu les plus populaires chez les 66,6 % de joueurs, on retrouve, dans l'ordre, les loteries (91,0 %), les machines à sous (14,6 %), les jeux d'habileté (7,3 %), le poker sur table (7,0 %), le bingo (6,3 %) et les ALV (6,2 %)⁵.

Le Tableau 4 présente les fréquences de jeux. Comme pour les dépenses, on observe de nombreuses valeurs extrêmes dans les fréquences de jeux. C'est pourquoi nous présentons ici les médianes.

C'est le jeu à la loterie qui présente la fréquence médiane la plus élevée, soit 25 fois par année (c.-à-d. la moitié des joueurs joue 25 fois ou moins par année). Pour l'ensemble des autres jeux, cette fréquence médiane est beaucoup plus petite; elle varie entre 1 et 6 fois par année.

La médiane annuelle des dépenses pour les activités de JHA chez les joueurs est estimée à 150 \$ par année. Les dépenses médianes varient selon les activités de jeu. Ainsi, les joueurs de loterie ont une dépense médiane de 137 \$ par année pour l'achat de billets de loterie, les joueurs de bingo ont une dépense médiane de 72 \$ à ce jeu par année alors que les parieurs aux machines à sous et aux machines de loterie vidéo ont une dépense médiane respective de 60 \$ et 120 \$. Finalement, les joueurs de poker (poker à l'argent et/ou en tournoi) ont une dépense médiane à ce jeu de 150 \$ par année (Tableau 2a à l'annexe 2).

⁵ Dans les sections subséquentes du rapport, les données sont analysées en fonction de ces cinq activités de jeu les plus courantes.

Tableau 4.
Participation à des activités de JHA et fréquence annuelle de participation parmi les
joueurs courants, Québec, 2012

	Participation au jeu		Fréquence annuelle des activités de jeu
	%	IC (95%)	Médiane
Loterie	91,0	[89,9 – 92,0]	25
Machine à sous	14,6	[13,4 - 15,8]	2
Jeux d'habileté	7,3	[6,5 – 8,3]	4
Poker sur table	7,0	[6,2 – 7,8]	5
Poker à l'argent	4,8	[4,1 – 5,5]	5
Poker en tournois et/ou à	2,2	[1,8 – 2,7]	15
Bingo	6,3	[5,5 – 7,1]	4
Appareils de loterie vidéo	6,2	[5,3 – 7,2]	4
Jeux de table	4,1	[3,4 - 4,8]	2
Loterie ou cagnotte sportive	3,8	[3,3 - 4,5]	4
Loterie sportive Loto-Québec	1,5	[1,2 - 1,9]	6
Jeux de cartes / jeux de société	3,6	[2,9 - 4,3]	5
Investissements spéculatifs	1,9	[1,5 - 2,4]	4
Keno	1,4	[1,1 - 1,9]	2
Course de chevaux	0,8	[0,6 - 1,1]	3
Jeux au casino au Québec ou ailleurs	20,3	[19,0 - 21,7]	1
Jeu en ligne	2,3	[1,9 – 2,8]	nd ^a

^a nd = non disponible

FAITS SAILLANTS
ACTIVITÉS DE JEU ET DÉPENSES DES JOUEURS

Les activités de jeu les plus populaires au Québec

Les activités de jeu les plus populaires parmi les joueurs québécois sont :

- La loterie, déclarée par près de 91,0 % des joueurs.
- Les machines à sous, déclarées par près de 14,6 % des joueurs.
- Le poker sur table, déclaré par 7,0 % des joueurs.
- Les appareils de loterie vidéo (ALV), déclarés par 6,2 % des joueurs.
- Le bingo, déclaré par 6,3 % des joueurs.
- Finalement, 20,3 % des joueurs fréquentent les casinos au Québec ou ailleurs.

La dépense annuelle médiane des joueurs est de 150 \$ pour 2012.

Gravité des problèmes de JHA chez les joueurs

Au Québec, parmi les personnes qui déclarent avoir joué au cours des 12 derniers mois, plus de neuf joueurs sur dix (92,9 %) n'ont pas de problèmes de jeu alors que 4,4 % des joueurs sont à faible risque de développer un problème de jeu, 2,1 % sont des joueurs à risque modéré de développer un tel problème et 0,6 %[‡] sont des joueurs pathologiques probables (Tableau 5). Pour les besoins de certaines analyses, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables ont été regroupés en une seule catégorie⁶. Les trois types de joueurs se distinguent significativement quant à leur profil sociodémographique et leurs habitudes de jeu.

Tableau 5.
Répartition des joueurs selon la gravité des problèmes de JHA, 2012

	%	IC (95%)
Joueurs sans problème	92,9	[92,0 - 93,7]
Joueurs à faible risque	4,4	[3,7 – 5,1]
Joueurs à risque modéré	2,1	[1,7 - 2,7]
Joueurs pathologiques probables	0,6 [‡]	[0,5 - 0,9]

[‡] Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

⁶ Malgré le regroupement des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables, nous reconnaissons les différences entre ces groupes de joueurs sur le plan de leurs préférences et habitudes de jeu ainsi que de la présence de problèmes associés et de dépendance^[8].

Gravité des problèmes de JHA chez les joueurs selon les groupes sociodémographiques

Les données présentées dans le Tableau 6 indiquent que la proportion de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables est plus élevée dans certains groupes de la population.

Ainsi, il y a 3,3 % de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables chez les hommes contre seulement 2,2 %[†] chez les femmes. On observe une proportion plus faible de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables parmi les personnes mariées comparativement aux autres. Par ailleurs, on ne note pas de différences significatives selon l'âge.

Finalement, le statut socioéconomique est également associé à une proportion plus élevée de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables. Cette proportion cumulée des deux types de joueurs atteint 4,7 %[†] chez les personnes n'ayant pas terminé leurs études secondaires, une proportion significativement plus élevée que celle observée chez les personnes ayant un niveau de scolarité plus élevé. On note également que la proportion cumulée de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables est significativement plus élevée parmi les personnes vivant dans des ménages à revenu inférieur (4,4 %[†]) ou moyen inférieur (4,0 %[†]) comparativement à celles vivant dans des ménages à revenu moyen supérieur (2,1 %[†]) ou supérieur (2,3 %[†]). Rappelons que, chez l'ensemble des joueurs, la proportion de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables est de seulement 2,7 %.

Tableau 6.

Gravité des problèmes de JHA parmi les joueurs courants selon les groupes sociodémographiques, Québec, 2012

	Joueurs sans problème (n=7 543)		Joueurs à faible risque (n=345)		Joueurs à risque modéré et joueurs pathologiques probables (n=183)		Significations ^s
	%	IC (95%)	%	IC (95%)	%	IC (95%)	
Tous	92,9	[92,0 - 93,7]	4,4	[3,7 – 5,1]	2,7	[2,3 - 3,3]	-
Genre							
Homme	91,4	[90,1 – 92,5]	5,3	[4,4 – 6,3]	3,3	[2,6 – 4,2]	***
Femme	94,5	[93,1 – 95,5]	3,4	[2,6 – 4,5]	2,2 [†]	[1,5 – 3,1]	
Groupe d'âge							NS
18 à 24 ans	91,5	[86,8 – 94,6]	5,9 [†]	[3,3 – 10,6]	2,6 [†]	[1,3 – 5,0]	
25 à 34 ans	92,1	[89,0 – 94,4]	5,4 [†]	[3,5 – 8,3]	2,5 [†]	[1,5 – 4,1]	
35 à 44 ans	95,0	[92,9 – 96,4]	2,5 [†]	[1,8 – 3,5]	2,5 [†]	[1,4 – 4,6]	
45 à 54 ans	94,1	[92,2 – 95,6]	4,4 [†]	[3,1 – 6,2]	1,5 [†]	[1,0 – 2,4]	
55 à 64 ans	92,3	[90,2 – 94,0]	4,1	[3,1 – 5,4]	3,6 [†]	[2,3 – 5,5]	
65 à 74 ans	91,0	[88,7 – 92,9]	5,0	[3,7 – 6,8]	4,0 [†]	[2,8 – 5,8]	
75 ans et plus	93,0	[89,4 – 95,4]	4,1 [†]	[2,4 – 7,1]	^{††}		
Statut matrimonial							***
Célibataire, jamais marié	91,0	[88,6 – 93,0]	4,9 [†]	[3,4 – 7,0]	4,1 [†]	[2,8 – 5,8]	
Marié	94,6	[93,3 – 95,7]	3,7	[2,8 – 4,8]	1,7 [†]	[1,2 – 2,5]	
Union libre	93,1	[91,4 – 94,5]	4,1	[3,2 – 5,3]	2,7	[1,7 – 4,3]	
Veuf, séparé, divorcé	92,0	[89,6 – 93,9]	5,0 [†]	[3,5 – 7,1]	3,0 [†]	[2,0 – 4,5]	

Tableau 6.

Gravité des problèmes de JHA parmi les joueurs courants selon les groupes sociodémographiques, Québec, 2012 (suite)

	Joueurs sans problème (n=7 543)		Joueurs à faible risque (n=345)		Joueurs à risque modéré et joueurs pathologiques probables (n=183)		Signification [§]
	%	IC (95%)	%	IC (95%)	%	IC (95%)	
Statut d'emploi							NS
Travailleur(se) à temps plein	93,5	[92,2 – 94,6]	4,2	[3,3 – 5,3]	2,3	[1,7 – 3,2]	
Travailleur(se) à temps partiel	92,3	[87,8 – 95,2]	4,9 [†]	[2,9 – 8,0]	††		
Étudiant(e)	94,5	[91,4 – 96,6]	3,5 [†]	[2,0 – 6,2]	††		
Retrait(e)	92,1	[90,6 – 93,5]	4,3	[3,4 – 5,5]	3,6	[2,7 – 4,8]	
Sans emploi	91,9	[84,8 – 95,9]	††		††		
En congé, au foyer, autre	90,3	[84,5 – 94,0]	6,9 [†]	[3,5 – 12,9]	2,9 [†]	[1,6 – 5,2]	
Niveau de scolarité							***
Secondaire non terminé	89,2	[86,7 – 91,3]	6,1	[4,7 – 7,8]	4,7 [†]	[3,1 – 6,9]	
Sec. term., Cégep non terminé	92,0	[90,1 – 93,5]	5,5	[4,1 – 7,2]	2,5	[1,8 – 3,5]	
Cégep term., Université non term.,	95,0	[93,6 – 96,2]	3,2	[2,3 – 4,4]	1,8 [†]	[1,1 – 2,8]	
Université terminée	94,4	[92,7 – 95,8]	2,9 [†]	[2,1 – 4,2]	2,7 [†]	[1,7 – 4,1]	
Revenu du foyer							***
Revenu inférieur	89,6	[85,9 – 92,5]	5,9 [†]	[3,9 – 8,9]	4,4 [†]	[2,7 – 7,1]	
Revenu moyen inférieur	88,6	[85,4 – 91,2]	7,5 [†]	[5,3 – 10,4]	4,0 [†]	[2,7 – 5,7]	
Revenu moyen supérieur	93,9	[92,5 – 95,0]	4,0	[3,1 – 5,2]	2,1 [†]	[1,5 – 3,0]	
Revenu supérieur	94,4	[93,1 – 95,5]	3,2	[2,5 – 4,2]	2,3 [†]	[1,6 – 3,4]	
Aucune information	91,9	[88,1 – 94,7]	4,6 [†]	[2,6 – 8,0]	3,5 [†]	[1,9 – 6,3]	

[†]Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.^{††}Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.[§]Test d'association entre la variable de gravité des problèmes de JHA et chacune des variables sociodémographiques.

Niveau de signification : NS = Non significatif, * p<=.05, ** p<=.01, *** p<=.001

Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

FAITS SAILLANTS
CARACTÉRISTIQUES SOCIODÉMOGRAPHIQUES DES JOUEURS À RISQUE
MODÉRÉ ET DES JOUEURS PATHOLOGIQUES PROBABLES

Les joueurs qui sont à risque modéré de développer des problèmes de jeu ou ceux qui sont des joueurs pathologiques probables se retrouvent plus souvent chez :

- Les hommes.
- Les personnes avec un faible niveau de scolarité et les personnes avec un faible revenu.

Les joueurs qui sont à risque modéré de développer des problèmes de jeu ou ceux qui sont des joueurs pathologiques probables se retrouvent moins souvent chez :

- Les personnes mariées.

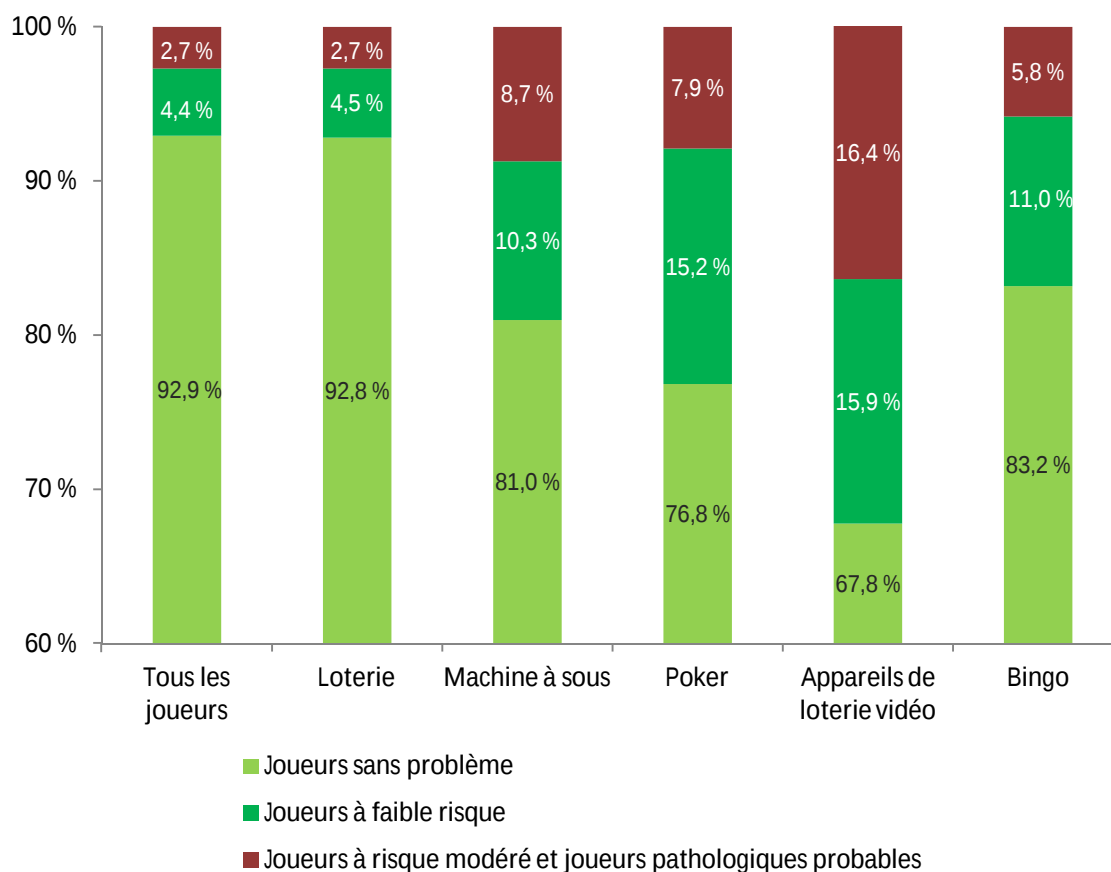
Gravité des problèmes de JHA selon l'activité

Pour tous les types de joueurs, les cinq activités de jeux les plus déclarées sont la loterie, les machines à sous, le poker, les ALV et le bingo. Cependant, la gravité des problèmes varie d'une activité à l'autre (Figure 1).

Ainsi, chez les joueurs à la loterie, on retrouve 2,7 % de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables, un chiffre comparable à celui observé dans la population générale. Cette proportion est significativement plus élevée chez les joueurs de bingo (5,8 %), les joueurs de poker (7,9 %) et de machines à sous (8,7 %). C'est au niveau des joueurs aux ALV que la proportion de joueurs à risque modéré et de pathologiques probables est la plus élevée. Elle atteint 16,4 %, soit un taux 6 fois plus élevé que chez l'ensemble des joueurs.

Figure 1.

Gravité des problèmes de JHA selon les activités, Québec, 2012



Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

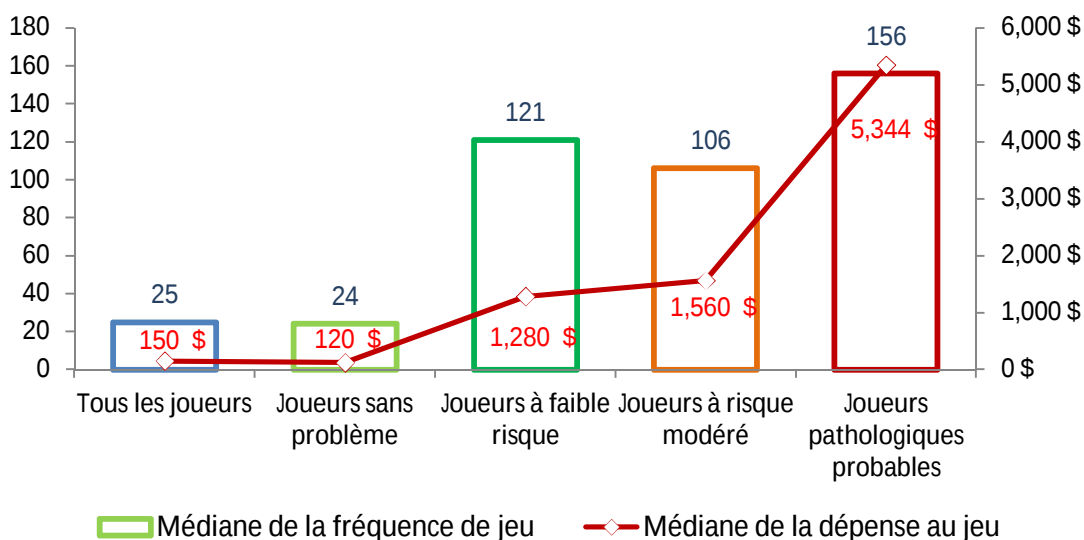
Fréquence et dépense de jeu selon la gravité des problèmes de JHA

Tel que l'indique la Figure 2, les joueurs sans problème déclarent jouer moins fréquemment que les joueurs à faible risque et à risque modéré. La fréquence annuelle de jeu est significativement plus élevée chez les joueurs pathologiques probables comparativement aux autres types de joueurs.

Concernant les dépenses annuelles aux JHA, la tendance est encore plus marquée. Ainsi, les sommes d'argent dépensées sont significativement plus importantes chez les joueurs pathologiques probables (médiane = 5 344 \$) comparativement aux joueurs à risque modéré (médiane = 1 560 \$), aux joueurs à faible risque (médiane = 1 280 \$) ou aux joueurs sans problème (médiane = 120 \$) (Figure 2). Notons que la dépense des joueurs sans problème, qui représentent plus de 90% des joueurs du Québec, reflète la valeur typique des dépenses des Québécois aux JHA. Ce résultat converge avec celui obtenu dans la population générale au Canada^[3]. Les tableaux de l'annexe 2 présentent en détails la distribution des dépenses annuelles selon les activités de jeu, le lieu et la gravité des problèmes de jeu.

Figure 2.

Médianes de la fréquence annuelle de jeu et de la dépense annuelle au jeu selon la gravité des problèmes de JHA, Québec, 2012



Note 1. Les dépenses totales excluent les dépenses à la loterie destinée aux tirages et levées de fonds ainsi que les dépenses sur des investissements spéculatifs (*day trading*).

Note 2. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

FAITS SAILLANTS

HABITUDES DE JEU SELON LA GRAVITÉ DES PROBLÈMES DE JHA

On retrouve une proportion plus élevée de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables parmi les joueurs:

- Qui parient ou dépensent de l'argent aux machines à sous.
- Qui parient ou dépensent de l'argent sur les appareils de loteries vidéo (ALV).

Comparativement aux joueurs sans problème et aux joueurs à faible risque de développer un problème de jeu, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables :

- Jouent plus fréquemment.
- Dépensent des montants plus substantiels au jeu.

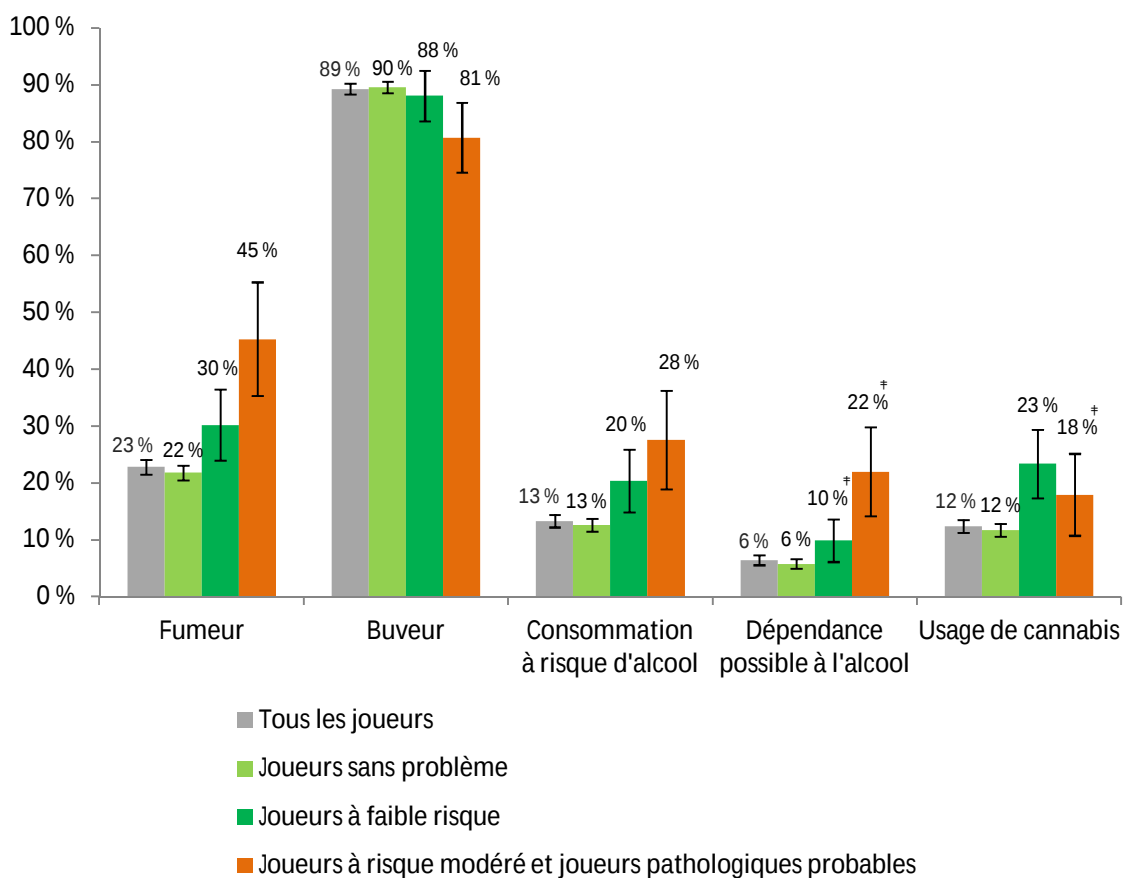
La loterie est une activité qui est populaire chez tous les types de joueurs, particulièrement les joueurs sans problème.

Gravité des problèmes de JHA selon l'usage de substances potentiellement addictives

Les différents types de joueurs se distinguent significativement au regard de l'usage de substances potentiellement addictives (tabac, alcool et cannabis).

Ainsi, on observe une association entre le tabagisme et la gravité des problèmes de JHA. En effet, la proportion de fumeurs quotidiens est significativement plus élevée parmi les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables (45 %) et les joueurs à faible risque (30 %) comparativement aux joueurs sans problème (22 %) (Figure 3). Bien que les joueurs sans problème soient proportionnellement plus nombreux à être des buveurs, on observe une proportion moins élevée de buveurs à risque ou de buveurs possiblement dépendants à l'alcool dans ce groupe que dans le groupe des joueurs à risque et pathologiques probables. Pour l'usage de cannabis, c'est parmi les joueurs à faible risque qu'on observe la proportion la plus élevée d'individus qui déclarent faire usage du cannabis au cours de l'année précédant l'enquête.

Figure 3.
Usage de substances potentiellement addictives selon la gravité des problèmes de JHA,
Québec, 2012



[‡] Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

Note 1. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

Note 2. Fumeur = fumeur actuel; Buveur = consommation d'alcool dans les 12 derniers mois; Consommation à risque d'alcool = Score de 8 ou plus à l'AUDIT; Dépendance possible à l'alcool = Score de 11 ou plus à l'AUDIT; Usage de cannabis = consommation de cannabis dans les 12 derniers mois.

FAITS SAILLANTS
USAGE DE SUBSTANCES POTENTIELLEMENT ADDICTIVES
CHEZ LES DIFFÉRENTS TYPES DE JOUEURS

Le tabagisme et la dépendance possible à l'alcool sont associés à la gravité des problèmes de JHA.

Ainsi, on trouve une proportion plus élevée de fumeurs et de personnes qui déclarent une consommation à risque d'alcool ou qui sont possiblement dépendantes à l'alcool parmi les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables. Une proportion plus élevée de consommateurs de cannabis se retrouve parmi les joueurs à faible risque.

LES JOUEURS EN LIGNE EN 2012

L'analyse des données révèle que 1,5 % (159) des adultes québécois de notre échantillon (2,3 % des joueurs courants) ont parié ou dépensé de l'argent à des JHA sur Internet, ce qui représente près de 96 000 personnes. Toutefois, il est important de noter que seulement 13 personnes parmi les 159 joueurs en ligne de notre échantillon déclarent jouer aux JHA sur Internet exclusivement alors que les autres 146 personnes s'adonnent à des activités de JHA en ligne et hors ligne.

Caractéristiques sociodémographiques des joueurs en ligne

La proportion des joueurs qui misent en ligne est plus élevée parmi les hommes, les participants âgés entre 18 et 44 ans, les personnes célibataires, jamais mariées ou en union libre, et les personnes qui ont complété au moins une scolarité de niveau secondaire. Au niveau du revenu, on note un gradient dans la proportion de participation au jeu en ligne, avec les proportions les plus faibles parmi ceux déclarant un revenu familial inférieur, une proportion qui augmente de façon significative parmi ceux déclarant un revenu supérieur (Tableau 7).

On retrouve également une proportion significativement plus élevée de joueurs à risque modéré de développer des problèmes de jeu et des joueurs pathologiques probables parmi les joueurs qui misent en ligne. En effet, on estime que 23 % (n=32) des joueurs en ligne sont des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables (c. 2,7 % seulement parmi l'ensemble des joueurs) (données non présentées). Il faut rappeler que presque tous sont aussi des joueurs hors ligne.

Tableau 7.

Prévalence du jeu en ligne parmi les joueurs courants au cours des 12 derniers mois selon les groupes sociodémographiques, Québec, 2012

	%	IC (95%)	R.C.	IC (95%)
Prévalence du jeu en ligne au cours 12 derniers mois	2,3	[1,9 - 2,8]		
Genre				
Homme	3,7	[3,0 - 4,6]	4,93***	[2,77 - 8,77]
Femme	0,5 [†]	[0,5 - 1,3]	=	
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	4,6 [†]	[2,7 - 7,6]	=	
25 à 34 ans	5,4 [†]	[3,8 - 7,7]	1,20	[0,62 - 2,31]
35 à 44 ans	3,2 [†]	[2,2 - 4,6]	0,69	[0,36 - 1,33]
45 à 54 ans	1,5	[1,0 - 2,3]	0,33**	[0,16 - 0,66]
55 à 64 ans	††		0,10***	[0,04 - 0,23]
65 à 74 ans	††		0,16***	[0,06 - 0,47]
75 ans et plus	-	-	-	-
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	4,2 [†]	[3,0 - 5,8]	=	
Marié	1,4 [†]	[0,9 - 2,0]	0,32***	[0,18 - 0,54]
Union libre	3,1	[2,3 - 0,4]	0,74	[0,46 - 1,20]
Veuf, séparé, divorcé	††		0,14***	[0,06 - 0,34]
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	3,0	[2,4 - 3,8]	=	
Travailleur(se) à temps partiel	††		0,53	[0,25 - 1,14]
Étudiant(e)	4,0 [†]	[2,3 - 6,8]	1,34	[0,72 - 2,50]
Retraité(e)	0,8 [†]	[0,4 - 1,4]	0,25***	[0,13 - 0,48]
Sans emploi	-	-	-	-
En congé, au foyer, autre	††		0,58	[0,25 - 1,36]
Niveau de scolarité				
Secondaire non terminé	††		=	
Sec, terminé, Cégep non terminé	1,7 [†]	[1,2 - 2,5]	2,34*	[1,03 - 5,35]
Cégep terminé, Université non	3,9 [†]	[2,8 - 5,4]	5,35***	[2,37 - 12,10]
Université terminée	2,5 [†]	[1,8 - 3,5]	3,39**	[1,50 - 7,68]
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	-			
Revenu moyen inférieur	1,5 [†]	[0,8 - 2,7]	=	
Revenu moyen supérieur	2,5 [†]	[1,8 - 3,6]	1,70	[0,84 - 3,45]
Revenu supérieur	3,1	[2,4 - 4,1]	2,12*	[1,08 - 4,15]
Aucune information	††		0,54	[0,18 - 1,62]

[†]Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

^{††}Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.

- Moins que 5 observations.

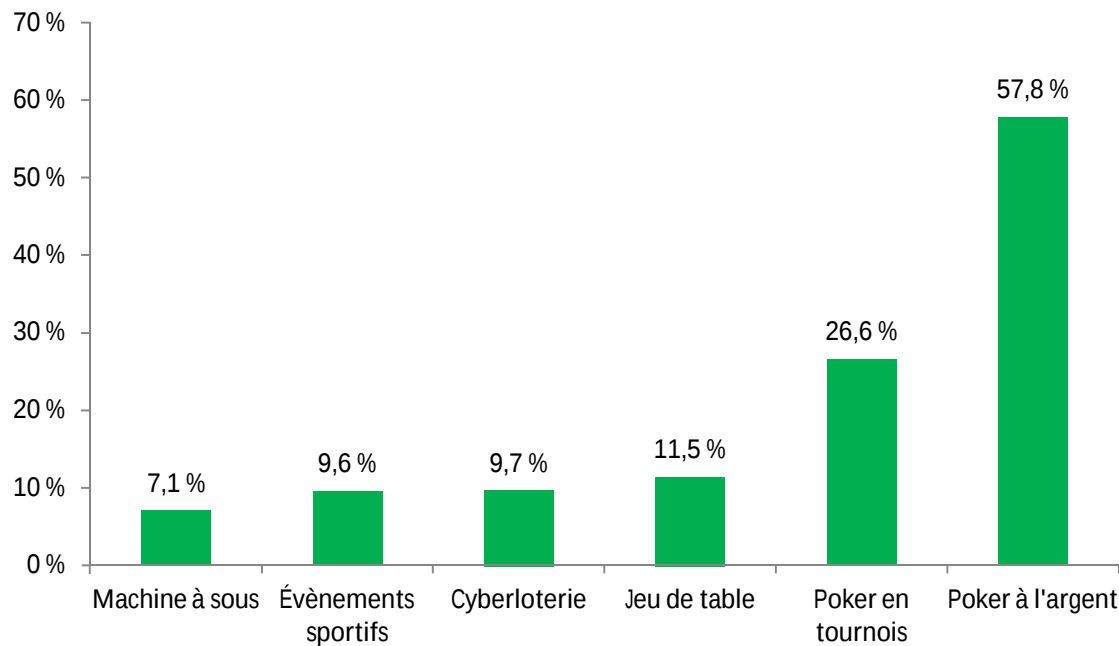
= Indique la catégorie de référence

Niveau de signification : * p<=.05, ** p<=.01, *** p<=.001

Habitudes de jeu en ligne

Telle que l'illustre la Figure 4, parmi les joueurs qui misent en ligne, le poker à l'argent est l'activité de jeu la plus populaire. En effet, 57,8 % des joueurs en ligne déclarent y avoir joué au cours de la dernière année.

Figure 4.
Participation à des activités de jeu en ligne parmi les joueurs en ligne, Québec, 2012



La médiane de la dépense annuelle aux JHA est significativement plus élevée parmi les joueurs qui misent en ligne que parmi les joueurs qui n'ont pas joué en ligne au cours de la dernière année. Elle atteint 1 300 \$ chez les joueurs qui misent en ligne (159 joueurs) contre 144 \$ chez les autres joueurs (Tableau 2b à l'annexe 2). Néanmoins, pour la majorité des joueurs en ligne qui parient également hors ligne (146/159), la dépense annuelle médiane sur l'ensemble des JHA est estimée à 1 300 \$ alors que la dépense annuelle sur les activités pratiquées en ligne et mesurée dans les enquêtes de 2009 et de 2012⁷, est estimée à 208 \$. Par ailleurs, l'enquête de 2012 inclut deux mesures additionnelles de dépense en ligne notamment celle des jeux de table et des paris sur des événements sportifs. Lorsque ces dépenses sont prises en considération,

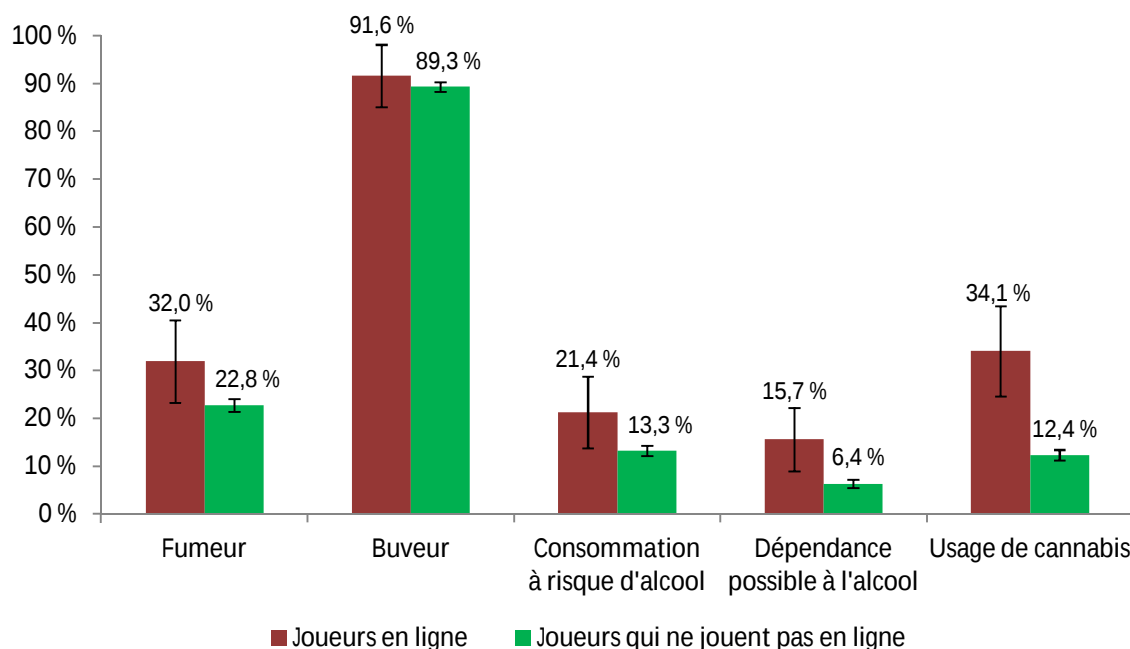
⁷ Les activités comprennent poker sur Internet et cyberloterie.

la dépense annuelle médiane sur les JHA en ligne parmi les joueurs qui parient en ligne et hors ligne est estimée à 300 \$ (voir tableau 2b).

Usage de substances addictives chez les joueurs en ligne

Telle que le montre la Figure 5, comparativement aux joueurs qui ne parient pas aux JHA sur Internet, on note également une proportion plus importante de fumeurs chez les joueurs en ligne (32,0 % c. 22,8 %). De plus, les joueurs en ligne sont plus susceptibles d'avoir un mode de consommation à risque d'alcool (21,4 % c. 13,3 %), de présenter une dépendance possible à l'alcool (15,7 % c. 6,4 %) et de faire usage du cannabis (34,1 % c. 12,4 %).

Figure 5.
Usage de substances addictives parmi les joueurs en ligne et les joueurs qui ne jouent pas en ligne, Québec, 2012



Note. Fumeur = fumeur actuel; Buveur = consommation d'alcool dans les 12 derniers mois; Consommation à risque d'alcool = Score de 8 ou plus à l'AUDIT; Dépendance possible à l'alcool = Score de 11 ou plus à l'AUDIT; Usage de cannabis = consommation de cannabis dans les 12 derniers mois.

FAITS SAILLANTS

LES JOUEURS EN LIGNE

Parmi les joueurs, on trouve 2,3 % des personnes qui parient aux JHA en ligne. Toutefois, 146/159 des joueurs en ligne parient également à des activités de JHA hors ligne.

Comparativement aux joueurs hors ligne, les joueurs en ligne :

- Sont plus souvent des joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables.
- Sont proportionnellement plus nombreux à déclarer d'autres conduites potentiellement addictives, notamment l'usage de tabac, la consommation à risque d'alcool, la dépendance possible à l'alcool et l'usage de cannabis.

Les joueurs en ligne déclarent généralement des dépenses significativement plus élevées que celles de l'ensemble des joueurs hors ligne (basé sur la médiane des dépenses) : 1 300 \$ c. 144 \$. La majorité des joueurs en ligne jouent également hors ligne (146/159). Ils rapportent une dépense annuelle médiane en ligne de 300 \$.

Le jeu le plus pratiqué par les joueurs en ligne est le poker à l'argent (57,8 %).

LES JOUEURS D'APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) EN 2012

L'analyse des données révèle que 4,1 % des adultes au Québec (ou 6,2 % des joueurs courants) ont parié ou dépensé de l'argent sur des ALV, ce qui représente près de 261 000 personnes.

Caractéristiques sociodémographiques des joueurs d'ALV

Le Tableau 8 montre que la proportion de joueurs d'ALV est plus élevée chez les hommes, chez les personnes célibataires ou jamais mariées et chez les personnes avec un faible niveau de scolarité. On note également que la proportion de joueurs d'ALV est plus élevée chez les jeunes de 18 à 24 ans (17,8 %[†]) et chez les étudiants (16,4 %[†]) alors qu'elle est plus faible chez les personnes retraitées.

Comme les joueurs sur Internet, les joueurs d'ALV sont surreprésentés parmi les joueurs à risque de développer un problème de jeu. Ainsi, parmi les joueurs d'ALV, 10,4 %[†] sont des joueurs à risque modéré et 6,0 %[†] sont des joueurs pathologiques probables, alors que ces proportions sont respectivement 2,1 % et 0,6 %[†] parmi la population des joueurs (données non présentées).

La médiane des dépenses annuelles aux JHA chez les joueurs d'ALV est de 773 \$ contre 136 \$ chez les joueurs qui ne parient pas aux ALV (Tableau 2b à l'annexe 2).

Tableau 8.

Prévalence du jeu d'ALV parmi les joueurs courants au cours des 12 derniers mois selon les groupes sociodémographiques, Québec, 2012

	%	IC (95%)	R.C.	IC (95%)
Prévalence du jeu aux ALV au cours 12 derniers mois	6,2	[5,3 – 7,2]	-	-
Genre				
Homme	7,3	[6,2 – 8,5]	1,46*	[1,04 – 2,05]
Femme	5,1	[3,8 – 6,7]	=	
Groupe d'âge				
18 à 24 ans	17,8 [†]	[12,3 – 25,1]	=	
25 à 34 ans	7,4	[5,6 – 9,7]	0,37***	[0,22 – 0,62]
35 à 44 ans	4,8	[3,5 – 6,4]	0,23***	[0,14 – 0,39]
45 à 54 ans	4,7	[3,4 – 6,4]	0,23***	[0,13 – 0,39]
55 à 64 ans	3,9	[2,9 – 5,3]	0,19***	[0,11 – 0,32]
65 à 74 ans	3,7 [†]	[2,5 – 5,2]	0,17***	[0,10 – 0,31]
75 ans et plus	††		0,27**	[0,12 – 0,62]
Statut matrimonial				
Célibataire, jamais marié	11,4	[8,8 – 14,8]	=	
Marié	3,3	[2,5 – 4,4]	0,27***	[0,18 – 0,40]
Union libre	6,5	[5,1 – 8,1]	0,53***	[0,36 – 0,78]
Veuf, séparé, divorcé	5,1 [†]	[3,6 – 7,3]	0,42***	[0,26 – 0,67]
Statut d'emploi				
Travailleur(se) à temps plein	5,5	[4,6 – 6,5]	=	
Travailleur(se) à temps partiel	7,7 [†]	[4,5 – 12,8]	1,43	[0,79 – 2,61]
Étudiant(e)	16,4 [†]	[10,4 – 24,9]	3,37***	[1,93 – 5,89]
Retraité(e)	3,9	[2,9 – 5,3]	0,70	[0,48 – 1,00]
Sans emploi	8,2 [†]	[4,5 – 14,5]	1,54	[0,80 – 2,99]
En congé, au foyer, autre	5,7 [†]	[3,5 – 9,1]	1,03	[0,60 – 1,78]
Niveau de scolarité				
Secondaire non terminé	9,5 [†]	[6,8 – 13,1]	=	
Sec, terminé, Cégep non terminé	7,7	[6,0 – 9,7]	0,79	[0,58 – 1,40]
Cégep terminé, Université non	5,0	[3,9 – 6,5]	0,51**	[0,32 – 0,80]
Université terminée	3,5	[2,6 – 4,8]	0,35***	[0,21 – 0,57]
Revenu du foyer				
Revenu inférieur	10,2 [†]	[5,5 – 18,0]	=	
Revenu moyen inférieur	6,4 [†]	[3,6 – 10,9]	0,60	[0,25 – 1,46]
Revenu moyen supérieur	6,7	[5,4 – 8,2]	0,63	[0,31 – 1,26]
Revenu supérieur	4,5	[3,7 – 5,6]	0,42*	[0,21 – 0,84]
Aucune information	8,4 [†]	[5,7 – 12,3]	0,81	[0,37 – 1,78]

[†]Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

^{††}Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.

= Indique la catégorie de référence

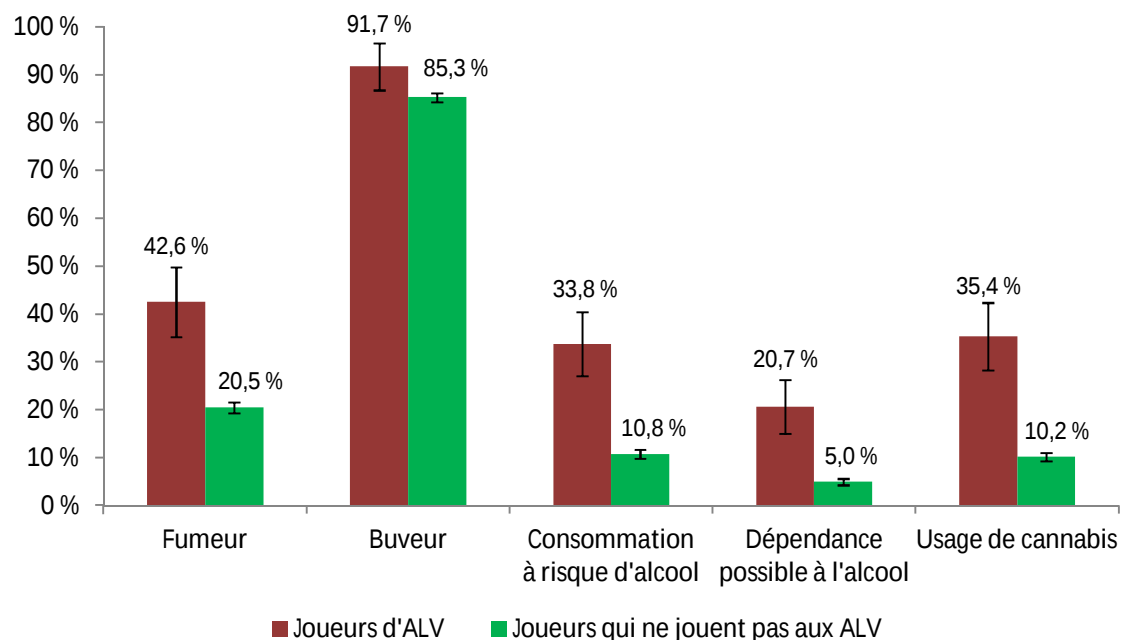
Niveau de signification : * p<=.05, ** p<=.01, *** p<=.001

Usage de substances addictives chez les joueurs d'ALV

Pour l'ensemble des conduites addictives, on note une prévalence plus élevée chez les joueurs d'ALV, comparativement aux joueurs qui ne parient pas aux ALV (Figure 6). Ainsi, les joueurs d'ALV sont proportionnellement plus nombreux à fumer (42,6 % c. 20,5 %), à avoir une consommation à risque d'alcool (33,8 % c. 10,8 %) ou une dépendance possible à l'alcool (20,7 % c. 5,0 %) ainsi qu'à consommer du cannabis (35,4 % c. 10,2 %).

Figure 6.

Usage de substances addictives chez les joueurs d'ALV et les joueurs qui ne jouent pas aux ALV, Québec, 2012



Note. Fumeur = fumeur actuel; Buveur = consommation d'alcool dans les 12 derniers mois; Consommation à risque d'alcool = Score de 8 ou plus à l'AUDIT; Dépendance possible à l'alcool = Score de 11 ou plus à l'AUDIT; Usage de cannabis = consommation de cannabis dans les 12 derniers mois.

FAITS SAILLANTS

LES JOUEURS D'APPAREIL DE LOTERIE VIDÉO (ALV)

Parmi les joueurs, 6,2 % des personnes parient sur des ALV :

- Comparativement à l'ensemble des joueurs, les joueurs d'ALV sont proportionnellement plus à risque de développer un problème de jeu.
- La médiane des dépenses annuelles des joueurs d'ALV est significativement plus élevée que celle des non-joueurs d'ALV (773 \$ c. 136 \$).
- Les proportions de fumeurs quotidiens, d'usagers de cannabis, de consommateurs à risque d'alcool et de dépendants possibles à l'alcool sont significativement plus élevées parmi les joueurs d'ALV que parmi les joueurs qui ne parient pas aux ALV.

PARTIE II – ÉVOLUTION SUR 10 ANS

Cette seconde partie a pour objet l'évolution des JHA dans la population du Québec entre 2002 et 2012. Afin de décrire l'évolution du jeu au Québec, nous avons comparé certains résultats de l'enquête de 2012 présentés précédemment à ceux de l'enquête de 2009 et de l'enquête réalisée en 2002 (voir Annexe 1 pour les aspects méthodologiques de ces deux enquêtes). Quand les données le permettent, les résultats de l'enquête 2002 seront utilisés dans la comparaison. Toutefois, étant donné que nous n'avons pas accès aux données brutes de cette dernière, les comparaisons sont présentées à titre indicatif seulement. De plus, étant donné que le rapport produit en 2002 inclut le plus souvent des estimés ponctuels sans estimation des intervalles de confiance au sein desquels l'estimé peut varier, communément connu sous le nom de *marge d'erreur*, nous devons suivre une logique purement approximative dans l'estimation des différences possibles avec 2002. En fait, lorsque l'estimé obtenu en 2002 se retrouve dans l'intervalle de confiance produit de la présente enquête, nous pouvons conclure à une absence de différence significative entre les résultats obtenus en 2002 et ceux des enquêtes de 2009 et de 2012, et à une stabilité du phénomène à l'étude. Par contre, lorsque l'estimé obtenu en 2002 se situe à l'extérieur de l'intervalle de confiance estimé dans l'une des deux enquêtes, nous pouvons conclure à un changement possible, mais non confirmé par des analyses de comparaisons directes. Pour sa part, l'enquête de 2009 permet, comme celle de 2012, d'estimer la prévalence des habitudes de jeu ainsi que des problèmes de jeu auprès de la population adulte du Québec et de documenter l'évolution de la prévalence des problèmes liés aux JHA au Québec.

ÉVOLUTION DU JEU DANS LA POPULATION QUÉBÉCOISE ENTRE 2002 ET 2012

Sur la base de telles précautions, les résultats montrent que, depuis 2002, la proportion de Québécois qui déclarent avoir joué à un JHA au cours de la dernière année a possiblement diminué, passant de 81 % à 70,5 % en 2009. De même, entre 2009 et 2012, on note à nouveau une légère diminution de cette proportion (70,5 % c. 66,6 %) (Tableau 9).

L'analyse de chacun des jeux (Figure 7) révèle une diminution de la prévalence des joueurs entre 2002 et 2009 pour le bingo (9 % c. 4,6 %), les appareils de loterie vidéo (7,8 % c. 4,6 %), les machines à sous (16,3 % c. 10,1 %) et le casino (17,6 % c. 10,3 %). Par contre, la prévalence de joueurs pour ces différents jeux est restée stable entre 2009 et 2012, sauf pour le casino, au Québec ou ailleurs, qui a connu une augmentation (10,3 % c. 13,5 %).

Finalement, la proportion d'adultes dans la population qui ont participé à des JHA en ligne a possiblement augmenté entre 2002 et 2009 (0,3 % c. 1,4 %), puis s'est stabilisée entre 2009 et 2012 (1,4 % c. 1,5 %). Quant à la gravité des problèmes de JHA (Figure 8), aucune différence statistiquement significative n'existe entre 2009 et 2012, ni pour la prévalence de joueurs à risque modéré (1,3 % c. 1,4 %), ni pour celle des joueurs pathologiques probables (0,7 % c. 0,4 %[†]). On observe toutefois une augmentation de la prévalence de joueurs à faible risque entre ces deux enquêtes (2,4 % c. 2,9 %) Nous ne détenons pas les données brutes de 2002 pour permettre la même comparaison.

Tableau 9.
Prévalence des activités de JHA et gravité des problèmes de JHA dans la population du Québec, de 2002 à 2012

	2002 %	2009 %	2012 %	Signification (2009-2012) ^a
Prévalence des JHA au cours des 12 derniers mois	81,0	70,5	66,6	***
JEUX (12 derniers mois)				
Loterie		65,2	60,6	***
Machine à sous	16,3	10,1	9,7	NS
Jeux d'habileté		3,8	4,9	**
Poker sur table		4,6	4,7	NS
Bingo	9,0	4,6	4,2	NS
Appareils de loterie vidéo	7,8	4,6	4,1	NS
Jeux de table		2,4	2,7	NS
Loterie ou cagnotte sportive		3,0	2,5	NS
Jeux de cartes / jeux de société		3,2	2,4	*
Keno		1,4	0,9	*
Course de chevaux		0,6	0,6	NS
Jeux au casino au Québec ou ailleurs	17,6	10,3	13,5	***
Jeux en ligne	0,3	1,4	1,5	NS
GRAVITÉ DES PROBLÈMES¹				
Joueurs sans problème		66,1	61,8	NS
Joueurs à faible risque		2,4	2,9	***
Joueurs à risque modéré	0,9	1,3	1,4	NS
Joueurs pathologiques probables	0,8	0,7	0,4	NS

^aNiveau de signification pour la différence entre 2009 et 2012.

Niveau de signification : NS= Non significatif, * p<=.05, ** p<=.01, *** p<=.001

Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

Figure 7.
Prévalence de certaines activités de JHA dans la population adulte du Québec en 2002, 2009 et 2012

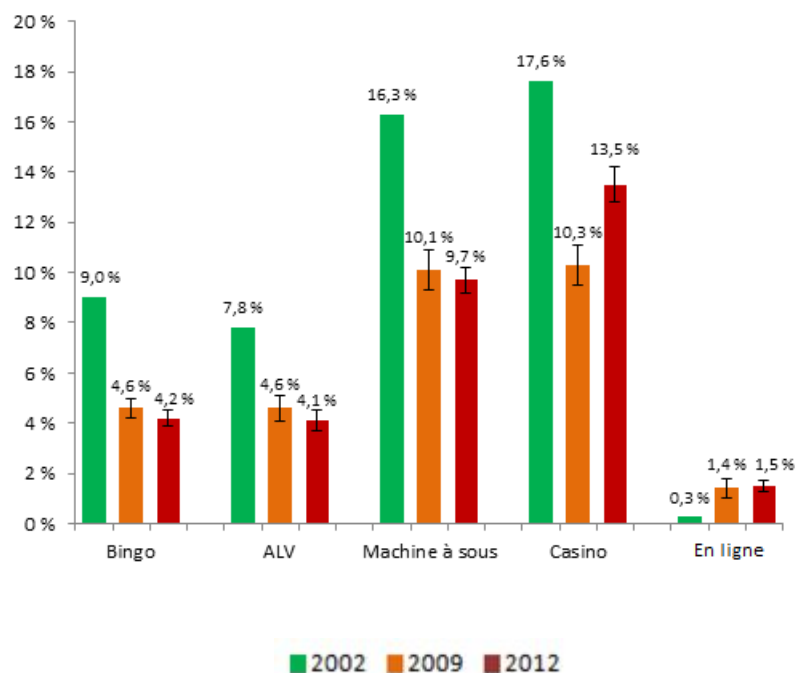
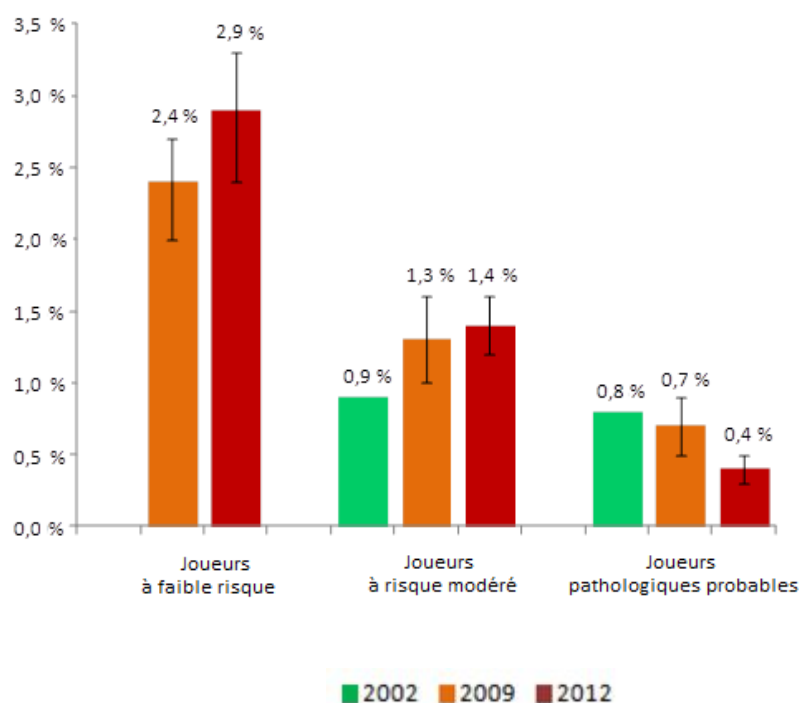


Figure 8.

Prévalence des joueurs à faible risque, joueurs à risque modéré et des joueurs pathologiques probables dans la population adulte du Québec en 2002, 2009 et 2012



Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

CONCLUSION

La prévalence des jeux de hasard et d'argent (JHA), avec ses impacts positifs et délétères, constitue un enjeu significatif pour la santé publique et l'organisation des services de santé et des services sociaux. Le présent rapport offre une description de la prévalence des JHA dans la population générale en 2012, de son évolution depuis 2009 et, lorsque les données le permettaient, depuis 2002.

L'enquête de 2012

L'enquête de 2012 a généré une description des profils sociodémographiques des joueurs, de leurs habitudes de jeu et de la concomitance avec d'autres conduites potentiellement addictives.

Une très grande majorité de Québécois joue à une forme ou une autre des JHA. En effet, les JHA semblent faire partie des habitudes collectives des Québécois, alors que plus des trois quarts ont déjà parié ou dépensé de l'argent à au moins un JHA dans leur vie, et les deux tiers dans les 12 mois précédents l'enquête de 2012. C'est l'exception qui développera un trouble probable lié aux JHA, soit entre 3 à 6 individus sur 1 000 Québécois (entre 0,3 % et 0,6 % de joueurs pathologiques probables).

La description du continuum de gravité dans la population du Québec constitue la principale force de cette enquête, depuis les joueurs sans problème à ceux qui présentent un trouble probable lié au jeu, en passant par les différentes phases du risque. Ce sont notamment ces 90 000 joueurs à risque modéré (1,4 %) ainsi que ces 185 000 à faible risque (2,9 %) qu'il faudra soutenir en s'appuyant sur une meilleure compréhension de ce qui maintient leur conduite autorégulée et les empêche de basculer vers le seuil clinique et les 3,9 M sans problème dont les comportements face aux JHA leur permettent de maintenir des habitudes saines de jeu, comportements qu'il faudrait par ailleurs renforcer.

Inégalités sociales et JHA

Malgré les tendances générales observées, la distribution du jeu à risque modéré et pathologique probable dans la population québécoise démontre clairement l'impact des inégalités sociales. En effet, le statut socioéconomique est fortement associé à une plus grande proportion de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables. Ces deux proportions cumulées atteignent 4,7 %[†] chez les personnes n'ayant pas terminé leurs études secondaires et 4,4%[†] parmi les personnes vivant dans des ménages à revenu inférieur. Chez

l'ensemble des joueurs, la proportion de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables est de 2,7 %.

Contrairement aux molécules dans les addictions aux substances qui ont un effet dose/réponse sur la physiologie des consommateurs, les JHA affectent les ressources financières des joueurs et les pertes au jeu ont plus d'effets délétères chez les personnes pauvres que chez les riches. Par conséquent, la dose/réponse pour les JHA est fonction du revenu et touche davantage et plus durement les populations socio-économiquement faibles.

Les types de jeu et la gravité des problèmes de JHA

Certains facteurs de vulnérabilité aux problèmes de JHA semblent être contingents au type de jeu analysé. Même si la loterie demeure populaire pour l'ensemble des joueurs, les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables s'adonnent particulièrement au pari sur les machines à sous et sur les ALV. Ces joueurs d'ALV ainsi que les joueurs en ligne sont proportionnellement plus à risque de jouer de manière excessive et d'être confrontés à des effets négatifs importants si on en juge par leurs dépenses considérablement plus élevées que les joueurs qui ne parient pas aux ALV ou en ligne. Pour expliquer ces données, il est utile d'avoir en mémoire qu'en dépit des caractéristiques communes à toutes les activités de jeu, notamment la mise en jeu ou la composante de hasard, chaque jeu possède des caractéristiques uniques telles la taille des lots, la fréquence et la durée des événements, la probabilité de gagner, la latitude décisionnelle du joueur, le niveau d'habileté requise, suscitant chacune une plus ou moins grande participation à certains jeux dans la population ou dans certains sous-groupes. Le risque relatif en matière de jeu à risque ou pathologique est donc variable dans la population selon les habitudes de jeu^[9]. Dit autrement, on observe un plus grand nombre de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables parmi ceux qui jouent aux machines à sous et aux ALV. Bref, nos résultats suggèrent une association entre le type de jeu pratiqué et la gravité des problèmes de jeu. De ce fait, il est possible de conclure que chaque jeu a des propriétés spécifiques dont il serait imprudent de ne pas en tenir compte dans une perspective de prévention.

Problématique des JHA et conduites addictives associées

Le tabagisme et plus encore la dépendance possible à l'alcool sont associés à la gravité des problèmes de JHA. Plus particulièrement, la consommation à risque d'alcool ou la dépendance possible à l'alcool se remarque de manière différentielle chez les joueurs à risque modéré et les joueurs pathologiques probables. Cette association entre la consommation de tabac et l'usage à risque de l'alcool, mais également l'usage du cannabis chez les joueurs en ligne et d'ALV, est encore plus forte. Or, les déterminants des JHA sont multidimensionnels et multi-niveaux. Il

existe également une association plus marquée entre certains types de jeux et l'usage inapproprié de substances. Il faut cependant se demander comment interviennent les autres addictions : l'usage à risque ou l'abus proviennent-ils d'une vulnérabilité préalable chez ce type de joueurs ? Ces autres conduites addictives sont-elles dues aux contextes dans lesquels les activités de jeux se déroulent ? Ou est-ce que les jeux eux-mêmes possèdent des composantes qui favorisent la consommation de substances ? Comme les réponses à ces questions présentent toutes une vraisemblance, une compréhension épidémiologique des JHA devrait, par conséquent, à la fois tenir compte des déterminants individuels, sociaux et environnementaux ainsi que de l'interaction entre ces divers niveaux de détermination^[10].

Limites des données d'enquête

Il faut rappeler que l'objectif d'enquêtes épidémiologiques comme celles présentées ici demeure de bien décrire la variété des habitudes de JHA dans la population générale en présentant un continuum de gravité des problèmes de jeu. Bien que les enquêtes populationnelles demeurent un des moyens les plus efficaces pour examiner la santé et le bien-être de la population ainsi que les comportements qui y sont reliés, leurs limites doivent être reconnues. Ainsi, il faut garder présent à l'esprit qu'une estimation statistique basée sur des données d'enquête demeure surtout et avant tout un cliché instantané, global et grossier de la réalité. Cette sonde statistique fournit une impression générale pour chiffrer d'une façon approximative l'ampleur d'un phénomène. Elle ne doit, en aucun cas, prétendre à une précision absolue en raison de la marge d'erreur qui lui est inhérente. De ce fait, les estimés statistiques produits dans ce rapport s'accompagnaient toujours d'un intervalle de confiance qui établissait un intervalle à l'intérieur duquel l'estimé pouvait varier.

Par ailleurs, on peut aussi rappeler ce que les enquêtes sur l'alcool nous ont révélés au fil des ans, à savoir que la quantité d'alcool déclarée dans les enquêtes correspond de 40 à 60 % de ce qui est vendu dans la population, indiquant en cela une tendance générale à la sous-déclaration, notamment chez les grands buveurs. Peut-être en est-il de même pour les joueurs, notamment les grands joueurs. ^[11-13]

Évolution des JHA de 2002-2012

Le présent rapport s'inscrit dans un contexte où, depuis trois ans, certains changements se sont produits dans le paysage de l'offre du jeu au Québec. Depuis décembre 2010, Loto-Québec offre un site internet des jeux en ligne, « Espacejeux », qui propose aux internautes adultes huit variantes de poker, des jeux de table (p.ex. baccara, chien rouge), ainsi que différents types de black jack et de roulette. De plus, depuis mars 2012, *Mise-o-jeu* offre ses sélections de paris sportifs en ligne et son application mobile. Il faut donc considérer l'apport de ces nouveaux espaces de jeux dans l'interprétation des différences observées entre 2009 et 2012.

Une diminution de la participation à des JHA dans la dernière année qui précède chaque enquête s'observe dans la population québécoise entre 2002-2012. Examiner individuellement, certains jeux ont vu la prévalence de joueurs diminuer entre 2002-2009 pour atteindre une stabilité entre 2009-2012, à l'exception du casino qui reçoit toutefois un plus grand achalandage dans les dernières années. Les JHA sur internet ont également vu une augmentation, mais avant l'arrivée des espaces virtuels de jeu de Loto-Québec. Le jeu en ligne se stabilise après 2009. Cependant, dans son ensemble, la prévalence de joueurs à risque modéré et de joueurs pathologiques probables demeure stable au fil des ans, une stabilité qui s'observait déjà depuis 1993 en dépit de l'accroissement de l'offre depuis le début des années 2000^[14] et particulièrement des espaces de jeux virtuels depuis 2010.

Cette baisse ou stabilisation d'achalandage dans les dernières années n'empêche pas de considérer les conséquences négatives que peuvent avoir les JHA sur des sous-groupes de la population déjà vulnérables. De plus, comme les enquêtes épidémiologiques se veulent un cliché instantané approximatif de la situation actuelle, nous n'avons qu'un aperçu de ces sous-groupes, ce qui nous laisse avec certaines interrogations. En effet, le trouble lié au jeu se manifeste par de fréquentes entrées et sorties du seuil clinique : les joueurs pathologiques probables de 2002, 2009 et de 2012 sont-ils toujours le même groupe stable de personnes ou ces individus changent-ils au fil des ans ? Au-delà des déterminants sociaux, y a-t-il des facteurs qui favorisent la survenue ou la rémission, comme des événements marquants de vie ? Pour répondre à ces questions et afin de produire un portrait fidèle et complet de la réalité du jeu au Québec, il est essentiel de mesurer non seulement la prévalence ponctuelle, comme ce fut le cas de notre enquête, mais également les trajectoires de jeu et de dégager les facteurs de risque associés aux étapes de progression du jeu à risque au jeu pathologique, ainsi que les facteurs de protection associés à sa non-survenue et à sa rémission. Certaines réponses à ces questions feront l'objet d'une publication ultérieure.

Constatant la distribution inégale de la gravité des problèmes de jeu dans la population générale dans laquelle les joueurs à risque, à faible risque et à risque modéré sont beaucoup plus nombreux que les joueurs pathologiques probables, il est pertinent et important que les actions de santé publique se centrent sur des activités de prévention. En effet, la somme totale des conséquences sur le bien-être des joueurs à risque dépasse en nombre celles des symptômes cliniques, et intervient aussi sur le bien-être social et économique de ces derniers et de leur entourage. Ces effets, parce qu'ils sont moins graves que ceux liés au jeu pathologique probable, ne devraient pas être minimisés parce qu'ils sont les plus fréquents. Dans le champ de l'alcool, cet effet de cumul des problèmes des consommateurs à risque se nomme le paradoxe de la prévention et a été bien documenté^[15]. De plus, certains auteurs considèrent les joueurs à risque comme une population en transition qui peut basculer d'un côté ou de l'autre^[16], c'est-à-dire trouver des formes de jeu plus saines ou au contraire plus néfastes. Il s'agit donc de prévenir le virement vers le jeu pathologique. Les résultats de notre enquête renvoient donc à l'importance de se centrer sur des actions préventives dans la population générale à risque dont le mandat revient à la santé publique, sans toutefois mettre de côté les investissements dans le traitement.

En terminant, la forte association entre certains types de jeu et le jeu pathologique probable à d'autres conduites addictives requière un redoublement des efforts de prévention avec ce type de joueurs, particulièrement dans les milieux où ils se trouvent, et une attention particulière dans les services de réadaptation à cette comorbidité. Sur le plan de la santé publique, des messages préventifs ciblant ces populations vulnérables s'avèrent tout aussi importants que les messages universels destinés à la population générale. En un mot, une conduite addictive vient rarement seule, et les programmes de prévention devraient en prendre acte.

Le jeu est une activité proposée à l'ensemble de la collectivité québécoise et partagée par l'ensemble de cette collectivité. Le *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2005* conclue mieux que nous ne pourrions le faire sur la voie à suivre en rappelant qu'il faut des efforts concertés visant « la prévention accrue et bien ciblée, le dépistage et la référence »^[17].

RÉFÉRENCES

1. Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S., Hamel, D., & Allard, D. (2004). *Prévalence des habitudes de jeu et du jeu pathologique au Québec en 2002* (pp. 85). Québec, QC: Université de Laval.
2. Kairouz, S., & Nadeau, L. (2011). *Enquête ENHJEU-Québec: Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montréal, QC: Concordia University.
3. Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *L'indice canadien du jeu excessif: Rapport final* (pp. 72): Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.
4. Babor, T., Higgins-Biddle, J.C., Saunders, J.B., & Monteiro, M. G. (2001). *AUDIT - The Alcohol Use Disorders Identification Test* (2nd. ed.). Geneva: World Health Organization.
5. Abbott, M. W. (2007). Situational factors that affect gambling behavior. In G. Smith, D. C. Hodgins & R. J. Williams (Eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp. 251–278). Burlington, MA: Academic Press.
6. Parke, J., & Griffiths, M.D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In G. Smith, D. C. Hodgins & R. J. Williams (Eds.), *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp. 218–249). Burlington, MA: Academic Press.
7. Lorains, F. K., Cowlishaw, S., & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106(3), 490-498.
8. Currie, S. R., Casey, D. M., & Hodgins, D. C. (2010). Improving the psychometric properties of the Problem Gambling Severity Index. *Report submitted to the Interprovincial Problem Gambling Research Consortium*. Retrieved from <http://www.ccgr.ca/wp-content/uploads/2013/03/Improving-the-Psychometric-Properties-of-the-Problem-Gambling-Severity-Index.pdf>
9. Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Christian, J., Allard, D., & Sévigny, S. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Québec : Institut national de santé publique du Québec et Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu.
10. Berkman, L.F., & Kawachi, I. (2000). *Social Epidemiology*. New York: Oxford Press.
11. Stockwell, T., Donath, S., Cooper-Stanbury, M., Chikritzhs, T., Catalano, P., & Mateo, C. (2004). Under-reporting of alcohol consumption in household surveys: A comparison of quantity-frequency, graduated-frequency and recent recall. *Addiction*, 99(8), 1024-1033.
12. Dawson, Deborah A. (2000). Alcohol consumption, alcohol dependence, and all-cause mortality. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 24(1), 72-81.
13. Knibbe, Ronald A., & Bloomfield, Kim. (2001). Alcohol consumption estimates in surveys in Europe: Comparability and sensitivity for gender differences. *Substance Abuse*, 22(1), 23-38.
14. Problem Gambling Institute of Ontario. (2013). *History of gambling*. Retrieved Nov 5, 2013, from <http://www.problemgambling.ca/en/aboutgamblingandproblemgambling/pages/historyofgambling.aspx>

15. Kreitman, Norman. (1986). Alcohol consumption and the preventive paradox. *British Journal of Addiction*, 81(3), 353-363.
16. Korn, D. A., & Shaffer, H. J. (1999). Gambling and the health of the public: Adopting a public health perspective. *Journal of Gambling Studies*, 15(4), 289-365.
17. Ministère de la Santé et des Services sociaux (2002). *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002 - 2005*. Montréal: Direction des Communications du ministère de la Santé et des Services sociaux.
18. Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184-1188.
19. Volberg, R. A., & Steadman, H. J. (1988). Refining prevalence estimates of pathological gambling. *American Journal of Psychiatry*, 145(4), 502-505.

ANNEXE 1 : ASPECTS MÉTHODOLOGIQUES

Méthodologie de l'enquête de 2002^[1]

Population cible. Les personnes âgées de 18 ans et plus, en provenance de ménages de toutes les régions du Québec, ont été interrogées.

Plan du sondage. Des numéros de téléphone ont été sélectionnés au hasard à partir d'une banque de numéros de téléphone générés aléatoirement et couvrant toutes les régions du Québec. Les personnes âgées de 18 ans et plus, domiciliées aux numéros retenus et aptes à répondre au téléphone, faisaient l'objet d'une sélection aléatoire basée sur un algorithme informatique.

Collecte de données. Des entrevues ont été effectuées par téléphone. La durée moyenne de l'entrevue était de 11 minutes.

Questionnaire. L'entrevue téléphonique utilisée dans le cadre de l'étude comportait quatre sections : 1) la participation au jeu, 2) l'évaluation des problèmes de jeu (comprenant soit le SOGS ou l'ICJE), 3) l'évaluation de problèmes associés et 4) les renseignements généraux.

Inventaire des jeux de hasard et d'argent : Cet inventaire détermine la fréquence de participation, au cours de la dernière année, à différents jeux de hasard et d'argent (jeux étatiques, autres jeux légaux, jeux illégaux, jeux sur Internet et « day trading » à la bourse) ainsi que le montant d'argent dépensé à ces jeux. **Problème de jeu :** Les activités de jeu et les taux de prévalence sont basés sur deux instruments : le South Oaks Gambling Screen (SOGS)^[18-19] et l'Indice canadien de jeu excessif (ICJE)^[3]. **Problèmes associés :** Cette section comprend 18 questions évaluant : (a) la perception des jeux de hasard et d'argent (2 questions), (b) les expériences de jeu passées (2 questions), (c) les problèmes de jeu et de toxicomanie des membres de la famille (2 questions), (d) la consommation d'alcool ou de drogues du participant (3 questions), (e) les événements pénibles vécus et le comportement de jeu ou de consommation de substances psychotropes (3 questions), (f) le suivi médical pour un problème de santé physique ou mentale (1 question) et finalement (g) les sentiments dépressifs et les idées ou tentatives de suicide (5 questions). Ces questions sont identiques ou très semblables à celles utilisées lors de la validation de l'ICJE^[3]. **Renseignements généraux :** Vingt-deux questions colligent les renseignements généraux tels que le sexe, l'âge, la scolarité, l'état matrimonial, le statut occupationnel, le lieu de naissance du participant et de ses parents, la langue, la religion ainsi que la situation économique du participant.

Répondants. Au total, 8 842 entrevues ont été complétées sur une possibilité de 15 679 appels, ce qui correspond à un taux de réponse de 60,8 %. Il s'agit d'un taux qui se compare avantageusement à ceux obtenus récemment dans ce type d'étude. L'échantillon représente adéquatement la population visée.

Pondération. Les réponses des participants ont été pondérées selon leur poids dans l'échantillon, en fonction du nombre de lignes téléphoniques branchées à leur domicile, du nombre d'adultes vivant dans leur maison, de leur sexe, du taux de réponse global et de la région où ils habitent (sur la base de 17 des 18 régions sociosanitaires du Québec).

Méthodologie de l'enquête de 2009^[2]

Population cible. Nous avons interrogé la population québécoise non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans l'ensemble des ménages privés.

Plan de sondage. La sélection de l'échantillon de l'étude a été effectuée selon un plan aléatoire stratifié proportionnel à deux degrés. Au premier degré, nous avons eu recours à un échantillonnage stratifié non proportionnel de ménages pour les 16 strates administratives du Québec formées par la région géographique de référence. Au départ, le nombre d'entrevues à compléter par strate était proportionnel à la racine carrée de la population estimée de la strate. Par ailleurs, nous avons ajouté 1 888 répondants dans la région des Laurentides pour pouvoir y faire des analyses particulières avant l'ouverture du Casino de Tremblant. Au deuxième degré, l'échantillon est formé des personnes interviewées, choisies aléatoirement parmi les personnes âgées de 18 ans et plus vivant dans le ménage.

Collecte de données. La collecte a eu lieu entre le 8 juin et le 27 août 2009, et entre le 8 juin et 25 juin 2009 pour la région des Laurentides, au moyen d'entrevues assistées par ordinateur d'une durée moyenne de 12,4 minutes.

Questionnaire. De nombreux thèmes ont été abordés principalement sur les habitudes de jeu (activités de jeu, lieux de jeu, dépenses, problèmes associés, gravité des problèmes de jeu^[3] la consommation d'alcool (usage à vie et au cours des 12 derniers mois), la consommation à risque d'alcool et la dépendance possible à l'alcool^[4], ainsi que l'usage de cannabis. Une série de mesures sociodémographiques incluant le revenu familial ont également été incluses dans le questionnaire. Le revenu est une mesure de la capacité du revenu basée sur le revenu total brut du ménage et le nombre de personnes vivant dans le ménage.

Répondants. Au total, 11 888 entrevues téléphoniques ont été réalisées, pour un taux de réponse de 52,5 %. Le taux de réponse est de 55 % ou plus pour l'ensemble des régions, à l'exception de Montréal (54 %) et des Laurentides (41,3 %). Pour la région des Laurentides, toutes les entrevues devaient être complétées avant l'ouverture du Casino de Tremblant, ce qui a compromis l'atteinte d'un taux de réponse minimal exigé de 55 %.

ANNEXE 2 : TABLEAUX COMPLÉMENTAIRES SUR LES DÉPENSES

Tableau 2a.

Dépenses annuelles totales (\$CAD) selon les différentes activités de jeu, Québec, 2012

	N (non pond.) ^(b)	Dépenses annuelles totales ^(a)				
		Médiane	25e percentile	75e percentile	90 ^e percentile ^(c)	95 ^e percentile ^(d)
Total (population générale) ^(e)	11 613	40	0	260	780	1 477
Total (joueurs 12 derniers mois)	7 771	150	45	480	1 166	2 080
Loterie	7 464	137	48	380	800	1 300
Machine à sous	999	60	20	200	750	1 920
Jeux d'habileté	415	60	20	200	520	1 040
Poker sur table	434	150	45	500	2 400	5 200
Bingo	472	72	24	420	1 920	4 160
Appareils de loterie vidéo	332	120	25	400	1 800	4 160
Jeux de table	245	100	40	250	600	1 200
Loterie ou cagnotte sportive	185	40	20	100	360	750
Loterie sportive Loto-Québec	103	60	25	208	520	1 000
Jeux de cartes / jeux de société	187	60	25	120	300	500
Keno	71	20	10	120	450	1 560
Course de chevaux	41	120	20	600	2000	13 500

(a) Les dépenses annuelles totales excluent les dépenses à la loterie destinées aux levées de fonds ainsi que les dépenses sur des investissements spéculatifs (*day trading*).

(b) Le nombre de personnes inclut uniquement les joueurs pour qui la donnée sur les dépenses n'est pas manquante.

(c) On retrouve au 90^e percentile 10 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 90^e percentile.

(d) On retrouve au 95^e percentile 5 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 95^e percentile.

(e) Pour les non-joueurs, la dépense est fixée à zéro.

Tableau 2b.

Dépenses annuelles totales (\$CAD) des différents types de joueurs et selon le lieu de jeu, Québec, 2012

		N (non pond.) ^(b)	Médiane	Dépenses annuelles totales ^(a)			
				25e percentile	75e percentile	90e percentile ^(c)	95e percentile ^(d)
Joueurs en ligne ¹	Oui	155	1 300	385	3 250	10 400	18 280
	Non	7 616	144	42	460	1 060	1 820
Joueurs en ligne ²	Oui	155	1 385	416	3 275	11 220	18 280
	Non	7 616	144	42	460	1 060	1 820
Joueurs au casino	Oui	1 537	290	86	850	2 550	4 503
	Non	6 231	125	36	416	942	1 580
Joueurs d'ALV	Oui	405	773	200	2 090	5 485	10 300
	Non	7 364	136	40	416	1 004	1 611

^(a) Les dépenses annuelles totales excluent les dépenses à la loterie destinées aux levées de fonds ainsi que les dépenses sur des investissements spéculatifs (*day trading*).

^(b) Le nombre de personnes inclut uniquement les joueurs pour qui la donnée sur les dépenses n'est pas manquante.

^(c) On retrouve au 90^e percentile 10 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 90^e percentile.

^(d) On retrouve au 95^e percentile 5 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 95^e percentile.

¹ Pour assurer la comparabilité des estimés des dépenses entre les enquêtes de 2009 et de 2012, cette mesure inclut uniquement les dépenses en ligne pour les activités de poker sur Internet et la cyberloterie.

² Ces estimations incluent les dépenses relatives à l'ensemble des activités en ligne mesurées dans l'enquête de 2012, notamment le poker sur Internet, la cyberloterie, les jeux de table sur Internet et les paris sur des événements sportifs sur Internet.

Tableau 2c.

Dépenses annuelles totales (\$CAD) selon la gravité des problèmes de JHA, Québec, 2012

	N (non pond.) ^(b)	Dépenses annuelles ^(a)				
		Médiane	25e percentile	75e percentile	90 ^e percentile ^(c)	95e percentile ^(d)
Joueurs sans problème	7 255	120	40	365	832	1 380
Joueurs à faible risque	336	1 280	740	2 845	5 440	7 740
Joueurs à risque modéré	138	1 560	665	3 110	8 725	13 640
Joueurs pathologiques probables	42	5 344	1 360	24 960	113 170	157 610

^(a) Les dépenses totales excluent les dépenses à la loterie destinées aux levées de fonds ainsi que les dépenses sur des investissements spéculatifs (*day trading*).

^(b) Le nombre de personnes inclut uniquement les joueurs pour qui la donnée sur les dépenses n'est pas manquante.

^(c) On retrouve au 90^e percentile 10 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 90^e percentile.

^(d) On retrouve au 95^e percentile 5 % des joueurs qui déclarent les dépenses les plus élevées. Ces joueurs déclarent une dépense égale ou supérieure à celle estimée au 95^e percentile.

Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

ANNEXE 4 : DOCUMENTATION TECHNIQUE ENHJEU-QUÉBEC 2012

4.1 Questionnaire ENHJEU-QUÉBEC 2012

**PORTRAIT DES JOUEURS AU QUEBEC :
PREVALENCE, INCIDENCE ET TRAJECTOIRES SUR 4 ANS
ENQUETE 2012**

Table des matières

INTRODUCTION3

PARTIE 1 – JEUX DE HASARD ET D’ARGENT5

PARTIE 1.1 – ACTIVITÉS DE JEU5

PARTIE 1.2 – PROBLÈMES LIÉS AU JEU37

PARTIE 2 – PROBLÈMES ASSOCIÉS.....39

PARTIE 3 – CONSOMMATION D’ALCOOL43

PARTIE 4 – CONSOMMATION DE CANNABIS.....45

PARTIE 5 – USAGE DE TABAC.....46

PARTIE 6 – INFORMATION SOCIODÉMOGRAPHIQUE.....46

CONSENTEMENT DE SUIVI.....51

INTRODUCTION

[DEBUT DE L'INTRODUCTION]

INTRO_1 (Bonjour, bonsoir), mon nom est (prénom de l'interviewer) de LÉGER MARKETING et j'appelle au nom de l'université Concordia et du ministère de la Santé et des Services sociaux qui réalisent une étude sur les habitudes de jeu (le « *gambling* ») et problèmes associés des Québécois. Cette étude vise tous les adultes qu'ils aient ou non déjà parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent.

SI LE RÉPONDANT DIT "NE JOUE JAMAIS": Répéter que cette étude vise TOUS les adultes qu'ils aient ou non déjà parié ou dépensé de l'argent à des jeux de hasard et d'argent.

INTRO_2 L'entrevue prendra 10 à 15 minutes. Votre numéro de téléphone a été sélectionné au hasard et les réponses que vous me fournirez demeureront strictement confidentielles. Votre participation est importante, car elle permettra de broser le portrait du jeu au Québec.

Êtes-vous d'accord pour participer à cette étude ?

1. Oui [Passer à INTRO_3]
2. Non [Passer à SUIV_1]
3. Non (Refus) [Passer à MB_1]

INTRO_3 Avant de commencer, j'aimerais vous informer que si vous avez des commentaires ou des questions sur ce projet, vous pouvez contacter à tout moment et sans frais la responsable du projet à l'université Concordia, Madame Sylvia Kairouz. Vous pouvez obtenir ses coordonnées et de l'information sur le projet à partir du site web de l'université Concordia. Je peux vous donner les coordonnées maintenant si vous le désirez.

INTRO_4 Il est important de répondre à toutes les questions. Par contre, sentez-vous à l'aise de ne pas répondre à certaines questions ou même mettre fin à l'entrevue à n'importe quel moment. Alors, débutez. [Passer à MB2]

[FIN DE L'INTRODUCTION]

SUIV_1 Si le moment présent est peu propice à une entrevue, accepteriez-vous de remettre celle-ci à un autre moment selon vos disponibilités ?

1. Oui [Passer à REND]
2. Non (Refus) [Passer à MB_1]

REND PRENDRE RENDEZ-VOUS ULTÉRIEUR

MB_1 Avant de vous laisser, puis-je vous poser trois questions sur la composition de votre ménage et ceci, pour des fins statistiques ?

1. Oui [Passer à MB_2]
2. Non [Passer à FIL_INT_1]

MB_2 En vous excluant, combien de personnes de 18 ans et plus vivent dans votre foyer ?

_____ (nombre de personnes)

MB_3 Pouvez-vous m'indiquer le sexe et l'âge de chacune des personnes âgées de 18 ans et plus vivant dans votre foyer, en commençant par la plus jeune ?

Personne 1	Personne 2	Personne 3	Personne 4	Personne 5	Personne 6
☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme	☐ homme ☐ femme

Âge : _____	Âge : _____	Âge : _____	Âge : _____	Âge : _____	Âge : _____
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

FIL_INT_1 [SI INTRO_2=1 PASSER À PARTIE 1 ; SI INTRO_2= 2 OU 3 PASSER À REM_1]

REM_1

Au nom du ministère de la Santé et des Services sociaux, je vous remercie pour votre précieuse collaboration et vous souhaite une [BONNE JOURNÉE][BONNE FIN DE JOURNÉE][BONNE SOIRÉE].

PARTIE 1 – JEUX DE HASARD ET D'ARGENT

PARTIE 1.1 – ACTIVITÉS DE JEU

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 1.1 : ACTIVITÉS DE JEU]

INTRO_JEU Nous aimerions d'abord vous poser quelques questions au sujet d'activités auxquelles vous avez peut-être participé au cours des 12 derniers mois, quel que soit le lieu et incluant les paris et dépenses faits sur Internet.

GAM_TOT **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent (_____) ?

INTERVIEWER	Ne pas lire les choix de réponse.
--------------------	--

LOT_QT1 pour l'achat DE BILLETS DE TIRAGES POUR LEVÉE DE FONDS, de BILLETS DE LOTERIE, DE GRATTEUX **EXCLUANT** la loterie sportive ?

1. Oui
2. Non
7. Répond volontairement « ne joue pas » ou « ne joue pas pour de l'argent »
8. NSP
9. Refus

BIN_QT1 au BINGO ?

1. Oui
2. Non
7. Répond volontairement « ne joue pas » ou « ne joue pas pour de l'argent »
8. NSP
9. Refus

FIL_NGA_1 [SI LOT_QT1 = 7 ET BIN_QT1 = 7 PASSER À LA PARTIE 2, SINON PASSER À CHE_QT1]

CHE_QT1 sur des COURSES DE CHEVAUX ?

1. Oui
2. Non
7. Répond volontairement « ne joue pas » ou « ne joue pas pour de l'argent »
8. NSP
9. Refus

FIL_NGA_2 [SI (LOT_QT1 = 7 OU BIN_QT1 = 7) ET (CHE_QT1 = 7) PASSER À LA PARTIE 2, SINON PASSER À MAS_QT1]

MAS_QT1 Toujours **au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux MACHINES À SOUS ?

INTERVIEWER	Il est très important de faire la distinction entre les machines à sous qu'on retrouve dans un casino et les appareils de loteries vidéo qui sont dans les bars, brasseries et tavernes.
--------------------	---

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

ALV_QT1 aux APPAREILS DE LOTERIE VIDEO AILLEURS QU'AU CASINO ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

POK_QT1 au POKER ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

POK_QT2 au POKER EN TOURNOI ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

TAB_QT1 sur des JEUX DE TABLE, tels que la Roulette ou le Blackjack, excluant le poker ?

INTERVIEWER Voici une liste des jeux de tables, excluant le poker, qui sont offerts dans les casinos du Québec : Roulette, Roulette en direct, Blackjack, Baccara, Bataille, Roue de Fortune, Craps, Sic Bo.

Cette liste pourra être utilisée pour informer ou répondre aux questions des participants.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

KEN_QT1 Toujours **au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent au KÉNO ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

SPO_QT1 SUR DES EVENEMENTS SPORTIFS ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

CAR_QT1 à DES JEUX DE CARTES OU DES JEUX DE SOCIÉTÉ, **EN EXCLUANT LE POKER ET LE BLACKJACK** ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

HAB_QT1 à DES JEUX D'HABILETÉ TELS QUE LE BILLARD, LES QUILLES, LE GOLF OU LES DARDS ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

INV_QT1 sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « *day trading* » ?

1. Oui
2. Non
8. NSP

9. Refus

CAS_QT1

Toujours **au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent dans un casino au Québec ou ailleurs ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

INT_QT1

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des jeux de hasard et d'argent sur Internet ?

1. Oui [Passer à INT_QT2]
2. Non [Passer à FIL_ACT]
8. NSP [Passer à FIL_ACT]
9. Refus [Passer à FIL_ACT]

INT_QT2

Depuis combien de temps pariez-vous ou dépensez-vous de l'argent sur des jeux de hasard et d'argent sur Internet ?

INTERVIEWER

Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.

INTERVIEWER

Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus

INT_QT3

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur un des sites de jeu suivant :

INT_QT3_1

Le site d'Espacejeux de Loto-Québec

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

INT_QT3_2

Un site de réseau social tel que Facebook

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

INT_QT3_3

D'autres sites de jeux en ligne (par exemple, Poker Star ou Spin Palace Casino)

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

AV_INT [SI (INT_QT3_1=2) ET (INT_QT3_2=2) ET (INT_QT3_3=2) PASSER À AVERTISSEMENT VERIFIER INT_QT1, SINON PASSER À FIL_ACT]

FIL_ACT [(SI LOT_QT1> 1) ET (BIN_QT1>1) ET (CHE_QT1>1) ET (MAS_QT1>1) ET (ALV_QT1>1) ET (POK_QT1>1) ET (POK_QT2>1) ET (TAB_QT1>1) ET (KEN_QT1>1) ET (SPO_QT1>1) ET (CAR_QT1>1) ET (HAB_QT1>1) ET (INV_QT1>1) ET (CAS_QT1>1) ET (INT_QT1>1) PASSER À JHA_V1, SINON PASSER À INTRO_ACT1]

INTRO_ACT1 Maintenant, j'aimerais vous poser quelques questions sur les activités de jeux auxquelles vous avez mentionné avoir participé au cours des 12 derniers mois.

FIL_LOT_Q1 [SI LOT_QT1 > 1 PASSER FIL_BIN_Q1, SINON PASSER À LOT_Q1a]

LOT_Q1a **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois, **par semaine, par mois ou par année**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de BILLETS DE LOTERIE TELS QUE LE 6/49, LOTTO MAX, LE QUÉBEC 49 OU LA MINI ?

INTERVIEWER **Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.**

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera. Ensuite entrer la fréquence.**

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à LOT_Q1_b]
8. NSP
9. Refus [Passer à LOT_Q1_b]

LOT_Q1a1 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DES BILLETS DE LOTERIE TELS QUE LE 6/49, LOTTO MAX, LE QUÉBEC 49 OU LA MINI ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

NOTE 1 : Nous voulons connaître le montant d'argent que vous sortez de vos poches lorsque vous jouez. Ceci n'inclut pas l'argent gagné et remis au jeu par la suite.

NOTE 2 : Habituellement veut dire 'généralement les fois où vous jouez à ce jeu de hasard et d'argent'.

INTERVIEWER **Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.**

INTERVIEWER **Pour les prochaines questions qui estiment le montant d'argent, relire la NOTE 1 UNIQUEMENT lorsque le répondant semble incertain quant au montant à estimer.**

INTERVIEWER **NOTE 2 à lire UNIQUEMENT si le répondant demande des clarifications.**

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

LOT_Q1b Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année], avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de LOTERIES INSTANTANÉES OU « GRATTEUX » TELS QUE LE 7 CHANCEUX, MOTS CACHÉS, GAGNANT À VIE OU AUTRE ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à LOT_Q1c]
8. NSP
9. Refus [Passer à LOT_Q1c]

LOT_Q1b1 Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DES LOTERIES INSTANTANÉES OU DES « GRATTEUX » [TELS QUE 7 CHANCEUX, MOTS CACHÉS, Gagnant à vie ou autres ?] Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Ne pas répéter les exemples à moins que le répondant le demande.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
- 999999.Refus

LOT_Q1c Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de billets de LOTERIES QUOTIDIENNES TELLES QUE LA QUOTIDIENNE OU BANCO ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à LOT_Q1d]
8. NSP
9. Refus [Passer à LOT_Q1d]

LOT_Q1c1 **Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DES LOTERIES QUOTIDIENNES [TELLES QUE LA QUOTIDIENNE OU BANCO ?]** Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER **Ne pas répéter les exemples à moins que le répondant le demande.**

INTERVIEWER **Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.**

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

LOT_Q1d **Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des BILLETS DE TIRAGE OU DE LEVÉE DE FONDS ?**

INTERVIEWER **Ceci inclut les tirages et levées de fond pour des organismes à but non lucratifs, comme des fondations d'hôpitaux ou loto-pompier par exemple.**

INTERVIEWER **Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.**
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.**

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [SI (LOT_Q1a=4) ET (LOT_Q1b=4) ET (LOT_Q1c=4) ET (LOT_Q1d=4) ET (INT_QT1 >1)
AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE LOT_QT1, SINON PASSER À FIL_INT1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT1]

LOT_Q1d1 **Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DES BILLETS DE TIRAGE OU DE LEVÉE DE FONDS ?** Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER **Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.**

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

FIL_INT1 [SI INT_QT1 > 1 PASSER À FIL_BIN_Q1, SINON PASSER À LOT_Q1e]

LOT_Q1e **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent pour l'achat de CYBERLOTERIES ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [SI (LOT_Q1a=4) ET (LOT_Q1b=4) ET (LOT_Q1c=4) ET (LOT_Q1d=4) ET (LOT_Q1e=4)
AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE LOT_QT1, SINON PASSER À FIL_BIN_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_BIN_Q1]

LOT_Q1e1 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous achetez DE LA CYBERLOTERIE ?
Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

FIL_BIN_Q1 [SI BIN_QT1 > 1 PASSER FIL_CAS1, SINON PASSER À BIN_Q1]

BIN_Q1 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au BINGO ?

INTERVIEWER À ne pas confondre avec la Loto-Bingo.

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)]

4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE BIN_QT1, SINON PASSER À FIL_BIN_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAS1]

BIN_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au BINGO ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAS1]

BIN_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au BINGO ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

BIN_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent au BINGO dans chacun des lieux suivants ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

BIN_Q4_1 dans une salle de bingo ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

BIN_Q4_2 à la maison à partir de tirages diffusés à la télévision ou la radio (Télé-bingo ou radio-bingo) ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT2 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À INT_BIN_Q1, SINON PASSER À FIL_CAS1]

INT_BIN_Q1 sur Internet ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.

1. Oui
2. Non [PASSER À FIL_CAS1]
8. NSP [PASSER À FIL_CAS1]
9. Refus [PASSER À FIL_CAS1]

INT_BIN_Q2 Au cours des 12 derniers mois, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez misé au BINGO SUR INTERNET au cours d'une même journée ?

1. 10\$ ou moins
2. entre 11\$ et 20\$
3. entre 21\$ et 50\$
4. entre 51\$ et 100\$
5. entre 101\$ et 500\$
6. entre 501\$ et 1000\$
7. plus de 1000\$
8. NSP
9. Refus

FIL_CAS1 [SI CAS_QT1 > 1 PASSER FIL_CHE_Q1, SINON PASSER À CAS_Q1]

CAS_Q1 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous joué dans un casino au Québec ou ailleurs ?

INTERVIEWER **Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.**
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.**

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE CAS_QT1, SINON PASSER À FIL_CHE_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CHE_Q1]

CAS_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous jouez dans un CASINO ?

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.**

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CHE_Q1]

CAS_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous jouez dans un CASINO ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER **Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.**

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP

999999. Refus

FIL_CHE_Q1 [SI CHE_QT1 > 1 PASSER FIL_MAS_Q1, SINON PASSER À CHE_Q1]

CHE_Q1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des COURSES DE CHEVAUX aux hippodromes ou hors hippodromes (ex : dans les salons de paris) ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE CHE_QT1, SINON PASSER À FIL_MAS_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_MAS_Q1]

CHE_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent sur des COURSES DE CHEVAUX [aux hippodromes ou hors hippodromes (ex : dans les salons de paris)] ?

INTERVIEWER Ne pas répéter les exemples à moins que le répondant le demande.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures, jours). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_MAS_Q1]

CHE_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent sur des COURSES DE CHEVAUX ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

FIL_MAS_Q1 [SI MAS_QT1 > 1 PASSER FIL_ALV_Q1, SINON PASSER À MAS_Q1]

MAS_Q1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux MACHINES À SOUS ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VERIFIER RÉPONSE MAS_QT1, SINON PASSER À FIL_ALV_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_ALV_Q1]

MAS_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent aux MACHINES À SOUS ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_ALV_Q1]

MAS_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent aux MACHINES À SOUS ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

MAS_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux MACHINES À SOUS dans un des lieux suivants ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

FIL_CAS3 [SI CAS_QT1 =1 PASSER À MAS_Q4_1, SINON PASSER À FIL_INT4]

MAS_Q4_1 dans un casino ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT4 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À MAS_Q4_2, SINON PASSER À FIL_ALV_Q1]

INT_MAS_Q1 sur Internet ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.

1. Oui
2. Non [PASSER À FIL_ALV_Q1]
8. NSP [PASSER À FIL_ALV_Q1]
9. Refus [PASSER À FIL_ALV_Q1]

INT_MAS_Q2 Au cours des 12 derniers mois, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez misé aux machines à sous SUR INTERNET au cours d'une même journée ?

1. 10\$ ou moins
2. entre 11\$ et 20\$
3. entre 21\$ et 50\$
4. entre 51\$ et 100\$
5. entre 101\$ et 500\$
6. entre 501\$ et 1000\$
7. plus de 1000\$
8. NSP
9. Refus

FIL_ALV_Q1 [SI ALV_QT1 > 1 PASSER FIL_POK_Q1, SINON PASSER À ALV_Q1]

ALV_Q1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) AILLEURS QU'AU CASINO ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE ALV_QT1, SINON PASSER À FIL_POK_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_POK_Q1]

ALV_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_POK_Q1]

ALV_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

ALV_Q4 Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux APPAREILS DE LOTERIE VIDÉO (ALV) dans chacun des lieux suivants ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

ALV_Q4_1 dans un salon de billard, une salle de quilles ou de bingo ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

ALV_Q4_2 dans un bar, brasserie/pub ou taverne ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

ALV_Q4_3 dans un Ludoplex (salon de jeu) ?

INTERVIEWER Les Ludoplex sont des endroits qui regroupent notamment plusieurs appareils de loterie vidéo. Ils se trouvent à Québec et Trois-Rivières.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_POK_Q1 [SI POK_QT1 > 1 ET POK_QT2 > 1 PASSER FIL_TAB_Q1, SINON PASSER À FIL_POK_Q1_1]

FIL_POK_Q1_1[SI POK_QT1 =1 PASSER À POK_Q1 SINON PASSER À FIL_POK_Q2]

POK_Q1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME dans une résidence privée, excluant Internet ?

INTERVIEWER Le poker cash game inclut tous les types de poker à l'argent excluant le poker en tournoi.

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à POK_Q4]
8. NSP
9. Refus [Passer à POK_Q4]

POK_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME dans une résidence privée, excluant Internet ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à POK_Q4]

POK_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME DANS UNE RÉSIDENCE PRIVÉE, EXCLUANT INTERNET ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

POK_Q4 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN BAR, BRASSERIE/BAR OU RESTO-BAR ?

INTERVIEWER Le poker cash game inclut tous les types de poker à l'argent excluant le poker en tournoi.

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_CAS4]

8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAS4]

POK_Q5

COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN BAR, BRASSERIE/BAR OU RESTO-BAR ?

INTERVIEWER

Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAS4]

POK_Q6

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN BAR, BRASSERIE/BAR OU RESTO-BAR ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER

Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

FIL_CAS4 [SI CAS_QT1 =1 PASSER À POK_Q7, SINON PASSER À POK_Q10]

POK_Q7

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN CASINO ?

INTERVIEWER

Le poker cash game inclut tous les types de poker à l'argent excluant le poker en tournoi.

INTERVIEWER

Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER

Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à POK_Q10]
8. NSP
9. Refus [Passer à POK_Q10]

POK_Q8

COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME dans un casino ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à POK_Q10]

POK_Q9 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME AU CASINO ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

POK_Q10 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME dans un LUDOPLEX (SALON DE JEU) ?

INTERVIEWER Les Ludoplex sont des endroits qui regroupent notamment plusieurs appareils de loterie vidéo. Ils se trouvent à Québec et Trois-Rivières.

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à FIL_INT5]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INT5]

POK_Q11 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME dans un LUDOPLEX (SALON DE JEU) ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP

9. Refus [Passer à FIL_INT5]

POK_Q12

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME DANS UN LUDOPLEX (SALON DE JEU) ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER

Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

FIL_INT5

[SI INT_QT1 = 1 PASSER À POK_Q13, SINON PASSER À AV_POK]

INT_POK_Q1

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER CASH GAME SUR INTERNET ?

INTERVIEWER

Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.

INTERVIEWER

Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER

Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à AV_POK]
8. NSP
9. Refus [Passer à AV_POK]

INT_POK_Q2

COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME SUR INTERNET ?

INTERVIEWER

Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à AV_POK]

INT_POK_Q3

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER CASH GAME SUR INTERNET ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

INT_POK_Q4 Au cours des 12 derniers mois, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez misé au POKER CASH GAME SUR INTERNET au cours d'une même journée ?

1. 10\$ ou moins
2. entre 11\$ et 20\$
3. entre 21\$ et 50\$
4. entre 51\$ et 100\$
5. entre 101\$ et 500\$
6. entre 501\$ et 1000\$
7. plus de 1000\$
8. NSP
9. Refus

AV_POK [SI (POK_Q1=4 ET POK_Q4=4 ET POK_Q10=4 ET INT_QT1>1 ET CAS_QT1>1) OU (POK_Q1=4 ET POK_Q4=4 ET POK_Q7=4 ET POK_Q10=4 ET INT_QT1>1) OU (POK_Q1=4 ET POK_Q4=4 ET POK_Q10=4 ET INT_POK_Q1=4 ET CAS_QT1>1) OU (POK_Q1=4 ET POK_Q4=4 ET POK_Q7=4 ET POK_Q10=4 ET INT_POK_Q1) PASSER À AVERTISSEMENT VERIFIER RÉPONSE POK_QT1, SINON PASSER À FIL_POK_Q2]

FIL_POK_Q2 [SI POK_QT2 = 1 PASSER POK_Q2_1, SINON PASSER À FIL_TAB_Q1]

POK_Q2_1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au POKER EN TOURNOI ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VERIFIER RÉPONSE POK_QT2, SINON PASSER À FIL_TAB_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_TAB_Q1]

POK_Q2_2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER EN TOURNOI ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_TAB_Q1]

POK_Q2_3 Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au POKER EN TOURNOI ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

FIL_INT5 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À INT_POKT_Q1, SINON PASSER À FIL_TAB_Q1]

INT_POKT_Q1 Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux POKER EN TOURNOI sur Internet ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non [Passer à FIL_TAB_Q1]
8. NSP [Passer à FIL_TAB_Q1]
9. Refus [Passer à FIL_TAB_Q1]

INT_POKT_Q2 Au cours des 12 derniers mois, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez misé aux POKER EN TOURNOI SUR INTERNET au cours d'une même journée ?

1. 10\$ ou moins
2. entre 11\$ et 20\$
3. entre 21\$ et 50\$
4. entre 51\$ et 100\$
5. entre 101\$ et 500\$
6. entre 501\$ et 1000\$
7. plus de 1000\$
8. NSP
9. Refus

FIL_TAB_Q1 [SI TAB_QT1 > 1 PASSER FIL_KEN_Q1, SINON PASSER À TAB_Q1]

TAB_Q1 Au cours des 12 derniers mois, EN EXCLUANT LE POKER, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des JEUX DE TABLE, tels que la Roulette ou le Blackjack ?

INTERVIEWER Voici une liste des jeux de tables, excluant le poker, qui sont offerts dans les casinos du Québec : Roulette, Roulette en direct, Blackjack, Baccara, Bataille, Roue de Fortune, Craps, Sic Bo.

Cette liste pourra être utilisée pour informer ou répondre aux questions des participants.

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VERIFIER RÉPONSE TAB_QT1, SINON PASSER À FIL_KEN_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_KEN_Q1]

TAB_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à des JEUX DE TABLE ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_KEN_Q1]

TAB_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à des JEUX DE TABLE ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

TAB_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des JEUX DE TABLE, tels que la Roulette ou le Blackjack dans chacun des lieux suivants ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

TAB_Q4_1 dans une résidence privée ?

1. Oui

- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

FIL_CAS5 [SI CAS_QT1 =1 PASSER À TAB_Q4_2, SINON PASSER À TAB_Q4_3]

TAB_Q4_2 dans un casino ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

TAB_Q4_3 dans un bar, brasserie/pub, resto-bar ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

TAB_Q4_4 dans un Ludoplex (salon de jeu) ?

INTERVIEWER Les Ludoplex sont des endroits qui regroupent notamment plusieurs appareils de loterie vidéo. Ils se trouvent à Québec et Trois-Rivières.

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

FIL_INT6 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À INT_TAB_Q1, SINON PASSER À FIL_KEN_Q1]

INT_TAB_Q1 sur Internet ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.

- 1. Oui
- 2. Non [Passer à FIL_KEN_Q1]
- 8. NSP [Passer à FIL_KEN_Q1]
- 9. Refus [Passer à FIL_KEN_Q1]

INT_TAB_Q2 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au JEUX DE TABLE SUR INTERNET ?

INTERVIEWER Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE INT_TAB_Q1, SINON PASSER À FIL_KEN_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_KEN_Q1]

INT_TAB_Q3 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au JEUX DE TABLE SUR INTERNET ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_KEN_Q1]

INT_TAB_Q4 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au JEUX DE TABLE SUR INTERNET ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

INT_TAB_Q5 Au cours des 12 derniers mois, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez misé sur des JEUX DE TABLE SUR INTERNET au cours d'une même journée ?

1. 10\$ ou moins
2. entre 11\$ et 20\$
3. entre 21\$ et 50\$
4. entre 51\$ et 100\$
5. entre 101\$ et 500\$
6. entre 501\$ et 1000\$
7. plus de 1000\$
8. NSP
9. Refus

FIL_KEN_Q1 [SI KEN_QT1 > 1 PASSER FIL_SPO_Q1, SINON PASSER À KEN_Q1]

KEN_Q1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent au KÉNO ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE KEN_QT1, SINON PASSER À FIL_SPO_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_SPO_Q1]

KEN_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au KÉNO ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures,

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_SPO_Q1]

KEN_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent au KÉNO ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

FIL_SPO_Q1 [SI SPO_QT1 > 1 PASSER FIL_CAR_Q1, SINON PASSER À SPO_Q1]

SPO_Q1 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent aux LOTERIES SPORTIVES DE LOTO-QUÉBEC (Mise-O-Jeu) ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [PASSER À SPO_Q3]
8. NSP
9. Refus [Passer à SPO_Q3]

SPO_Q2

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez aux LOTERIES SPORTIVES de Loto-Québec (Mise-O-Jeu) ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

SPO_Q3

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des CAGNOTTES SPORTIVES OU « POOLS » ou sur LES RÉSULTATS D'UN ÉVÉNEMENT SPORTIF (autres que les loteries sportives) ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

INTERVIEWER Ici il est question d'activités de jeu qui ne sont pas sous la responsabilité de Loto-Québec.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [Passer à AV_SPO]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAR_Q1]

SPO_Q4

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez DANS LES CAGNOTTES SPORTIVES OU « POOLS » ou sur LES RÉSULTATS D'UN ÉVÉNEMENT SPORTIF (autres que les loteries sportives) ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

AV_SPO [SI (SPO_Q1=4) ET (SPO_Q3=4) PASSER À AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE SPO_QT1, SINON PASSER À FIL_CAR_Q1]

SPO_Q5 **Au cours des 12 derniers mois**, lorsque vous pariez sur LES RÉSULTATS D'UN ÉVÉNEMENT SPORTIF, vous arrive-t-il de le faire

SPO_Q5_1 avec un preneur de paris clandestins (un « *bookie* ») ?

INTERVIEWER **Ne pas lire les choix de réponse.**

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

SPO_Q5_2 par téléphone ?

INTERVIEWER **Ne pas lire les choix de réponse.**

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT6 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À SPO_Q5_3, SINON PASSER À FIL_CAR_Q1]

INT_SPO_Q1 sur Internet ?

INTERVIEWER **Ne pas lire les choix de réponse.**

1. Oui
2. Non [Passer à FIL_CAR_Q1]
8. NSP [Passer à FIL_CAR_Q1]
9. Refus [Passer à FIL_CAR_Q1]

INT_SPO_Q2 **Au cours des 12 derniers mois**, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur des PARIS SPORTIFS SUR INTERNET?

INTERVIEWER **Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.**

INTERVIEWER **Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.**

Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER **Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.**

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE INT_SPO_Q1, SINON PASSER À FIL_CAR_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_CAR_Q1]

INT_SPO_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent sur des PARIS SPORTIFS SUR INTERNET ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

INT_SPO_Q4 **Au cours des 12 derniers mois**, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez misé sur des PARIS SPORTIFS SUR INTERNET au cours d'une même journée ?

1. 10\$ ou moins
2. entre 11\$ et 20\$
3. entre 21\$ et 50\$
4. entre 51\$ et 100\$
5. entre 101\$ et 500\$
6. entre 501\$ et 1000\$
7. plus de 1000\$
8. NSP
9. Refus

FIL_CAR_Q1 [SI CAR_QT1 > 1 PASSER FIL_HAB_Q1, SINON PASSER À CAR_Q1]

CAR_Q1 **Au cours des 12 derniers mois**, EN EXCLUANT LE POKER ET LE BLACKJACK, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à DES JEUX DE CARTES OU DES JEUX DE SOCIÉTÉ ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE CAR_QT1, SINON PASSER À FIL_HAB_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_HAB_Q1]

CAR_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à DES JEUX DE CARTES OU DES JEUX DE SOCIÉTÉ ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_HAB_Q1]

CAR_Q3

Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à des JEUX DE CARTES OU DES JEUX DE SOCIÉTÉ ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER

Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
 4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
999999.Refus

CAR_Q4

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à DES JEUX DE CARTES OU JEUX DE SOCIÉTÉ, avec la famille ou des amis, **EN EXCLUANT LE POKER ET LE BLACKJACK** ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT7 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À INT_CAR_Q1, SINON PASSER À FIL_HAB_Q1]

INT_CAR_Q1

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous parié ou dépensé de l'argent en jouant à DES JEUX DE CARTES OU JEUX DE SOCIÉTÉ, sur Internet, **EN EXCLUANT LE POKER ET LE BLACKJACK** ?

INTERVIEWER

Il faut que ce soit de l'argent véritable (argent comptant, carte de crédit ou carte de débit) et non de l'argent virtuel.

1. Oui
2. Non [Passer à FIL_HAB_Q1]
8. NSP [Passer à FIL_HAB_Q1]
9. Refus [Passer à FIL_HAB_Q1]

INT_CAR_Q2

Au cours des 12 derniers mois, quel est le plus gros montant d'argent que vous avez misé aux JEUX DE CARTES OU JEUX DE SOCIÉTÉ SUR INTERNET au cours d'une même journée ?

1. 10\$ ou moins
2. entre 11\$ et 20\$
3. entre 21\$ et 50\$
4. entre 51\$ et 100\$
5. entre 101\$ et 500\$
6. entre 501\$ et 1000\$
7. plus de 1000\$
8. NSP
9. Refus

FIL_HAB_Q1 [SI HAB_QT1 > 1 PASSER FIL_INV_Q1, SINON PASSER À HAB_Q1]

HAB_Q1

Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent à DES JEUX D'HABILITÉ TELS QUE LE BILLARD, LES QUILLES, LE GOLF OU LES DARDS ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE HAB_QT1, SINON PASSER À FIL_INV_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à FIL_INV_Q1]

HAB_Q2 Habituellement, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous pariez ou dépensez de l'argent à DES JEUX D'HABILETÉ [TELS QUE LE BILLARD, LES QUILLES, LE GOLF, LES DARDS, ETC.] ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Ne pas répéter les exemples à moins que le répondant le demande.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
- 999998.NSP
- 999999.Refus

FIL_INV_Q1 [SI INV_QT1 > 1 PASSER PBJ_Q1, SINON PASSER À INTRO_INV_Q1]

INTRO_INV_Q1 Certaines personnes misent de l'argent sur les marchés boursiers de la même manière que l'on peut jouer aux jeux de hasard et d'argent.

INV_Q1 Au cours des 12 derniers mois, combien de fois [par semaine] [par mois] [par année] avez-vous parié ou dépensé de l'argent sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « *day trading* » ?

INTERVIEWER Ne pas lire < par semaine, par mois ou par année > dans la question.
Le répondant doit exprimer explicitement l'unité temporelle à laquelle il réfère pour sa fréquence de jeu. Sinon, l'interviewer doit la confirmer.

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (semaine, mois, ou année). Ensuite, entrer le nombre de fois.

INTERVIEWER Si on vous le demande, ceci n'inclut pas les fonds mutuels ni les REER.

1. Semaine _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)

2. Mois _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
3. Année _____ [Indiquez le nombre de fois] (1-96, MAX 96)
4. Jamais [AVERTISSEMENT VÉRIFIER RÉPONSE INV_QT1, SINON PASSER À PBJ_Q1]
8. NSP
9. Refus [Passer à PBJ_Q1]

INV_Q2 COMBIEN de minutes ou d'heures passez-vous **habituellement** lorsque vous misez sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « *day trading* » ?

INTERVIEWER Choisir l'unité temporelle que le répondant utilisera (minutes, heures). Ensuite, entrer le nombre de minutes ou d'heures.

1. Minutes _____ [Indiquez le nombre de minutes] (1-60, MAX 60)
2. Heures _____ [Indiquez le nombre d'heures] (1-96, MAX 96)
8. NSP
9. Refus [Passer à PBJ_Q1]

INV_Q3 **Habituellement**, COMBIEN d'argent dépensez-vous lorsque vous misez sur les marchés boursiers en vue de réaliser un gain immédiat tel que certaines personnes le font avec le « *day trading* » ? Veuillez svp me répondre en me disant votre dépense moyenne par occasion.

INTERVIEWER Il faut insister à avoir la dépense par occasion de jeu. Toutefois, si le répondant préfère donner les dépenses par semaine, par mois ou par année, choisir la fenêtre temporelle et entrer ensuite le montant.

1. Par occasion _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
2. Par semaine _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
3. Par mois _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
4. Par année _____ [Indiquer le montant d'argent] (1-999996, MAX 999996)
999998. NSP
999999. Refus

PBJ_Q1 Estimez-vous avoir trop dépensé d'argent ou passé trop de temps à jouer à des jeux de hasard et d'argent AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

☒ [FIN DE LA PARTIE 1.1 : ACTIVITÉS DE JEU]

CRÉATION DE LA VARIABLE POUR LE FILTRE 1- SÉLECTION DES JOUEURS RÉGULIERS FRÉQUENCE DE JEU PAR ANNÉE

(DO IF LOT_Q1a = 1 THEN LOT_Q1aR = LOT_Q1aX52, IF LOT_Q1a = 2 THEN LOT_Q1aR = LOT_Q1aX12, IF LOT_Q1a = 3 THEN LOT_Q1aR = LOT_Q1a; IF LOT_Q1a >=4 THEN LOT_Q1aR = 0)

(DO IF LOT_Q1b = 1 THEN LOT_Q1bR = LOT_Q1bX52, IF LOT_Q1b = 2 THEN LOT_Q1bR = LOT_Q1bX12, IF LOT_Q1b = 3 THEN LOT_Q1bR = LOT_Q1b; IF LOT_Q1b >=4 THEN LOT_Q1bR = 0)

(DO IF LOT_Q1c = 1 THEN LOT_Q1cR = LOT_Q1cX52, IF LOT_Q1c = 2 THEN LOT_Q1cR = LOT_Q1cX12, IF LOT_Q1c = 3 THEN LOT_Q1cR = LOT_Q1c; IF LOT_Q1c >=4 THEN LOT_Q1cR = 0)

(DO IF LOT_Q1d = 1 THEN LOT_Q1dR = LOT_Q1dX52, IF LOT_Q1d = 2 THEN LOT_Q1dR = LOT_Q1dX12, IF LOT_Q1d = 3 THEN LOT_Q1dR = LOT_Q1d; IF LOT_Q1d >=4 THEN LOT_Q1dR = 0)

(DO IF LOT_Q1e = 1 THEN LOT_Q1eR = LOT_Q1eX52, IF LOT_Q1e = 2 THEN LOT_Q1eR = LOT_Q1eX12, IF LOT_Q1e = 3 THEN LOT_Q1eR = LOT_Q1e; IF LOT_Q1e >=4 THEN LOT_Q1eR = 0)

(DO IF BIN_Q1= 1 THEN BIN_Q1R = BIN_Q1X52, IF BIN_Q1= 2 THEN BIN_Q1R = BIN_Q1X12, IF BIN_Q1= 3 THEN BIN_Q1R = BIN_Q1; IF BIN_Q1>=4 THEN BIN_Q1R = 0)

(DO IF CHE_Q1 = 1 THEN CHE_Q1R = CHE_Q1 X52, IF CHE_Q1= 2 THEN CHE_Q1R = CHE_Q1 X12, IF CHE_Q1 = 3 THEN CHE_Q1R = CHE_Q1; IF CHE_Q1 >=4 THEN CHE_Q1R = 0)

(DO IF MAS_Q1 = 1 THEN MAS_Q1R = MAS_Q1 X52, IF MAS_Q1 = 2 THEN MAS_Q1R = MAS_Q1 X12, IF MAS_Q1 = 3 THEN MAS_Q1R = MAS_Q1; IF MAS_Q1 >=4 THEN MAS_Q1R = 0)

(DO IF ALV_Q1 = 1 THEN ALV_Q1R = ALV_Q1 X52, IF ALV_Q1 = 2 THEN ALV_Q1R = ALV_Q1 X12, IF ALV_Q1 = 3 THEN ALV_Q1R = ALV_Q1; IF ALV_Q1 >=4 THEN ALV_Q1R = 0)

(DO IF POK_Q1= 1 THEN POK_Q1R = POK_Q1 X52, IF POK_Q1= 2 THEN POK_Q1R = POK_Q1 X12, IF POK_Q1= 3 THEN POK_Q1R = POK_Q1; IF POK_Q1>=4 THEN POK_Q1R = 0)

(DO IF POK_Q4= 1 THEN POK_Q4R = POK_Q4 X52, IF POK_Q4= 2 THEN POK_Q4R = POK_Q4 X12, IF POK_Q4= 3 THEN POK_Q4R = POK_Q4; IF POK_Q4>=4 THEN POK_Q4R = 0)

(DO IF POK_Q7= 1 THEN POK_Q7R = POK_Q7 X52, IF POK_Q7= 2 THEN POK_Q7R = POK_Q7X12, IF POK_Q7= 3 THEN POK_Q7R = POK_Q7; IF POK_Q7>=4 THEN POK_Q7R = 0)

(DO IF POK_Q10= 1 THEN POK_Q10R = POK_Q10 X52, IF POK_Q10= 2 THEN POK_Q10R = POK_Q10 X12, IF POK_Q10= 3 THEN POK_Q10R = POK_Q10; IF POK_Q10>=4 THEN POK_Q10R = 0)

(DO IF POK_Q13= 1 THEN POK_Q13R = POK_Q13 X52, IF POK_Q13= 2 THEN POK_Q13R = POK_Q13 X12, IF POK_Q13= 3 THEN POK_Q13R = POK_Q13; IF POK_Q13>=4 THEN POK_Q13R = 0)

(DO IF POK_Q2_1= 1 THEN POK_Q2_1R = POK_Q2_1 X52, IF POK_Q2_1 = 2 THEN POK_Q2_1R = POK_Q2_1 X12, IF POK_Q2_1= 3 THEN POK_Q2_1R = POK_Q2_1; IF POK_Q2_1>=4 THEN POK_Q2_1R = 0)

(DO IF TAB_Q1 = 1 THEN TAB_Q1R = TAB_Q1 X52, IF TAB_Q1 = 2 THEN TAB_Q1R = TAB_Q1 X12, IF TAB_Q1 = 3 THEN TAB_Q1R = TAB_Q1; IF TAB_Q1 >=4 THEN TAB_Q1R = 0)

(DO IF KEN_Q1 = 1 THEN KEN_Q1R = KEN_Q1 X52, IF KEN_Q1 = 2 THEN KEN_Q1R = KEN_Q1 X12, IF KEN_Q1 = 3 THEN KEN_Q1R = KEN_Q1; IF KEN_Q1 >=4 THEN KEN_Q1R = 0)

(DO IF SPO_Q1= 1 THEN SPO_Q1R = SPO_Q1X52, IF SPO_Q1= 2 THEN SPO_Q1R = SPO_Q1X12, IF SPO_Q1= 3 THEN SPO_Q1R = SPO_Q1; IF SPO_Q1 >=4 THEN SPO_Q1R = 0)

(DO IF SPO_Q3= 1 THEN SPO_Q3R = SPO_Q3X52, IF SPO_Q3= 2 THEN SPO_Q3R = SPO_Q3X12, IF SPO_Q3= 3 THEN SPO_Q3R = SPO_Q3; IF SPO_Q3 >=4 THEN SPO_Q3R = 0)

(DO IF CAR_Q1= 1 THEN CAR_Q1R = CAR_Q1X52, IF CAR_Q1= 2 THEN CAR_Q1R = CAR_Q1X12, IF CAR_Q1= 3 THEN CAR_Q1R = CAR_Q1; IF CAR_Q1>=4 THEN CAR_Q1R = 0)

(DO IF HAB_Q1= 1 THEN HAB_Q1R = HAB_Q1X52, IF HAB_Q1= 2 THEN HAB_Q1R = HAB_Q1X12, IF HAB_Q1= 3 THEN HAB_Q1R = HAB_Q1; IF HAB_Q1>=4 THEN HAB_Q1R = 0)

(DO IF INV_Q1 = 1 THEN INV_Q1R = INV_Q1X52, IF INV_Q1 = 2 THEN INV_Q1R = INV_Q1 X12, IF INV_Q1 = 3 THEN INV_Q1R = INV_Q1; IF INV_Q1 >=4 THEN INV_Q1R = 0)

COMPUTE GAM-FREQ=(BIN_Q1R + CHE_Q1R + MAS_Q1R + ALV_Q1R + POK_Q1R + POK_Q4R + POK_Q7R + POK_Q10R + POK_Q13R + POK_Q2_1R + TAB_Q1R + KEN_Q1R + SPO_Q1R + SPO_Q3R + CAR_Q1R + HAB_Q1R + INV_Q1R)

[CRÉATION DE LA VARIABLE GAM_R]

(IF GAM_FREQ < 52, GAM_R = 1, IF GAM_FREQ >= 52, GAM_R = 2)

CRÉATION DE LA VARIABLE POUR FILTRE 2 - SÉLECTION DES JOUEURS NON RÉGULIERS MONTANT DÉPENSÉ PAR ANNÉE

FILTRE 2. POUR LA SÉLECTION DES JOUEURS NON RÉGULIERS

(DO IF LOT_Q1a1 = 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1A = 0,
IF LOT_Q1a1 = 1, DEP_TOT_LOT_Q1A = Q1a1*lot_q1ar)

```

    IF LOT_Q1a1 = 2, DEP_TOT_LOT_Q1A = Q1a1*52,
    IF LOT_Q1a1 = 3, DEP_TOT_LOT_Q1A = Q1a1*12)
    IF LOT_Q1a1 = 4, DEP_TOT_LOT_Q1A = Q1a1)

(DO IF LOT_Q1b1 = 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1B = 0,
    IF LOT_Q1b1 = 1, DEP_TOT_LOT_Q1B = Q1b1 *lot_q1Br,
    IF LOT_Q1b1 = 2, DEP_TOT_LOT_Q1B = Q1b1 *52,
    IF LOT_Q1b1 = 3, DEP_TOT_LOT_Q1B = Q1b1 *12)
    IF LOT_Q1b1 = 4, DEP_TOT_LOT_Q1B = Q1b1)

(DO IF LOT_Q1c1= 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1C = 0,
    IF LOT_Q1c1= 1, DEP_TOT_LOT_Q1C = Q1c1*lot_q1cr,
    IF LOT_Q1c1= 2, DEP_TOT_LOT_Q1C = Q1c1*52,
    IF LOT_Q1c1= 3, DEP_TOT_LOT_Q1C = Q1c1*12)
    IF LOT_Q1c1= 4, DEP_TOT_LOT_Q1C = Q1c1)

(DO IF LOT_Q1d1= 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1D = 0,
    IF LOT_Q1d1= 1, DEP_TOT_LOT_Q1D = Q1d1*lot_q1dr,
    IF LOT_Q1d1= 2, DEP_TOT_LOT_Q1D = Q1d1*52,
    IF LOT_Q1d1= 3, DEP_TOT_LOT_Q1D = Q1d1*12)
    IF LOT_Q1d1= 4, DEP_TOT_LOT_Q1D = Q1d1)

(DO IF LOT_Q1e1= 999998 OR 999999, DEP_LOT_Q1E = 0,
    IF LOT_Q1e1= 1, DEP_TOT_LOT_Q1E = Q1e1*lot_q1er,
    IF LOT_Q1e1= 2, DEP_TOT_LOT_Q1E = Q1e1*52,
    IF LOT_Q1e1= 3, DEP_TOT_LOT_Q1E = Q1e1*12)
    IF LOT_Q1e1= 4, DEP_TOT_LOT_Q1E = Q1e1)

(DO IF BIN_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_BIN = 0,
    IF BIN_Q3= 1, DEP_LOT_BIN = BIN_Q3*BIN_Q1r,
    IF BIN_Q3= 2, DEP_LOT_BIN = BIN_Q3*52,
    IF BIN_Q3= 3, DEP_LOT_BIN = BIN_Q3*12)
    IF BIN_Q3= 4, DEP_LOT_BIN = BIN_Q3)

(DO IF CHE_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_CHE = 0,
    IF CHE_Q3= 1, DEP_LOT_CHE = CHE_Q3*CHE_Q1r,
    IF CHE_Q3= 2, DEP_LOT_CHE = CHE_Q3*52,
    IF CHE_Q3= 3, DEP_LOT_CHE = CHE_Q3*12)
    IF CHE_Q3= 4, DEP_LOT_CHE =CHE_Q3)

(DO IF MAS_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_MAS = 0,
    IF MAS_Q3= 1, DEP_LOT_MAS = MAS_Q3*MAS_Q1r,
    IF MAS_Q3= 2, DEP_LOT_MAS = MAS_Q3*52,
    IF MAS_Q3= 3, DEP_LOT_MAS = MAS_Q3*12)
    IF MAS_Q3= 4, DEP_LOT_MAS =MAS_Q3)

(DO IF ALV_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_ALV = 0,
    IF ALV_Q3= 1, DEP_LOT_ALV = ALV_Q3*ALV_Q1r,
    IF ALV_Q3= 2, DEP_LOT_ALV = ALV_Q3*52,
    IF ALV_Q3= 3, DEP_LOT_ALV = ALV_Q3*12)
    IF ALV_Q3= 4, DEP_LOT_ALV = ALV_Q3)

(DO IF POK_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK3 = 0,
    IF POK_Q3= 1, DEP_LOT_POK3 = POK_Q3*POK_Q1r,
    IF POK_Q3= 2, DEP_LOT_POK3 = POK_Q3*52,
    IF POK_Q3= 3, DEP_LOT_POK3 = POK_Q3*12)
    IF POK_Q3= 4, DEP_LOT_POK3 =POK_Q3)

(DO IF POK_Q6= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK6 = 0,
    IF POK_Q6= 1, DEP_LOT_POK6 = POK_Q6*POK_Q4R,
    IF POK_Q6= 2, DEP_LOT_POK6 = POK_Q6*52,
    IF POK_Q6= 3, DEP_LOT_POK6 = POK_Q6*12)
    IF POK_Q6= 4, DEP_LOT_POK6 =POK_Q6)

(DO IF POK_Q9= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK9 = 0,

```

```

    IF POK_Q9= 1, DEP_LOT_POK9 = POK_Q9*POK_Q7Rr,
    IF POK_Q9= 2, DEP_LOT_POK9 = POK_Q9*52,
    IF POK_Q9= 3, DEP_LOT_POK9 = POK_Q9*12)
    IF POK_Q9= 4, DEP_LOT_POK9 =POK_Q9)

(DO IF POK_Q12= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK12 = 0,
    IF POK_Q12= 1, DEP_LOT_POK12 = POK_Q12*POK_Q10R,
    IF POK_Q12= 2, DEP_LOT_POK12 = POK_Q12*52,
    IF POK_Q12= 3, DEP_LOT_POK12 = POK_Q12*12)
    IF POK_Q12= 4, DEP_LOT_POK12 =POK_Q12)

(DO IF POK_Q15= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK15 = 0,
    IF POK_Q15= 1, DEP_LOT_POK15 = POK_Q15*POK_Q13R,
    IF POK_Q15= 2, DEP_LOT_POK15 = POK_Q15*52,
    IF POK_Q15= 3, DEP_LOT_POK15 = POK_Q15*12)
    IF POK_Q15= 4, DEP_LOT_POK15 =POK_Q15)

(DO IF POK_Q2_3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_POK23 = 0,
    IF POK_Q2_3= 1, DEP_LOT_POK23 = POK_Q2_3*POK_Q2_1R,
    IF POK_Q2_3= 2, DEP_LOT_POK23 = POK_Q2_3*52,
    IF POK_Q2_3= 3, DEP_LOT_POK23 = POK_Q2_3*12)
    IF POK_Q2_3= 4, DEP_LOT_POK23 =POK_Q2_3)

(DO IF TAB_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_TAB3 = 0,
    IF TAB_Q3= 1, DEP_LOT_TAB3 = TAB_Q3*TAB_Q1R,
    IF TAB_Q3= 2, DEP_LOT_TAB3 = TAB_Q3*52,
    IF TAB_Q3= 3, DEP_LOT_TAB3 = TAB_Q3*12)
    IF TAB_Q3= 4, DEP_LOT_TAB3 =TAB_Q3)

(DO IF KEN_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_KN3 = 0,
    IF KEN_Q3= 1, DEP_LOT_KN3 = KEN_Q3*KEN_Q1R,
    IF KEN_Q3= 2, DEP_LOT_KN3 = KEN_Q3*52,
    IF KEN_Q3= 3, DEP_LOT_KN3 = KEN_Q3*12)
    IF KEN_Q3= 4, DEP_LOT_KN3 =KEN_Q3)

(DO IF SPO_Q2= 999998 OR 999999, DEP_LOT_SPQ2 = 0,
    IF SPO_Q2= 1, DEP_LOT_SPQ2 = SPO_Q2*SPO_Q1R,
    IF SPO_Q2= 2, DEP_LOT_SPQ2 = SPO_Q2*52,
    IF SPO_Q2= 3, DEP_LOT_SPQ2 = SPO_Q2*12)
    IF SPO_Q2= 4, DEP_LOT_SPQ2 =SPO_Q2)

(DO IF SPO_Q4= 999998 OR 999999, DEP_LOT_SPQ4 = 0,
    IF SPO_Q4= 1, DEP_LOT_SPQ4 = SPO_Q4*SPO_Q3R,
    IF SPO_Q4= 2, DEP_LOT_SPQ4 = SPO_Q4*52,
    IF SPO_Q4= 3, DEP_LOT_SPQ4 = SPO_Q4*12)
    IF SPO_Q4= 4, DEP_LOT_SPQ4 =SPO_Q4)

(DO IF CAR_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_CAQ3 = 0,
    IF CAR_Q3= 1, DEP_LOT_CAQ3 = CAR_Q3*CAR_Q1R,
    IF CAR_Q3= 2, DEP_LOT_CAQ3 = CAR_Q3*52,
    IF CAR_Q3= 3, DEP_LOT_CAQ3 = CAR_Q3*12)
    IF CAR_Q3= 4, DEP_LOT_CAQ3 =CAR_Q3)

(DO IF HAB_Q2= 999998 OR 999999, DEP_LOT_HAQ2 = 0,
    IF HAB_Q2= 1, DEP_LOT_HAQ2 = HAB_Q2*HAB_Q1R,
    IF HAB_Q2= 2, DEP_LOT_HAQ2 = HAB_Q2*52,
    IF HAB_Q2= 3, DEP_LOT_HAQ2 = HAB_Q2*12)
    IF HAB_Q2= 4, DEP_LOT_HAQ2 =HAB_Q2)

(DO IF INV_Q3= 999998 OR 999999, DEP_LOT_INQ3 = 0,
    IF INV_Q3= 1, DEP_LOT_INQ3 = INV_Q3*INV_Q1R,
    IF INV_Q3= 2, DEP_LOT_INQ3 = INV_Q3*52,
    IF INV_Q3= 3, DEP_LOT_INQ3 = INV_Q3*12)
    IF INV_Q3= 4, DEP_LOT_INQ3 =INV_Q3)

```

COMPUTE DEP_TOT = (DEP_LOT_Q1A + DEP_LOT_Q1B+ DEP_LOT_Q1C+ DEP_LOT_Q1D+ DEP_LOT_Q1E + DEP_LOT_BIN + DEP_LOT_CHE + DEP_LOT_MAS + DEP_LOT_ALV + DEP_LOT_POK3 + DEP_LOT_POK6 + DEP_LOT_POK9 + DEP_LOT_POK12 + DEP_LOT_POK15 + DEP_LOT_POK23 + DEP_LOT_TAB3 + DEP_LOT_KN3 + DEP_LOT_SPQ2 + DEP_LOT_SPQ4 + DEP_LOT_CAQ3 + DEP_LOT_HAQ2 + DEP_LOT_INQ3)

[CRÉATION DE LA VARIABLE GAMNR_DEP]

(IF DEP_TOT < 500, GAMNR_DEP = 1, IF DEP_TOT >= 500, GAMNR_DEP = 2)

CRÉATION DU FILTRE POUR LE PGSI – SÉLECTION DES JOUEURS RÉGULIERS

FIL_GAMR [IF GAM_R = 2 OU PBJ_Q1 = 1 PASSER À LA PARTIE 1.2, SINON PASSER À FIL_GAM_D]

FIL_GAMD [SI GAMNR_DEP = 2 PASSER À LA PARTIE 1.2, SI GAMNR_DEP = 1 PASSER À JHA_V2]

PARTIE 1.2 – PROBLÈMES LIÉS AU JEU

✓[DÉBUT DE LA PARTIE 1.2 : PROBLÈMES LIÉS AU JEU]

INTRO_CPGI Certaines des questions suivantes ne s'appliqueront peut-être pas à votre situation mais, s'il vous plaît, essayez d'être le plus précis possible dans vos réponses.

CPG_1 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous parié plus que vous ne pouviez vraiment vous permettre de perdre ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

INTERVIEWER	Dit autrement : aviez-vous la capacité financière de jouer cet argent?
-------------	--

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_2 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous eu besoin de jouer de plus grosses sommes d'argent pour atteindre le même état d'excitation ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_3 **Au cours des 12 derniers mois**, lorsque vous avez joué, êtes-vous retourné un autre jour pour essayer de regagner l'argent perdu auparavant ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_4 **Au cours des 12 derniers mois**, avez-vous emprunté de l'argent ou vendu quoique ce soit afin d'obtenir de l'argent pour jouer ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais

1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_5

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous eu le sentiment que vous aviez peut-être un problème de jeu ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_6

Au cours des 12 derniers mois, le jeu vous a-t-il causé des problèmes de santé, incluant le stress ou l'anxiété ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_7

Au cours des 12 derniers mois, est-ce que des personnes ont critiqué vos habitudes de jeu ou vous ont dit que vous aviez un problème de jeu, indépendamment du fait que vous pensiez que cela soit vrai ou non ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_8

Au cours des 12 derniers mois, est-ce que vos activités de jeu ont causé des problèmes financiers pour vous ou votre famille ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

CPG_9

Au cours des 12 derniers mois, vous êtes-vous senti coupable à cause de vos habitudes de jeu ou de leurs conséquences ? Diriez-vous jamais, quelquefois, la plupart du temps ou presque toujours ?

0. Jamais
1. Quelquefois
2. La plupart du temps
3. Presque toujours
8. NSP
9. Refus

AID_1

Au cours des 12 derniers mois, avez-vous demandé de l'aide en raison de vos habitudes de jeu ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non [JHA_V2]
8. NSP [JHA_V2]
9. Refus [JHA_V2]

AID_2

À qui avez-vous demandé de l'aide ?

1. un membre de la famille ou un ami
2. un professionnel de la santé (un psychologue, un médecin ou un travailleur social)
3. un groupe d'entraide
4. une ligne d'aide ou de référence
5. un site Internet
6. un conseiller religieux ou spirituel comme un prêtre, un aumônier ou un rabbin
7. Autre. Spécifier : _____
8. Aucun
9. Refus

✓[FIN DE LA PARTIE 1.2 : PROBLÈMES LIÉS AU JEU]

CRÉATION DE LA VARIABLE DE SCORE AU PGSI

[CRÉATION DE LA VARIABLE PGSI]

[COMPUTE PGSI= SOMME CPG_1 TO CPG_9. IF 8 OR 9 ON CPG_1 TO CPG_9, SCORE FOR QUESTION = 0 (MIN = 0, MAX = 27)]

CRÉATION DE LA VARIABLE SÉVÉRITÉ AU PGSI

[CRÉATION DE LA VARIABLE SEV_GAM]

[IF PGSI= 0 SEV_GAM = 1 – NON PROBLEM GAMBLER]

[IF PGSI= 1 TO 2.5, SEV_GAM = 2 – LOW-RISK GAMBLER]

[IF PGSI= 3 TO 7.5, SEV_GAM = 3 – MODERATE-RISK GAMBLER]

[IF PGSI= 8 TO 27 SEV_GAM = 4 – PATHOLOGICAL GAMBLER]

PARTIE 2 – PROBLÈMES ASSOCIÉS

✓[DÉBUT DE LA PARTIE 2 : PROBLÈMES ASSOCIÉS]

JHA_V1

Au cours de votre vie, avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de hasard et d'argent ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non [Passer à ENT_Q1]
8. NSP [Passer à ENT_Q1]
9. Refus [Passer à ENT_Q1]

JHA_V2

Estimez-vous avoir déjà, dans le passé, trop dépensé d'argent ou passé trop de temps à jouer à des jeux de hasard et d'argent ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

JHA_V3 Pensez-vous avoir déjà eu un problème de jeu ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

[SI (JHA_V1=1 AND JHA_V2=2 AND JHA_V3=2) OU (GAM_R=1 ET GAMNR_DEP=1 ET PBJ_Q1>1 ET JHA_V2=2 ET JHA_V3=2), PASSER À ENT_Q1]

JHA_P1 Est-ce que vos activités de jeu ont déjà causé un problème quelconque dans vos relations avec votre conjoint ou un ou des membres de votre famille ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

JHA_P2 Est-ce que vos activités de jeu ont déjà causé un problème quelconque dans vos relations avec vos amis ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

JHA_P3 Est-ce que vos activités de jeu ont déjà causé un problème quelconque dans vos finances (vous avez eu des dettes importantes) ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

JHA_P4 Est-ce que vos activités de jeu vous ont déjà causé un problème quelconque avec la justice ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

ENT_Q1 Connaissez-vous une ou des personnes dans votre entourage qui ont des problèmes de jeu ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

FIL_INT8 [SI INT_QT1 = 1 PASSER À INTRO_INT1, SINON PASSER À INT_JHA_V1]

INT_JHA_V1 **Au cours de votre vie**, avez-vous déjà parié ou dépensé de l'argent en jouant à des jeux de hasard et d'argent sur Internet ?

INTERVIEWER Ne pas lire les choix de réponse.

1. Oui
2. Non [Passer à INTRO_ALC]
8. NSP [Passer à INTRO_ALC]
9. Refus [Passer à INTRO_ALC]

INTRO_INT1 Maintenant, j'aimerais vous poser quelques questions spécifiques sur vos habitudes de jeux de hasard et d'argent sur Internet.

INT_Q1 À combien de sites Internet de jeux de hasard et d'argent êtes-vous présentement inscrit ?

Nombre de site : _____ [Indiquez le nombre de site] (1-96, MAX 96)

8. NSP
9. Refus

INT_Q2 Vous êtes-vous déjà désinscrit/auto-exclu d'un site Internet de jeux de hasard et d'argent ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INT_Q3 Avez-vous déjà utilisé des solutions de contrôle offertes par un site de jeu pour limiter l'argent que vous dépensez ou le temps que vous passez à jouer ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INTRO_INT2 Je vais vous nommer certains problèmes qui peuvent être à l'occasion associés à certaines habitudes de jeux de hasard et d'argent sur Internet. Je vous demande de répondre par oui ou par non si chacune des situations suivantes s'applique à vous.

INT_Q4 Est-ce que vos activités de jeu de hasard et d'argent sur Internet vous ont déjà causé des problèmes quelconques :

Dans votre relation avec votre conjoint ou votre famille ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. **SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.**

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INT_Q5 Dans votre relation avec vos amis ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. **SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.**

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INT_Q6 Dans votre capacité à accomplir certaines tâches domestiques et familiales ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. **SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.**

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INT_Q7 Dans vos finances ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. **SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.**

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INT_Q8 Dans votre travail, vos études, vos opportunités d'emploi ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. **SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.**

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INT_Q9 Avec la justice ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. **SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.**

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INT_Q10 Au niveau de votre santé physique ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. **SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.**

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

INT_Q11 Au niveau de votre santé mentale, incluant des troubles dépressifs ou d'anxiété ?

INTERVIEWER Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. **SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.**

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

☑[FIN DE LA PARTIE 2 : PROBLÈMES ASSOCIÉS]

PARTIE 3 – CONSOMMATION D'ALCOOL

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 3 - CONSOMMATION D'ALCOOL]

INTRO_ALC Les questions suivantes portent sur votre consommation d'alcool et sur les effets possibles liés à la consommation d'alcool que vous pourriez ou non avoir éprouvés.

ALC_Q1 **Au cours de votre vie**, avez-vous déjà consommé une boisson alcoolique (plus qu'une petite gorgée), par exemple bière, vin, spiritueux ou *cooler* ?

1. Oui
2. Non [Passer à PARTIE 4]
3. NSP [Passer à PARTIE 4]
9. Refus [Passer à PARTIE 4]

AUD_1 **Au cours des 12 derniers mois**, en moyenne, à quelle fréquence avez-vous consommé des boissons alcooliques ?

1. Jamais [Passer à AUD_9]
2. 1 fois par mois ou moins
3. 2 à 4 fois par mois
4. 2 à 3 fois par semaine
5. 4 fois ou plus par semaine
8. NSP [Passer à AUD_9]
9. Refus [Passer à AUD_9]

AUD_2

Au cours des 12 derniers mois, les jours où vous aviez bu, habituellement, combien de consommations avez-vous prises ?

1. 1 ou 2 verres
2. 3 ou 4 verres
3. 5 ou 6 verres
4. 7, 8 ou 9 verres
5. 10 verres ou plus
8. NSP
9. Refus

AUD_3

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence buvez-vous 5 consommations ou plus lors d'une même occasion ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

FIL_AUD

[IF (AUD_2 + AUD_3 = 2), PASSER À AUD_9, SINON PASSER À AUD_4]

AUD_4

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous constaté que vous ne pouviez plus arrêter de boire une fois que vous aviez bu votre premier verre ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_5

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous été incapable de faire ce que l'on attendait normalement de vous à cause de votre consommation d'alcool ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_6

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous eu besoin de boire une boisson alcoolique en vous réveillant le matin, pour vous remettre d'un lendemain de veille ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_7

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence vous êtes-vous senti(e) coupable ou avez-vous eu des remords après avoir bu ?

1. Jamais

2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_8

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous été incapable de vous rappeler ce qui s'était passé la veille parce que vous aviez bu ?

1. Jamais
2. Moins d'une fois par mois
3. Une fois par mois
4. Une fois par semaine
5. À tous les jours ou presque à tous les jours
8. NSP
9. Refus

AUD_9

Vous est-il arrivé de vous blesser ou est-il arrivé à quelqu'un d'autre de se blesser suite à votre propre consommation d'alcool ?

INTERVIEWER

Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

AUD_10

Un membre de votre famille, un ami, un médecin ou un autre professionnel de la santé vous a-t-il fait part de son inquiétude concernant votre consommation d'alcool, ou vous a-t-il suggéré de réduire votre consommation ?

INTERVIEWER

Si le répondant dit < oui >, demandez-lui si cela est arrivé au cours des 12 derniers mois. SINON, cochez < pas au cours des 12 derniers mois >.

1. Non
2. Oui, mais pas au cours de la dernière année
3. Oui, au cours de la dernière année
8. NSP
9. Refus

☑[FIN DE LA PARTIE 3 - CONSOMMATION D'ALCOOL]

PARTIE 4 – CONSOMMATION DE CANNABIS

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 4 - CONSOMMATION DE CANNABIS]

INTRO_CAN

Les questions suivantes portent sur votre consommation de marijuana, du cannabis ou du haschisch.

CAN_Q1

Au cours de votre vie, avez-vous déjà essayé ou consommé de la marijuana, du cannabis ou du haschisch ?

1. Oui
2. Non [Passer à PARTIE 5]
8. NSP [Passer à PARTIE 5]
9. Refus [Passer à PARTIE 5]

CAN_Q2

Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous fait usage de la marijuana, du cannabis ou du haschisch ? Diriez-vous...

1. Jamais
2. Une fois par mois ou moins
3. 2 à 4 fois par mois
4. 2 à 3 fois par semaine
5. 4 à 6 fois par semaine
6. À tous les jours
8. NSP
9. Refus

☑[FIN DE LA PARTIE 4 - CONSOMMATION DE CANNABIS]

PARTIE 5 – USAGE DE TABAC

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 5 - USAGE DE TABAC]

INTRO_UST Les prochaines questions porteront sur vos habitudes tabagiques actuelles ou passées.

UST_Q1 Actuellement, fumez-vous la cigarette...

1. Tous les jours
2. À l'occasion
3. Jamais
8. NSP
9. Refus

UST_Q2 Avez-vous fumé une centaine de cigarettes ou plus durant votre vie (environ 4 paquets) ?

1. Oui
2. Non
8. NSP
9. Refus

SS_TAB_D [CRÉATION DE LA VARIABLE SS_TAB
 SI UST_Q1 = 1, alors SS_TAB = 1 (fumeur quotidien)
 SI UST_Q1 = 2, alors SS_TAB = 2 (fumeur occasionnel)
 SI UST_Q1 = 3 et UST_Q2 = 1, alors SS_TAB = 3 (ancien fumeur)
 SI UST_Q1 = 3 et UST_Q2 = 2, alors SS_TAB = 4 (n'a jamais fumé)
 SINON, SS_TAB = 99 (non déterminé)]

FIL_DEP1 [Si SS_TAB = 1 ou 2 : Passer à DEP_Q1, sinon PASSER À LA SECTION 6]

DEP_Q1 Après votre réveil, fumez-vous votre première cigarette...

1. Dans les 5 minutes qui suivent
2. De 6 à 30 minutes après
3. De 31 à 60 minutes après
4. Plus de 60 minutes après
8. NSP
9. Refus

☑[FIN DE LA PARTIE 5 - USAGE DE TABAC]

PARTIE 6 – INFORMATION SOCIODÉMOGRAPHIQUE

☑[DÉBUT DE LA PARTIE 6 : INFORMATIONS SOCIODÉMOGRAPHIQUES]

SOC_Q1 Nous entamons la dernière partie de l'entrevue. J'aimerais vous poser quelques questions d'ordre sociodémographiques. Puis-je confirmer votre sexe s'il vous plaît ?

1. Masculin
2. Féminin
8. NSP
9. Refus

SOC_Q2 En quelle année êtes-vous né(e) ?

1. Indiquez l'année de naissance _____
2. Indiquez l'âge _____
8. NSP
9. Refus

INTERVIEWER Bien que la question soit formulée pour obtenir une réponse par année de naissance, il faut indiquer l'âge si le répondant fournit celui-ci pour réponse.

SOC_Q3 Êtes-vous...

1. Célibataire, jamais marié(e)
2. Marié(e)
3. En union libre
4. Veuf(ve)
5. Séparé(e)
6. Divorcé(e)
8. NSP
9. Refus

SOC_Q4 Combien de personnes de moins de 18 ans demeurent dans votre foyer ?

_____ personne(s) [Si SOC_Q4 >= 1 : PASSER À SOC_Q4a, SINON PASSER À SOC_Q5]

SOC_Q4a Quel est l'âge de cette (ces) personne(s) ?

SOC_Q5 Quel est le plus haut niveau de scolarité que vous ayez atteint ?

1. Aucune scolarité
2. Études primaires non terminées
3. Études primaires terminées
4. Études secondaires non terminées
5. Études secondaires terminées
6. Études non terminées dans un programme de formation professionnelle au secondaire de type Diplôme ou Attestation d'étude professionnelle
7. Études terminées dans un programme de formation professionnelle au secondaire de type Diplôme ou Attestation d'étude professionnelle
8. Études non terminées dans un programme technique ou général au cégep
9. Études terminées dans un programme technique ou général au cégep
10. Études non terminées dans une université
11. Études terminées dans une université
98. NSP
99. Refus

SOC_Q6 Lequel de ces statuts correspond le mieux à votre situation actuelle ? Êtes-vous...

1. Travailleur(se) autonome [PASSER À SOC_Q7]
2. Travailleur(se) salarié [PASSER À SOC_Q7]
3. Étudiant(e) [PASSER À SOC_Q8]
4. En congé (maternité, maladie ou grève) [PASSER À SOC_Q10]
5. Sans emploi [PASSER À SOC_Q10]
6. Retraité(e) [PASSER À SOC_Q10]
7. Personne au foyer [PASSER À SOC_Q10]
8. Autre [PASSER À SOC_Q10]
98. NSP [PASSER À SOC_Q10]
99. Refus [PASSER À SOC_Q10]

SOC_Q7 Travaillez-vous...

1. À temps plein [PASSER À SOC_Q10]
2. À temps partiel [PASSER À SOC_Q10]
8. NSP [PASSER À SOC_Q10]
9. Refus [PASSER À SOC_Q10]

SOC_Q8

Êtes-vous étudiant...

1. À temps plein
2. À temps partiel
8. NSP
9. Refus

SOC_Q9

Travaillez-vous ?

1. Oui
2. Non [PASSER À SOC_Q10]
8. NSP [PASSER À SOC_Q10]
9. Refus [PASSER À SOC_Q10]

SOC_Q9a

Est-ce...

1. À temps plein
2. À temps partiel
8. NSP
9. Refus

SOC_Q10

Au mieux de votre connaissance, pour les 12 derniers mois, à combien estimez-vous le revenu total de tous les membres du ménage, provenant de toutes sources, avant impôt et autres retenues ?

1. Moins de 10 000\$
2. 10 000\$ à 14 999\$
3. 15 000\$ à 19 999\$
4. 20 000 à 29 999\$
5. 30 000 à 39 999\$
6. 40 000 à 49 999\$
7. 50 000 à 59 999\$
8. 60 000 à 69 999\$
9. 70 000 à 79 999\$
10. 80 000 à 89 999 \$
11. 90 000 à 99 999\$
12. 100 000 \$ et plus
98. NSP
99. Refus

SOC_Q11

Où êtes-vous né(e) ?

1. Né(e) au Canada [PASSER À SOC_Q12]
2. Né(e) hors du Canada [PASSER À SOC_Q11A]

SOCI_Q11A

En quelle année vous êtes-vous installé(e) au Canada ?

1. Indiquer l'année où vous êtes arrivé(e) au Canada _____
9998. NSP
9999. Refus

SOCI_Q12

Les gens qui habitent le Québec ont des origines culturelles et ethniques très diverses. À quelle origine culturelle ou ethnique appartenez-vous ?

1. Canada
2. États-Unis
3. Mexique, Caraïbes et Amérique latine
4. Europe de l'Ouest (France, Espagne, Suisse, etc.)
5. Europe de l'Est (Albanie, Hongrie, Russie, etc.)
6. Asie (Chine, Japon, Laos, etc.)
7. Asie centrale (Inde, Népal, Pakistan, etc.)
8. Moyen-Orient (Arabie Saoudite, Oman, Turquie, etc.)

- 9. Australie et Îles du Pacifique
- 10. Afrique
- 11. Premières Nations, Inuits
- 98. NSP
- 99. Refus

SOCI_Q13 Êtes-vous propriétaire, locataire ou chambreur de la maison ou de l'appartement que vous habitez ?

- 1. Propriétaire
- 2. Locataire
- 3. Chambreur
- 98. NSP
- 99. Refus

SOCI_Q14 Comment percevez-vous votre situation économique par rapport aux gens de votre âge ?

- 1. Je me considère à l'aise financièrement.
- 2. Je considère mes finances suffisantes pour répondre à mes besoins fondamentaux ou à ceux de ma famille.
- 3. Je me considère pauvre.
- 4. Je me considère très pauvre.
- 98. NSP
- 99. Refus

SOCI_Q15 Au cours des 12 derniers mois, avez-vous fréquenté régulièrement une église ou un autre lieu de culte ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

SOC_NET1 Avez-vous accès à Internet à la maison ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

SOC_NET2 Et ailleurs ?

- 1. Oui
- 2. Non
- 8. NSP
- 9. Refus

SOCI_Q16 Actuellement, combien de numéros de téléphone avez-vous dans votre foyer incluant les numéros d'affaires, les numéros des enfants et les numéros de téléphones cellulaires ?

- 1-96 Indiquer le nombre de numéros _____
- 98. NSP
- 99. Refus

SOCI_Q17 Pourriez-vous me donner les 3 premiers caractères de votre code postal ?

☑[FIN DE LA PARTIE 6 : INFORMATIONS SOCIODÉMOGRAPHIQUES]

REM_1 Ceci termine notre entrevue. Avant de vous quitter, j'aimerais vous informer qu'il existe un service d'information, d'aide et de référence sur le jeu. Souhaiteriez-vous avoir les coordonnées de ce service ?

- 1. Oui
- 2. Non

INTERVIEWER

Jeu : aide et référence : 1-800-461-0140

ou 514-527-0140 (pour Montréal et les environs)

FIL-SUIVI [SI INT_QT1=1 OU POK_QT1=1 OU POK_QT2=1, PASSER À CONS_1, SINON, PASSER À REM_2_1]

REM_2

Au nom du ministère de la Santé et des Services sociaux, je vous remercie pour votre précieuse collaboration et vous souhaite une [BONNE JOURNÉE][BONNE FIN DE JOURNÉE][BONNE SOIRÉE]

CONSENTEMENT DE SUIVI

CONS_1

J'aimerais vous informer que, selon les réponses que vous avez fournies, vous pourriez être sélectionné pour une étude qui vise à examiner plus en détails les habitudes de jeu en ligne.

Seriez-vous d'accord à ce qu'on re-communique avec vous pour participer à cette deuxième étude ?

1. Oui [PASSEZ À CONS_2]
2. Non [PASSEZ À REM_3]

CONS_2

Je vous remercie d'accepter d'être recontacté pour participer à cette étude. Votre participation est précieuse.

Pour cela, j'aurais besoin de recueillir quelques informations pour nous permettre de vous rejoindre dans quelques semaines.

Puis-je avoir :

- Votre nom ?

- Votre numéro de téléphone (et de cellulaire, si s'applique) ?

- Votre adresse ?

Est-ce qu'il y a des journées ou certains moments dans la journée qui vous conviendraient mieux pour vous appeler pour l'entrevue ?

Courriel ?

ADD_1

Pouvez-vous me fournir une adresse courriel OU le nom et le numéro de téléphone d'une autre personne par qui on pourrait vous rejoindre si vous déménagez ?

Accepte.....1

Refus.....2 [PASSEZ À REM_3]

REM_3

Au nom du ministère de la Santé et des Services sociaux, je vous remercie pour votre précieuse participation à cette importante étude et vous souhaite une [BONNE JOURNÉE][BONNE FIN DE JOURNÉE][BONNE SOIRÉE]

4.2 Guide de l'utilisateur ENHJEU-QUÉBEC 2012

Fichier de microdonnées ENHJEU-Québec 2012

Guide de l'utilisateur

Juin 2013

Table des matières

1. Introduction.....	3
2. Contenu	3
3. Plan d'échantillonnage.....	3
Population-cible	3
Base de sondage	4
Plan d'échantillonnage	4
4. Collecte	5
5. Pondération	5
6. Qualité des données	6
Couverture de la population	6
Taux de non-réponse globale	7
Taux de non-réponse partielle	8
Erreurs dues à l'échantillonnage	9
7. Lignes directrices pour l'analyse et la diffusion	11
Utilisation des poids d'enquête (pondération)	11
Estimation de proportions	11
Estimation d'effectifs	12
Lignes directrices pour la diffusion des résultats	12
8. Description du fichier de microdonnées	15
Références	17
Annexe	18

1. Introduction

Les données de l'ENHJEU-Québec 2012 proviennent d'une enquête par sondage transversal qui vise à recueillir des renseignements sur les habitudes de jeu de hasard et d'argent de la population québécoise de 18 ans et plus. Cette enquête fait suite à celle menée en 2009. Elle est réalisée auprès d'un grand échantillon de répondants et conçue pour fournir des estimations fiables pour des problématiques relativement peu fréquentes (moins de 2%) dans la population adulte.

Ce document reprend essentiellement les mêmes points que ceux présentés pour l'étude de 2009. Toujours inspiré des guides produits par Statistique Canada¹ et l'Institut de la statistique du Québec², il permet aux utilisateurs de se familiariser avec les concepts méthodologiques de l'enquête nécessaire pour bien discerner les enjeux reliés à l'analyse des données issues du fichier de microdonnées. Avant de décrire plus en détails ce fichier pour 2012, un survol rapide du contenu du questionnaire, du plan d'échantillonnage, de la collecte des données et de la pondération est proposé. Ces étapes sont légèrement différentes à celles préconisées en 2009. Ensuite, les questions relatives à la qualité des données sont abordées en profondeur de même que les lignes directrices quant à l'analyse et la diffusion des résultats. Par leur engagement découlant de leur accès aux données, les utilisateurs se doivent de les respecter. Finalement, une description de la documentation reliée au fichier de microdonnées complète ce tour d'horizon.

2. Contenu

Pour des raisons de comparaison dans le temps, le questionnaire de l'étude reprend essentiellement les mêmes questions qu'en 2009. Il comporte donc plusieurs questions sur les habitudes de jeu actuelles (au cours de la dernière année) et antérieures (au cours de la vie), sur d'autres habitudes de vie et sur des dimensions sociodémographiques. Le questionnaire est administré dans la langue au choix du répondant : français ou anglais. Des ajouts ont été faits pour mieux documenter les jeux de hasard et d'argent en ligne (sur Internet) et des vérifications supplémentaires ont été ajoutées lors de la collecte afin d'éviter certaines incohérences dans les réponses de fréquences et de participation de jeux de hasard et d'argent. Un avis méthodologique sur cette question peut être consulté en annexe.

On peut également consulter la version finale du questionnaire en version française dans la documentation fournie aux utilisateurs.

3. Plan d'échantillonnage

Population-cible

Comme en 2009, l'étude vise à produire des estimations et à les inférer à la population québécoise de 18 ans et plus vivant en ménages privés, en d'autres mots ne vivant pas en institution, et parlant le français ou l'anglais. Sont également exclues du champ de l'étude, les

personnes résidant dans les régions nordiques du Nunavik et des Terres-Cries-de-la-Baie-James ainsi celles des réserves indiennes.

Base de sondage

La base de sondage est le moyen qu'on se donne pour rejoindre les personnes de la population-cible et ainsi les inviter à participer à l'étude. Une bonne base de sondage se doit de couvrir au maximum l'ensemble des personnes de la population. Pour les besoins de ce projet, l'enquête téléphonique a été privilégiée et par conséquent, le moyen d'entrer en contact avec les répondants est par le biais de leur numéro de téléphone. Cette façon de procéder comporte des limites que nous développerons plus loin dans la section sur la qualité des données.

Plan d'échantillonnage

Le plan proposé pour cette étude en est un relativement complexe, stratifié, non proportionnel et à deux degrés et est légèrement différent de celui retenu en 2009

Au premier degré, les strates sont formées par 1) la région métropolitaine de recensement (RMR) de Montréal; les autres RMR du Québec : 2) Québec; 3) Sherbrooke; 4) partie québécoise de la RMR Ottawa-Gatineau; 5) Saguenay; 6) Trois-Rivières et 7) le reste du Québec hors-RMR. Le plan prévoyait un suréchantillonnage pour la région administrative des Laurentides et cet échantillon supplémentaire compte alors pour la huitième strate. Un échantillon aléatoire de ménages est sélectionné indépendamment dans chacune de ces strates. La répartition de la taille de l'échantillon de ménages dans chaque strate est proportionnelle à la racine carrée du nombre de ménages compris dans cette strate. En procédant ainsi, on permet un compromis dans l'efficacité des estimations pour les strates et celles pour l'ensemble du Québec. La firme de sondage responsable de l'étude a utilisé une technique de génération aléatoire de numéros de téléphone pour arriver à cette fin et ainsi couvrir les numéros de téléphone confidentiels qui n'apparaissent pas dans les bottins téléphoniques.

Le deuxième degré, quant à lui, permet la sélection aléatoire d'une seule personne adulte par ménage avec cependant une probabilité inégale afin de s'assurer qu'au final, les hommes âgés de 18 à 34 ans constituent au moins 13% de l'échantillon.

Le tableau 1 montre la répartition finale de l'échantillon dans chacune des strates d'échantillonnage.

Pour de plus amples informations à propos de la sélection de l'échantillon, le lecteur est invité à consulter le Rapport méthodologique de la firme SOM ainsi que le document technique sur la pondération.

Tableau 1 : Répartition initiale et finale de l'échantillon selon la strate d'échantillonnage

Strate d'échantillonnage	Échantillon de ménages		Échantillon de personnes
	Initial	Final	Final pour les entrevues longues
RMR Saguenay	1 580	1 107	642
RMR Québec	3 941	2 629	1 431
RMR Trois-Rivières	1 722	1 190	640
RMR Sherbrooke	1 897	1 294	730
RMR Montréal	9 806	6 004	3 134
RMR Gatineau	2 440	1 528	864
Hors-RMR	7 173	4 862	2 563
Suréchantillonnage Région des Laurentides	5 886	3 662	2 004
Total	34 444	22 276	12 008

4. Collecte

L'ensemble des entrevues ont été réalisées entre le 4 juin et le 18 septembre 2012, si bien que cette période de collecte est équivalente à celle de l'étude de 2009 (8 juin au 27 août 2009).

En procédant par interview téléphonique assisté par ordinateur (ITAO), cela permet

- de sauter automatiquement les questions qui ne s'appliquent pas au répondant ;
- d'appliquer des règles de vérification automatiquement pour repérer les réponses incohérentes ;
- de personnaliser automatiquement le texte des questions, y compris les périodes de référence et les pronoms d'après des facteurs comme l'âge et le sexe du répondant, la date de l'interview et les réponses aux questions précédentes ;
- de faire la saisie des données en temps réel.

La durée moyenne des entrevues était d'un peu plus de 12 minutes.

5. Pondération

Un des aspects importants du traitement des données d'une enquête est de s'assurer que l'échantillon final soit réellement représentatif de la population visée par cette enquête. Pour ce faire, nous avons principalement recours au processus de pondération qui consiste en gros à déterminer le nombre de personnes que représente chacun des répondants. Ainsi, un poids d'enquête est attribué à chaque personne incluse dans l'échantillon final, c'est-à-dire dans l'échantillon de personnes ayant répondu à l'enquête.

Le calcul des poids se calque entre autres au plan d'échantillonnage car il doit, en premier lieu, tenir compte des probabilités de sélection des unités échantillonnales de chaque degré de plan. Ainsi, la pondération a été appliquée de façon indépendante dans chacune des strates formées des régions citées précédemment. Par ailleurs, cette étape de pondération peut s'avérer aussi complexe que le plan d'échantillonnage peut l'être. De plus, il faut également

prendre en considération les taux de réponse à chaque degré et essayer autant que possible de minimiser leur impact sur les estimations. Finalement, même en appliquant minutieusement ces dernières corrections, il se peut que l'échantillon soit loin d'être représentatif de la population et qu'une autre correction, appelée poststratification ou calage aux marges, soit nécessaire. Il s'agit de faire en sorte à ce que la somme des poids finaux corresponde aux estimations de populations définies à l'échelle des régions, pour certaines variables d'intérêt. Le choix des variables est assez restreint et doit se faire dans le bassin des variables disponibles au recensement de la population. Pour cette étude, trois variables ont été retenues à cette étape finale de la pondération : le sexe, le groupe d'âge en cinq catégories (18-24, 25-34, 35-44, 45-64 et 65 ans et plus) et l'état matrimonial en six catégories.

Mentionnons qu'à cause d'un recoupement des strates initiales de la RMR de Montréal et Hors-RMR avec le suréchantillonnage de la région des Laurentides, nous devons créer plusieurs systèmes de poids pour répondre aux besoins d'estimation pour différentes entités géographiques.

Voici un aperçu de la portée d'utilisation des trois variables de poids produites

Tableau 2. Identification des variables de poids d'enquête à utiliser selon la région d'appartenance

Région d'appartenance des individus échantillonnés	Variables de poids d'enquête		
	Poids_strate	Poids_rmr	Poids_region
Strate de pondération			
- RMR Saguenay	X	X	
- RMR Québec	X	X	
- RMR Trois-Rivières	X	X	
- RMR Sherbrooke	X	X	
- RMR de Montréal sans la région des Laurentides	X		
- RMR de Gatineau	X	X	
- Hors-RMR sans la région des Laurentides	X		
RMR Montréal		X	
Hors-RMR		X	
Région des Laurentides	X		X
Région de Montréal			X
Reste du Québec sans les régions de Montréal et des Laurentides			X
Province du Québec	X		

Nous n'entrerons pas plus dans les détails du calcul des poids, référant plutôt le lecteur au document décrivant en détails ce traitement des données.

6. Qualité des données

Couverture de la population

Pour rejoindre les répondants de l'étude, nous avons vu que la firme de sondage emploie une base de sondage de type téléphonique. Cependant, cette manière de couvrir la population-cible est de moins en moins évidente avec la popularité toujours grandissante des ménages utilisant uniquement un téléphone cellulaire. En effet, les personnes provenant d'un ménage

n'ayant aucun numéro de téléphone ou plus important encore celles ayant uniquement un téléphone cellulaire n'ont aucune probabilité d'être sélectionnées dans l'échantillon de cette étude. Au Canada, en 2008, la proportion de ménages ne se servant que d'un téléphone cellulaire est estimée à 8,0% alors qu'elle était inférieure à 6,4% en 2007. Au Québec, cette proportion est de 6,7% en 2008³.

De plus, si on analyse tout ça sur la base du sexe et de l'âge, cette proportion est encore plus importante chez le groupe des jeunes hommes. Comme ce groupe est aussi particulièrement touché par des problèmes de jeu, c'est une limite qu'il faut prendre en considération quand vient le temps d'interpréter les résultats. La pondération ne peut corriger efficacement ce problème car elle permet uniquement d'attribuer un poids plus important aux répondants de ce même groupe qui ont accès à un téléphone fixe mais ces gens peuvent avoir un profil fort différent de ceux ayant uniquement accès un téléphone portable. C'est une limite inhérente au fait de procéder à un sondage téléphonique et il est fortement recommandé de le souligner dans tout document présentant les résultats de cette étude.

Taux de non-réponse globale

Pour tenter de joindre les ménages de l'échantillon initial et ensuite, les personnes sélectionnées, la firme de sondage a effectué jusqu'à 60 appels à divers moments de la journée. Malgré tous ces efforts, des ménages de l'échantillon initial n'ont pu être joints. Il faut ajouter à cela un bon nombre de ménages qui ont catégoriquement refusé de participer à l'étude, ce qui fait au total, un taux de réponse ménage de 64,7 %. L'unité échantillonnale de cette étude est le répondant et la participation du ménage ne garantit pas automatiquement celle de l'adulte sélectionnée. Le taux de réponse des personnes (sachant que le ménage est répondant) est de l'ordre de 68,4 % et tient compte non seulement des refus mais également des entrevues incomplètes et des rendez-vous manqués¹. Finalement, le taux de réponse total est déduit du produit du taux de réponse ménage et du taux de réponse personne et affiche une valeur d'un peu plus de 44 %. Ce taux global est quelque peu différent de celui fourni par SOM dans son document technique. Dans les numéros de téléphone non joints, il aurait fallu inclure les « réponders » et dans les numéros joints non valides, les « problèmes de langue, maladie et incapacité » puisque ceux-ci ne font pas partie de la population-cible. Ceci étant dit, le taux global de participation est légèrement inférieur à ce qui est convenu comme satisfaisant actuellement dans le contexte actuel des sondages téléphoniques (autour de 50%).

Le tableau 3 qui suit présente les taux de réponse selon la strate d'échantillonnage et on constate qu'ils varient sensiblement d'une strate à l'autre, de 50% dans la RMR Saguenay à 40% dans la RMR de Montréal. Malgré tout, d'après des analyses sommaires, ces taux de réponses ne semblent pas induire des profils différents des répondants entre les régions. Finalement, comme la pondération a été appliquée indépendamment dans chacune des strates de pondération qui suivent de près les strates d'échantillonnage, cela fait en sorte de tenir compte des particularités propres à chaque strate.

¹ SOM a compilé deux sortes d'entrevues complétées : les longues et les courtes. Tandis que les premières réfèrent aux questionnaires complétés classiques, les deuxièmes sont le résultat d'une relance des ménages ou personnes ayant initialement refusé de participer pour lesquels une entrevue courte portant uniquement sur la description du ménage et de la personne sélectionnée a été menée (pour plus de détails, vous référer au rapport méthodologique de SOM).

Tableau 3 : Taux de réponse selon la strate d'échantillonnage

Strate d'échantillonnage	Nombre total de ménages	Taux de réponse ménage (%)	Taux de réponse personne (%)		Taux de réponse total (%)	
			Longues seulement	Courtes et longues	Longues seulement	Courtes et longues
RMR Saguenay	69 505	70,1	58,0	72,0	40,6	50,4
RMR Québec	345 890	66,7	54,4	70,4	36,3	46,9
RMR Trois-Rivières	70 140	69,1	53,8	69,2	37,2	47,8
RMR Sherbrooke	91 100	68,2	56,4	69,2	38,5	47,2
RMR Montréal	1 613 260	61,2	52,2	65,8	32,0	40,3
RMR Gatineau	131 465	62,6	56,5	67,9	35,4	42,6
Hors-RMR	1 067 280	67,8	52,7	68,7	35,7	46,6
Suréchantillonnage Région des Laurentides	231 990	62,2	54,7	69,6	34,0	43,3
Total		64,7	53,9	68,4	34,9	44,2

Taux de non-réponse partielle

En plus de la non-réponse totale, ménage et individu, qui est habituellement compensée par la pondération, il existe également un autre type de non-réponse, celle associée à une question précise, qu'on appelle la non-réponse partielle. Elle se définit comme le rapport entre le nombre pondéré d'individus n'ayant pas répondu à la question sur le nombre pondéré d'individus devant y répondre.

$$\text{Taux pondéré de non-réponse partielle} = \frac{\text{nombre pondéré d'individus n'ayant pas répondu à la question}}{\text{nombre pondéré d'individus devant répondre à la question}}$$

La non-réponse partielle peut entraîner des biais dans les estimations si les non répondants présentent des caractéristiques différentes de celles des répondants. Plus la proportion de non-réponse partielle est élevée, plus le risque de biais est grand.

En général, lorsqu'on analyse des données d'enquête, il est raisonnable de faire l'hypothèse que, pour une non-réponse partielle inférieure à 5 %, les risques de biais, occasionné par un déséquilibre entre les caractéristiques des non répondants et celles des répondants, sont plutôt faibles.

L'opération consistant à redistribuer la non-réponse partielle dans les autres catégories de réponse, sans toutefois tenir compte des caractéristiques des non répondants, est une démarche acceptable. Elle est acceptable du fait que le biais des estimations est en général peu important comparativement à l'erreur d'échantillonnage (c'est-à-dire la précision de l'estimation) et peut être considéré comme négligeable. Par exemple, un biais de 1 % pour une estimation dont l'erreur-type est de 10 % peut être considéré négligeable. Par contre, par rapport à une erreur-type de 2 %, ce biais de 1 % ne peut pas être considéré négligeable.

Une analyse sommaire révèle que la plupart des questions de cette étude ne présentent aucun problème à savoir que leur taux de non-réponse partielle ne dépasse jamais le seuil critique de

5%. Toutefois, si cela est le cas, ces questions doivent être analysées plus à fond au regard des biais, les non répondants pouvant présenter des caractéristiques différentes des répondants, ce qui à son tour peut entraîner un impact non négligeable sur les estimations présentées (sous ou surestimation). Mais les risques de biais importants associés à la non-réponse partielle relativement à la précision des estimations sont assez minimes. Il peut donc s'avérer plus pertinent de faire une analyse qualitative, plutôt que quantitative, de la non-réponse partielle.

Erreurs dues à l'échantillonnage

Étant donné que les estimations d'une enquête par sondage comme l'ENHJEU-Québec proviennent d'un échantillon et non de la population, elles sont sujettes inévitablement à des erreurs dues à l'échantillonnage qu'on se doit de quantifier. Les estimations doivent être accompagnées d'une mesure de précision pour indiquer aux utilisateurs l'ampleur de ces erreurs. Plusieurs mesures de précision sont à notre disposition dont les plus fréquentes sont l'intervalle de confiance, la marge d'erreur ou le coefficient de variation et exigent minimalement la connaissance d'une mesure de variabilité autour de l'estimation, soit l'erreur-type ou la variance.

Pour estimer correctement la variance des estimations produites à partir des données, il faut tenir compte de tous les aspects du plan d'échantillonnage relativement complexe. Il n'existe pas de formule mathématique simple pour l'évaluer et on doit avoir recours à des techniques de ré-échantillonnage ou de la linéarisation de Taylor. Certains progiciels statistiques tels Stata, SUDAAN ou la version récente de SAS permettent d'estimer convenablement cette variance en autant qu'on spécifie le plan de sondage. Ici, la technique retenue est celle de la linéarisation de Taylor.

Voici la syntaxe² qu'il faut soumettre pour tenir compte de cette particularité selon le type de progiciel statistique employé :

Stata : `SVYSET QUEST [pweight=poids_strate], strata(strate_pond) VCE(linear)`

SUDAAN :

```
proc crosstab data=FichierSAS filetype=sas design=wr deft1;
weight poids_strate;
nest strate_pond no_seq;
...
```

SAS :

```
proc surveyfreq data=FichierSAS;
weight poids_strate;
cluster no_seq;
strata strate_pond;
tables ...;
run;
```

² L'exemple est donné pour des estimations pour l'ensemble du Québec ou par strate de pondération incluant la région des Laurentides. Pour les estimations pour la RMR de Montréal et Hors-RMR, faudrait remplacer *poids_strate* par *poids_rmr* et *strate_pond* par *rmr*. Pour les estimations pour la région de Montréal et le reste du Québec sans les régions des Laurentides et de Montréal, faudrait remplacer *poids_strate* par *poids_region* et *strate_pond* par *region*.

Même en utilisant la bonne estimation de la variance, ces trois logiciels produisent différents intervalles de confiance des estimations de proportions. Stata et SUDAAN emploient une transformation de type logistique si bien que leurs intervalles de confiance sont asymétriques et tiennent compte du fait que les proportions sont bornées entre 0 et 1, ce qui est tout à fait conforme d'un point de vue méthodologique. De son côté, SAS privilégie une méthode symétrique avec le quantile de la loi de Student.

Si l'accès à ces progiciels statistiques spécialisés n'est pas possible, on peut tout de même approximer la variance des estimations de proportions en corrigeant les résultats obtenus des méthodes classiques par l'effet de plan de moyen. Cet effet de plan est vu comme le ratio de la variance du plan complexe sur celle d'un plan aléatoire simple. On estime l'effet de plan moyen à 2 pour les estimations à l'échelle provinciale de cette étude. Pour utiliser efficacement cette approximation, il suffit de diviser le poids échantillonnal par 2 avant de calculer la variance. D'autres effets de plan, calculés par SOM, sont présentés selon la strate de pondération dans le tableau ci-dessous. Toutefois, cette façon de faire ne vaut que pour les estimations de proportions et non les estimations de moyennes ou de médianes. Pour ces dernières, on se doit d'utiliser obligatoirement un progiciel qui permet de prendre en considération la complexité du plan de sondage.

Tableau 4 : Effet de plan selon la région d'appartenance

Région d'appartenance des individus échantillonnés	Effet de plan
Strate de pondération	1,34
- RMR Saguenay	1,45
- RMR Québec	1,32
- RMR Trois-Rivières	1,37
- RMR Sherbrooke	1,39
- RMR de Montréal sans la région des Laurentides	1,30
- RMR de Gatineau	1,33
- Hors-RMR sans la région des Laurentides	1,34
RMR Montréal	1,39
Hors-RMR	1,33
Région des Laurentides	1,36
Région de Montréal	1,39
Reste du Québec sans les régions de Montréal et des Laurentides	1,33
Province du Québec	1,95

7. Lignes directrices pour l'analyse et la diffusion

Utilisation des poids d'enquête (pondération)

Les variables de poids se trouvant dans le fichier de microdonnées doivent être utilisées en tout temps dans les calculs d'estimations de tout type afin d'inférer ces résultats à l'ensemble de la population-cible ou à des régions précises.

Rappelons que le choix du système de pondération dépendra de la région pour laquelle l'estimation sera produite. Le tableau 3 présenté précédemment résume les poids d'enquête à utiliser selon la région d'appartenance des individus échantillonnés

La production de résultats non pondérés n'est pas du tout recommandée. La répartition de l'échantillon, de même que les détails du plan de sondage, peuvent entraîner des résultats biaisés qui ne représentent pas correctement la population.

La plupart des progiciels statistiques permettent d'utiliser des poids, mais la signification et la définition des ces poids peuvent différer de celles applicables dans le contexte d'une enquête par sondage. Par conséquent, si les estimations calculées au moyen de ces progiciels sont souvent exactes, les variances n'ont, quant à elles, pratiquement aucune signification. Pour cela, l'utilisation de progiciels spécialisés tels que présentés à la sous-section sur les erreurs dues à l'échantillonnage est fortement suggérée.

Dans le cas des modélisations statistiques (par exemple, la régression linéaire ou la régression logistique), une méthode permet de corriger les résultats obtenus des progiciels classiques de manière à les rendre plus adéquats. Cette méthode consiste à redistribuer les poids de façon à ce que le poids moyen soit égal à 1 (appelé aussi poids à moyenne 1). Les résultats sont ainsi plus raisonnables puisque, même s'ils ne reflètent toujours pas la stratification et la mise en grappes du plan d'échantillonnage, ils tiennent cependant compte de la sélection avec probabilités inégales. Cette transformation peut être réalisée en utilisant dans l'analyse un poids égal au poids original (populationnel) divisé par la moyenne des poids originaux pour les personnes répondantes qui contribuent à l'estimation en question.

Estimation de proportions

Lorsqu'un utilisateur analyse une variable dérivée, ou simplement une question de l'enquête, il lui appartient de décider s'il considère ou non la non-réponse partielle comme une réponse possible ou comme une absence de réponse. S'il la considère comme une réponse en soit, il pourra estimer adéquatement la proportion de personnes qui « ne savent pas » ou qui « ne veulent pas dire » s'ils possèdent la caractéristique étudiée, mais il ne pourra pas estimer correctement la proportion de la population qui possède cette caractéristique. On parle alors de l'étude de la « déclaration » d'un phénomène et non de l'étude du phénomène directement. Si l'utilisateur souhaite plutôt obtenir une estimation sans biais d'un phénomène précis, il devrait considérer la non-réponse comme une absence de réponse et ne pas estimer la proportion d'individus de cette catégorie. En faisant cela, on accepte la prémisse que la non-

réponse partielle sera répartie dans les autres catégories de réponse permettant par conséquent d'estimer correctement la proportion du phénomène étudié.

En général, ceci a peu d'impact sur les estimations des proportions d'intérêt puisque la non-réponse partielle est plutôt faible dans cette enquête. Malgré tout, pour les estimations de proportions, on recommande de répartir systématiquement les non répondants partiels de la façon dont les répondants se distribuent au sein des différentes catégories de la variable. L'hypothèse sous-jacente est que les répondants sont représentatifs des non répondants partiels. Ceci a pour effet de gonfler les proportions en redistribuant, en quelque sorte, la représentation des non répondants partiels de façon proportionnelle à la distribution des répondants. Ne pas répartir les non répondants partiels dans les autres catégories de réponse reviendrait à émettre l'hypothèse que tous les individus qui n'ont pas fourni de réponse à la question n'ont pas la caractéristique étudiée.

Bien qu'aucune étude n'ait été réalisée, on estime, à l'image des résultats préliminaires qui ont montré que pour la majorité des variables le taux de non-réponse partielle est inférieur à 5 %, que les risques de biais importants associés à la non-réponse partielle relativement à la précision des estimations sont assez minimes. Ainsi, aucune attention particulière n'est nécessaire au moment d'analyser les données.

Estimation d'effectifs

Dans le cas de l'estimation des effectifs de population, la non-réponse partielle a pour effet direct de sous-estimer les effectifs. Et plus la non-réponse partielle est importante, plus les effectifs de population sont sous-estimés. Ainsi, des corrections devraient être apportées pour l'estimation des effectifs de façon à produire des estimations pour lesquelles on minimise les biais quel que soit le taux de non-réponse partielle.

L'estimation des effectifs provient de l'addition du poids populationnel de chacun des individus qui possède la caractéristique étudiée. Ce poids a préalablement été ajusté pour tenir compte des personnes qui n'ont pas participé à l'enquête – non-réponse totale – (voir section 6), mais n'a pas été ajusté pour tenir compte du fait que certains individus n'ont pas répondu à une question donnée : non-réponse partielle. Ainsi, lorsqu'on produit un tableau sans la catégorie manquante (valeur de « . »), la somme des poids s'en trouve diminuée proportionnellement à la représentativité des poids des manquants. Ce qui mène à une sous-estimation des effectifs de population pour ce phénomène.

Une solution simple pour contrer le problème de sous-estimation est de multiplier l'effectif estimé en présence de non-réponse partielle par l'inverse du taux de réponse de la question. On redistribue ainsi l'effectif de la non-réponse dans les autres catégories de réponse en tenant compte de la distribution des effectifs des répondants. Finalement, comme on a affaire à des estimations, il ne faut laisser croire que ces effectifs sont précis. Ainsi, il faut les arrondir à la centaine près.

Lignes directrices pour la diffusion des résultats

L'utilisateur se doit de respecter certaines règles de diffusion conformément à l'entente conclue lors de l'accès aux données. Ces règles dépendent du type de variable à laquelle est

rattachée l'estimation produite. Mais auparavant, l'utilisateur doit déterminer le nombre de répondants dans l'échantillon ayant la caractéristique à l'étude (par exemple, le nombre de répondants qui fument lorsqu'on s'intéresse à la proportion de fumeurs pour une population donnée) pour s'assurer qu'il y a assez d'unités pour calculer une estimation de qualité acceptable. Et ensuite, calculer le coefficient de variation (CV) en utilisant une mesure fiable de l'estimation de la variance, qui tient compte du plan complexe de sondage, telle que décrite à la section 6. Le CV est tout simplement le rapport de l'erreur-type de l'estimation sur l'estimation elle-même. Le principe général est le suivant :

- les estimations dont le CV est inférieur à 16,6% sont diffusées sans contrainte et sans annotation ;
- les estimations dont le CV est entre 16,6% et 33,3% peuvent être diffusées mais accompagnées d'une note mentionnant clairement qu'elles présentent une variabilité importante et qu'elles doivent être interprétées avec circonspection ;
- les estimations avec un CV supérieur à 33,3% ne doivent pas être diffusées dans aucun cas car elles présentent une précision inacceptable (à moins d'avis contraire).

Variables continues

Ces variables sont clairement identifiées dans le dictionnaire de données sous la rubrique « Note ». Ce sont essentiellement des variables de fréquence et de dépenses de jeu. À prime abord, il est important de mentionner que ces variables ne doivent servir que pour produire des moyennes, des médianes et dans certains cas des étendues (minimum, maximum). Toutefois, ces statistiques, à l'exception des mesures d'étendues, doivent se rapporter à des domaines ou sous-groupes d'estimation d'AU MOINS 50 RÉPONDANTS et afficher en même temps une mesure de CV inférieure à 33,3%. Pour les étendues, l'utilisateur peut les présenter sans contrainte car le maximum de chacune des variables continues a été ramené à une valeur inférieure et est, par conséquent, associé à plusieurs répondants (voir la section 8).

Variables catégoriques

Avec les variables catégoriques, l'utilisateur peut produire des proportions et des estimations d'effectifs. Dans ces deux cas, elles doivent se rapporter à AU MOINS 100 RÉPONDANTS et le numérateur de la proportion doit compter AU MINIMUM 10 RÉPONDANTS. De plus, il faut en même temps que le CV soit inférieur à 33,3% pour que l'estimation soit diffusée. Une exception est cependant permise pour la principale variable d'intérêt de cette étude, le type de joueur, GAMBLERS_3. Seule la contrainte de la taille minimale de 10 répondants au numérateur des proportions doit être respectée. Si le CV est supérieure à 33,3%, l'utilisateur doit tout de même mettre une mise en garde quant à la forte variabilité de l'estimation et mentionner qu'elle est diffusée **à titre indicatif seulement**.

Modélisation (régressions, analyse de la variance)

Pour les résultats provenant de modélisation statistique, les règles sont un peu plus contraignantes. La variable dépendante doit être associée à un sous-groupe ou domaine formé **d'au moins 500 répondants** et aucun modèle saturé ne sera permis puisqu'il s'ajuste parfaitement aux données. Le fait de permettre d'insérer plusieurs variables indépendantes dans un même modèle peut engendrer l'apparition d'un bon nombre de combinaisons possibles. Si le modèle s'ajuste parfaitement aux données, il est possible de se retrouver avec

des cellules comprenant de très faibles effectifs ce qui contrevient non seulement aux règles de diffusion mais également celles de confidentialité.

Le tableau 5 présente en un seul coup d'œil les règles à suivre pour la diffusion des résultats de cette étude.

Tableau 5 : Sommaire des règles de diffusion pour les estimations issues de l'ENHJEU-Québec

Type de variable ou d'estimation	Nombre minimal de répondants pour le domaine d'estimation	Nombre minimal de répondants mentionnant la caractéristique étudiée (numérateur de la proportion)	Règle du CV	Notes
Continue	50	---	CV < 33%	Si CV entre 16,6 et 33,3%, ajout d'une note : présente une variabilité importante, à interpréter avec prudence
Catégorique	100	10	CV < 33%	Si CV entre 16,6 et 33,3%, ajout d'une note : présente une variabilité importante, à interpréter avec prudence
- GAMBLER_3	100	10	---	- Si CV entre 16,6 et 33,3%, ajout d'une note : présente une variabilité importante, à interpréter avec prudence - Si CV $\geq$ 33,3, ajout d'une note : présente d'une forte variabilité, diffusée à titre indicatif seulement
Modélisation	500	---	---	Un modèle saturé n'est permis en aucune circonstance

8. Description du fichier de microdonnées

Le fichier de données initiales (fichier-maître) comprenait l'ensemble des réponses aux questions de l'étude. Pour produire un fichier masqué, appelé également fichier de microdonnées, accessible aux utilisateurs, toutes les variables ont fait l'objet d'une vérification minutieuse de leur sensibilité à identifier les répondants. Les responsables de la présente étude ont le souci de respecter autant que possible le caractère confidentiel des informations fournies par les répondants. Par conséquent, la diffusion des résultats doit se faire sur des groupes de répondants en effectifs assez importants pour ne pas être en mesure d'identifier les réponses pour un petit nombre d'entre eux et ainsi respecter en tout point le contrat de confidentialité fait avec eux. Pour cette raison, certaines variables se rapportant directement aux questions d'entrevue ne sont pas toujours ventilées selon les catégories prévues au questionnaire. Des regroupements ont été nécessaires lorsque des catégories comptaient moins de 30 répondants. Par ailleurs, plusieurs autres variables d'intérêt ont été dérivées, c'est-à-dire qu'elles proviennent d'une ou plusieurs questions d'entrevue et ayant subi des transformations. Par exemple, pour déterminer le score à l'ICJE, un indice a été calculé sur la base des réponses à dix questions (ou items). La plupart des variables qui ont servi aux calculs de ces variables dérivées sont jugées non pertinentes et ont carrément été éliminées du fichier de microdonnées.

Pour les variables dérivées de type continu telles les variables de dépenses et de fréquences de jeu, la ou les valeurs maximales pouvant identifier une ou quelques personnes avec un comportement de jeu inhabituel ont été masquées en les ramenant à des valeurs beaucoup plus basses. Par exemple, la majorité des dépenses de jeu à un type de jeu donné peuvent se situer entre 1 et 1 000 \$ avec des valeurs à 2 000, 4 000 et 25 000 \$. Ces trois dernières valeurs identifient des gros joueurs et peuvent aussi être perçues comme des valeurs aberrantes. L'exercice du masquage consiste ici à les borner à une plus faible valeur, disons 1 000\$. Si l'intérêt porte sur la moyenne de dépense, la nouvelle moyenne peut en être grandement affectée mais la plupart du temps, l'utilisateur cherche à se débarrasser de l'effet indésirable de ces valeurs aberrantes. Ces variables masquées sont alors souvent perçues comme un moindre mal.

Ce guide d'utilisateur est accompagné d'un dictionnaire de données décrivant l'ensemble des variables disponibles dans le fichier de microdonnées et d'un document sur les spécifications des variables dérivées. Le dictionnaire de données donne un portrait des fréquences des catégories des variables présentes au fichier de microdonnées et guide l'utilisateur dans le choix des variables d'intérêt. Il identifie également quelles sont les variables qui ont fait l'objet de transformations ainsi que celles dérivées de d'autres variables ou questions. Pour faciliter la recherche des variables, celles-ci sont regroupées en neuf thématiques ou modules. Le deuxième document explique tout simplement comment les variables dérivées ont été construites. Cette documentation est primordiale pour l'utilisateur afin de bien interpréter les données de cette enquête.

En général, on retrouve, dans le fichier de microdonnées de 2012, la majorité des variables rendues disponibles en 2009. Il est ainsi possible de faire plusieurs comparaisons temporelles. Il y a cependant plusieurs ajouts de variables en 2012 et quelques variables de 2009 qui ne sont plus présentes en 2012. Une note a été ajoutée suite à la description des variables pour distinguer les nouvelles variables disponibles en 2012.

Maintenant, un petit mot sur les codes spéciaux attribués aux variables présentes dans le fichier de microdonnées. L'utilisateur remarquera la présence de catégories appelées manquantes et sans objet pour la plupart des variables. La première identifiée par le code « . » signifie que le répondant ne peut donner de réponses soit qu'il ne le sait pas, soit qu'il refuse tout simplement de répondre, soit que la réponse est non déclarée suite à un mauvais saut de questions. Cette catégorie devrait être ignorée lors de la production d'estimations. La catégorie « sans objet » identifiée par le code 96 pour les variables catégoriques et 9999996 pour les variables continues signifie que le répondant n'avait pas à répondre à la question ou à une série de questions menant à la création d'un indice ou d'une variable dérivée. Par exemple, ceux n'ayant joué à aucun jeu de hasard et d'argent au cours des douze derniers mois n'avaient pas à répondre aux questions portant sur l'ICJE. L'utilisateur a le choix de considérer cette catégorie en tant que telle, séparément ou avec d'autres, si cela fait sens évidemment. Enfin, le problème d'incohérence soulevé en 2009 avec les réponses JAMAIS aux questions de fréquence alors que le répondant ait mentionné auparavant avoir participé aux jeux en question est presque entièrement résolu en 2012. Lors de la présence d'une telle incohérence, la firme SOM a demandé aux répondants de confirmer leur vraie intention. Il s'est avéré que dans la plupart des cas, les répondants sont revenus sur leur décision initiale et qu'ils n'aient pas vraiment joué à ces jeux de hasard et d'argent. Il reste cependant une exception avec les jeux à des machines à sous où des réponses « jamais » demeurent à la fréquence. Dans ces cas, les répondants devaient répondre à la question de fréquence mais le système du questionnaire informatisé a omis de la poser et alors la réponse jamais n'a été modifiée. Le code 9999997 fut alors attribué et doit être interprété comme une non-déclaration. **Pour la détermination des prévalences de jeu, une décision a été prise de ne garder que les réponses initiales ou spontanées à ces premières questions et ce, pour deux raisons : comparabilité avec l'enquête de 2009 et remise en question quant à la réelle intention des répondants car cela peut être souvent perçu comme un refus de répondre au reste des questions portant sur la pratique du jeu en question.** Il est toujours possible d'obtenir sur demande les prévalences de jeu confirmées. Pour de plus amples détails, on invite le lecteur à consulter l'avis méthodologique relatant l'ensemble de ces problèmes qui se trouve en annexe de ce document.

Si pour une raison ou une autre, l'utilisateur désire obtenir une variable absente du fichier de microdonnées, il peut en faire la demande en expliquant clairement pourquoi il désire cette information et son intention quant aux divers croisements qu'il compte faire. Cependant, il se pourrait fort bien que cette demande soit refusée, surtout si avec cette variable, on brise certaines règles de confidentialité.

Le fichier de microdonnées est disponible en trois formats : SAS, SPSS et Stata.

- Pour les utilisateurs de SAS, le fichier de données SAS (*enhjeu_qc_2012_SAS.sas7bdat*) est accompagné d'un fichier contenant les formats (*formats_SAS_ENHJEU_2012.sas7bcat*). Il faut mettre ces deux fichiers dans un même répertoire et soumettre ces deux lignes de syntaxe SAS pour pouvoir lire convenablement les données avec leur format

`libname nom_de_la_librairie "Répertoire où se trouvent les données et format";`

`options fmtsearch(nom_de_la_librairie work);`

Sinon, enlever le fichier des formats et soumettre la procédure **FORMAT** du programme **Format SAS ENHJEU 2012.sas** également joint avec la documentation avant de lire les données.

- Pour les utilisateurs de SPSS, le fichier de données *enhjeu_qc_2012_SPSS.sav* contient toutes les informations sur les variables : étiquettes (Label) et format des variables.
- Pour les utilisateurs de STATA, le fichier de données *enhjeu_qc_2012_STATA.dta* contient toutes les informations sur les variables : étiquettes (Label) et format des variables.

Finalement, voici une liste des produits connexes à ce guide, dans l'ordre d'apparition en référence dans ce texte.

- **Rapport méthodologique de la firme SOM**
- **Rapport méthodologique de l'équipe de recherche de l'université Concordia**
- **Questionnaire**
- **Projet ENHJEU 2012 Pondération.docx**
- **Dictionnaire de données ENHJEU Québec 2012 Version Juin 2013.docx**
- **Variables dérivées ENHJEU Québec 2012 Version Juin 2013.docx**
- **Programme SAS pour les formats : Format SAS ENHJEU 2012.sas**
- **Programme SPSS pour les formats : Format SPSS ENHJEU 2012.sps**
- **Fichiers de microdonnées**
 - **SAS :enhjeu_qc_2012_SAS.sas7bdat ;
Format_SAS_ENHJEU_2012.sas7bcst**
 - **SPSS : enhjeu_qc_2012_SPSS.sav**
 - **STATA : enhjeu_qc_2012_STATA.dta**

Références

¹ Statistique Canada (2006), Enquête sur la santé dans les collectivités canadiennes, Cycle 3.1 (2005), Fichier de microdonnées à grande diffusion, Guide de l'utilisateur, Ottawa, Canada, 79 p.

² INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC en collaboration avec l'INSTITUT NATIONAL DE SANTÉ PUBLIQUE DU QUÉBEC et le MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DES SERVICES SOCIAUX. *Guide spécifique des aspects méthodologiques des données d'enquêtes sociosanitaires du Plan commun de surveillance – Enquête québécoise sur la santé de la population 2008*, Québec, Gouvernement du Québec, 117 p.

³ Le Quotidien de Statistique Canada du 15 juin 2009, Catalogue 11-001-XIF

Annexe

Notes méthodologiques à propos des problèmes rencontrés lors de la collecte des données de l'enquête ENHJEU 2012

Mener une enquête populationnelle sur le jeu pathologique représente un exercice complexe qui implique de bien comprendre les subtilités liées à la collecte de données. Nous présentons deux problèmes rencontrés et les solutions qui sont proposées pour limiter leur impact sur l'interprétation des résultats.

Corrections des réponses incohérentes sur la participation à des jeux de hasard et d'argent

Suite à une réponse positive à la participation d'un jeu de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois, les répondants devaient ensuite répondre à une question sur la fréquence ou dans le cas de la loterie, du poker et des paris sportifs, à des questions plus détaillées sur leur pratique. Le problème se résume à la situation suivante : dans certains cas, des répondants ont mentionné JAMAIS au cours des 12 derniers mois à la question portant sur la fréquence de jeu ou portant sur le détail de pratique. Cela entraîne une incohérence importante avec la réponse initiale et spontanée à la participation du jeu qu'on se doit de vérifier auprès du répondant.

Avec l'enquête de 2009, ce problème n'a été soulevé qu'après la collecte si bien qu'il n'a pas été possible de re-questionner les répondants sur ces incohérences. Toutefois, il était alors difficile de prétendre que TOUS ces répondants n'aient pas réellement joué à ces jeux. La plupart d'entre eux pouvaient avoir mentionné JAMAIS à la fréquence ou aux détails de pratique de jeu mais en réalité, cette réponse est plutôt un NE SAIT PAS ou même un REFUS. Faute de mieux, les prévalences ou les proportions de joueurs pour chaque type de jeu avaient alors été déterminées à l'aide des premières questions de l'entrevue. Cette façon de faire semble en fait surestimer ces vraies proportions, car il y a sûrement un certain nombre de JAMAIS à la question de fréquence qui infirmeront la réponse initiale de participation au jeu. Le tableau 6 ci-dessous illustre l'ampleur du problème pour les principaux JHA et montre la fourchette des prévalences possibles entre les réponses initiales qui surestiment la réelle prévalence et les réponses tenant compte du JAMAIS à la fréquence. Sur le plan relatif, les machines à sous semblent être le jeu le plus influencé par ce problème.

Pour l'enquête de 2012, la firme SOM a programmé des fenêtres de vérification (ou de confirmation) lorsque de telles incohérences apparaissaient au moment de l'entrevue. L'interviewer pouvait alors confirmer ou infirmer une réponse donnée initialement et spontanément. On trouve ainsi à la colonne « Participation confirmée » qu'on peut comparer aux prévalences de jeu initiales (Participation initiale), les prévalences de jeu une fois que les répondants aient réellement mentionné joué ou non aux jeux en question. Il s'avère donc que dans la majorité des cas, les répondants reviennent sur leur décision initiale et mentionnent ne pas jouer à ces jeux alors qu'en début d'entrevue, ils disaient spontanément jouer à ces jeux. On trouve la plus forte proportion de confirmation de participation pour les machines à sous (environ 30%). Il y aurait donc possiblement surestimation des prévalences de jeu si on ne considère que les questions en début d'entrevue. Notons toutefois au tableau 6 la similitude frappante entre les prévalences de jeu pour la participation initiale entre les enquêtes de 2009 et 2012, de même qu'entre la participation sans les jamais pour 2009 et la participation confirmée pour 2012.

Intention réelle du répondant

On peut se questionner sur la réelle intention des répondants lorsqu'ils changent d'idée en cours d'entrevue. Deux hypothèses peuvent être soulevées pour comprendre le comportement du répondant. D'abord, le répondant aurait répondu trop rapidement au début de l'entrevue à la participation à un jeu de hasard et d'argent et en y pensant bien par la suite, lors de la question sur la fréquence de jeu, il n'a pas vraiment joué à ce jeu. À l'autre extrême, sachant qu'il doit répondre à une série d'autres questions s'ils confirment sa participation, le répondant choisi de revenir sur sa première réponse bien qu'il ait réellement jouer à ces jeux. Cela peut être perçu comme un refus déguisé ou de circonstance. Une réponse spontanée est souvent celle qui reflète la réalité. C'est une des premières raisons pourquoi il serait préférable de considérer la prévalence de jeu selon la participation initiale.

Comparaison entre les deux enquêtes

Comme il n'a pas été possible de faire un tel exercice de confirmation des incohérences en 2009, on se retrouve alors, en guise de comparaison avec 2012, face à deux options : considérer les prévalences de jeu selon la participation initiale ou bien se rabattre sur les prévalences d'après la participation sans compter les jamais. Cette dernière option montre clairement un biais de sous-estimation, bien que relativement faible, car la réalité est plutôt quelque part entre les prévalences de participation initiale et celles de participation confirmée.

De plus, comme les prévalences de jeu diffusées en 2009 s'appuient sur la participation initiale, il serait logique de présenter des prévalences de jeu dans un contexte similaire pour 2012 en guise de comparaison. Sinon, les prévalences de jeu de 2009 qui serviront de comparaison avec 2012 seront différentes de celles publiées et difficilement justifiables.

Pour ces deux principales raisons, il est proposé de considérer les prévalences de jeu d'après les premières réponses des répondants. Par contre, il faut être bien conscient qu'il existe une surestimation des proportions pour la participation, donc un biais potentiel. Mais, d'après les nombres de réponses JAMAIS relativement stables pour chaque type de jeu (voir tableau 6), ce biais demeure le même dans les deux enquêtes, ce qui nous réconforte d'autant plus dans le choix de ces prévalences pour la comparaison dans le temps. Cependant, si l'utilisateur désire obtenir les prévalences confirmées, il peut en faire une demande auprès des responsables de l'enquête.

Problème de saut de questions au début de l'entrevue

Pour ne pas alourdir inutilement le fardeau des répondants et ainsi éviter qu'il quitte prématurément l'entrevue, il a été décidé que, si pour deux des trois premiers JHA, soient la loterie, le bingo et les courses de chevaux, les répondants mentionnent clairement qu'ils ne jouent pas (en général), toutes les autres questions de cette section seraient escamotées. Cependant, il existe des situations où des réponses positives à la participation aux jeux de loterie et de bingo n'ont pas suivi leur cours normal dans la section 1 suite à ce saut particulier de questions. Des répondants ne se considèrent pas du tout comme des joueurs bien qu'ils puissent jouer de temps en temps à des jeux de loterie « comme tout le monde ». Pour ces cas très peu fréquents (48 cas pour la loterie et un seul pour le bingo), les questions qui auraient dû faire l'objet d'un suivi normal doivent être considérées comme non déclarées et sont

traitées au même titre que les refus et les « ne sait pas ». Il ne faut pas alors se surprendre de constater des nombres de réponses manquantes un peu gonflés à la hausse pour les variables en lien avec la loterie. Une part des manquants est due à cet artéfact de l'informatisation d'un saut dans le questionnaire.

4.3 Description détaillée des étapes du traitement de pondération ENHJEU-QUÉBEC 2012

Projet ENHJEU-Québec : Description des étapes de pondération

Enquête de 2012

Par Denis Hamel, statisticien

Date : 4 avril 2013

Contexte

Un des aspects importants du traitement des données d'une enquête est de s'assurer que l'échantillon final soit réellement représentatif de la population visée par cette enquête. Pour ce faire, nous avons principalement recours au processus de pondération qui consiste en gros à déterminer le nombre de personnes que représente chacun des répondants. En d'autres termes, certains diront que ces poids sont tout simplement l'inverse de la probabilité de sélection.

Pour calculer les probabilités de sélection des individus, il faut connaître le plan d'échantillonnage. Ici, le plan d'échantillon est dit stratifié non proportionnel à deux degrés. Au premier degré, les strates sont formées par 1) la région métropolitaine de recensement (RMR) de Montréal; les autres RMR du Québec : 2) Québec; 3) Sherbrooke; 4) partie québécoise de la RMR Ottawa-Gatineau; 5) Saguenay; 6) Trois-Rivières et 7) le reste du Québec hors-RMR. Le plan prévoit un suréchantillonnage pour la région administrative des Laurentides et cet échantillon supplémentaire compte alors pour la huitième strate. Un échantillon de ménages est sélectionné aléatoirement dans chacune de ces 8 grandes strates. La répartition de la taille de l'échantillon de ménages dans chaque strate est proportionnelle à la racine carrée de l'effet du nombre de ménages de cette strate. En procédant ainsi, on permet un compromis dans l'efficacité des estimations des régions et celles de l'ensemble du Québec. Il faut cependant mentionner que la région des Laurentides s'est vu octroyer un échantillon supplémentaire afin de produire des estimations de plus grande précision dans cette région. La taille de l'échantillon des ménages pour cette dernière région a été fixée à 2 000.

Au deuxième degré, une personne âgée de 18 ans et plus est sélectionnée aléatoirement dans chacun des ménages du premier degré avec cependant, une probabilité inégale afin de s'assurer qu'au final, les hommes âgés de 18 à 34 ans constituent au moins 13% de l'échantillon.

À la dernière étape, pour bien s'assurer que l'échantillon soit représentatif de la population, on effectue une calibration par calage aux marges sur des variables connues de toute la population des individus. Cette étape est également appelée poststratification.

Dans le rapport méthodologique de SOM, la pondération tient compte de toutes ces étapes mais les détails des calculs ne sont pas présentés. Par souci de comparabilité avec l'enquête précédente de 2008, les étapes de pondération pour la présente enquête sont revues et suivent la même logique retenue en 2008. Ces étapes sont ainsi regroupées en 3 grands thèmes : poids ménage, poids personne et poststratification. En guise de conclusion, différents poids sont présentés et les répartitions pondérées de quelques variables connues de la population sont ainsi comparées à celles obtenues à partir des poids de SOM et sans pondération.

Notation

i = strate du plan de sondage, allant de 1 à 16

j = ménage

k = personne

$PopMen_i$ = nombre de ménages dans la population de la strate i

$EchMenT_i$ = nombre de ménages échantillonnés initialement de la strate i

$EchMenRep_i$ = nombre de ménages échantillonnés répondants de la strate i

$PropMenSeuleEch_i$ = proportion de ménages à 1 seule personne dans l'**échantillon** de ménages de la strate i

$PropMenSeulePop_i$ = proportion de ménages à 1 seule personne dans la **population** des ménages de la strate i

$NbAdultes_{ij}$ = nombre d'adultes dans le ménage répondant i de la strate j

$EchPersT_i$ = nombre de personnes échantillonnées devant répondre à l'enquête dans les ménages participants de la strate i

$EchPersRep_i$ = nombre de personnes échantillonnées répondantes de la strate i

Ménage

Le premier degré du plan de sondage est la sélection aléatoire des ménages dans chacune des strates décrites précédemment. À ce niveau, trois étapes de pondération doivent être considérées pour ce projet

Étape 1 : Poids initial : l'inverse de la probabilité de sélection des ménages

Puisque l'échantillon initial provient d'un échantillonnage aléatoire simple de ménages à l'intérieur de chacune des strates, le poids initial des ménages appartenant à la strate i , appelé ici $poids1_i$ correspond tout simplement à l'inverse de la probabilité de sélection de ces ménages dans la strate. Cette probabilité est en fait la même à l'intérieur d'une strate à l'exception des ménages de la région des Laurentides qui peuvent se retrouver dans deux strates. Donc,

- si le ménage provient de la région des Laurentides mais **hors-RMR de Montréal**

$$poids1_{Laurentides-HorsRMR} = \left(\frac{EchMenT_{Laurentides}}{PopMen_{Laurentides}} + \frac{EchMenT_{HorsRMR}}{PopMen_{HorsRMR}} \right)^{-1}$$

- si le ménage provient de la région des Laurentides et de la **RMR de Montréal**

$$poids1_{Laurentides-RMR_Montréal} = \left(\frac{EchMenT_{Laurentides}}{PopMen_{Laurentides}} + \frac{EchMenT_{RMR_Montréal}}{PopMen_{RMR_Montréal}} \right)^{-1}$$

- si le ménage provient des autres strates, soit la strate i

$$poids1_i = \frac{PopMen_i}{EchMenT_i}.$$

Les nombres de ménages dans la population de chacune des régions, $PopMen_i$, sont présentés au tableau 1 en annexe. Ils proviennent en fait des tableaux thématiques du recensement de 2011 :

- **Genre de ménage (17), taille du ménage (9) et type de construction résidentielle (10) pour les ménages privés du Canada, provinces, territoires, divisions de recensement et subdivisions de recensement, Recensement de 2011** (no catalogue 98-313-XWF2011023). <http://www5.statcan.gc.ca/bsolc/olc-cel/olc-cel?catno=98-313-X2011023&lang=fra>
- **Genre de ménage (17), taille du ménage (9) et type de construction résidentielle (10) pour les ménages privés du Canada, provinces, territoires, régions métropolitaines de recensement et agglomérations de recensement, Recensement de 2011** (no catalogue 98-313-XWF2011022). <http://www5.statcan.gc.ca/bsolc/olc-cel/olc-cel?catno=98-313-X2011022&lang=fra>

Certains tiennent aussi compte du nombre de lignes téléphoniques que possède chaque ménage pour déterminer leur probabilité de sélection. Un ménage comptant plus d'une ligne téléphonique aura une probabilité plus grande d'être sélectionné qu'un ménage avec une seule ligne. Comme la base de sondage ne comprend que les numéros de téléphone FIXE et que la question sur le nombre de numéros de téléphone comportait également les cellulaires, on ne pourra malheureusement pas utiliser cette correction ici.

Étape 2 : Non-réponse ménage

Lors de toute enquête, un certain nombre de ménages faisant partie de l'échantillon initial refusent de participer à l'enquête pour diverses raisons. D'habitude, on doit tenir compte de cette non-réponse dans la pondération en redistribuant le poids des ménages non-répondants aux ménages répondants selon des classes de réponses. Toutefois, la seule information disponible ici pour les ménages non répondants était la strate d'appartenance. Les seules classes de non-réponse sont donc les strates et on calcule pour chacune de celles-ci un facteur d'ajustement comme suit :

$$F_{1,i} = \frac{EchMenT_i}{EchMenRep_i}$$

Donc, pour les ménages ne faisant pas partie de la région des Laurentides

$$poids2_i = poids1_i \times F_{1,i} = \frac{PopMen_i}{EchMenRep_i}$$

- si le ménage provient de la région des Laurentides mais **hors-RMR de Montréal**

$$poids2_{Laurentides-HorsRMR} = \left(\frac{EchMenRep_{Laurentides}}{PopMen_{Laurentides}} + \frac{EchMenRep_{HorsRMR}}{PopMen_{HorsRMR}} \right)^{-1}$$

- si le ménage provient de la région des Laurentides et de la **RMR de Montréal**

$$poids2_{Laurentides-RMR_Montréal} = \left(\frac{EchMenRep_{Laurentides}}{PopMen_{Laurentides}} + \frac{EchMenRep_{RMR_Montréal}}{PopMen_{RMR_Montréal}} \right)^{-1}$$

Étape 3 : Redressement pour tenir compte de la taille des ménages

En général, il est plus difficile de rejoindre les jeunes hommes âgés de 18 à 34 ans dans les enquêtes téléphoniques. Ces personnes sont reconnues comme justement plus à risque d'être joueur pathologique. Pour ces raisons, SOM a proposé de sur-échantillonner ces personnes en leur attribuant une probabilité de sélection plus élevée. Nous en reparlerons plus en détails ci-après au niveau des personnes. Pour le moment, il serait bon de corriger les poids dès maintenant pour tenir compte de ce déséquilibre selon la taille du ménage comme il a été fait à l'enquête de 2008. Pour ce faire, il faut comparer la proportion de ménages à 1 seule personne observée dans l'échantillon de chacune des strates de régions à celle effective dans la population. Les proportions de ménages à 1 seule personne dans la population des régions ont été calculées à partir des informations contenues dans les tableaux de Statistique Canada cités précédemment.

Pour ce redressement, nous considérerons les strates du plan de sondage comme mutuellement exclusives afin de bien distinguer la région des Laurentides de la RMR de Montréal et de la strate Hors-RMR. Ces trois strates initiales seront donc redéfinies comme suit

- Les ménages de la RMR de Montréal sans les Laurentides;
- Les ménages des Laurentides;
- Les ménages Hors-RMR sans les Laurentides.

Le facteur de redressement est égal à

$$F_{2,i,j} = \frac{PropMenSeulePop_i}{PropMenSeuleEch_i}$$

si le ménage j est composé d'une seule personne et à

$$F_{2,i,j} = \frac{PropMenSeuleEch_i}{PropMenSeulePop_i}$$

si le ménage j est composé plus d'une personne.

Le poids ménage final est donc

$$poids_{3,i,j} = poids_{2,i} \times F_{2,i,j}$$

Les résultats sont présentés au tableau 1.

Personne

Étape 4 : L'inverse de la probabilité de sélection des personnes

Au deuxième degré, on sélectionne aléatoirement une seule personne parmi l'ensemble des personnes de 18 ans et plus du ménage avec une contrainte supplémentaire pour sur-échantillonner les hommes de 18 à 34 ans. Si ces derniers sont présents dans un ménage échantillonné, ils seront sélectionnés avec une probabilité de 75%. Cela se traduit de cette façon selon la composition du ménage :

- Si le ménage ne comprend qu'une seule personne

$$ProbSelPers_{i,j} = 1$$
- Si le ménage comprend plus d'une personne mais avec aucun homme de 18 à 34 ans

$$ProbSelPers_{i,j} = \frac{1}{NbAdultes_{i,j}}$$
- Si le ménage comprend plus d'une personne ET avec au moins un homme de 18 à 34 ans,

- Pour les hommes de 18 à 34 ans

$$ProbSelPers_{i,j} = \frac{0,75}{NbHommes18\grave{a}34_{i,j}}$$

- Pour les autres adultes

$$ProbSelPers_{i,j} = \frac{0,25}{NbAdultes_{i,j} - NbHommes18\grave{a}34_{i,j}}$$

Le poids de base pour la personne est l'inverse de cette probabilité de sélection. Le poids après cette étape est égal à

$$poids_{4,i,j} = poids_{3,i,j} \times \frac{1}{ProbSelPers_{i,j}}$$

Étape 5 : Non réponse personne

Il se peut que même si un ménage a accepté de participer à l'étude en donnant la liste de toutes les personnes de 18 ans et plus vivant dans le ménage, la personne sélectionnée refuse de répondre aux questionnaires et il faut en tenir compte lors de la pondération. Pour déterminer les classes de non réponse, on peut utiliser les caractéristiques recueillies, somme toute assez sommaires, au moment de la composition du ménage. Dans ce cas, on peut penser au sexe, à l'âge, au nombre de personnes du ménage et à la strate d'appartenance. La correction pour tenir compte des ménages à 1 seule personne et le sur-échantillonnage des 18 à 34 ans vient résoudre en grande partie ce problème. Le mieux que nous puissions faire à

cette étape est de corriger pour tenir compte des taux de réponse personne dans chacune des strates de du plan de sondage.

$$F_{4,i} = \frac{EchMenRep_i}{EchPersRep_i}$$
$$poids5_{i,j} = poids4_{i,j} \times F_{4,i}$$

Poststratification

Étape 6 : Calage aux marges des variables Sexe, Âge et État matrimonial

Étape nécessaire afin de s'assurer que la somme des poids finaux corresponde aux effectifs de population selon certaines caractéristiques sociodémographiques. Les effectifs de population les plus justes proviennent du recensement de la population. Le calage ne peut alors se faire que sur des variables disponibles au recensement et ce, indépendamment dans chacune des strates de pondération qui diffèrent quelque peu des strates du plan de sondage. De plus, cette technique produit des poids pour chacun des individus en autant que les variables choisies soient présentes pour ces individus. Outre le **sexe** et l'**âge** - deux variables qui vont de soi - l'**état matrimonial** en six catégories (incluant l'union de fait) a également été considéré sachant qu'elle peut être associée à la problématique des joueurs pathologiques. Ce sont les mêmes variables retenues dans l'enquête de 2008. La strate du plan de sondage est prise en compte par le fait que la technique du calage a été répétée indépendamment dans les 8 strates de pondération :

- RMR Saguenay
- RMR Québec
- RMR Trois-Rivières
- RMR Sherbrooke
- RMR de Montréal sans la région des Laurentides
- RMR de Gatineau
- Hors-RMR sans la région des Laurentides
- La région des Laurentides

Comme l'âge est absent pour 70 répondants et l'état matrimonial manquant pour 33 répondants, SOM a procédé à une imputation selon la méthode Hot Deck largement reconnue dans le domaine de la statistique. Cette façon de faire permettra de retenir tous les individus échantillonnés.

Les gens SOM ont considéré les mêmes variables que nous pour le calage mais aucune information n'est donnée quant à l'utilisation de cette technique indépendamment dans chaque strate de pondération.

Le calage s'est fait en utilisant la macro CALMAR de SAS produit par l'Institut national de la statistique et des études économiques INSEE (France) (http://www.insee.fr/fr/methodes/default.asp?page=outils/calmar/accueil_calmar.htm). Cette méthode est archi-connue dans le domaine des enquêtes et plusieurs options sont offertes pour s'assurer que les poids finaux ainsi produits ne présentent pas trop de variabilité.

Pour utiliser cette macro, il faut connaître les effectifs de population ou les proportions de chacune des catégories des variables retenues pour le calage. Les proportions de la population proviennent de différents tableaux fournis par Statistique Canada.

Âge et sexe :

- Âge (131) et sexe (3) pour la population du Canada, provinces, territoires, régions métropolitaines de recensement et agglomérations de recensement, recensements de 2006 et 2011, **No Catalogue** : 98-311-XWF2011021. <http://www5.statcan.gc.ca/bsolc/olc-cel/olc-cel?catno=98-311-X2011021&lang=fra>.
- Âge (131) et sexe (3) pour la population du Canada, provinces, territoires, divisions de recensement et subdivisions de recensement, Recensement de 2011, **No Catalogue** : 98-311-XWF2011023. <http://www5.statcan.gc.ca/bsolc/olc-cel/olc-cel?catno=98-311-X2011023&lang=fra>.

État matrimonial :

- État matrimonial légal (6), union libre (3), groupes d'âge (17) et sexe (3) pour la population de 15 ans et plus du Canada, provinces, territoires, régions métropolitaines de recensement et agglomérations de recensement, recensements de 2006 et de 2011. **No Catalogue** : 98-312-XWF2011041. <http://www5.statcan.gc.ca/bsolc/olc-cel/olc-cel?catno=98-312-X2011041&lang=fra>.
- État matrimonial légal (6), union libre (3), groupes d'âge (17) et sexe (3) pour la population de 15 ans et plus du Canada, provinces, territoires, divisions de recensement et subdivisions de recensement, Recensement de 2011, **No Catalogue** : 98-312-XWF2011043. <http://www5.statcan.gc.ca/bsolc/olc-cel/olc-cel?catno=98-312-X2011043&lang=fra>.

Les chiffres de population provenant des régions des Terres-cries-de-la-Baie-James et du Nunavik ont été exclus.

En faisant la somme des poids pour l'ensemble de l'échantillon, on retrouve les effectifs de population.

Poids finaux

Le poids final obtenu à l'étape 6 est appelé poids populationnel et peut servir à différents calculs d'estimation : effectifs estimés, **proportions dans les strates de pondération** et **proportions dans l'ensemble du Québec**. Ce poids porte le nom de **poids_strate** dans les fichiers de pondération. Deux autres variables de poids populationnels : **poids_rmr** et **poids_region** ont été produites et doivent être utilisées respectivement pour les estimations selon les RMR et les estimations pour régions de Montréal et des Laurentides. Nous pouvons aussi obtenir des poids individuels en divisant les poids populationnels par la moyenne de ces poids dans les domaines qui nous intéressent.

Voici un aperçu de la portée d'utilisation des trois variables de poids produites

Région d'appartenance des individus échantillonnés	Variables de poids d'enquête		
	Poids_strate	Poids_rmr	Poids_region
Strate de pondération			
- RMR Saguenay	X	X	
- RMR Québec	X	X	
- RMR Trois-Rivières	X	X	
- RMR Sherbrooke	X	X	
- RMR de Montréal sans la région des Laurentides	X		
- RMR de Gatineau	X	X	
- Hors-RMR sans la région des Laurentides	X		
RMR Montréal		X	
Hors-RMR		X	
Région des Laurentides	X		X
Région de Montréal			X
Reste du Québec sans les régions de Montréal et des Laurentides			X
Province du Québec	X		

Comparaison des variables de poids *poids_strate* et de SOM

Pour bien illustrer l'impact de la pondération sur la représentativité de l'échantillon, nous avons produit, à titre indicateur, des répartitions de quelques variables connues de la population avec et sans pondération. De plus, nous avons ajouté les répartitions telles qu'obtenues en pondérant les données selon SOM. Les résultats sont présentés aux tableaux 2 à 6.

Pour la plupart des strates du plan de sondage, la somme des poids de la variable *poids_strate* est identique à celle obtenue par la variable de poids produite par SOM (voir tableau 2). Toutefois, ce n'est pas le cas pour les individus qui se trouvent dans la région des Laurentides. Ceux-ci chevauchent soit la RMR de Montréal ou la strate des Hors-RMR. Il semblerait que SOM accorde un poids nettement plus élevé pour les individus provenant de l'échantillon de la RMR de Montréal. Et d'un autre côté, les individus provenant de l'échantillon supplémentaire des Laurentides ont un poids d'enquête très faible. Ce qui est un non-sens à notre avis. Cela aura un impact non négligeable sur les estimations produites pour cette région si on considère tous les individus échantillonnés. Par ailleurs, on note que les sommes des poids pour l'ensemble du Québec diffèrent quelque peu entre la pondération de SOM et la

nôtre. C'est que SOM n'ont pas retiré de la population-cible les effectifs provenant des Terres-cries-de-la-Baie-James et du Nunavik.

Nous remarquons également que, comme dans tout sondage au Québec, les hommes et les jeunes adultes (18 à 34 ans) sont sous-représentés. Et cela, en dépit du fait qu'une attention particulière a été portée aux jeunes hommes de 18 à 34 ans lors de la sélection des individus dans les ménages échantillonnés. La correction par les poids demeure nécessaire. Il n'existe presque pas de différences avec la pondération proposée par SOM pour l'âge et le sexe. Ce n'est pas le cas avec les variables de l'état matrimonial et le fait de vivre seul. Les différences observées viendraient essentiellement du fait d'une répartition non similaire des poids pour les individus échantillonnés provenant de la région des Laurentides. C'est une lacune relevée de la construction des poids par SOM. Lorsqu'il y a du sur-échantillonnage chevauchant une ou plusieurs strates du plan initial de sondage, cela complexifie les calculs de la pondération que nous croyons avoir résolu en proposant différents poids selon la région considérée dans les estimations.

ANNEXE 5 : RAPPORT ENHJEU-QUÉBEC – ÉTUDE LONGITUDINALE



ENQUÊTE ENHJEU-QUEBEC

Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans

VOLET 2 - ÉTUDE LONGITUDINALE



Version du 10 février 2014

PROBLÉMATIQUE

Les résultats de l'étude prospective présentée ici examinent les trajectoires de joueurs québécois sur 26 mois, c'est-à-dire l'évolution de leurs activités de jeux de hasard et d'argent (JHA) entre 2009 et 2011. Ce domaine de recherche est jeune et il existe à l'heure actuelle peu d'études longitudinales sur le jeu, contrairement à ce qu'on en connaît sur l'alcool¹, ou encore sur le vieillissement, comme par exemple *l'Étude longitudinale canadienne sur le vieillissement* menée par Raina et al. (2009)².

Les études transversales et rétrospectives sont bien plus nombreuses que les études prospectives³ et, parmi les études prospectives qui ont été menées, peu ont explicitement examiné la stabilité versus le mouvement dans le jeu et le changement de statut des joueurs⁴. Quatre revues de littérature sur les études prospectives, avec chacune leur angle, ont été publiées^{3,4,5,6}. Enfin, à notre connaissance, quatre recherches longitudinales examinant explicitement la trajectoire de joueurs ont été effectuées sur des échantillons représentatifs de la population générale, sélectionnés à partir d'une enquête populationnelle. Deux ont été menées au Canada. Wiebe, Single et Falkowski⁷ ont conduit l'une d'entre elles en Ontario en 2003 et Wiebe, Maitland, Hodgins, Davey et Gottlieb⁸ ont mené une recherche du même type dans le Manitoba en 2009. Abbott, Williams et Volberg⁹ ont également publié une recherche menée en Nouvelle-Zélande, dans un rapport en 1999 et dans un article en 2004. Finalement, l'étude suédoise *Swedish Longitudinal Gambling Study* (SWELOGS)¹⁰ demeure la plus importante en termes de taille d'échantillon et de contenu qui a été menée dans le domaine du jeu.

D'autres recherches prospectives ont été faites. Cependant, elles portent sur des populations spécifiques, présentent d'importantes limites méthodologiques, ou n'examinent pas l'évolution des activités de jeu. Nous avons notamment recensé des articles sur des joueurs en traitement^{11,12,13,14}, des joueurs de gratteux¹⁵ ou des joueurs de paris sportifs sur Internet¹⁶, des joueurs s'excluant eux-mêmes des casinos¹⁷, des joueurs étudiants¹⁸, des joueurs plus âgés¹⁹, des employés de casino²⁰, etc. Néanmoins, trois d'entre elles apportent des précisions intéressantes à considérer, même si la prudence est de mise.

Généralement, les études sur les trajectoires des joueurs montrent une tendance générale à l'amélioration, ainsi qu'une plus grande stabilité des joueurs sans problème et à faible risque. Mais les résultats de ces études sont divergents quant à la chronicité du trouble. Certains auteurs conçoivent le jeu pathologique comme transitoire et épisodique, alors que d'autres ont constaté la stabilité du trouble avec notamment des cycles de pathologie qui impliqueraient une résolution seulement temporaire chez la plupart des joueurs^{3,21}.

Plusieurs questions demeurent sans réponse notamment le type de trajectoires que suivent les joueurs, ou encore la nature des facteurs de risque qui interviennent dans le développement, le maintien des problèmes de jeu et la rémission.

OBJECTIFS DE L'ÉTUDE

En janvier 2009, le projet *Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans* (ENHJEU-Québec) fût soutenu financièrement par le Fonds de recherche du Québec – Société et culture dans le cadre d'une action concertée. Le projet ENHJEU-Québec comporte deux volets principaux. Le premier

visé à produire, à travers deux enquêtes populationnelles en 2009 et en 2012, un portrait épidémiologique du jeu dans la population adulte générale et ses sous-groupes. Les deux enquêtes de ce premier volet font l'objet de deux rapports préliminaires distincts (annexes 1 à 4). Le second volet proposé ici, offre un suivi, sur une période de deux ans, d'une cohorte de joueurs ayant différents statuts relatifs à la gravité du jeu afin de mieux comprendre les trajectoires du jeu et les cycles de jeu pathologique probable. Plus spécifiquement, ce deuxième volet a pour objectif de :

- Identifier les trajectoires du jeu pour savoir si le comportement d'un joueur est constant dans le temps, c.-à-d. identifier les entrées et les sorties d'un statut de joueur pathologique probable à un statut de joueur à risque ou à celui d'un joueur sans problème, et vice versa, afin de connaître les cycles de pathologie du jeu.
- Mettre en évidence les variations dans le temps sachant que la dépendance au jeu se manifeste par de fréquentes entrées et sorties du seuil clinique.

Au terme de ce projet, il est donc possible d'établir, pour les joueurs pathologiques probables et les joueurs à risque, des trajectoires de développement et d'amélioration.

MÉTHODOLOGIE

1. Participants

Cette étude a été menée selon un devis prospectif court avec des mesures répétées, auprès d'un échantillon sélectionné à partir de l'enquête populationnelle ENHJEU-Québec (2009). Rappelons que l'enquête ENHJEU-Québec (2009) a été

menée auprès d'un échantillon aléatoire (N=11 888), représentatif de la population du Québec non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant sur tout le territoire québécois.

A la fin de l'enquête et selon le score obtenu à l'*Indice canadien de jeu excessif* (ICJE), tous les joueurs pathologiques probables, à risque modéré et à faible risque, ainsi qu'un nombre équivalent de joueurs sans problème, sélectionnés au hasard, ont été invités à participer à l'étude de suivi. Comme indiqué dans le tableau 1, 710 joueurs ont été sélectionnés au préalable. Au total, 40,1 % (285/710) des participants sollicités ont accepté de participer à la première entrevue de suivi à l'été 2009.

Tableau 1.
Échantillon par catégorie de joueurs

Catégorie de joueurs de l'étude 2009	Répondants du sondage sollicités	Taux de réponse Temps 1 (2009)		Taux de réponse Temps 2 (2010)		Taux de réponse Temps 3 (2011)	
		n	%	n	%	n	%
Sans problème	54	42	77.8	34	81	32	76.2
À faible risque	99	67	67.7	55	82.1	54	80.6
À risque modéré	62	43	69.3	37	86	34	79.1
Pathologiques probables	35	27	77.1	18	66.7	17	63
Total	250	179	71.6	144	80.5	137	76.5

Note. Joueurs sans problème = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables = Score de 8 ou plus.

Parmi les 285 participants ayant donné leur accord lors de l'enquête ENHJEU-Québec (2009), 179 joueurs (42 joueurs sans problème, 67 joueurs à faible risque, 43 joueurs à risque modéré et 27 joueurs pathologiques probables) ont complété l'entrevue téléphonique de suivi au cours de l'été 2009. Notre échantillon pour le suivi 1 (temps 1) est constitué au final de 64 hommes et 73 femmes, âgés de 21 ans à 82 ans, avec une moyenne d'âge de 52,51 ans. Sur ces 179 participants, tous ont accepté d'être recontactés l'année suivante. Une lettre de remerciement et d'indemnisation leur a ensuite été envoyée.

Au printemps 2010, les 179 participants ont reçu une lettre leur annonçant le démarrage du deuxième suivi (temps 2). Quelques semaines après, ils ont été sollicités par téléphone pour cette deuxième étape. Parmi eux, cinq participants ont refusé de faire l'entrevue, 30 participants n'ont pu être joints et 144 ont au final complété l'entrevue (62 joueurs sans problème, 31 à faible risque, 32 à risque modéré et 19 pathologiques probables). Deux participants ont alors précisé ne pas vouloir poursuivre la recherche (voir tableau 1). Suite à leur participation, chacun des joueurs a reçu une lettre de remerciement et d'indemnisation.

Enfin au printemps 2011, une lettre de reprise de contact a été envoyée pour préparer le lancement du troisième suivi (temps 3). Ainsi, 137 participants sur 142 ont pu être rejoints pour compléter la dernière entrevue de suivi (67 joueurs sans problème, 24 à faible risque, 28 à risque modéré et 18 pathologiques probables). Les participants ont reçu une lettre de remerciement et d'indemnisation.

La comparaison des caractéristiques sociodémographiques et des habitudes de jeux de hasard et d'argent (JHA) entre l'échantillon de l'enquête populationnelle de 2009 et celui de l'étude de suivi au temps 1, ainsi qu'entre l'échantillon au temps 1 et temps 2, et aussi ceux du temps 1 et temps 3 montre une différence significative

entre l'enquête populationnelle et l'échantillon du temps 1 de l'étude de suivi dans le statut d'emploi actuel ($\chi^2(6, N=2\,354)=13.361, p=.02$), un taux plus élevé de chômeurs dans l'échantillon de l'étude de suivi (8.4 %) que dans l'échantillon de l'enquête populationnelle (3.6%). Aucune différence n'a été remarquée dans la distribution en fonction du genre, de l'âge, du statut matrimonial, du revenu et du niveau de scolarité entre l'échantillon de l'enquête populationnelle et celui du temps 1. De plus, il y avait des différences significatives entre les temps 1, 2 et 3 (respectivement $\chi^2(4, N=179) = 25.22, p=.001$ et $\chi^2(4, N=179)=24.06, p=.001$) avec une tendance à garder les participants plus âgés au fil du temps. Aucune différence n'a été trouvée quant au genre, au statut matrimonial, au revenu, au statut d'emploi et au niveau de scolarité entre les trois temps du suivi. La comparaison entre catégories de joueurs, basée sur le score de l'ICJE, entre l'échantillon de l'enquête populationnelle et l'échantillon du temps 1, ainsi qu'entre les trois temps du suivi, n'a révélé aucune différence quant à la gravité des problèmes de jeu entre les groupes.

2. Matériel

Les outils choisis pour l'étude seront présentés par suivi, puis un récapitulatif sera présenté dans le tableau 2.

2.1 Suivi 1

Trois modules du questionnaire de suivi 1 sont présentés ici : (1) l'entrevue clinique approfondie, l'évaluation de la gravité des problèmes de jeu, la détection de la consommation à risque d'alcool et de dépendance possible à l'alcool, et l'usage de cannabis et de tabac (2) la consultation de professionnels de la santé, et (3) l'utilisation des services d'aide.

Module 1 : L'entrevue clinique approfondie a permis d'évaluer les habitudes de jeu de la personne selon les critères du DSM-IV-TR, et cherche à éliminer la possibilité de la présence d'un épisode maniaque pouvant expliquer un comportement de jeu excessif. Ce module comprend six questions ouvertes portant sur le type de jeu, la fréquence de jeu, les montants d'argent, le temps consacré au jeu, la perte de contrôle. Le module comporte aussi les critères du jeu pathologique présentés dans le DSM-IV-TR.

Le module 1 comporte également l'ICJE²². Cet outil permet de catégoriser les participants en fonction de leurs activités de jeu et des conséquences de ces activités durant les 12 derniers mois. Il est constitué de neuf questions où le participant choisit une réponse parmi six propositions cotées de 0 à 3 : jamais (0), quelquefois (1), la plupart du temps (2), presque toujours (3), ne sais pas, refus. Il est assez court et simple d'utilisation. Cet outil est très utilisé dans les enquêtes récentes au Canada et à l'étranger. Il possède de bonnes qualités psychométriques. En effet, il est fiable (cohérence interne = 0.84) et la fidélité test-retest est de 0,78. Il y a une bonne validité de contenu, une très bonne validité conceptuelle et une bonne validité convergente avec le DSM-IV-TR. Ce questionnaire permet de bien comprendre les activités de jeux de la personne et la gravité de ses habitudes. Il est aussi bien utile car il est conçu de façon à pouvoir situer le participant dans différentes catégories en fonction de seuils (0 : joueur sans problème, 1 ou 2 : joueur à faible risque, 3 à 7 : joueur à risque modéré, 8 ou + : joueur pathologique probable), les données peuvent aussi être traitées de façon continue en établissant un score allant de 0 à 27. Par ailleurs, il a l'avantage de prendre en compte certains facteurs sociaux et environnementaux associés au jeu excessif.

Le module 1 comporte également l'*Alcohol Use Disorders Identification Test* (AUDIT)²³. Cet outil nous permet de comprendre comment la consommation d'alcool accompagne ou influence les habitudes de jeu des participants durant les 12 derniers mois. Ce questionnaire porte sur la consommation à risque d'alcool et la dépendance possible à l'alcool, mesurées au cours des 12 derniers mois. Ce test est clair et assez rapide de passation. Il est très utilisé en recherche, mais aussi comme outil de dépistage sur le terrain. Il possède de bonnes qualités psychométriques, dont la valeur est légèrement variable selon les études^{24,25}. Les indices de fidélité varient de 87 % à 96 % en ce qui concerne la consommation à risque et la consommation nocive. La validité de l'AUDIT a été déterminée auprès de groupes externes constitués de personnes alcooliques et de personnes abstinents. Ainsi, 99 % des personnes dépendantes à l'alcool avaient un score de 8 ou plus et seulement 0,5 % des personnes abstinents obtenaient ce même score. Ce test a bénéficié d'une validation internationale et sa large utilisation en fait un outil de référence.

Le module 1 inclut également deux questions sur l'usage de cannabis à vie et sur les 12 derniers mois : «*Au cours de votre vie, avez-vous déjà essayé ou consommé de la marijuana, du cannabis ou du haschisch*» (1. Oui, 2. Non); «*Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence avez-vous fait usage de la marijuana du cannabis ou du haschisch?*», (1='Jamais', 2 ='Une fois pas mois ou moins', 3='2 à 4 fois par mois', 4='2 à 3 fois par semaine', 5='4 à 6 fois par semaine', 7='À tous les jours']. Ce module investigate brièvement l'usage de tabac à vie et sur les 12 derniers mois. Le statut de fumeur actuel a été attribué aux répondants qui ont déclaré avoir fumé plus que 100 cigarettes durant leur vie [«*Avez-vous fumé une centaine de cigarettes ou plus durant votre vie (environ 4*

paquets)» (1='Oui', 2='Non']) et qui déclarent fumer présentement [«Actuellement, fumez-vous la cigarette» (1='Tous les jours', 2='À l'occasion', 3='Jamais')].

Module 2 : Cette section examine les consultations du participant durant les 12 derniers mois, en lien avec ses activités de jeu. Ce questionnaire permet de savoir si le participant a consulté un professionnel (médecin, médecin spécialiste, psychologue, travailleur social, groupe d'entraide, conseiller religieux, infirmière, autre professionnel) au cours des 12 derniers mois en raison d'un problème de jeu. Pour chaque professionnel, le questionnaire porte sur la fréquence et le nombre des consultations, le lieu de ces consultations, le niveau de satisfaction du participant, le niveau d'aide apporté, les raisons d'une éventuelle interruption de prise en charge, la recommandation d'un autre service. Ce questionnaire a été créé pour notre étude et a été adapté notamment en fonction du *Perceived Need for Care Questionnaire*²⁶.

Module 3 : Cette section évalue l'utilisation des services spécialisés durant les 12 derniers mois en lien avec un problème de jeu au cours des 12 derniers mois. Ces services sont la ligne téléphonique « *Jeu : aide et référence* », le site internet « *Jeu : aide et référence* », les autres sites Internet, les centres de traitements spécialisés pour les problèmes de jeu. Ce questionnaire composé de différentes questions à choix multiples permet d'évaluer le niveau de connaissance de chacun des services, la façon dont le participant les a connus, s'il les a utilisés et pour qui. Cet outil porte aussi sur les motifs d'utilisation et les raisons de non-utilisation. Enfin, il aborde le niveau de satisfaction associée et l'effet perçu par le participant.

2.2 Suivi 2

Les trois modules du questionnaire de suivi 2 sont : (1) les jeux de hasard et d'argent, détection et raison du changement, (2) la consultation de professionnels de la santé, (3) l'utilisation des services d'aide. Le module 1 comprend l'ICJE, l'AUDIT, et les questions sur l'usage de cannabis, de tabac, comme dans le suivi 1. Les modules 2, 3 sont les mêmes qu'au suivi 1.

2.3 Suivi 3

Il comporte les mêmes modules que le suivi 2, mais la section sur les professionnels de la santé a été simplifiée.

Tableau 2.
Récapitulatif des outils utilisés dans les suivis

Outils utilisés	Suivi 1	Suivi 2	Suivi 3
Description des habitudes de jeu (fréquence, type de jeu, dépenses, etc.)	x		
Critères DSM-IV-TR pour l'épisode maniaque	x		
Critères DSM-IV-TR pour le jeu pathologique	x		
ICJE*	x	x	x
AUDIT	x	x	x
Usage de cannabis	x	x	x
Usage de tabac	x	x	x
Utilisation des services spécialisés	x	x	x
Autres professionnels	x	x	x
Raisons perçues pour le changement [†]		x	x
Évènements de vie (Holmes & Rahe) [†]	x	x	x

* Cette mesure présentée au suivi 1 a été administrée lors de l'enquête populationnelle de 2009.

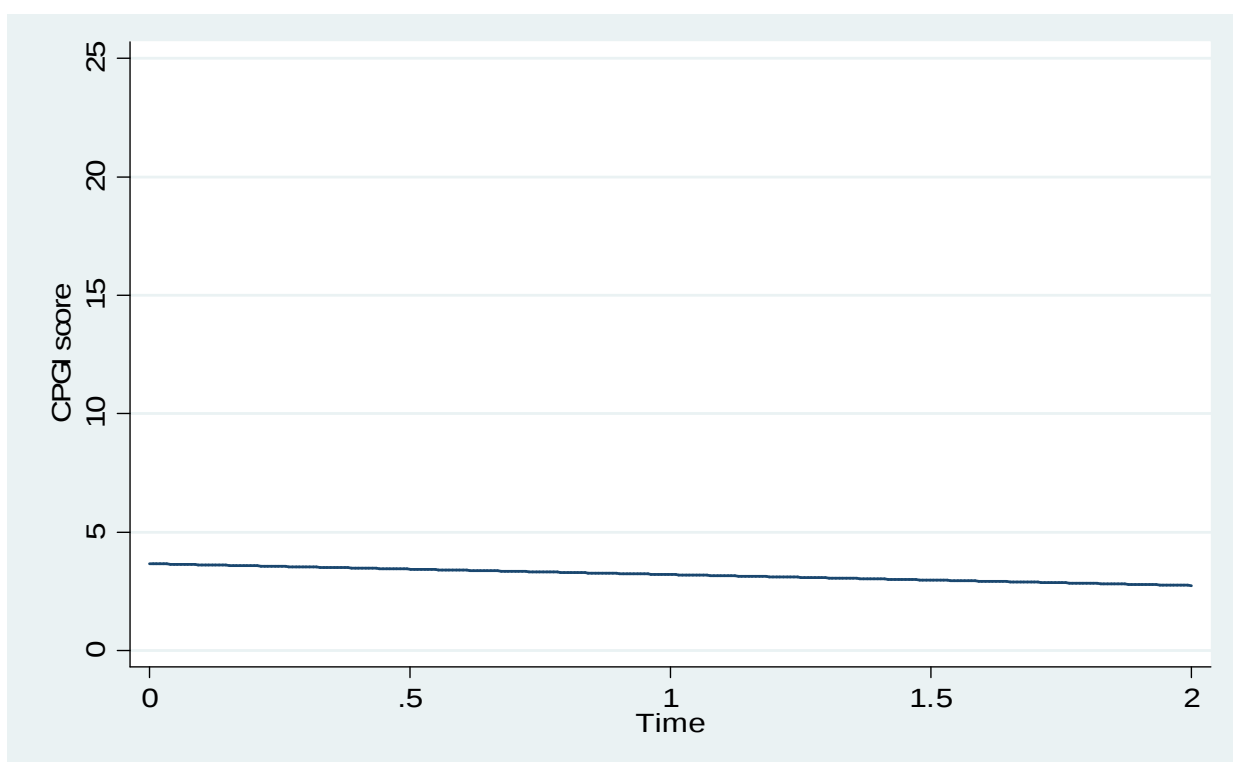
[†] Les données recueillies par les outils ne pas encore été analysées.

RÉSULTATS

1. Tendances générales de la mobilité selon la gravité des problèmes de JHA

Les résultats montrent que de manière globale il existe une tendance à la baisse du score à l'*Indice canadien de jeu excessif (ICJE)* comme l'illustre la Figure 1.

Figure 1.
Mobilité globale des joueurs selon la gravité des problèmes de jeu à chaque temps de mesure



Cependant, l'examen des trajectoires individuelles tel que présenté dans les figures 2 et 3 révèle une importante variation dans la mobilité de chaque joueur selon la gravité des problèmes de JHA à chaque temps de mesure.

Dans ces figures, chaque ligne représente un joueur. Pour la figure 2, la gravité est mesurée sur un continuum alors que pour la figure 3, le statut du joueur est

indiqué par une couleur (joueur sans problème, joueur à faible risque, joueur à risque modéré, joueur pathologique probable). Pour ce dernier, chaque colonne représente un temps de mesure.

Figure 2.
Mobilité individuelle selon le continuum de gravité des problèmes de JHA à chaque temps de mesure

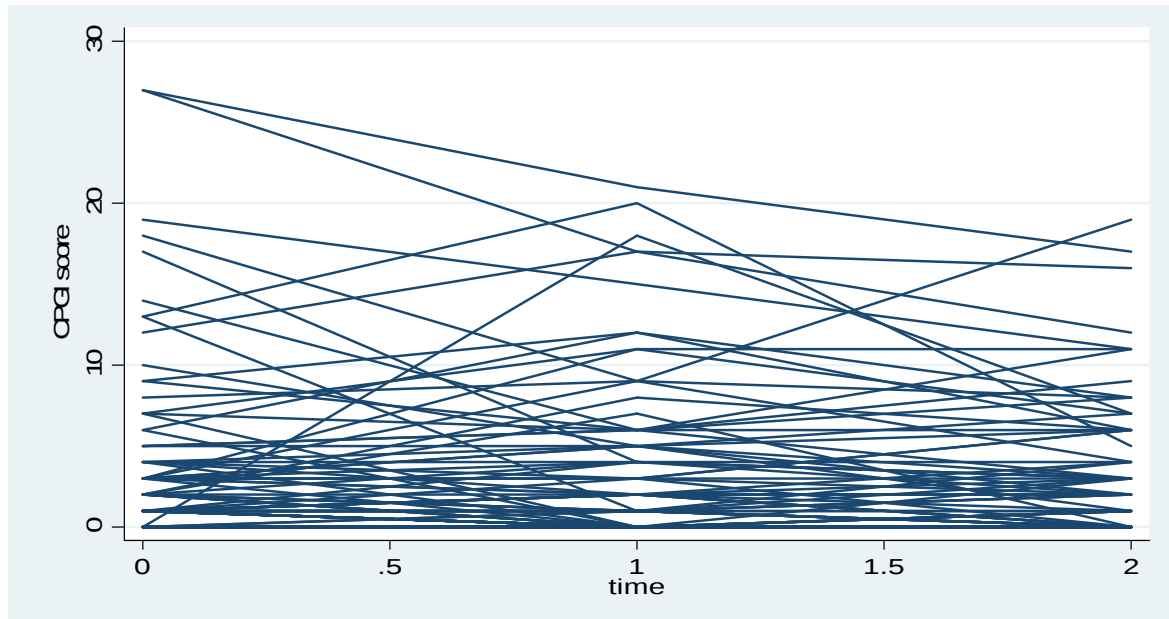
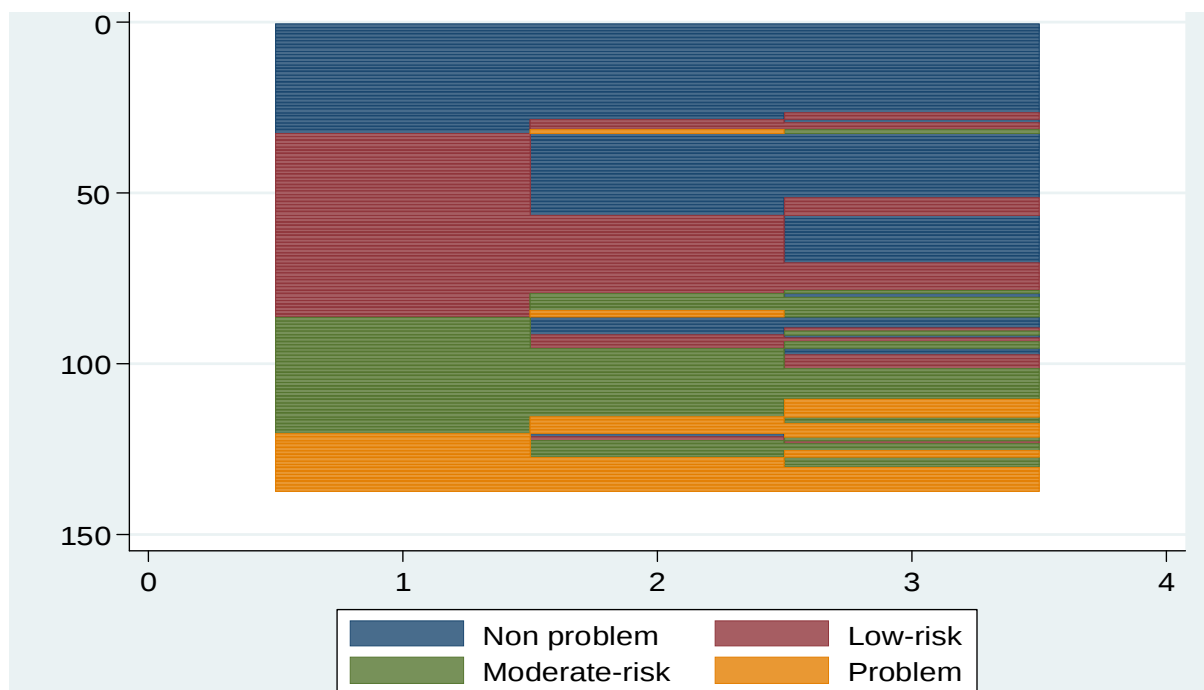


Figure 3.
Mobilité individuelle selon le statut de gravité des problèmes de JHA à
chaque temps de mesure



Note. Joueurs sans problème (*Non problem*) = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque (*Low-risk*) = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré (*Moderate-risk*) = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables (*Problem*) = Score de 8 ou plus.

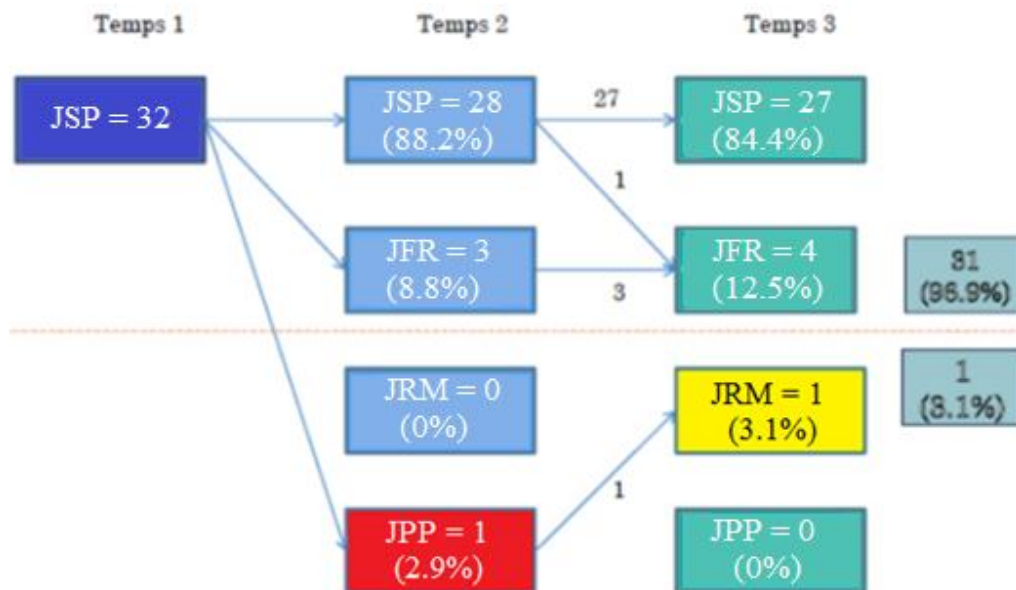
2. Tendances de la mobilité individuelle selon chaque statut de gravité des problèmes de JHA

L'étude des tendances de la mobilité individuelle selon chaque statut de gravité des problèmes de JHA révèle un changement significatif dans la gravité des problèmes de JHA pour 15 % de l'échantillon (21/137), le changement étant défini comme le passage au-dessus ou en-dessous du seuil de risque tel que mesuré par l'ICJE (score de 3+).

2.1 Joueurs sans problème et joueurs à faible risque

Les joueurs sans problème et les joueurs à faible risque affichent une stabilité dans la gravité des problèmes de jeu au cours des 26 mois de l'étude. En effet, parmi les 32 joueurs identifiés comme joueurs sans problème (JSP), 31 sont demeurés sans problème ou à faible risque (figure 4) alors qu'un seul joueur est devenu joueur pathologique probable (JPP) 12 mois plus tard et joueur à risque modéré (JRM), 24 mois plus tard.

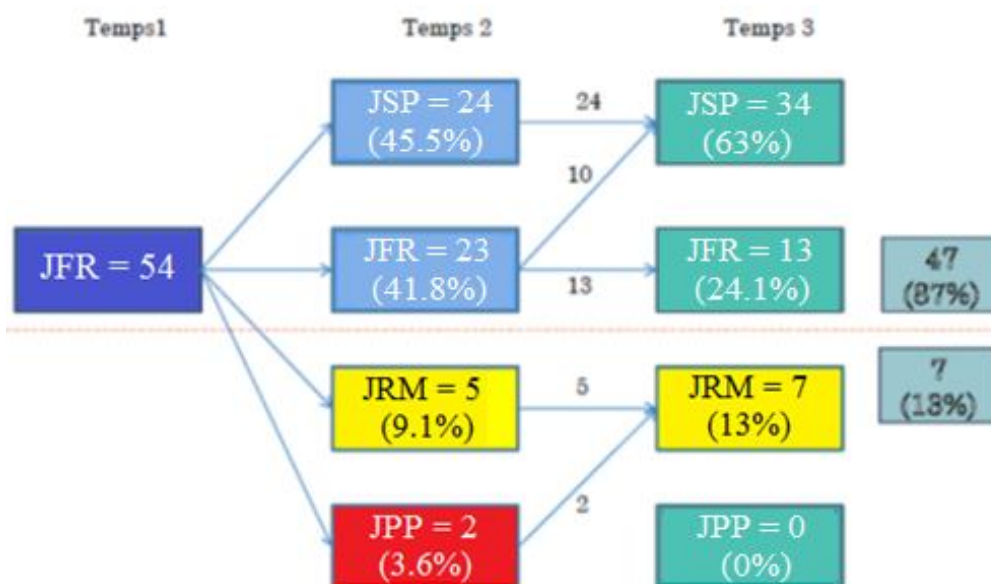
Figure 4.
Mobilité individuelle des joueurs sans problème



Note. Joueurs sans problème (JSP) = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque (JFR) = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré (JRM) = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables (JPP) = Score de 8 ou plus.

De même, parmi les 54 joueurs identifiés comme joueurs à faible risque (JFR), 47 sont demeurés à faible risque ou sont devenus des joueurs sans problème (JSP) (figure 5) alors que 5 de ces joueurs sont devenus à risque modéré (JRM) au cours des prochains 24 mois. Deux des joueurs à faible risque sont devenus des joueurs pathologiques probables (JPP) 12 mois plus tard et à risque modéré (JRM) après 24 mois.

Figure 5.
Mobilité individuelle des joueurs à faible risque



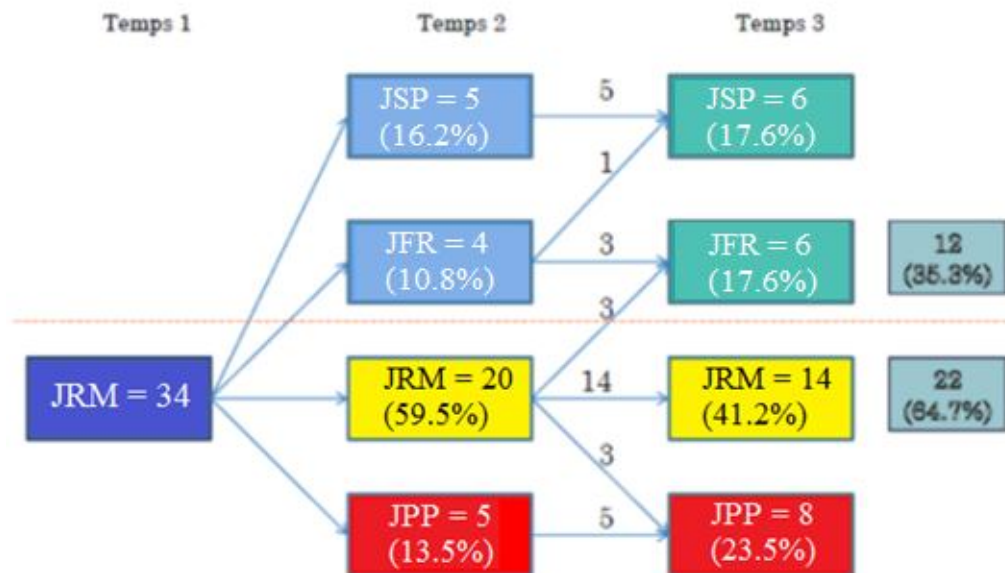
Note. Joueurs sans problème (JSP) = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque (JFR) = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré (JRM) = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables (JPP) = Score de 8 ou plus.

2.2 Joueurs à risque modéré

On note une plus grande mobilité parmi les joueurs à risque modéré au cours des 26 mois de l'étude. Ainsi, parmi les 34 joueurs identifiés à risque modéré au temps 1, 14 ont maintenus le même statut 12 et 24 mois plus tard alors que 8 joueurs ont

vu leur statut augmenter en termes de gravité pour devenir des joueurs pathologiques probables (JPP), 12 ou 24 mois plus tard (figure 6). Par ailleurs, près du tiers de ce groupe (12/34) a affiché une moins importante gravité des problèmes de jeu 12 mois et 24 mois plus tard.

Figure 6.
Mobilité individuelle des joueurs à risque modéré



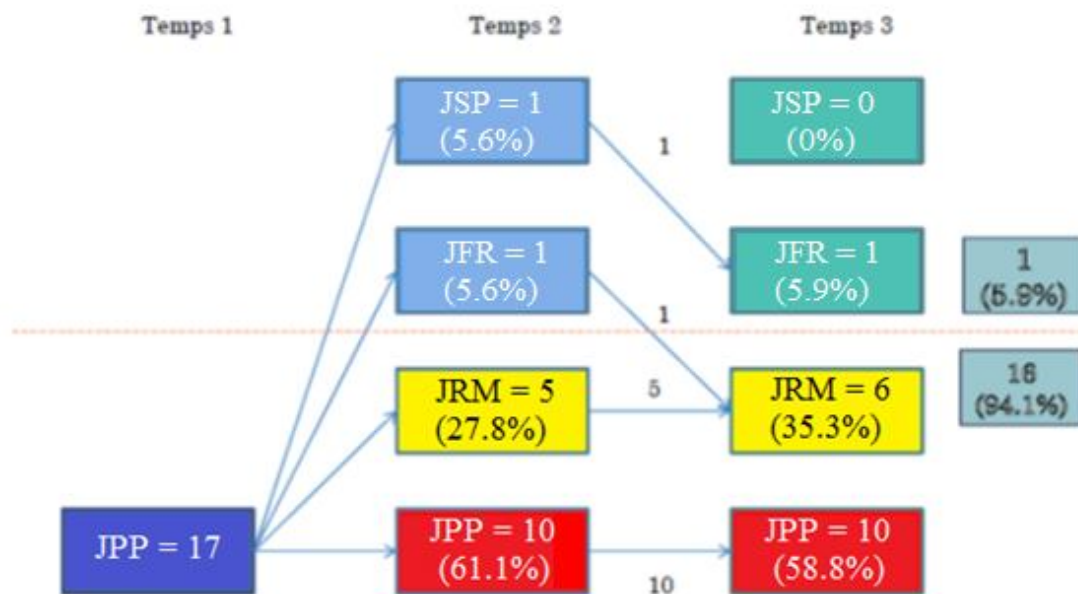
Note. Joueurs sans problème (JSP) = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque (JFR) = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré (JRM) = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables (JPP) = Score de 8 ou plus.

2.3 Joueurs pathologiques probables

Les joueurs pathologiques probables affichent une stabilité dans la gravité des problèmes de jeu au cours des 26 mois de l'étude (figure 7). En effet, parmi les 17 joueurs pathologiques probables, plus de la moitié (10/17) est demeurée des joueurs pathologiques probables (JPP) 12 et 24 mois ultérieurement alors que plus du tiers est devenu des joueurs à risque modéré (JRM) lors des deux suivis.

Finalement, on note qu'un seul joueur pathologique probable qui est devenu joueur sans problème (JSP) 12 mois plus tard et joueur à faible risque (JFR) 24 mois plus tard.

Figure 7.
Mobilité individuelle des joueurs pathologiques probables



Note. Joueurs sans problème (JSP) = Score de 0 à l'ICJE; Joueurs à faible risque (JFR) = Score de 1 ou 2; Joueurs à risque modéré (JRM) = Score de 3 à 7; Joueurs pathologiques probables (JPP) = Score de 8 ou plus.

CONCLUSIONS

L'étude des trajectoires individuelles selon la gravité des problèmes de JHA évaluée par l'*Indice canadien de jeu excessif (ICJE)* montre une plus grande stabilité parmi les joueurs sans problème, ainsi que parmi les joueurs pathologiques probables qui tendent à maintenir le même niveau de gravité des problèmes de jeu à travers le temps. Néanmoins, l'analyse des trajectoires montre des entrées et des sorties plus

fréquentes dans la catégorie des joueurs à risque modéré. Les joueurs à risque modéré bougent dans les deux directions et sont constitués d'un groupe hétérogène. Cette catégorie capte en réalité un ensemble hétérogène de joueurs englobant à la fois d'anciens joueurs pathologiques qui demeurent vulnérables, des joueurs à risque stabilisés et des joueurs chez qui on remarque l'apparition récente de problèmes qui pourraient devenir plus ou moins sévères.

La trajectoire des problèmes de JHA évoluent dans le temps. De manière globale, on note une amélioration générale. Cependant, un regard posé de plus près sur chaque trajectoire individuelle révèle qu'il existe un gradient dans la gravité des problèmes de JHA dans l'ensemble de joueurs, notamment dans la catégorie intermédiaire de joueurs à risque modéré. Ce sont en particulier ces derniers, ceux devenant plus sévères, qui demandent notre attention dans les campagnes de prévention.

RÉFÉRENCES

1. Vaillant, G. E., Clark, W., Cyrus, C., Milofsky, E. S., Kopp, J., Wulsin, V., & Mogielnick, N. P. (1983). The natural history of alcoholism: an eight year follow-up. *American Journal of Medicine*, 75, 455-466.
2. Raina et al. (2009). L'étude longitudinale canadienne sur le vieillissement. *La Revue Canadienne du Vieillissement*, 28(03), 221-229.
3. Abbott, M. W., & Clarke, D. (2008). Prospective problem gambling research: Contribution and potential. *International Gambling Studies*, 7(1), 123-144.
4. Laplante, D.A., Nelson, S.E., LaBrie, R.A., & Shaffer, H.J. (2008). Stability and progression of disordered gambling: Lessons from longitudinal studies. *La Revue Canadienne de Psychiatrie*, 53(1), 52-60.
5. el-Guebaly, N., Casey, D.M., Hodgins, D.C., Smith, G.J., Williams, R.J., Schopflocher, D.P., Wood, R.T. (2008). Designing a longitudinal cohort study of gambling in Alberta: Rationale, method, and challenges. *Journal of Gambling Studies*, 24(4), 479-504.
6. Slutske, W. (2007). Longitudinal studies of gambling behavior. Dans Smith G, Hodgins DC, & Williams R. (eds.). *Research and Measurement Issues in Gambling Studies* (pp. 127-254). New York: Elsevier.
7. Wiebe, J., Single, E., & Falkowski-Ham, A. (2003). *Exploring the evolution of problem gambling: a one year follow-up study*. En ligne sur le site du Responsible Gambling Council Toronto, Ontario : http://www.responsiblegambling.com/articles/exploring_the_evolution_problem_gambling_a_one_year.pdf

8. Wiebe, J., Maitland, S. B., Hodgins, D. C., Davey, A., & Gottlieb, B. (2009). Transitions and stability of problem gambling behaviours. En ligne sur le site de l'Addiction Foundation of Manitoba:

<http://www.afm.mb.ca/About%20AFM/documents/TransitionsandStabilityofProblemGamblingBehaviours.pdf>

9. Abbott, M.W., Williams, M.M., & Volberg, R.A. (2004). A prospective study of problem and regular nonproblem gamblers living in the community. *Substance Use & Misuse*, 39(6), 855-884.

10. Risbeck, M., & Romild, U. (2010). *SWELOGS—A population study on gambling and health 2008/09. International Gambling conference—Gambling in the 21st century: The implications of technology for policy, practice and research*. Auckland, New Zealand.

11. Blaszczynski, A., McConaghy, N., & Frankova, A. (1991). Control versus abstinence in the treatment of pathological gambling: a two to nine year follow-up. *British Journal of Addictions*, 86, 299–306.

12. Danon, P. N., Lowengrub, K., Musin, E., Gonopolsky, Y., & Kotler, M. (2007). 12-month follow-up study of drug treatment in pathological gamblers: A primary outcome study. *Journal of Clinical Psychopharmacology*, 27(6), 620-624.

13. Hodgins, D. C., & el-Guebaly, N. (2004). Retrospective and prospective reports of precipitants to relapse in pathological gambling. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 72(1), 72.

14. McCormick, R. A., & Taber, J. I. (1991). Follow-up of male pathological gamblers after treatment: the relationship of intellectual variables to relapse. *Journal of Gambling Studies*, 7(2), 99-108.
15. DeFuentes, Merillas, L., Koeter, M. W., Schippers, G. M., & Van Den Brink, W. (2004). Temporal stability of pathological scratchcard gambling among adult scratchcard buyers two years later. *Addiction*, 99(1), 117-127.
16. LaBrie, R. A., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., Schumann, A., Shaffer, H. J. (2007). Assessing the playing field: A prospective longitudinal study of Internet sports gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 23, 347–362.
17. Ladouceur, R., Sylvain C., & Gosselin, P. (2007). Self-exclusion program: A longitudinal evaluation study. *Journal of Gambling Studies*, 23(1), 85-94.
18. Slutske, W. S., Jackson, K. M., & Sher, K. J. (2003). The natural history of problem gambling from age 18 to 29. *Journal of Abnormal Psychology*, 112(2), 263.
19. Scherrer, J. F., Slutske, W. S., Xian, H., Waterman, B., Shah, K. R., Volberg, R., & Eisen, S. A. (2007). Factors associated with pathological gambling at 10-year follow-up in a national sample of middle-aged men. *Addiction*, 102(6), 970-978.
20. Shaffer, H. J., & Hall, M. N. (2002). The natural history of gambling and drinking problems among casino employees. *The Journal of Social Psychology*, 142(4), 405-424.
21. Slutske, W. S. (2006). Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: Results of two US national surveys. *American Journal of Psychiatry*, 163(2), 297-302.

22. Ferris, J., Wynne, H., Ladouceur, R., Stinchfield, R., & Turner, N. (2001). *L'Indice Canadien du Jeu Excessif, Rapport final*. Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies. En ligne: <http://www.ccsa.ca/2003%20and%20earlier%20CCSA%20Documents/ccsa-010082-2001.pdf>
23. Saunders, J. B., Aasland, O. G., Babor, T. F., & Grant, M. (1993). Development of the Alcohol Use Disorder Identification Test (AUDIT): WHO collaborative project on early detection of persons with harmful alcohol consumption II. *Addiction*, 88(6), 791-804.
24. Babor, T. F., Higgins-Biddle, J. C., Saunders, J. B., & Monteiro, M. G. (2001). *The Alcohol Use Disorder Identification Test. Guidelines for use in primary care*, 2. Genève: OMS.
25. Reinert, D. F., & Allen, J. P. (2002). The Alcohol Use Disorder Identification Test (AUDIT): a review of recent research. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 26(2), 272-279.
26. Meadows, G., Harvey, C., Fossey, & Burgess, P. (2000). Assessing perceived need for mental health care in a community survey: development of the Perceived Need for Care Questionnaire (PNCQ). *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 35, 427-435.
27. Holmes, T. H., & Rahe, R. H. (1967). The Social Readjustment Rating Scale. *Journal of psychosomatic research*, 11(2), 213-218.

ANNEXE 6 : UTILISATION DES SERVICES D'AIDE AUX JOUEURS



L'utilisation des services d'aide aux joueurs



Contexte

Au cours des dernières décennies, le Québec s'est positionné comme chef de file en matière de prévention et de traitement du jeu pathologique. Le *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique* (2002-2005; reconduit en 2006) a ouvert le pas à un ensemble d'initiatives pour la prévention et le traitement du jeu pathologique [1]. En effet, à travers ses trois axes prioritaires, ce plan reconnaît l'importance d'assurer la prévention auprès de la population générale et des groupes vulnérables, d'intervenir rapidement auprès des joueurs en situation de crise et de leurs familles, et de mettre à la disposition des personnes aux prises avec des problèmes de jeu de hasard et d'argent des services de traitement dans toutes les régions du Québec.

Pour soutenir la prévention, la fondation *Mise sur toi* a été créée notamment dans le but de sensibiliser la population québécoise au risque associé au

jeu, et de promouvoir le jeu responsable. Depuis 1993, deux services d'information et de référence sont à la disposition de la population, notamment le service d'aide téléphonique *Jeu : aide et référence* et le site Internet *Jeu : aide et référence*. Les données administratives révèlent qu'entre 1993 et 2010, 143 000 appels ont été effectués et cela majoritairement par des hommes, des joueurs d'appareil de loterie vidéo et principalement pour obtenir de l'aide pour soi [2]. Au niveau du traitement, des points de services spécialisés en jeu pathologique ont été ouverts dans tout le réseau des centres de réadaptation en toxicomanie, sous l'égide du Ministère de la Santé et des Services Sociaux (MSSS). Les données recueillies dans les centres de traitement révèlent que la fréquentation demeure en deçà des cibles fixées [3].

Pour une meilleure compréhension de l'utilisation des services

et dans le but soutenir la prise de décision des instances impliquées, cette brochure vise à présenter les résultats d'une recherche menée auprès d'un échantillon de 179 joueurs (voir tableau 1) sélectionnés à partir de l'enquête populationnelle sur les habitudes de jeu des québécois ENHJEU-QUÉBEC, 2009 [4]. Elle a pour but de recueillir l'information auprès des joueurs quant à leur connaissance et leur utilisation des divers services ainsi que les raisons pour l'utilisation et la non-utilisation de ces services. Nous examinerons également le niveau de satisfaction des utilisateurs et leur perception de l'efficacité de ces services.

Notons que les joueurs ont été regroupés en quatre catégories en fonction de leur score à l'ICJE [5], selon la sévérité de leurs problèmes de jeu : joueurs sans problème, à faible risque, à risque modéré et pathologiques probables.

Tableau 1. Description de l'échantillon

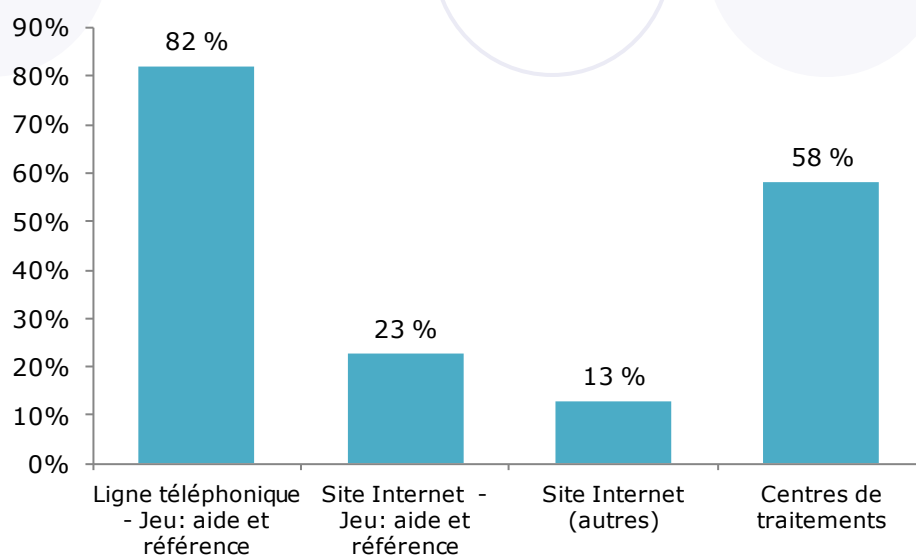
	Participants à l'enquête ENHJEU Québec 2009 sollicités pour le suivi 1	Participants ayant consenti à participer au suivi 1		Participation au suivi 1		
				Taux de complétion	Taux d'attrition	
					Refus	Non-rejoignable
	N	N	%	%	%	%
Joueurs sans problème	250	89 †	35,6 %	77,8 %	9,3 %	13,0 %
Joueurs à faible risque	262	99	37,8 %	64,7 %	21,2 %	11,1 %
Joueurs à risque modéré	138	62	44,9 %	69,4 %	21,0 %	9,7 %
Joueurs pathologiques probables	60	35	58,3 %	77,1 %	8,6 %	14,3 %
Total	710	285	40,1 %	71,6 %	16,8 %	11,6 %

† Seulement 54 des 89 répondants ont été réellement contactés pour le premier suivi, afin d'assurer une équivalence de la taille des sous-groupes.

Connaissance des services

Les résultats montrent que le niveau de connaissance varie d'un service à l'autre (voir figure 1). Globalement, près de 82 % des répondants disent avoir déjà entendu parler de la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence* et 58 % ont déjà entendu parler des centres de traitement qui offrent des services d'aide pour le jeu pathologique. Le site Internet *Jeu : aide et référence* semble être un des services les moins bien connus dans la population (22,7 %) ainsi que tout autre site Internet sur le jeu (13 %). Le niveau de connaissance des services est comparable pour les hommes et les femmes ainsi que pour les divers groupes d'âge. En outre, la connaissance des services n'est liée ni au

Figure 1. Taux de connaissance des services spécialisés



niveau de scolarité ni au niveau de revenu.

La proportion de joueurs qui connaissent la ligne téléphonique est plus élevée parmi les personnes dont la scolarité n'atteint pas le niveau universitaire. De plus, la connaissance des services n'est pas associée au niveau de sévérité des pro-

blèmes de jeu. Ainsi, la proportion d'individus qui connaissent les services est la même parmi les joueurs sans problème, les joueurs à risque de développer des problèmes de jeu et les joueurs pathologiques probables.

Méthodologie

L'échantillon de l'enquête ENHJEU-QUÉBEC 2009 [4] comporte 11 888 répondants représentatifs de la population générale adulte du Québec. À la fin de l'enquête et selon le score obtenu à l'Indice canadien du jeu excessif, nous avons invité certains joueurs à participer à une étude de suivi (voir tableau 1). Au total, 45,6 % (285/625) des répondants sollicités ont accepté d'être recontactés parmi lesquels 178 (42 joueurs sans problème, 67 joueurs à faible risque, 43 joueurs à risque modéré et 27 pathologiques probables) ont complété l'entrevue au cours de l'été 2009, pour un taux de réponse global de 80,2 %. L'entrevue de suivi comportait des questions sur la connaissance et l'utilisation de quatre services spécifiques : la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence*, le site Internet *Jeu : aide et référence*, d'autres sites Internet d'aide aux joueurs et les centres de traitement. D'autres questions portaient sur la consultation d'un professionnel (médecin, psychologue, travailleur social, ou autre) ou la participation à un groupe d'entraide directement en lien avec un problème de jeu [4].

Utilisation des services

Téléphone, Internet, centres de traitement

Globalement, près de 17 % (6/36) des joueurs à risque modéré et 28 % (7/25) des joueurs pathologiques probables qui connaissent la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence* l'ont appelée. De plus, 8,3 % (2/24) des joueurs à risque modéré et 44,4 % (8/18) des joueurs pathologiques probables qui connaissent les services offerts dans les centres de traitement les ont consultés.

Les joueurs sans problème et à faible risque ont très peu sollicité les services d'aide tel que la ligne téléphonique (n=1/14) ou les centres de traitement (n=1/11). Par ailleurs, le site Internet *Jeu : aide et référence* ainsi que les autres sites Internet sur le jeu ont été trop faiblement utilisés pour que des résultats soient présentés. En conséquences, nous avons choisi de nous centrer davantage sur l'utilisation des services tels que la ligne téléphonique ou les centres de traite-



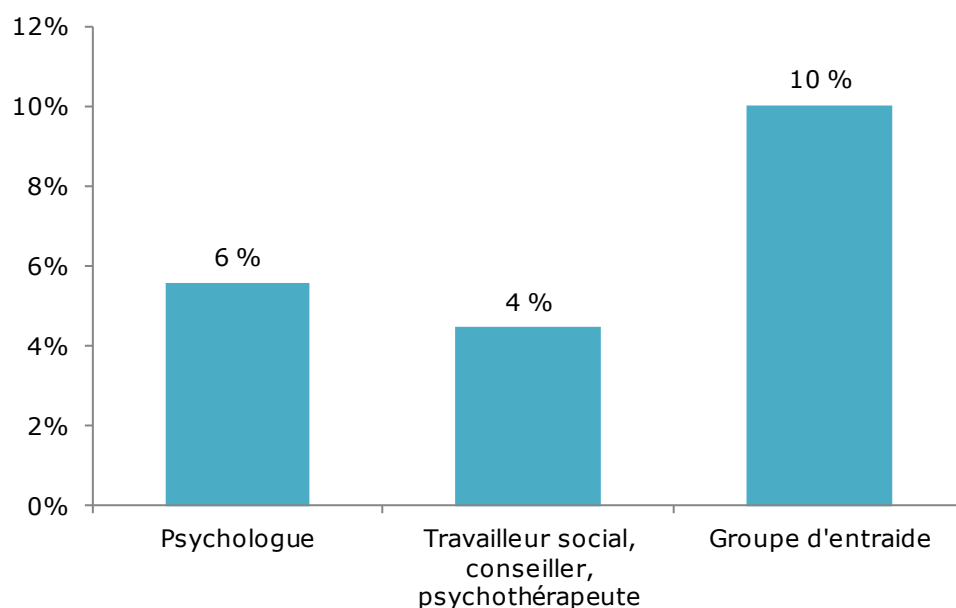
ment par les joueurs plus problématiques.

Autres professionnels

En ce qui concerne les autres services professionnels disponibles dans le réseau de la santé, 10 % des répondants (18/179) ont déclaré avoir fré-

quenté un groupe d'entraide pour leur problème de jeu, près de 6 % (10/179) avoir consulté un psychologue et 4,5 % (8/179) un travailleur social (voir figure 2). Moins de 2 % de l'échantillon ont déclaré avoir consulté un médecin, une infirmière ou tout autre professionnel de la santé. Les joueurs consultants ces professionnels sont majoritairement (à plus de 90 %) des joueurs à risque ou pathologiques probables.

Figure 2. Taux de consultation des professionnels pour un problème de jeu



Raisons d'utilisation des services

Les répondants consultent majoritairement les services pour eux-mêmes. Ainsi, 92,3 % des personnes qui ont appelé la ligne téléphonique l'ont fait pour eux-mêmes ainsi que tous les joueurs qui ont eu recours à une aide dans un centre de traitement.

Par ailleurs, les joueurs déclarent utiliser les services pour de multiples raisons. La majorité des personnes qui ont utilisé la ligne *Jeu : aide et référence* l'ont fait pour bénéficier d'un soutien (13/14), pour avoir de l'information générale (9/14), pour obtenir des référé-

rences (9/14) et enfin pour recevoir de l'information sur les groupes d'entraides (7/14).

Les centres de traitement ont quant à eux été consultés principalement dans le but d'obtenir de l'aide pour arrêter de jouer (10/11).

Raisons de non-utilisation des services

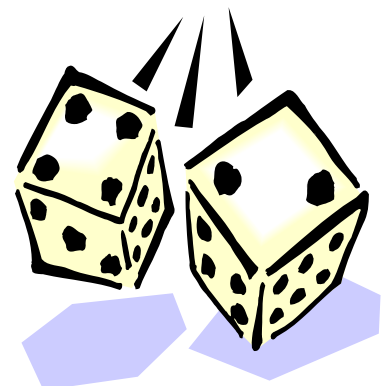
Généralement, peu de répondants, quelle que soit la sévérité de leur problème de jeu, évoquent la méconnaissance d'un service comme raison de non-utilisation.

Parmi les raisons évoquées par les joueurs à risque modéré pour ne pas appeler la ligne téléphonique, 42 % déclarent le fait de ne pas avoir besoin d'aide (13/31), alors que près de 20 % (6/31) considèrent que ce service ne peut les ai-

der. Parmi les joueurs pathologiques probables, 2/18 considèrent qu'ils n'ont pas besoin d'aide, alors que 6/18 considèrent que ce service ne peut les aider.

Par rapport aux raisons de non-utilisation des centres de traitement, 7/22 des joueurs à risque modéré considèrent qu'ils n'en ont pas besoin, alors que 6/22 pensent que ce service ne peut les aider. Finalement, parmi les joueurs patho-

logiques probables, 2/10 considèrent qu'ils n'ont pas besoin d'aide et 3/10 pensent que ce service ne peut les aider.



Effet de l'utilisation des services

La moitié des répondants (5/10) qui ont appelé la ligne téléphonique ont mentionné avoir eu recours à une des ressources référées par la ligne lors de cet appel, alors que 4 répondants sur 10 disent avoir

rejoint un groupe d'entraide. Par ailleurs, 7/10 d'entre eux déclarent avoir continué à jouer comme avant. Pour les centres de traitement, 9/10 des joueurs qui ont consulté un centre de traitement affirment

avoir arrêté de jouer pendant au moins une semaine suite à la consultation et 6/10 affirment avoir diminué leur fréquence de jeu.

Conclusion générale

Cette étude montre que le niveau de connaissance des services d'aide en jeu pathologique est comparable pour l'ensemble des joueurs (sans problème, à risque faible, à risque modéré, pathologiques probables). Néanmoins, le niveau de connaissance varie selon le type de service évalué. Ainsi la ligne téléphonique *Jeu : aide et référence* semble être significativement mieux connue comparativement aux autres services, bien que le niveau d'utilisation de cette ligne par les joueurs qui la connaissent reste faible. Les joueurs qui consultent la ligne téléphonique expliquent le faire pour obtenir de l'aide pour eux-mêmes. Ils déclarent appeler la ligne pour différents motifs, soit pour avoir de l'information soit pour obtenir une référence pour un service d'aide. Pour leur part, les services

des centres de traitement spécialisés sont également peu utilisés par les joueurs. Les personnes qui s'orientent vers un centre de traitement semblent le faire dans le but précis d'arrêter de jouer.

Parmi les obstacles à l'utilisation de ces services, les joueurs identifient des facteurs liés aux représentations qu'ils ont d'eux-mêmes («je n'ai pas besoin d'aide»), mais aussi du service en question («ce service ne pourra pas m'aider»).

Finalement, le recours aux services de traitement spécialisés semble avoir un effet positif chez les personnes qui les ont utilisés. Une partie non négligeable des joueurs qui consultent ces services déclarent utiliser les ressources qui leur sont alors proposées et/ou modifier leurs fréquences de jeu.

En conclusion, il faut avoir en mémoire que les enquêtes épidémiologiques montrent que seulement 8 % des joueurs aux prises avec des problèmes de jeu ont recours à un service d'aide. Il serait souhaitable que des mesures soient mises en place pour augmenter le taux d'utilisation des services ou le taux de rétention en traitement.

Dans un tel contexte, ce feuillet vise à informer les divers acteurs du réseau de la santé et des services sociaux ainsi que les instances concernées par la problématique du jeu de l'expérience que les utilisateurs ont de ces services, en espérant que ces résultats permettront de mieux cerner les besoins des joueurs en difficultés et les stratégies pour les rejoindre.

Citation suggérée

Kairouz, S., Gleeton J., Luce, C., & Nadeau, L. (2012). L'utilisation des services d'aide aux joueurs [Brochure]. Montréal, Québec : Laboratoire de recherche sur les habitudes de vie et les dépendances.

<http://lifestyle-addiction-research.ca/>

Références

- [1] Ministère de la Santé et des Services Sociaux. (2002). *Plan d'action gouvernemental sur le jeu pathologique 2002-2005*
- [2] Jeu : aide et référence. (2010). *Rapport statistique*.
- [3] Direction de la Santé Publique et de l'Évaluation. (2010). *Bilan des réalisations et résultats à l'entente de gestion et d'imputabilité 2009-2010*.
- [4] Kairouz, S., Nadeau, L., Paradis, C. (2010). *Enquête ENHJEU-QUÉBEC, Portrait du jeu au Québec: Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*.
- [5] Ferris, J., Wynne, H., Ladouceur, R., Stinchfield, R., Turner, N. (2001). *L'indice Canadien du Jeu excessif, Rapport final*. Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.

ANNEXE 7 : RELATIONS MÉDIATIQUES (SUITE)

RELATIONS MÉDIATIQUES (SUITE)

- Kairouz, S. Montréal - 70% des québécois se sont adonnés à un jeu de hasard et d'argent en 2008. *Première Chaîne/ CBF FM Montréal*, Informations régionales avec Nathalie Babin-Gagnon. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. 70 per cent of Quebecers gamble : study - *CBC Television*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Montréal - environ 2% de la population québécoise est susceptible d'avoir un problème de jeu, selon une étude de l'université Concordia. *Société Radio-Canada radio /CBF FM Montréal*, avec Nathalie Babin-Gagnon. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Québec - sept québécois sur 10 auraient participé à des jeux de hasard l'an dernier *RDI en direct - RDI Montréal*. November 10, 2010.
- Kairouz, S. Près de 41 000 Québécois seraient des joueurs pathologiques *Branchez-vous*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Québec - entrevue - une récente étude révèle que 7 québécois sur 10 ont joué à un jeu de hasard au cours de la dernière année. 40 000 adultes seraient des joueurs pathologiques. On ne note pas d'augmentation significative depuis 2002. *Radio-Canada news*, Québec retour sur le monde. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Québec - un peu plus de 70 pour cent des québécois ont joué à des jeux de hasard et d'argent au cours de l'année 2008, selon une récente étude de chercheurs de l'université de Montréal et de l'université de Concordia. *CHOI FM*, Le retour de Radio X, avec Vincent Cauchon. Novembre 10, 2010.

- Kairouz, S. Montréal-une étude publiée hier sur les habitudes des québécois face au jeu démontre que 2% de la population est susceptible de développer un problème de jeu compulsif. Informations *régionales Première Chaîne /CBF FM*, avec Nathalie Babin-Gagnon - *Société Radio-Canada Radio-Canada radio et aussi Radio-Canada International News*. Novembre 11, 2010.
- Kairouz, S. Montréal - une étude indique que le tiers des québécois ne joue pas aux jeux de hasard. Un pour 100 de la population présente un risque de développer un problème de jeu. Mention : Loto-Québec. *V télé / CFJP Montréal*, I-médias avec Catherine Vaillancourt. Novembre 11, 2010.
- Kairouz, S. Researchers at Concordia University found nearly 70% of all Quebecers gamble tag : online gambling, lottery tickets, gambling addicts. *CTV National NewsChannel Canada AM News Channel*, with Seamus O'Regan -. Novembre 11, 2010.
- Kairouz, S. Gatineau - jeu pathologique : 70 pourcent des québécois se sont adonnés à un jeu de hasard ou d'argent en 2008, selon les données de l'Université de Montréal et de l'Université Concordia. Les québécois dépensent en moyenne 483\$ par année dans les jeux. *CFTX FM Gatineau Le Show du Matin*. Novembre 11, 2010.

ANNEXE 8 : TEXTES DE VULGARISATION (POPULATION GÉNÉRALE)

Textes de vulgarisation (population générale)

- Kairouz, S. Internet gamblers engaging in substance abuse, study finds -BCS. Mars 29, 2012.
- Kairouz, S. Online gamblers more susceptible to substance use - *HealthCanal.com*. Mars 28, 2012.
- Kairouz, S. Alcool et cannabis liés à la dépendance au cyberjeu -*Canoe*. Mars 28, 2012.
- Kairouz, S. Les joueurs en ligne adoptent davantage de comportements à risque - *La Presse*. Mars 28, 2012.
- Kairouz, S. Online gambling may increase risk of alcohol and cannabis use - *News Medical*. Mars 28, 2012.
- Kairouz, S. Online gamblers keener on booze and weed - *TG Daily*. Mars 28, 2012.
- Kairouz, S. Alcohol and cannabis use linked to Internet gambling - *News Track India.com* Mars 28, 2012.
- Kairouz, S. Alcohol, marijuana linked to online gambling. *PsychCentral*. Mars 28, 2012.
- Kairouz, S. Substance use linked to Internet gambling - *Science Codex*. Mars 27, 2012.
- Kairouz, S. Substance use linked to Internet gambling - *Medical Xpress*. Mars 27, 2012.
- Kairouz, S. Alcohol, pot use linked to online gambling - *Star Tribune*. Mars 27, 2012.
- Kairouz, S. Un pari à gagner - *Le Soleil*. Novembre 13, 2010.

- Kairouz, S. Online gambling research flawed by biases - *Online Casino News*. Novembre 13, 2010.
- Kairouz, S. Canadian researcher overreacts to Jonathan Duhamel's WSOP Win. *BestPoker Sites News*. Novembre 13, 2010.
- Kairouz, S. 70 percent Of Quebecers gamble; Nearly 41,000 Are pathological gamblers. *Medical News Today*. Novembre 12, 2010.
- Kairouz, S. Researchers fret Canadian poker star could attract more kids to dangerous game - *Winnipeg Free Press*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Les joueurs en ligne inquiètent - *Métro Montréal*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Gambling experts fear kids' poker dreams - *Yahoo! Canada*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Du poker en ligne qui favorise le jeu pathologique? - *Journal de Québec et le 24 heures*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Problème de jeu : près de 2 % de la population à risque - *Le Soleil*. November 10, 2010. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Canadian's poker win could lure more kids to game : researcher- *Toronto Star*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. - Étude sur le jeu pathologique - des résultats inquiétants - *Rue Frontenac*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. 70 per cent of Quebecers gambled in 2009, university study suggests - *St.John's Telegram*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. 70 per cent of Quebecers gambled in 2009, university study suggests – *The Guardian*. Novembre 10, 2010.

- Kairouz, S. Gambling puts many Quebecers at risk : study - *Montréal Gazette*. Novembre 10, 2010.
- Kairouz, S. Loterie Vidéo. Le pourcentage de joueurs pathologiques augmente - *Le Devoir*. Novembre 11, 2010.
- Kairouz, S. Jonathan Duhamel : «Le poker, c'est 75 % de chance » - *Métro Montréal*. Novembre 11, 2010.
- Kairouz, S. Researchers fret Canadian poker star could attract more kids to dangerous game - *Maclean's*. Novembre 11, 2010.
- Kairouz, S. Prof : Hockey better gamble than poker - *Halifax Chronicle-Herald*. Novembre 11, 2010.
- Kairouz, S. Le jeu en ligne charme les jeunes - *La Presse*. Novembre 11, 2010.