

Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Portrait des jeux de hasard et d'argent en ligne au Québec : Regards sur une transformation amorcée en temps de pandémie

Chercheur.e principal.e

Sylvia Kairouz, Université Concordia

Cochercheur.e.s

Annie-Claude Savard, Mélanie Rose Dixon, Annie Lemieux, Nadine Blanchette-Martin, Magaly Brodeur, Sophie Dauphinais, Magali Dufour, Francine Ferland, Martin French, Eva Monson, Adèle Morvannou, Juliette Nadeau-Tremblay, William Spencer Murch, Valérie Van Mourik, Peter Veroutis

Collaboratrices ou collaborateurs

Jean-François Biron, Jean-Michel Costes, Ingo Fiedler, Michael Wohl

Établissement gestionnaire de la subvention

Université Concordia

Numéro du projet de recherche

2021-OJUQL-295815

Titre de l'Action concertée

La pratique des jeux de hasard et d'argent en ligne au Québec: un état des lieux

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) avec la collaboration de Loto-Québec

AUTEUR·TRICE·S

Sylvia Kairouz
Département de sociologie et d'anthropologie
Université Concordia

Annie-Claude Savard
École de travail social et de criminologie
Université Laval

Mélanie Rose Dixon
Chaire de recherche sur l'étude du jeu
Université Concordia

Annie Lemieux
Chaire de recherche sur l'étude du jeu
Université Concordia

Nadine Blanchette-Martin
CIUSSS de la Capitale Nationale/CISSS de Chaudière-Appalaches

Magaly Brodeur
Faculté de médecine et des sciences de la santé
Université de Sherbrooke

Sophie Dauphinais
Chaire de recherche sur l'étude du jeu
Université Concordia

Magali Dufour
Département de psychologie
Université du Québec à Montréal

Francine Ferland
CIUSSS de la Capitale Nationale/CISSS de Chaudière-Appalaches

Martin French
Département de sociologie et d'anthropologie
Université Concordia

Eva Monson
Faculté de médecine et des sciences de la santé
Université de Sherbrooke

Adèle Morvannou
Faculté de médecine et des sciences de la santé
Université de Sherbrooke

Juliette Nadeau-Tremblay
Chaire de recherche sur l'étude du jeu
Université Concordia

William Spencer Murch
Chaire de recherche sur l'étude du jeu
Université Concordia

Valérie Van Mourik
CIUSSS du Centre-Sud-de-l'île-de-Montréal

Peter Veroutis
Chaire de recherche sur l'étude du jeu
Université Concordia

AVEC LA COLLABORATION DE :

Jean-François Biron
Direction régionale de santé publique de Montréal

Jean-Michel Costes
Membre du collège de l'Autorité française de régulation de jeux d'argent
Chercheur associé à la Chaire de recherche sur le jeu, Université Concordia

Ingo Fiedler

Blockchain Research Lab
Michael Wohl
Department of Psychology
Carlton University



Table des matières

PARTIE A - CONTEXTE	8
PARTIE B - MÉTHODOLOGIE	10
PARTIE C - RÉSULTATS	11
Portrait du jeu en ligne durant la première année de la pandémie (2020-2021)	11
Prévalence du jeu en ligne	11
Problèmes associés au jeu en ligne	11
Impacts du jeu en ligne sur les sphères de vie	12
Habitudes de jeu en ligne des joueur·euse·s en ligne actuel·le·s.....	13
Impacts de la pandémie sur les habitudes de jeu en ligne	15
Impacts de la pandémie sur la fréquence, les dépenses et le temps passé au jeu en ligne	15
Raisons du changement dans les habitudes de jeu en ligne durant la première année de la pandémie	16
Publicité relative au jeu en ligne	17
Évolution du jeu en ligne, 2019-2023 : Trajectoires des joueur·euse·s en ligne au cours de la pandémie ...	17
Trajectoires de jeu en ligne	17
Fréquentation des sites de jeu en ligne entre 2019 et 2023.....	20
Les services destinés aux joueur·euse·s.....	21
Recours aux différentes formes d'aide et de soutien	21
Utilisation des services de Jeu : aide et référence durant la pandémie	22
Connaissance et utilisation des mesures de jeu responsable	23
Connaissance et utilisation des mesures d'exclusion.....	23
Connaissance et utilisation des mesures d'auto-limitation	24
PARTIE D – PISTES DE SOLUTION OU D'ACTION SOUTENUES PAR LES RÉSULTATS	24
Constats et recommandations	25
Constats et recommandations spécifiques	25
Recommandations générales.....	29
PARTIE E – NOUVELLES PISTES OU QUESTIONS DE RECHERCHE	31
PARTIE F – RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE.....	32
PARTIE G – ANNEXES	33

Liste des tableaux

Tableau 1. Prévalence de la participation au jeu en ligne au Québec en 2021	11
Tableau 2. Gravité des problèmes de jeu déclarés en fonction du statut de joueur·euse	12

Liste des figures

Figure 1. Impacts des habitudes de jeu en ligne sur les sphères de vie des joueur·euse·s actuel·le·s	13
Figure 2. Trajectoires longitudinales des joueur·euse·s dont la participation au jeu en ligne est demeurée stable durant la pandémie, entre 2019 et 2023	18
Figure 3. Trajectoires longitudinales des joueur·euse·s mixtes dont la participation au jeu en ligne a diminué durant la pandémie, entre 2019 et 2023	19
Figure 4. Trajectoires longitudinales des joueur·euse·s majoritairement ou exclusivement en ligne qui ont arrêté le jeu en ligne durant la pandémie, entre 2019 et 2023	20
Figure 5. Trafic sur le site des opérateurs de jeu en ligne étatisés et privés pour la période d’avril 2019 à juin 2022	21
Figure 6. Tendances des prises de contact auprès de Jeu : aide et référence selon la modalité de communication pour la période d’avril 2019 à juin 2022	23

Liste des annexes

Annexe A - Méthodologie détaillée du projet de recherche	33
Annexe B - Impacts positifs des habitudes de jeu en ligne sur les sphères de vie chez les joueur·euse·s.....	46
Annexe C - Impacts négatifs des habitudes de jeu en ligne sur les sphères de vie chez les joueur·euse·s en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés par les joueur·euse·s	47
Annexe D - Participation aux activités de jeu en ligne selon le statut actuel des joueur·euse·s.....	48
Annexe E - Participation aux activités de jeu en ligne en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés par les joueur·euse·s.....	49
Annexe F - Fréquence des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s en ligne actuel·le·s	50
Annexe G - Dépenses sur des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s en ligne actuel·le·s	51
Annexe H - Temps passé par occasion de jeu selon l'activité de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s actuel·le·s	52
Annexe I - Impact de la pandémie sur la fréquence de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s continu·e·s	53
Annexe J - Impact de la pandémie sur les dépenses des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s continu·e·s	54
Annexe K - Impact de la pandémie sur le temps passé à parier sur des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s continu·e·s	55
Annexe L - Impact de la pandémie sur la fréquence de jeu en ligne selon la gravité des problèmes de jeu déclarés.....	56
Annexe M - Impact de la pandémie sur les dépenses sur des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s selon la gravité des problèmes de jeu déclarés.....	57
Annexe N - Impact de la pandémie sur le temps passé à parier sur des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s selon la gravité des problèmes de jeu déclarés	58
Annexe O - Raisons de l'initiation et de l'augmentation de la pratique de jeu en ligne durant la première année de la pandémie	59
Annexe P - Raisons de la diminution et de l'arrêt de la pratique de jeu en ligne durant la première année de la pandémie	60

Annexe Q - Données qualitatives sur les changements dans la pratique du jeu en ligne au Québec durant la première année de la pandémie	61
Annexe R - Perception des joueur·euse·s quant à la fréquence de la publicité durant la première année de la pandémie	74
Annexe S - Perception des joueur·euse·s quant au changement dans la fréquence de la publicité depuis la pandémie	75
Annexe T - Influence de la publicité sur les habitudes de jeu des joueur·euse·s au cours des 12 derniers mois ..	76
Annexe U - Participation aux activités de jeu en ligne des sept profils longitudinaux.....	77
Annexe V - Tendance globale des visites de page pour 13 opérateurs de jeu en ligne pour la période d’avril 2019 à juin 2022	78
Annexe W - Types de services d’aide utilisés par les joueur·euse·s ayant demandé de l’aide avant ou durant la pandémie	79
Annexe X - Perception de l'accessibilité de l'aide parmi les joueur·euse·s qui connaissent les services d'aide ou qui ont eu recours à de l'aide	80
Annexe Y - Caractéristiques sociodémographiques des joueur·euse·s ayant demandé de l’aide pour le jeu.....	81
Annexe Z - Recherche et utilisation des services d’aide et de soutien pour le jeu : un aperçu de l’expérience des joueur·euse·s	82
Annexe AA - Nombre moyen d’appels hebdomadaires reçus par Jeu: aide et référence pour la période d’avril 2019 à juin 2022	84
Annexe BB - Tendance longitudinale de la durée moyenne des appels reçus par Jeu: aide et référence pour la période d’avril 2019 à juin 2022	85
Annexe CC - Utilisation d'outils d'auto-limitation et de suivi sur un site de jeu en ligne par les joueur·euse·s en ligne en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés – participant·e·s web seulement.....	86
Annexe DD - Mesures d’auto-limitation utilisées par les joueur·euse·s en ligne en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés – participant·e·s web seulement	87
Annexe EE - Pandémie, connaissance et utilisation des mesures de jeu responsable : un aperçu de l’expérience des joueur·euse·s	88
Annexe FF – Bibliographie	93

PARTIE A - CONTEXTE

Au Québec, la survenue de la pandémie de la COVID-19 a provoqué le déclenchement d'un état d'urgence sanitaire visant à contenir la propagation du virus, ce qui a impliqué l'imposition de mesures socio-sanitaires (p. ex., confinement, couvre-feu, distanciation physique) et la fermeture de divers lieux publics, tels que les commerces et les restaurants. À ces lieux se sont également ajoutés les points de vente des jeux de loterie, les casinos et les bars. De plus, la plupart des événements sportifs ont été suspendus ou annulés. Ainsi, les jeux de hasard et d'argent (JHA) sont devenus largement inaccessibles pour les 66 % de la population canadienne qui s'y adonnent chaque année.¹ Puisque le scénario de cette pandémie en sol québécois a impliqué une suspension de l'offre de JHA dans des lieux physiques hautement fréquentés par les adeptes de JHA, une question primordiale s'impose : Comment les habitudes de jeu de la population ont-elles été affectées par l'émergence de la COVID-19 et les multiples mesures socio-sanitaires en ayant découlé ?

En réponse à l'instauration de ces mesures socio-sanitaires, l'industrie des JHA a entamé une migration de son offre de jeu vers le Web. Bien que l'état actuel de la littérature suggère que de manière globale, la majorité des personnes n'ont pas changé de manière drastique leurs habitudes de jeu à la suite de la déclaration de la pandémie de la COVID-19 et l'instauration de mesures socio-sanitaires associées,²⁻⁸ le portrait se complexifie en ce qui a trait au jeu en ligne (JEL). À ce jour, diverses tendances ont été documentées à cet effet à travers le monde. Tout d'abord, une nette augmentation dans les tendances de recherche sur Google a été enregistrée au Royaume-Uni durant la première période de confinement pour des activités de JEL tels que le poker, les machines à sous et le bingo.⁹ À ce constat s'ajoute celui d'une augmentation de divers comportements de jeu (p. ex., dépenses, temps passé à jouer, intensité, fréquence), et ce, au Canada¹⁰⁻¹² comme dans d'autres pays.^{5,7,13-22} Dans certains cas, cette augmentation de la pratique de JEL semble être associée à un mouvement de migration vers ce mode de jeu.^{6,11,12,20} D'ailleurs, au Québec, il a été rapporté qu'environ 20 % de la population adulte a joué en ligne au cours de la première année de la pandémie, dont 8 % constituait de nouveaux·elles joueur·euse·s en ligne.²³

Inversement, quelques études rapportent une tendance à la baisse de certaines pratiques de jeu, tout dépendant du type de jeu et de la modalité privilégiée par le·la joueur·euse. Dans le cas du JEL, quelques études suggèrent qu'il y a eu une diminution de l'engagement dans le JEL.^{7,19,20,22} Ceci semble notamment avoir été le cas pour les parieurs sportifs vu l'indisponibilité de leur JHA de prédilection résultant de la suspension des

événements sportifs.^{15,24,25} Or, il semble que pour une minorité de parieurs sportifs, ceci a créé une occasion de migrer vers le JEL.^{14,26} En fait, il semble que les habitudes de jeu ont connu peu de changements notables pendant la période suivant le premier confinement au-delà d'une transition vers ce mode de jeu.^{1,27-29} Toutefois, un facteur fréquemment rapporté comme étant associé à l'augmentation des comportements de jeu ou la migration vers le JEL durant la pandémie est le fait d'avoir des comportements de jeu à risque ou problématiques.^{3,6,8,30,31}

Somme toute, la littérature actuelle illustre une tendance notable : une transition des salles de jeux conventionnelles vers le Web. Or, ce changement est nuancé : Alors que certains résultats suggèrent une augmentation subtile de l'engagement dans les JHA en ligne, d'autres indiquent des hausses plus prononcées. Surtout, l'influence de la pandémie sur les habitudes de jeu semble multiforme et dépend de la nature de l'activité observée et des profils des joueur·euse·s impliqué·e·s. En reconnaissant ces complexités, nous pouvons mieux saisir la dynamique évolutive des comportements de jeu face à des défis mondiaux sans précédent.

Il existe peu d'études qui se sont penchées sur l'impact de la pandémie sur une plus longue période au-delà des premiers moments, notamment le premier confinement. Notre projet de recherche vise à combler cette lacune en donnant un aperçu de l'évolution des habitudes de jeu, au-delà de la phase de réponse immédiate à la crise. Il couvre une période de trois ans selon un devis mixte longitudinal à partir duquel sont examinés : 1) les pratiques de JEL et leurs impacts sur les joueur·euse·s et sur leur entourage ; 2) les stratégies de réduction des méfaits (jeu responsable) disponibles, leur accessibilité, utilisation et efficacité perçue; et 3) les ressources de prévention et d'aide, leur accessibilité, utilisation et efficacité perçue auprès des joueur·euse·s. En étudiant les nuances de l'évolution des comportements de jeu au fil du temps, nous souhaitons contribuer à une meilleure compréhension de l'influence à plus long terme de la pandémie sur les pratiques de JHA des Québécois·e·s et mieux nous préparer à relever les défis qui se posent dans un monde post-pandémie, particulièrement en matière de JEL.

Ce rapport rend compte des résultats obtenus au cours des trois années de réalisation de l'étude. Il comporte deux sections où sont présentées les données : 1) de l'enquête populationnelle réalisée en 2021, bonifiées par des données qualitatives obtenues par le biais d'entrevues individuelles; 2) de l'étude longitudinale couvrant la période de 2019 à 2023 sur les trajectoires de jeu des joueur·euse·s, incluant les résultats des analyses de données administratives recueillies pour évaluer les tendances de consommation du JEL et de services d'aide durant cette période.

PARTIE B - MÉTHODOLOGIE

Ce projet intègre une démarche de triangulation de données issues de diverses sources complémentaires visant à regrouper l'information autour d'indicateurs pour décrire les habitudes de JEL des Québécois·e·s et les tendances avant et après la déclaration de la crise sanitaire reliée à la pandémie de COVID-19 au niveau des habitudes de JEL de la population, de l'utilisation des mesures de jeu responsable et du recours aux services d'aide. Ainsi, un devis de recherche mixte séquentiel a été privilégié. Le premier volet de ce projet (volet 1) consistait en une vaste étude longitudinale visant à documenter les périodes précédant (rétrospectif) et suivant (prospectif) la crise sanitaire ayant débuté au Québec en mars 2020. Elle a été démarrée avec une enquête populationnelle réalisée durant la première année de la pandémie de la COVID-19, soit de mai à octobre 2021. L'échantillon de l'enquête du premier temps de mesure a été sollicité à participer à trois temps de mesure additionnels, soit entre les mois de mai et octobre 2022 (LONG-T1), novembre 2022 et février 2023 (LONG-T2), et mai et octobre 2023 (LONG-T3).

Une collecte de données qualitatives (volet 2) a ensuite été réalisée sur la base des données obtenues dans le cadre de l'enquête populationnelle (POP-T0). Celle-ci visait à explorer l'expérience subjective des participant·e·s avec les JHA en ligne durant la première année de la pandémie.

Les renseignements auto-déclarés par les personnes ayant pris part aux volets 1 et 2 ont ensuite été bonifiés par des données administratives provenant de deux sources différentes (volet 3), notamment les données de trafic sur les sites de JEL les plus populaires au Canada ainsi que les données administratives sur l'utilisation des services de Jeu : aide et référence (JAR) (voir annexe A pour les détails méthodologiques).

PARTIE C - RÉSULTATS

Portrait du jeu en ligne durant la première année de la pandémie (2020-2021)

Prévalence du jeu en ligne

Un premier portrait descriptif des habitudes de jeu des Québécois·e·s en temps de pandémie indique une hausse de la pratique du JEL (2018 : 5,2 %; 2020 : 15,6 %) (tableau 1). Le portrait démontre également que peu de joueur·euse·s ont cessé de jouer malgré la fermeture des lieux de jeu (1,2 %), que certain·e·s joueur·euse·s ont migré du jeu hors ligne (JHL) vers le JEL (2,8 %) et que de nouveaux·elles joueur·euse·s ont commencé à jouer en ligne (2,1 %). De plus, une proportion de 1,2 % de joueur·euse·s sont des ancien·ne·s joueur·euse·s récent·e·s (c.-à-d., ont cessé le jeu au cours de la première année de la pandémie).

Tableau 1. Prévalence de la participation au jeu en ligne au Québec en 2021

	Poids doublé pour l'échantillon téléphonique (n = 24 354)			Poids proportionnel pour les deux échantillons (n = 24 354)		
	%	IC (95 %)	Est. pop.	%	IC (95 %)	Est. pop.
Non joueur·euse·s en ligne à vie	77,1	76,4 – 77,8	4 918 883	71,3	70,6 – 72,0	4 547 249
Ancien·ne·s joueur·euse·s en ligne	7,3	6,8 – 7,7	462 217	8,4	8,0 – 8,8	534 615
Arrêt avant la pandémie	6,0	5,6 – 6,5	385 429	7,0	6,6 – 7,4	444 957
Arrêt depuis la pandémie	1,2	1,0 – 1,4	76 787	1,4	1,2 – 1,6	89 659
Joueur·euse·s en ligne actuel·le·s (12 derniers mois)	15,6	15,0 – 16,3	996 446	20,3	19,7 – 21,0	1 294 281
Nouveaux·elles joueur·euse·s en ligne	5,1	4,7 – 5,5	324 426	5,6	5,2 – 6,0	355 153
Nouveaux·elles joueur·euse·s depuis la pandémie	2,1	1,9 – 2,4	135 660	2,3	2,0 – 2,6	144 205
Joueur·euse·s migrateur·trice·s JHL vers JEL	2,8	2,5 – 3,1	176 638	3,1	2,9 – 3,4	197 652
Joueur·euse·s continu·e·s	10,5	10,0 – 11,0	672 020	14,7	14,2 – 15,3	939 127

Note. Ancien·ne·s joueur·euse·s récent·e·s : joueur·euse·s qui ont parié à des JHA en ligne durant l'année précédant la pandémie et qui ont arrêté de parier en ligne au cours de la première année de la pandémie ; Joueur·euse·s continu·e·s : joueur·euse·s qui ont rapporté avoir parié à des JHA en ligne durant l'année précédant la pandémie et qui ont continué à parier en ligne au cours de la première année de la pandémie de COVID-19; Nouveaux·elles joueur·euse·s : joueur·euse·s qui ne pariaient pas en ligne avant la pandémie et qui déclarent avoir commencé à parier en ligne durant la première année de la pandémie; Joueur·euse·s migrateur·trice·s : joueur·euse·s qui pariaient à des JHA uniquement hors ligne dans des lieux physiques avant la pandémie et qui déclarent avoir commencé à parier en ligne durant la première année de la pandémie.

Problèmes associés au jeu en ligne

La plupart des joueur·euse·s en ligne actuel·le·s ne présentent aucun signe de problème de jeu ou sont considéré·e·s à faible risque sur ce plan (JFR; 81,5 %) (tableau 2). Près de 1 joueur·euse en ligne sur 5 présenterait un risque modéré (10,8 %) ou élevé (7,7 %) de problèmes reliés à ses habitudes de jeu. Cette proportion s'établissait à 1,6 % parmi l'ensemble des Canadien·ne·s qui s'adonnaient à des JHA en ligne et hors ligne en

2018. Finalement, ces proportions sont considérablement moins élevées, comparativement aux joueur·euse·s continu·e·s, parmi les nouveaux·elles joueur·euse·s (joueur·euse·s à risque modéré [JRM] : 8,3 % c. 12,1 % ; joueur·euse·s à risque élevé [JRE] : 4,8 % c. 8,4 %) et les joueur·euse·s migrateur·trice·s (JRM : 6,2 %; JRE : 5,9 %).

Tableau 2. Gravité des problèmes de jeu déclarés en fonction du statut de joueur·euse

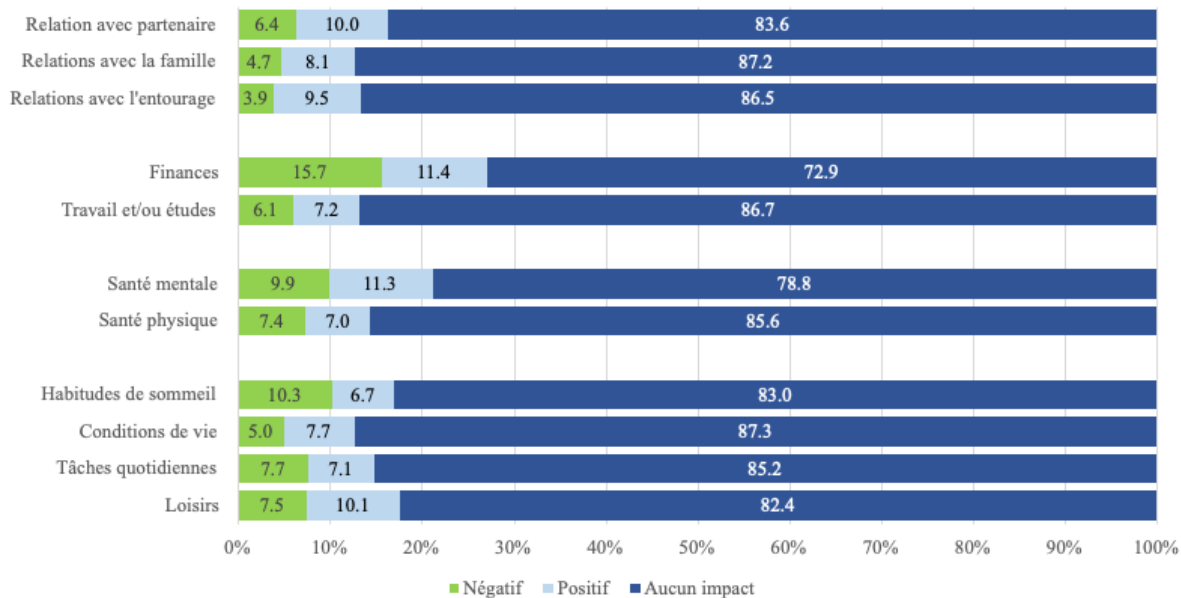
	Joueur·euse·s actuel·le·s (n = 4 376)		Nouveaux·elles joueur·euse·s (n = 465)		Joueur·euse·s migrateur·trice·s (n = 679)		Joueur·euse·s continu·e·s (n = 3 232)	
	%	IC (95 %)	%	IC (95 %)	%	IC (95 %)	%	IC (95 %)
Gravité des problèmes de jeu								
JFR	81,5	80,3 – 82,7	86,9	83,6 – 89,6	87,9	85,2 – 90,2	79,5	78,0 – 80,8
JRM	10,8	9,9 – 11,8	8,3	6,1 – 11,1	6,2	4,6 – 8,4	12,1	11,0 – 13,3
JRE	7,7	6,9 – 8,5	4,8	3,2 – 7,0	5,9	4,2 – 7,9	8,4	7,5 – 9,4
Gravité des problèmes de jeu (excluant les joueur·euse·s exclusif·ve·s de loterie (n = 2 899))								
JFR	76,2	74,6 – 77,8	81,4	76,5 – 85,3	83,7	79,7 – 87,2	74,3	72,4 – 76,1
JRM	13,8	12,6 – 15,1	11,8	8,6 – 15,9	7,3	5,0 – 10,3	15,1	13,7 – 16,7
JRE	10,0	8,9 – 11,1	6,8	4,5 – 10,2	9,0	6,4 – 12,2	10,6	9,4 – 12,0

Note. JFR = Joueur·euse·s sans problème ou à faible risque; JRM = Joueur·euse·s à risque modéré; JRE = Joueur·euse·s à risque élevé.

Impacts du jeu en ligne sur les sphères de vie

La plupart des joueur·euse·s ne rapportent aucun impact de leurs habitudes de jeu sur les différentes sphères de leur vie (72,9 % à 87,3 %) (figure 1). Certain·e·s joueur·euse·s rapportent cependant des impacts négatifs de leurs habitudes de jeu, soit principalement au niveau des finances (15,7 %), des habitudes de sommeil (10,3 %) et de la santé mentale (9,9 %). Quant aux impacts positifs rapportés, ceux-ci concernent principalement les finances (11,4 %), la santé mentale (11,3 %), les loisirs (10,1 %) et les relations avec leur partenaire (10 %).

Figure 1. Impacts des habitudes de jeu en ligne sur les sphères de vie des joueur·euse·s actuel·le·s



Les proportions les plus élevées de joueur·euse·s qui rapportent des impacts positifs du JEL sur les sphères de vie sont parmi les JRE, suivis des JRM et des JFR (voir annexe B). Les sphères les plus touchées sont notamment la santé mentale et les finances. Pour les JRE, les impacts positifs se retrouvent particulièrement au niveau des relations avec l'entourage, le ou la partenaire et la famille.

La proportion de joueur·euse·s qui déclarent avoir vécu des impacts négatifs liés au JEL croît selon le niveau de gravité des problèmes de jeu, ces proportions étant les plus élevées parmi les JRE, suivis des JRM comparativement aux JFR, particulièrement au niveau des finances, des habitudes de sommeil et des loisirs, et pour les JRM et les JRE, la santé mentale (voir annexe C).

Habitudes de jeu en ligne des joueur·euse·s en ligne actuel·le·s

Participation aux activités de jeu en ligne. La loterie demeure l'activité la plus pratiquée parmi les joueur·euse·s en ligne actuel·le·s, et ce, de façon plus marquée pour l'achat de billets de loterie (71,1 %) comparativement aux jeux de grattage (37,6 %) (voir annexe D). Après la loterie, les machines à sous constituent l'activité de JEL la plus rapportée (27,1 %), suivis des paris sportifs (16,2 %), et dans des proportions comparables,

les jeux de table (p. ex., roulette, blackjack, etc.), le poker et le boursicotage¹, estimées entre 12 % et 13 %. Les joueur·euse·s en ligne actuel·le·s déclarent parier en moyenne à deux activités de JEL.

Comparativement aux nouveaux·elles joueur·euse·s, la proportion de participation à la loterie et aux machines à sous est la plus élevée auprès des joueur·euse·s continu·e·s, suivis des joueur·euse·s migrateur·trice·s. Pour leur part, les nouveaux·elles joueur·euse·s déclarent dépenser de l'argent particulièrement au boursicotage alors que les joueur·euse·s migrateur·trice·s ont été moins enclin·e·s à parier sur le bingo et la bourse. Ces deux groupes de joueur·euse·s sont plus présents parmi les joueur·euse·s exclusif·ve·s de loterie. Finalement, les joueur·euse·s continu·e·s sont proportionnellement plus nombreux·euses parmi les joueur·euse·s de jeux de grattage, les parieurs sportifs et les joueur·euse·s de poker.

En considérant le degré de sévérité du jeu, la loterie et les machines à sous sont également les types de JEL les plus répandus parmi les joueur·euse·s actuel·le·s, et ce, pour tous les niveaux de sévérité du jeu (voir annexe E). Cependant, il semble y avoir un gradient dans le taux de participation selon les niveaux de risque pour les paris sur les machines à sous, les jeux de table, le bingo et les esports. Par ailleurs, la participation aux jeux de grattage, les paris sportifs, le boursicotage et le poker est significativement moins élevée parmi les JFR comparativement aux JRM et les JRE. Les JFR sont proportionnellement plus nombreux à acheter des billets de loterie et à être des joueur·euse·s exclusif·ve·s de loterie. Enfin, le nombre de JHA en ligne auxquels les joueur·euse·s actuel·le·s s'adonnent semble augmenter avec le niveau de sévérité des pratiques de jeu.

Fréquence, dépenses et temps passé au jeu en ligne. Bien qu'une large majorité des joueur·euse·s en ligne déclarent jouer trois fois par mois ou moins, il demeure qu'environ 4 sur 10 rapportent parier sur des machines à sous, sur des esports, sur des billets de loterie ainsi que sur la bourse au moins hebdomadairement, dont entre 20 % et 30 % le font plusieurs fois par semaine selon le type de jeu (voir annexe F). L'activité de jeu à laquelle les joueur·euse·s en ligne ont dépensé le plus d'argent au cours des 12 derniers mois est le boursicotage. On note aussi des montants importants pour les machines à sous, les paris sur les esports et le poker (voir annexe G). Les montants les moins élevés ont été misés sur les jeux de grattage et les loteries instantanées, les billets de

¹ Le boursicotage (c.-à-d., le *day trading*) n'est pas en soi une activité de JHA, mais ses caractéristiques structurelles impliquant d'effectuer des transactions à très court terme (c.-à-d., à l'intérieur d'une même journée), donc de prendre ses décisions rapidement et de façon plus spéculative (la valeur des titres fluctuant de manière plus importante et quasi-imprévisible vu l'horizon à très court terme), peuvent créer un contexte propice aux comportements de jeu dans la transaction de titres financiers.

loterie et le bingo. Enfin, c'est au boursicotage que les joueur·euse·s en ligne ont consacré le plus de temps par occasion de jeu (voir annexe H). En effet, ils·elles déclarent passer au moins une heure par occasion de jeu, dont 27,4 % y passe au moins 2 heures. Il est important de noter que 35,4 % des personnes qui parient sur les machines à sous en ligne passent au moins une heure par occasion de jeu et 16,2 % d'entre elles déclarent y passer plus de 2 heures.

Impacts de la pandémie sur les habitudes de jeu en ligne

À l'exception du boursicotage et des paris sur les esports, la pandémie ne semble pas avoir eu d'impacts sur les habitudes de jeu en ligne d'une majorité de joueur·euse·s continu·e·s². Néanmoins, pour une proportion considérable de ces joueur·euse·s, la pandémie a influencé la fréquence de leur pratique de jeu, leurs dépenses et le temps passé à jouer. En effet, une majorité de joueur·euse·s continu·e·s (56,4 %) déclarent parier sur des JHA en ligne autant qu'avant la pandémie alors que 30,8 % déclarent parier plus et 12,8 % y parier moins.

Impacts de la pandémie sur la fréquence, les dépenses et le temps passé au jeu en ligne

La pandémie semble avoir eu un impact similaire sur la fréquence, les dépenses et le temps passé au JEL. En effet, ces habitudes ont connu une augmentation variant entre 24,4 % et 55 %, et ce, particulièrement pour le boursicotage, les machines à sous et les jeux de table (voir annexes I, J et K). En revanche, une diminution de ces mêmes habitudes a été rapportée par entre 5,5 % et 27,7 % des joueur·euse·s en ligne, avec les paris sur les esports ayant subi la plus grande diminution (23,7 % à 27,7 %). Enfin, entre 39,9 % et 66,2 % des joueur·euse·s rapportent que la pandémie n'a eu aucun impact sur leurs habitudes de JEL, et ce, particulièrement pour les différentes formes de loterie. Tout compte fait, les joueur·euse·s continu·e·s sont plus nombreux·ses à rapporter que la pandémie a mené vers une augmentation de leurs habitudes de jeu à certaines activités de JEL plutôt qu'une diminution de ces habitudes.

On note également une différence dans l'impact de la pandémie sur la fréquence, les dépenses et le temps passé au jeu selon le niveau de gravité des problèmes de jeu déclarés. Généralement, pour l'ensemble des activités de jeu, c'est parmi les JFR que l'on rapporte la proportion la plus élevée de joueur·euse·s qui déclarent que la pandémie n'a pas eu d'impact sur la fréquence, les dépenses et le temps consacrés à parier en ligne (voir annexes

² Joueur·euse·s qui participaient au JEL avant la pandémie et qui ont continué de le faire après la déclaration de cette dernière.

L, M et N). De plus, l'augmentation rapportée pour les différents types de JHA tend à croître selon la gravité des problèmes de jeu déclarés. En effet, c'est auprès des JRE que l'on retrouve les proportions les plus élevées de joueur·euse·s qui déclarent avoir augmenté leur fréquence de jeu parmi tous les types de jeux à l'étude, sauf le boursicotage et la loterie. Les JRM affichent l'augmentation la plus élevée dans la fréquence, les dépenses et le temps passé au boursicotage. Par ailleurs, les habitudes de jeu aux paris sur les esports ont subi la plus grande diminution parmi les JFR et les JRE.

Raisons du changement dans les habitudes de jeu en ligne durant la première année de la pandémie

Parmi les joueur·euse·s ayant commencé à jouer en ligne durant la première année de la pandémie ou ayant augmenté leur pratique de JEL déjà existante, les raisons principales rapportées pour expliquer ces changements sont le fait de ne pas avoir pu jouer dans un lieu physique, d'avoir plus de temps libre pour jouer, et l'ennui ou un sentiment de solitude (voir annexe O). Quant aux joueur·euse·s ayant plutôt diminué ou arrêté leur participation au JEL durant la pandémie, les raisons évoquées pour expliquer ces changements sont le fait d'avoir moins d'intérêt ou de temps pour le JEL, et pour des raisons financières (voir annexe P).

Les entretiens qualitatifs menés auprès de joueur·euse·s en ligne permettent de mieux comprendre ces changements sur le plan des habitudes de JEL durant la pandémie. Essentiellement, un des éléments marquants à ce niveau est le fait que la pandémie ait constitué une sorte de point tournant qui a donné lieu à des changements de façon plutôt exceptionnelle. En effet, plusieurs personnes s'étant initiées au JEL durant la pandémie rapportent que cette dernière les a amenées à entreprendre une telle pratique (la plupart du temps sans méfaits) vu les contingences engendrées par le contexte socio-sanitaire, soit moins de travail, plus de temps libre et un besoin de chasser l'ennui en s'adonnant à une nouvelle forme de loisir. Quant aux personnes ayant augmenté leur pratique de JEL, plusieurs constats ont été dégagés quant aux raisons de ce changement. Certaines personnes ayant augmenté leurs habitudes (soit de façon transitoire ou soutenue) rapportent le fait que le JEL a eu différentes fonctions durant la pandémie, notamment la substitution aux passe-temps habituels ou aux jeux hors-ligne, et la compensation pour des états affectifs désagréables. De surcroît, des éléments de l'environnement du JEL ont également été nommés comme étant contributifs à une augmentation du JEL, soit les pratiques de fidélisation des opérateurs de jeu, l'accessibilité, l'instantanéité et la diversification de l'offre, ainsi que la publicité et les offres promotionnelles. Chez les personnes ayant diminué leur pratique du JEL durant la pandémie, le manque

d'intérêt et de temps libre a été évoqué, ainsi qu'une crainte de trop jouer en ligne. Pour certaines personnes qui jouaient hors ligne avant la pandémie, le passage vers le JEL a permis d'exercer un plus grand contrôle de leur pratique de JEL, notamment en utilisant les mesures d'autolimitation étant mises à leur disposition. Enfin, les personnes ayant arrêté le JEL durant la pandémie ont évoqué le fait que ce contexte exceptionnel a été l'occasion de réviser leurs priorités et, dans certains cas, de régler un problème de jeu de longue date vu la fermeture des lieux physiques de jeu et l'annulation d'événements sportifs (voir annexe Q pour les résultats qualitatifs détaillés pour chaque type de changement).

Publicité relative au jeu en ligne

Près de 9 joueur·euse·s sur 10 ont déclaré avoir vu ou entendu de la publicité sur le JEL durant la première année de la pandémie, dont environ le quart déclare les avoir vues très ou extrêmement souvent, particulièrement parmi les JRM et les JRE, et un autre quart rapporte les avoir vues souvent (voir annexe R). Près de la moitié rapportant avoir été exposé·e·s à la publicité sur le JEL considèrent que la publicité était plus fréquente pendant la pandémie qu'avant celle-ci (voir annexe S). Cette perception d'une augmentation de la fréquence de la publicité depuis le début de la pandémie augmente selon le niveau de gravité des problèmes de jeu déclarés. Enfin, près du cinquième des joueur·euse·s qui rapportent avoir été exposé·e·s à la publicité sur le JEL mentionnent que leurs habitudes de JEL ont été influencées par la publicité au cours des douze derniers mois (voir annexe T). Cette proportion est significativement plus élevée selon le niveau de gravité des problèmes de jeu déclarés.

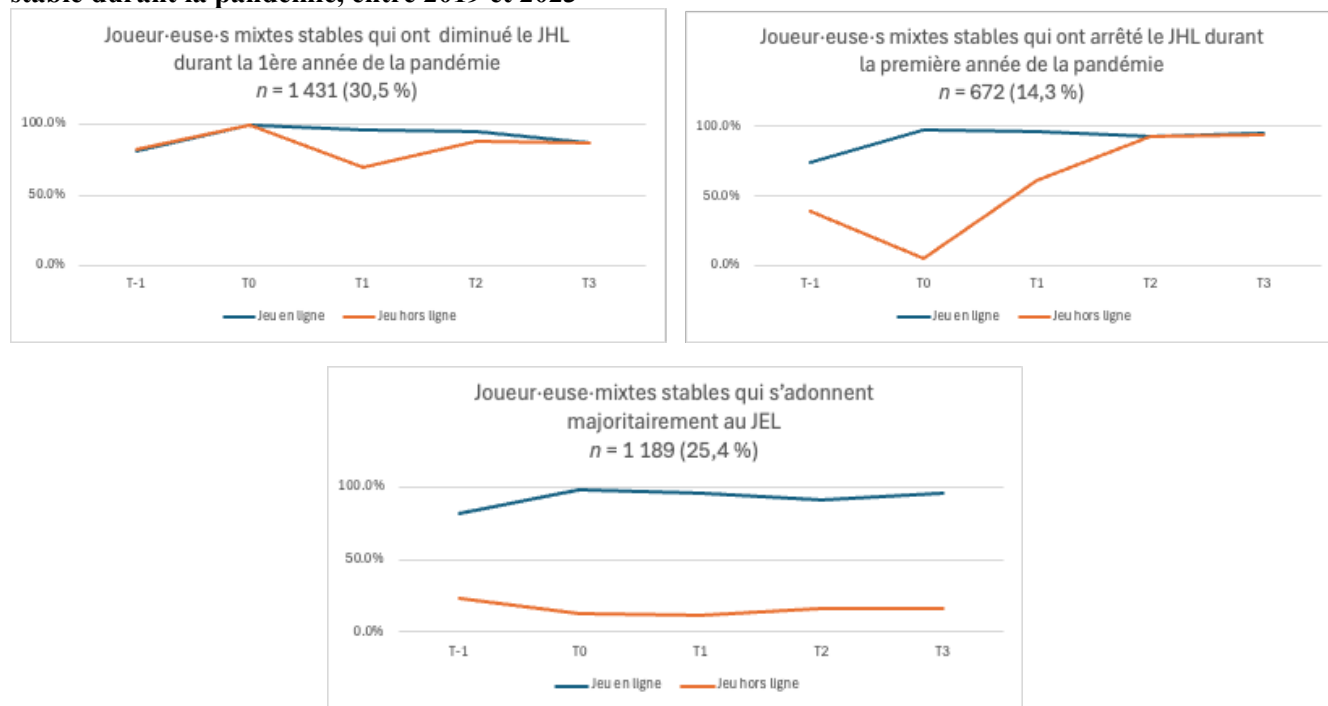
Évolution du jeu en ligne, 2019-2023 : Trajectoires des joueur·euse·s en ligne au cours de la pandémie

Trajectoires de jeu en ligne

Les Québécois·e·s s'adonnant au JEL ont emprunté sept différentes trajectoires de jeu entre 2019 et 2023, soit au moment où la première vague a frappé la province en 2020 et trois ans plus tard. Les résultats révèlent que près de 45 % sont des joueur·euse·s qui ont maintenu une participation stable au JEL et au JHL entre 2019 et 2023. Un des deux groupes (30,5 % de l'échantillon) a diminué le JHL momentanément alors que l'autre groupe (14,3 % de l'échantillon) a arrêté momentanément le JHL durant la première année de la pandémie. Les joueur·euse·s mixtes stables parient sur un nombre plus élevé d'activités de JHA et sont plus nombreux à participer à chacune des activités de JHA à l'exception des esports (voir annexe U), particulièrement les machines à sous et aux paris sportifs. Un troisième groupe de joueur·euse·s en ligne stable est composé dans une proportion importante (près

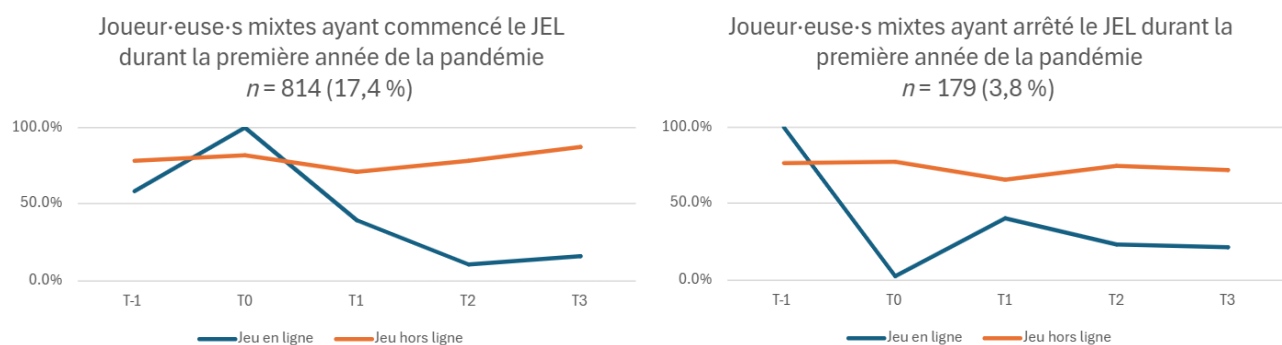
de 25,4 %) de joueur·euse·s de loterie exclusif·ve·s. Ces joueur·euse·s ont augmenté et maintenu leur jeu en ligne entre 2020 et 2023 avec une participation marginale au JHL.

Figure 2. Trajectoires longitudinales des joueur·euse·s dont la participation au jeu en ligne est demeurée stable durant la pandémie, entre 2019 et 2023



Deux autres trajectoires de joueur·euse·s se distinguent par la façon dont leurs habitudes de JEL ont diminué au début de la pandémie (figure 3). La première trajectoire (17,4 % de l'échantillon) inclut des joueur·euse·s qui ont commencé à parier en ligne durant la première année de la pandémie tout en maintenant la participation au JHL, alors que la deuxième trajectoire (3,8 % de l'échantillon) inclut des joueur·euse·s qui ont arrêté de jouer en ligne durant la première année de la pandémie. Les joueur·euse·s des deux trajectoires ont maintenu la participation au JHL tout en diminuant leur participation au JEL. On retrouve une plus grande proportion de joueur·euse·s exclusif·ve·s de loterie parmi la trajectoire des joueur·euse·s dont le taux de participation au JEL a augmenté durant la première année de la pandémie.

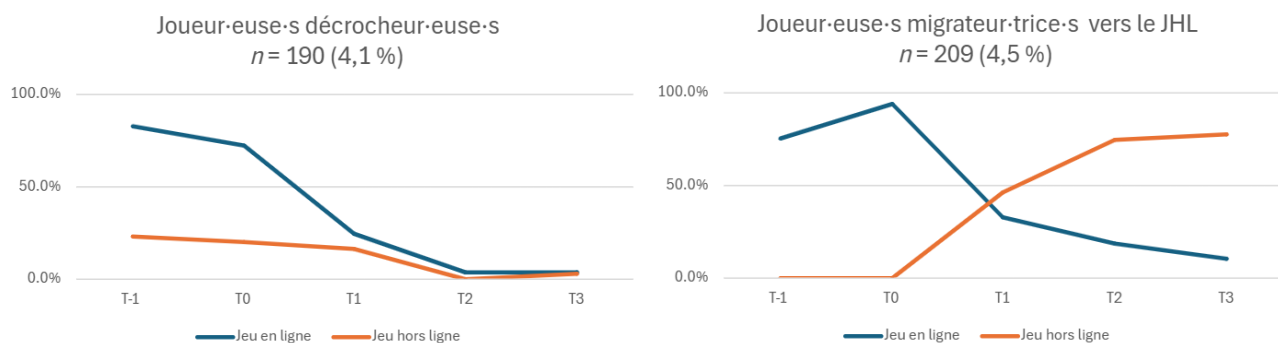
Figure 3. Trajectoires longitudinales des joueur·euse·s mixtes dont la participation au jeu en ligne a diminué durant la pandémie, entre 2019 et 2023



Enfin, deux autres trajectoires incluent les joueur·euse·s majoritairement ou exclusivement en ligne qui ont arrêté le JEL durant la pandémie. D’abord les joueur·euse·s décrocheur·euse·s (4,1 % de l’échantillon) qui pariaient majoritairement en ligne avant la pandémie et ont arrêté de le faire tout en maintenant leur participation au JHL jusqu’en 2022 avant d’arrêter complètement la participation au jeu (JEL et JHL) entre 2022 et 2023 (figure 4). Cette trajectoire reflète les joueur·euse·s qui ont diminué leurs activités de jeu pour s’abstenir complètement de parier en ligne et hors ligne en 2023. Les joueur·euse·s de cette trajectoire se distinguent par un faible niveau de participation à l’ensemble des activités de JEL à l’exception du bingo et des esports. Ils rapportent parier à moins d’activités de JEL que les autres groupes.

Par ailleurs, certain·e·s joueur·euse·s qui pariaient exclusivement en ligne avant la déclaration de la crise socio-sanitaire de COVID-19 rapportent avoir arrêté de jouer en ligne en pariant plutôt dans les JHA hors ligne. On note que cette proportion de migrateur·trice·s du JEL vers le JHL (4,5 % de l’échantillon) a continué à augmenter entre 2020 et 2023 de sorte qu’une très faible proportion seulement a maintenu ses activités de JEL (figure 4). Cette trajectoire est comparable à celle des joueur·euse·s décrocheur·euse·s par sa faible participation aux activités de JEL, notamment les machines à sous, les jeux de table et le poker. Les joueur·euse·s de cette trajectoire rapportent une participation à peu d’activités de JEL et sont en proportion plus élevée des joueur·euse·s exclusif·ve·s de loterie comparativement aux autres trajectoires identifiées. On y retrouve également l’une des proportions les plus faibles de JRE.

Figure 4. Trajectoires longitudinales des joueur·euse·s majoritairement ou exclusivement en ligne qui ont arrêté le jeu en ligne durant la pandémie, entre 2019 et 2023

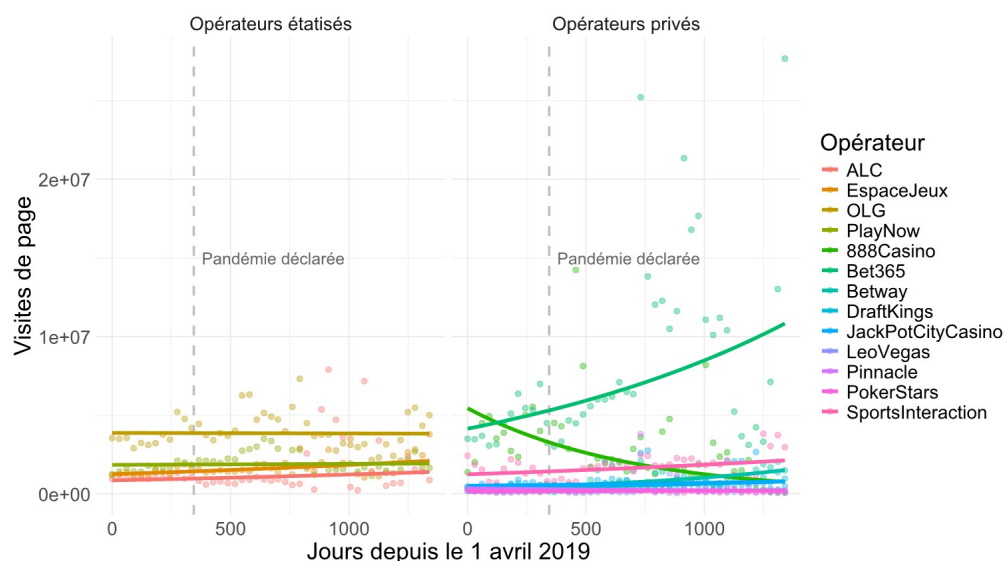


Fréquentation des sites de jeu en ligne entre 2019 et 2023

L'analyse des tendances du nombre total de visites mensuelles sur les sites les plus populaires au Canada incluant les sites de neuf opérateurs privés et quatre sociétés d'État (Espacejeux, Ontario Lottery and Gambling Corporation, Play Now du British Columbia Lottery Corporation, Atlantic Lottery Corporation)³ révèle une tendance significativement à la hausse du trafic sur les sites de JEL. Toutefois, lorsqu'on prend en considération les tendances propres à chacun des sites, on note que le marché du JEL est « volatile », c'est-à-dire qu'il est marqué par des augmentations et des diminutions selon les sites (voir annexe V). De plus, lorsqu'on examine les tendances séparément pour les sites privés et les sites des sociétés d'État, on note une stabilité relative du trafic sur les sites des sociétés d'État alors que le trafic des sites privés varie de façon plus importante (figure 5). Bien qu'il ne soit pas possible d'établir des liens de causalité, on observe des changements plus marqués dans le nombre de visites pour deux sites privés suivant la déclaration de la crise socio-sanitaire de la COVID-19. Ces changements semblent également se maintenir à travers le temps durant la période examinée dans ce projet, soit jusqu'en juin 2022.

³ Le site PlayAlberta de la société d'État de l'Alberta a été retiré de l'analyse en raison de son arrivée plus récente sur le marché du JEL.

Figure 5. Trafic sur le site des opérateurs de jeu en ligne étatisés et privés pour la période d’avril 2019 à juin 2022



Les services destinés aux joueur·euse·s

Recours aux différentes formes d'aide et de soutien

L'enquête révèle que les services d'aide sont relativement bien connus par les joueur·euse·s en ligne (40,9 %) alors que très peu d'entre eux·elles mentionnent avoir demandé de l'aide en lien avec leurs habitudes de JEL durant la pandémie (2,4 %). Quant au type d'aide demandé, près de la moitié des personnes ayant demandé de l'aide l'ont fait auprès d'un membre de leur entourage, soit un membre de la famille ou un ami, et près de 4 joueur·euse·s sur 10 auprès d'un professionnel de la santé (43,1 %) ou sur un site Internet (41,5 %). En comparant le recours à une aide avant et durant la pandémie, on note une plus grande proportion de joueur·euse·s en ligne qui ont eu recours à une aide via un site Internet ou une plateforme de clavardage ou les programmes d'aide aux employés alors que les groupes d'entraide ont été moins utilisés durant la pandémie (voir annexe W).

Finalement, près de 41 % des joueur·euse·s qui ont déjà utilisé un service d'aide ou qui connaissent ces services rapportent que ceux-ci leur ont paru moins accessibles depuis le début de la pandémie (voir annexe X). Les joueur·euse·s en ligne qui ont recours à une aide sont proportionnellement plus nombreux·euses à être des hommes, à être plus jeunes, parmi les 18-44 ans, ayant un niveau de scolarité moins élevé, travailleur·euse ou retraité·e, célibataire et déclarant un revenu inférieur à 30 000\$, comparativement aux joueur·euse·s qui n'ont pas eu recours à une aide (voir annexe Y). Ce sont les hommes, les personnes âgées de 25 ans et plus, les

travailleur·euse·s et les personnes séparées ou veuves qui ont eu le plus recours à une aide durant la première année de la pandémie comparativement aux joueur·euse·s en ligne qui ont eu recours à une aide avant la pandémie.

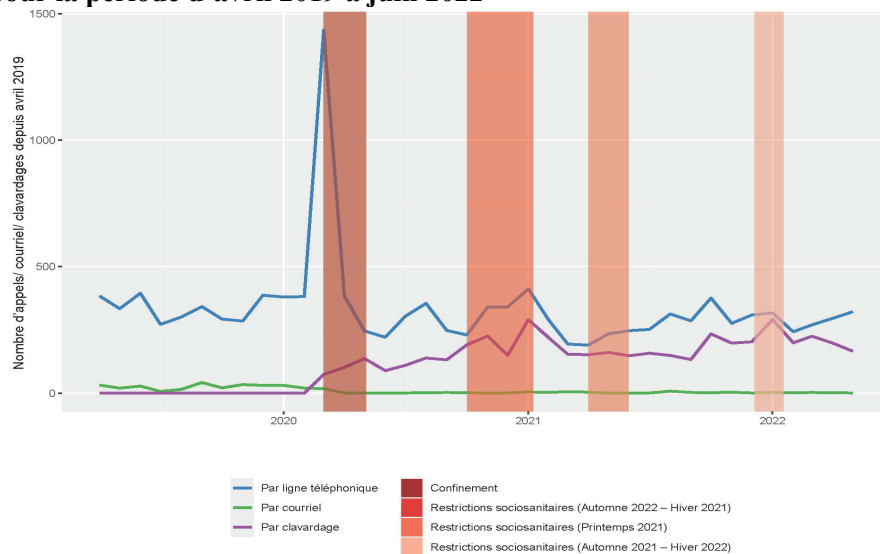
Les entrevues qualitatives mettent en relief quelques faits saillants relatifs à l'expérience de recherche et d'utilisation de services d'aide et de soutien pour le jeu (voir annexe Z). En résumé, si la pandémie a suscité un élan chez certaines personnes à entreprendre une démarche de recherche d'aide pour leur rapport au jeu, certaines personnes ont également exprimé avoir des préoccupations quant à leur jeu sans pour autant rechercher de l'aide formelle ou informelle pour ce motif. Dans le contexte plus spécifique de la pandémie, il a été rapporté que le manque d'accessibilité aux soins de santé durant cette période a eu un effet dissuasif sur la demande de services psychosociaux.

Utilisation des services de Jeu : aide et référence durant la pandémie

L'étude du nombre d'appels auprès de la ressource Jeu : aide et référence (JAR) à travers le temps révèle une tendance générale à la hausse entre 2019 et 2023 (voir annexe AA).

L'examen des courbes du nombre d'appels effectués à la ligne JAR entre septembre 2019 et décembre 2022 révèle une augmentation marquée de ces appels à la suite de la déclaration de l'urgence sanitaire en lien avec la pandémie de COVID-19, ainsi que des augmentations ponctuelles selon certaines périodes subséquentes de confinement (figure 6). On note également une augmentation marquée et continue du clavardage depuis la mise en place de cette plateforme en 2020 alors que le nombre de visites du site Web de JAR demeure marginal. Le nombre de séances de clavardage auprès des intervenants rejoint celui des appels, témoignant ainsi de la grande popularité de cette plateforme auprès de la population.

Figure 6. Tendances des prises de contact auprès de Jeu : aide et référence selon la modalité de communication pour la période d'avril 2019 à juin 2022



Finalement, il est important de noter que la durée des appels a augmenté de façon continue entre 2019 et 2023. On note des durées très courtes lors de la déclaration de la crise sanitaire et durant les restrictions mises en place à l'automne 2021 (annexe BB). Néanmoins, la durée moyenne des appels est passée de près de 7 minutes avant la déclaration de la crise sanitaire à plus de 16 minutes deux ans et neuf mois plus tard.

Connaissance et utilisation des mesures de jeu responsable

Connaissance et utilisation des mesures d'exclusion

Parmi les joueur·euse·s en ligne, 41 % déclarent ne pas connaître les mesures d'auto-exclusion qui sont disponibles sur les sites de JEL alors que 46 % déclarent les connaître et ne pas les utiliser. L'utilisation des mesures d'auto-exclusion augmente de façon significative selon le niveau de gravité des problèmes de jeu, passant de près de 3 % parmi les JFR à 15 % chez les JRE avant la pandémie et 32 % durant la première année de la pandémie. Ainsi, les proportions des JFR qui se sont auto-exclu·e·s sont comparables avant et durant la première année de la pandémie alors que ces proportions ont augmenté de façon significative pour les JRM et les JRE.

Près de 8 % des joueur·euse·s en ligne ont déclaré avoir fermé leur compte en ligne avant ou durant la première année de la pandémie. Cette proportion augmente de façon significative selon le niveau de gravité des problèmes de jeu, particulièrement parmi les JRM et les JRE. De plus, 61 % déclarent ne pas connaître les outils de « pause de jeu » qui sont disponibles sur les sites de JEL alors que 26 % déclarent les connaître et ne pas les utiliser. L'utilisation de ces outils est significativement plus faible parmi les JFR comparativement aux JRM et aux

JRE. La proportion de joueur·euse·s qui ont eu recours à des outils de « pause de jeu » a augmenté de façon significative durant la première année de la pandémie pour les trois groupes à l'étude.

Connaissance et utilisation des mesures d'auto-limitation

Près de la moitié des joueur·euse·s en ligne déclarent avoir utilisé un outil de limitation maximale des paris au jeu alors que près de 20 % déclarent avoir utilisé un outil qui permet de surveiller les dépenses au jeu. Ces outils sont significativement plus utilisés par les joueur·euse·s à risque que les JFR (voir annexe CC). Par ailleurs, 1 joueur·euse en ligne sur 5 déclare avoir utilisé un outil de limitation du temps de jeu alors que près de 10 % des joueur·euse·s en ligne déclarent avoir recours à un outil de surveillance du temps. L'utilisation de ces outils augmente selon le niveau de gravité des problèmes de jeu déclarés. Finalement, les outils pour bloquer l'accès aux sites de JEL (p. ex., BetBlocker) sont très peu utilisés par les joueur·euse·s en ligne (voir annexe DD). Généralement, 3 % des joueur·euse·s en ligne rapportent les utiliser, une proportion 5 fois plus élevée parmi les JRM et 20 fois plus élevée parmi les JRE comparativement aux JFR.

Les entrevues qualitatives permettent d'élargir la compréhension de l'expérience des joueur·euse·s par rapport aux mesures d'autolimitation. Il en ressort que celles-ci semblent relativement peu utilisées en dépit du fait que les personnes qui jouent semblent les connaître. D'ailleurs, lorsque certain·e·s partagent leurs avis sur l'efficacité de ces mesures, ceux-ci se basent souvent sur l'expérience de proches qui jouent plutôt que sur leur propre expérience. Or, chez les personnes ayant bel et bien utilisé ces mesures d'autolimitation, quelques faits saillants ressortent : celles-ci peuvent être efficaces étant donné leur capacité à ramener le·la joueur·euse « à la réalité », et les périodes de « gel » obligent la personne à attendre avant de pouvoir jouer à nouveau, ce qui permet un temps de « refroidissement » de leurs comportements de jeu. En revanche, les joueur·euse·s rapportent également quelques limites des mesures d'autolimitation, telles que le fait que celles-ci doivent être activées par la personne qui joue elle-même, ce qui peut poser un défi lorsque la personne ne se sent pas interpellée par ce type de mesure. Une autre limite est que ces mesures obligent un temps d'arrêt temporaire sans pour autant réduire l'envie de jouer, ce dernier pouvant être assouvi en se tournant tout simplement vers d'autres plateformes de JEL où ce type de limites n'ont pas été instaurées ou n'existent pas (voir annexe EE pour les résultats qualitatifs détaillés).

PARTIE D – PISTES DE SOLUTION OU D'ACTION SOUTENUES PAR LES RÉSULTATS

Le JEL est plus que jamais un enjeu important de santé publique. La recherche sur le JEL est demeurée active au cours des 25 dernières années et particulièrement intense durant la pandémie. Les données probantes permettent d'émettre certains constats : 1) le JEL constitue un marché en expansion; 2) le JEL s'accompagne de méfaits importants; 3) l'encadrement du JEL est nécessaire pour assurer la protection de la population et l'économie des nations; 4) l'approche de santé publique doit primer et demeurer au cœur des actions gouvernementales; 5) le bien-être des joueur·euse·s doit demeurer au cœur des préoccupations (par opposition à la santé financière de l'industrie et des États).

Bien que le Québec ait amorcé la réflexion sur ce phénomène dès 2009, force est de constater que 15 ans plus tard, peu de recommandations émises par le groupe de travail sur le JEL mandaté par le gouvernement à l'époque ont été mises en action : 1) le JEL demeure un secteur économique non régulé, 2) les actions préventives sont concentrées dans les mesures de jeu responsable qui relèvent des opérateurs de jeu, et 3) l'offre de JEL au Québec continue à se déployer en l'absence d'une autorité de régulation.

Pour clore ce rapport, nous présentons des constats basés sur les données probantes produites dans l'étude ainsi que les recommandations qui en découlent. Nous porterons une attention particulière à l'impact de la crise socio-sanitaire de la COVID-19 comme évènement marquant dont les apprentissages en matière de JEL transcendent le contexte pandémique.

Constats et recommandations

Constats et recommandations spécifiques

Constat 1 – Évolution du jeu en ligne et impact de la pandémie

- Les données recueillies sur la prévalence du JEL au Québec, l'impact de la pandémie sur les habitudes de JEL et l'achalandage des sites Web de JEL durant cette période convergent toutes vers le même constat majeur : **le JEL au Québec est en constante augmentation**. Il s'agit d'un fait qui soulève des préoccupations puisque le JEL, contrairement au JHL, est associé à une proportion plus importante de problèmes et de méfaits liés au jeu.
- Les joueur·euse·s mixtes en ligne et hors ligne qui ont maintenu ces deux modalités de jeu ont des habitudes de jeu plus intenses et se distinguent par leur participation aux machines à sous et aux paris sportifs.

- Les joueur·euse·s qui ont opté pour le JHL pendant la pandémie, partiellement ou exclusivement, participent à moins d'activités de jeux, parient moins aux machines à sous et aux paris sportifs et plus à la loterie.
- La pandémie semble avoir eu **un effet amplificateur sur les inégalités sociales** dans le paysage du JEL au Québec. Les résultats de cette étude démontrent qu'il y a plus d'impacts négatifs du JEL auprès de joueur·euse·s à risque, et que la pandémie a contribué à ce que ces personnes augmentent leurs habitudes de JEL (fréquence, dépenses, temps) dans des proportions plus élevées que d'autres groupes durant cette période.

Recommandation 1

- Le JEL doit demeurer un enjeu de santé publique au cœur des priorités.
- Comme énoncé dans le rapport du groupe de travail sur le JEL en 2013, le monitoring du JEL au Québec doit se poursuivre afin de permettre une évaluation continue des impacts au niveau individuel et collectif et la détection des enjeux émergents d'une réalité en transformation.
- Le JEL commande une réponse intégrée qui inclut à la fois des actions au niveau socio-sanitaire et réglementaire.
- L'incitation des joueur·euse·s hors-ligne à transiter vers le JEL est à proscrire, notamment les stratégies de promotion du jeu en ligne parmi les joueur·euse·s hors ligne qui fréquentent les lieux de jeu physiques.

Constat 2 – L'offre intensifiée du jeu en ligne

- La fréquentation des sites de **JEL a augmenté de façon générale** entre 2019 et 2023.
- **Une part importante de l'offre de JEL demeure non réglementé.** Les tendances dans la fréquentation des sites de JEL révèlent une activité importante et une volatilité du marché non régulé alors les sites des sociétés d'État ont affiché des changements de leur fréquentation qui sont plus modestes.
- Le manque de contrôle du marché non réglementé du JEL pose des risques socio-sanitaires pour la population puisque ces sites « déterritorialisés » ne sont pas soumis aux lois et réglementations canadiennes ou provinciales.
- Le manque de contrôle du marché non réglementé du JEL pose des risques économiques puisque les revenus générés échappent à l'État.

Recommandation 2

- Entamer un chantier sur les meilleures pratiques pour réguler le JEL.
- Le Québec doit être une partie prenante des initiatives internationales de réflexion sur la régulation du JEL.

- Le Québec doit mettre en place une instance de régulation indépendante des JHA pour amorcer de façon intégrée, objective et transparente ce processus de réflexion.

Constat 3 - Les facteurs de risque en période de pandémie (et au-delà)

- Le JEL a eu une fonction de **substitution** aux loisirs devenus impraticables.
- Le JEL a eu une fonction de **compensation** pour des états affectifs tel le stress, l'anxiété, l'ennui et la solitude, ainsi que la disponibilité de plus de temps libre.
- Moins de temps libre, d'intérêt et de budget ont été évoqués comme des raisons d'avoir diminué le JEL.
- La pandémie a été un point tournant pour un groupe de joueur·euse·s qui a décidé d'utiliser ce contexte comme une occasion d'exercer plus de contrôle sur leurs habitudes de jeu, ou même d'arrêter complètement d'investir cette activité.
- Chez certaines de ces personnes, il paraît que l'interruption de l'offre de jeu terrestre et des événements sportifs a été salubre puisqu'elle a pu constituer une occasion de réviser leurs priorités, voire de régler un problème de jeu de longue date comme il n'aurait pas été possible de faire autrement qu'en restreignant l'accessibilité du jeu dans des lieux physiques.

Recommandation 3

- Intégrer la dimension temporelle dans les campagnes de prévention et dans le traitement; le temps dans le jeu est un temps qui est emprunté d'une autre sphère de la vie.
- Tenir compte de la fonction compensatoire du jeu dans la prévention et le traitement.
- Encadrer l'accessibilité physique et temporelle au JEL en imposant des mesures de limitation d'accès et de durée de jeu.

Constat 4 - Publicité et pratiques promotionnelles

- La publicité a été très présente et en augmentation durant la première année de la pandémie
- La publicité a influencé une proportion significative des joueur·euse·s en ligne à jouer et à jouer plus, particulièrement les joueur·euse·s à risque modéré et élevé
- Les pratiques d'opérateurs de JEL telles que la fidélisation, la publicité et les offres promotionnelles ont été évoquées par des joueur·euse·s comme facteurs les ayant influencés à augmenter leurs habitudes de JEL durant la pandémie.

Recommandation 4

- Mettre fin à la publicité des JHA et à leur promotion, conformément aux recommandations de l'Organisation mondiale de la Santé (OMS).

Constat 5 - Les services d'aide et de soutien aux joueur·euse·s

- Les services d'aide ont été peu utilisés par les joueur·euse·s durant la pandémie, et ce, en dépit du fait qu'ils semblent relativement bien connus.
- Lorsqu'une demande d'aide ou de soutien a été formulée, celle-ci a été le plus souvent fait auprès d'un membre de l'entourage, suivi d'un·e professionnel·le de la santé ou d'un site Internet.
- Les services de Jeu : aide et référence ont connu une augmentation constante de leur achalandage depuis le début de la pandémie, incluant une durée des appels qui a doublé, ainsi qu'une augmentation considérable des demandes formulées par voie de clavardage.
- La crise sanitaire les a dissuadé·e·s de chercher de l'aide durant une période de crise.

Recommandations 5

- Assurer un soutien adéquat aux services d'information et d'aide à distance, particulièrement dans les circonstances où les gens se trouvent isolés.
- Soutenir adéquatement les ressources d'aide.
- Investir davantage dans le service de clavardage comme canal d'intervention puisqu'il s'agit d'un moyen efficace de rejoindre les joueur·euse·s en ligne qui sont déjà dans l'espace numérique.
- En temps de crise sanitaire, sociale, climatique ou autre pour l'avenir, s'assurer que l'accessibilité des services d'aide (manière d'y accéder et services disponibles) soit mieux connue et publicisée, à la manière de la publicité sur l'offre de jeu (médias grand public, réseaux sociaux, etc.)._

Constat 6 - Mesures de jeu responsable

- Les joueur·euse·s connaissent relativement bien les mesures de jeu responsable mais les utilisent peu.
- Les proportions de joueur·euse·s à risque modéré et élevé les utilisant ont augmenté depuis la pandémie bien que l'objectif de ces mesures soient plutôt préventive visant les joueur·euse·s à faible risque.
- Les mesures d'autolimitation sont peu utilisées.

- On attribue une efficacité limitée à ces mesures si elles ne s'accompagnent pas d'intervention complémentaire sur le désir de jouer, puisqu'il est facile pour une personne se butant à une mesure d'autolimitation de se tourner tout simplement vers un autre site de JEL.
- L'approche de jeu responsable se situe dans une posture de responsabilisation de la personne qui joue; son discours peut engendrer une stigmatisation de la personne joueuse qui vit des difficultés.

Recommandation 6

- Création d'outils contraignants de pré-engagement et d'auto-exclusion, conformément aux recommandations de l'OMS.
- Instaurer des mesures de sécurité, notamment de limitation universelle des pertes, des mises maximales et des pauses obligatoires pendant les sessions de jeu, conformément aux recommandations de l'OMS.
- Intégrer des outils de l'intelligence artificielle pour le repérage, la protection et la référence des joueur·euse·s aux services d'aide pour le JEL.

Recommandations générales

Recommandation 1. Les JHA et le JEL constituent un enjeu de santé publique et les gouvernements doivent prioriser la protection de la santé et du bien-être de la population plutôt que la poursuite de visées économiques.

Recommandation 2. Réglementer l'activité des fournisseurs de JEL.

Recommandation 3. Mettre en place un régulateur indépendant et fort, qui est investi d'un mandat clair de surveiller et d'encadrer le marché des JHA incluant le JEL étatisé et non étatisé.

Recommandation 4. Interdire la publicité des JHA et du JEL et remplacer ces espaces par des campagnes de prévention.

Recommandation 5. Soutenir le développement de stratégies de prévention et de réduction des méfaits déployées dans un esprit de santé publique par des acteur·trice·s dont il s'agit de la mission.

Recommandation 6. Assurer des structures et des ressources pérennes pour la prévention et l'aide aux joueur·euse·s par les acteur·trice·s dont il s'agit de la mission.

Recommandation 7. Instaurer des mesures de limitation contraignantes et obligatoires sur les sites de JEL.

Recommandation 8. Augmenter la connaissance des services d'aide disponibles à la population tout en réduisant les obstacles à la recherche d'aide, particulièrement la stigmatisation des joueur·euse·s.

Recommandation 9. Sensibiliser l'entourage. Compte tenu que près de la moitié des gens qui disent avoir demandé de l'aide ont interpellé un membre de l'entourage, il apparaît essentiel de mieux informer la population quant aux méfaits liés au jeu et à mieux outiller les proches à détecter et poser des actions (p. ex., références accessibles) s'ils soupçonnent des difficultés en lien avec le jeu chez un proche.

PARTIE E – NOUVELLES PISTES OU QUESTIONS DE RECHERCHE

Les constats découlant de cette étude nous amènent à proposer des orientations futures à privilégier en recherche afin de poursuivre la visée des recommandations émises ci-haut. Certaines avenues s'appliquent au paysage du JEL en général au Québec, alors que d'autres concernent du travail à réaliser afin de mieux s'équiper pour composer avec des situations de crises similaires à celle qu'a été la pandémie de la COVID-19 au Québec en 2020.

Tout d'abord, considérant l'augmentation constante de la participation au JEL depuis les 15 dernières années, il nous apparaît essentiel d'effectuer un monitoring continu des habitudes de JEL au Québec et des méfaits qui y sont associés. De plus, afin de brosser le portrait le plus fidèle possible de la réalité du JEL au Québec, il est important de faciliter l'accès et l'analyse des données administratives sur le trafic des sites de JEL et des données sur les services de prévention et de traitement.

De concert avec cet effort de monitoring, nous proposons d'étudier les modèles de régulation dans une perspective comparative sur le plan international. Si nous souhaitons que le Québec s'inscrive dans une approche de réduction des méfaits par rapport au jeu, il importe de développer des initiatives qui permettront non seulement de réduire les méfaits liés aux comportements de jeu, mais également à ceux engendrés par les politiques publiques – ou par leur absence, le cas échéant.

Par ailleurs, il nous apparaît pertinent d'approfondir l'étude des effets des stratégies de promotion du JEL et de la publicité sur les joueur·euse·s en ligne étant donné que les joueur·euse·s ayant pris part à notre étude ont rapporté que leurs habitudes de jeu en ont été influencées, et ce, plus particulièrement parmi les joueur·euse·s plus à risque.

La recherche devrait également se concentrer sur le développement et l'évaluation de stratégies de prévention et de réduction des méfaits associés au JEL. Les possibilités qu'offrent les outils technologiques et les méthodes de l'intelligence artificielle devraient être mises à contribution pour déployer des actions préventives.

Enfin, des travaux doivent être poursuivis au sujet des services d'aide et de soutien offerts aux personnes qui s'adonnent au JEL, leur accessibilité et le rôle que peut jouer l'entourage dans l'accompagnement des personnes joueuses vivant des difficultés.

PARTIE F – RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE

Voir annexe FF.

PARTIE G – ANNEXES

Annexe A – Méthodologie détaillée du projet de recherche

Volet 1 – Étude longitudinale sur les habitudes de jeu de la population québécoise adulte (2021)

Population, échantillon et plan de sondage

Enquête populationnelle téléphonique (POP-T0)

Population cible. Nous avons interrogé la population québécoise des joueur·euse·s en ligne non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans l'ensemble des ménages privés du Québec. Les habitants des régions du Nord du Québec (Nord-du-Québec, Terres-Cries-de-la-Baie-James et le Nunavik) ainsi que des réserves autochtones étaient exclus par respect du caractère culturel. Les joueur·euse·s en ligne visé·e·s sont ceux et celles ayant parié ou dépensé de l'argent à une activité de JHA en ligne durant au moins l'une des deux périodes suivantes : 1) depuis le début de la pandémie de la COVID-19 et la mise en place de mesures de santé publique comme le confinement et la distanciation sociale ou 2) au cours des 12 mois précédant la pandémie de la COVID-19.

Plan de sondage. La sélection de l'échantillon du volet téléphonique a été faite selon un plan d'échantillonnage stratifié non proportionnel avec une sélection aléatoire de ménages selon les strates formées par la région métropolitaine de recensement (RMR) de Montréal, 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 estimés de la strate. La personne répondant à l'appel était retenue si elle déclarait avoir parié ou dépensé de l'argent sur au moins un JHA en ligne au cours des 12 derniers mois et/ou au cours de l'année précédant la pandémie. Les numéros de téléphone de ligne fixes et cellulaires ont été sélectionnés selon la méthode RDD (*random-digit dialing*), grâce au logiciel ASDE.

Collecte des données. La collecte téléphonique s'est échelonnée du 3 mai au 2 novembre 2021 avec une durée moyenne de 23 minutes par appel. Les personnes qui refusaient de participer à l'enquête téléphonique se sont fait offrir l'option, à partir du 29 juillet 2021, de répondre au sondage via le Web.

Échantillon de l'enquête. La firme de sondage a généré une liste de 445 012 numéros fixes (66%) et cellulaires (34 %) afin de joindre des répondant·e·s. Au total, 311 882 numéros de téléphone ont été utilisés avec une proportion adaptée pour chaque région. Parmi les personnes contactées via les 162 126 numéros valides, 15 817 (9,8 %) ont accepté de participer et ont rapporté des réponses valides au questionnaire de dépistage sur la participation au jeu. L'échantillon final de l'enquête téléphonique comporte 1 381 répondant·e·s après avoir exclu une proportion significative de personnes joueuses hors ligne inadmissibles et 8 personnes qui ont fourni des réponses incomplètes aux questions sur la participation au jeu dont 52 ont complété le questionnaire via la plateforme Web.

Collecte de données via un panel Web (POP-T0)

Plan de sondage. Un deuxième échantillon a été constitué, parallèlement à l'enquête téléphonique, à partir du panel Web de Léger Marketing. Il a permis de recruter 3 200 participant·e·s supplémentaires. La sélection des panélistes invité·e·s à participer au sondage a été effectuée grâce à un algorithme de sélection aléatoire respectant la proportion de certains groupes dans la population adulte québécoise, notamment selon le sexe, l'âge, la région et la langue, ainsi que le taux de réponse anticipé de chacun des sous-groupes.

Collecte des données. La collecte a eu lieu en deux vagues du 28 avril au 16 juin 2021, ainsi que du 8 septembre au 3 octobre 2021, avec une durée médiane de 15 minutes par questionnaire.

Échantillon du sondage. Au total, 37 530 fiches ont été envoyées à travers le panel Web et 8 856 ont complété les questions d'éligibilité pour un taux de participation de 23,6 % duquel 42,1 % étaient éligibles. L'échantillon final du sondage Web est composé de 3 295 joueur·euse·s en ligne pour un taux de réponse de 90,9 % (3 295/3 623).

Étude longitudinale sur le jeu en ligne et la pandémie de la COVID-19 (LONG-T1-T2-T3)

À partir de l'enquête populationnelle (POP-T0), une cohorte de joueur·euse·s a été constituée et suivie à travers trois vagues de collecte de données sur une période de deux ans (2021-2023). Comme pour l'enquête populationnelle, les répondant·e·s téléphoniques se sont vu offrir le choix de compléter le questionnaire par téléphone ou en ligne. Les suivis longitudinaux visent à brosser le portrait de l'évolution des habitudes de JEL en temps de pandémie.

Échantillon. Toutes les personnes ayant pris part à l'enquête populationnelle ont été invitées à participer à une étude de suivi. Le premier temps de mesure (LONG-T1) a eu lieu un an après l'enquête POP-T0 (février à mars 2022). Le taux de rétention par rapport au T0 était de 32 % ($n = 443$) pour les personnes ayant pris part au sondage téléphonique et de 52 % ($n = 1\,699$) pour celles ayant répondu au sondage en ligne. Pour le deuxième temps de mesure réalisé à l'automne 2022 (LONG-T2), soit d'août à septembre, ces proportions s'élèvent à 38 % ($n = 529$) pour le sondage téléphonique et à 49 % ($n = 1\,603$) pour le sondage en ligne. Enfin, le troisième temps de mesure (LONG-T3) effectué entre février et mars 2023 a produit un taux de rétention de 33 % ($n = 455$) pour le sondage téléphonique et de 44 % ($n = 1\,448$) pour le sondage en ligne.

Questionnaires

Questionnaire administré lors de l'enquête POP-T0

Le questionnaire initial utilisé au T0 inclut quatre sections principales mesurant : 1) les habitudes de jeu en ligne et hors ligne et les problèmes associés, 2) l'impact de la pandémie sur les habitudes de JEL, 3) la connaissance et l'utilisation des mesures de jeu responsable et des services d'aide, et 4) l'exposition et l'impact de la publicité.

Habitudes de jeu et problèmes associés. Tous·tes les participant·e·s ont répondu aux questions mesurant la participation aux différentes activités de JHA en ligne ainsi que les patterns de jeu tels que mesurés par la fréquence, la dépense et le temps relatifs à chaque activité de jeu. La combinaison des réponses de participation au jeu en ligne et hors ligne nous a permis de créer une typologie de joueur·euse·s à quatre groupes, basée sur la trajectoire de jeu avant et depuis la déclaration de la crise sanitaire reliée à la COVID-19 : a) les **ancien·ne·s joueur·euse·s récent·e·s**⁴, b) les **joueur·euse·s continu·e·s**, c) les **nouveaux·elles joueur·euse·s**, et d) les **joueur·euse·s migrateur·trice·s**. Les joueur·euse·s continu·e·s, les nouveaux·elles joueur·euse·s et les joueur·euse·s migrateur·trice·s constituent les joueur·euse·s en ligne actuel·le·s.

Nous avons inclus l'échelle de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE),^{32,33} une échelle validée permettant de quantifier le niveau de gravité des problèmes de jeu tel que déclaré par les joueur·euse·s, afin de mesurer les problèmes reliés aux habitudes de JHA selon la perception des joueur·euse·s. Selon le score obtenu sur la mesure

⁴ Les ancien·ne·s joueur·euse·s récent·e·s sont ceux et celles qui ont arrêté de jouer en ligne durant la première année de la pandémie.

de l'ICJE (variant de 0 à 27), les répondant·e·s sont catégorisé·e·s dans l'un des quatre groupes suivants : les joueur·euse·s sans problème (score = 0), les joueur·euse·s à risque faible (score = 1 ou 2), les joueur·euse·s à risque modéré (score = 3 à 7), et les joueur·euse·s à risque élevé (score = 8 à 27). Dans le présent rapport, nous avons regroupé les deux catégories de joueur·euse·s sans problème et à risque faible et avons analysé les résultats selon une typologie à trois groupes : les joueur·euse·s à faible risque (JFR), les joueur·euse·s à risque modéré (JRM) et les joueur·euse·s à risque élevé (JRE).

Le questionnaire inclut également des mesures de perception d'impacts du JEL sur les diverses sphères de vie, notamment les relations sociales et familiales, les finances et le travail, la santé mentale et physique et les habitudes de vie telles que le sommeil et les loisirs.

Impacts de la pandémie sur les habitudes de jeu en ligne. Pour chacune des activités de JEL, les répondant·e·s étaient invité·e·s à indiquer si, au cours des 12 derniers mois, leurs habitudes de paris en ligne ont augmenté, diminué ou n'ont pas été affectées par la pandémie de la COVID-19.

Des questions ont également permis de recueillir de l'information sur les raisons de l'augmentation de la participation au JEL, la diminution, l'arrêt et l'initiation.

Connaissance et utilisation des mesures de jeu responsable et des services d'aide. Des questions ont été posées quant à la connaissance et l'utilisation des outils en ligne de jeu responsable au cours des 12 derniers mois et au cours de la vie (p. ex., les mesures d'auto-exclusion, de pause du jeu et de limites de temps ou de dépenses).

Des questions sur le recours au soutien de proches ou aux services d'aide formels ont été posées pour la période des 12 derniers mois et à vie. Pour les personnes qui n'ont pas utilisé de services d'aide, une question a été posée quant à leur connaissance de ces services.

Caractéristiques sociodémographiques. Nous avons recueilli des informations sur l'âge, le sexe, le genre, le statut d'emploi et le revenu familial. Pour faciliter la passation de l'entrevue téléphonique, certaines questions ont été administrées à un sous-échantillon sélectionné aléatoirement seulement alors que d'autres questions ont été retenues uniquement dans le sondage Web. De plus, certaines questions filtres ont été abrégées dans la version téléphonique dans le but de raccourcir la durée de l'entrevue et maximiser le taux de réponse. Ces variations seront indiquées dans la partie des résultats lorsqu'elles s'appliquent.

Questionnaires administrés lors des collectes de suivi (T1-T3)

Pour les trois suivis, les sections suivantes, initialement administrées au POP-T0, ont été reprises : 1) les mesures des habitudes de JEL, 2) les mesures des problèmes et des méfaits associés au JEL, 3) les mesures d'impact des JEL sur les sphères de vie, et 4) les mesures d'impact de la pandémie sur les habitudes de JEL; ces questions ont été ajustées pour tenir compte de l'évolution du contexte socio-sanitaire. Pour alléger la longueur des questionnaires téléphoniques, les questions relatives aux mesures de jeu responsable et à la connaissance et l'utilisation des services d'aide ont été administrées annuellement au LONG-T1 et LONG-T3, ces aspects étant plus stables dans le temps.

Pondération des échantillons de l'étude

Deux types de poids ont été créés pour accompagner les différents types d'analyses. Le choix de l'un ou l'autre des poids dépend des objectifs poursuivis, notamment 1) pour produire des estimations populationnelles à partir de l'échantillon de joueur·euse·s en ligne et 2) pour effectuer des comparaisons entre les sous-groupes de joueur·euse·s en ligne récent·e·s.

Estimations populationnelles parmi les joueur·euse·s en ligne

Par souci d'assurer une représentativité de la population adulte du Québec, des poids ont été calculés séparément pour l'échantillon téléphonique et l'échantillon Web en ajustant pour les proportions observées dans la population générale selon l'âge, le sexe, le niveau d'éducation, le fait de vivre seul·e et la région métropolitaine de recensement, et en effectuant une calibration par calage aux marges des variables connues de toute la population des individus.

Les deux bases de sondage présentent des différences et des biais devant être considérés dans leur intégration. Le panel Web est constitué d'utilisateur·trice·s actif·ve·s d'Internet qui sont volontairement inscrit·e·s sur un panel Web. Ces personnes sont plus susceptibles d'être actives sur Internet et donc à s'adonner à des JHA en ligne, ce qui peut présenter un biais important de surestimation de la participation au JEL. De plus, bien que la quasi-majorité de la population ait accès à Internet, le panel Web est considéré comme non-probabiliste. Par ailleurs, bien que le sondage téléphonique soit probabiliste, il présente aujourd'hui des lacunes ou limites dont on doit tenir compte. Le pourcentage de la population qui possède une ligne téléphonique fixe diminue à chaque année,³⁴ si bien que pour obtenir une bonne couverture de la population cible, il faut ajouter les numéros de téléphone cellulaire. Or, peu de gens acceptent d'être interviewés à partir de leur cellulaire, et on constate

également de faibles taux de réponse parmi les personnes jointes à leurs lignes téléphoniques fixes résidentielles. Donc, contrairement au panel Web, les estimations de la participation au JEL pourraient être sous-estimées.

Considérant ces biais, deux facteurs d'intégration ont été utilisés en conjonction avec le poids populationnel afin de proposer des scénarios mitoyens entre les estimations faites à partir des deux sous-échantillons individuellement (tableau 1). Le premier poids d'intégration A reprend la proportion des répondant·e·s qui ont complété les critères de sélection pour le téléphone et le Web et donne un poids similaire pour les individus des deux modes de collecte; le deuxième facteur d'intégration B favorise le sondage téléphonique. En raison de la nature aléatoire de l'échantillon téléphonique et la plus grande couverture qu'il assure en raison du nombre élevé de personnes appelées pour participer à l'enquête, les estimations selon le facteur B ont été retenues. Les estimations obtenues selon les autres scénarios de pondération seront également présentées à titre indicatif et pour présenter l'écart dans le taux de prévalence selon les différentes méthodes de pondération.

Tableau 1. Scénarios de pondération proposés pour produire les estimations populationnelles de la participation au jeu en ligne

Source	Facteur d'intégration A Proportionnel pour les deux modes	Facteur d'intégration B Importance doublée pour le sondage téléphonique
Sondage téléphonique	0,649462101	0,824463958
Sondage Web	0,350537899	0,175536042
Total	1	1

Afin de mettre en commun les sous-échantillons téléphonique et Web pour les analyses parmi la population des joueur·euse·s en ligne, une seconde pondération a été calculée à partir des mêmes variables précédemment décrites pour la calibration du calage aux marges avec l'échantillon des cas admissibles du téléphonique comme référence. L'application de ce poids vise à assurer une représentativité de l'échantillon de l'ensemble des joueur·euse·s de JEL dans la population du Québec. Les pourcentages calculés parmi les joueur·euse·s de JEL et présentés dans ce rapport sont calculés à partir des données pondérées selon cette méthode.

Comparaisons entre les sous-groupes de joueur·euse·s en ligne

Un poids a été créé en intégrant les variables de pondération utilisées précédemment auxquelles a été intégré une pondération de propension afin de contrôler pour les différences sociodémographiques observées entre

les échantillons téléphonique et Web. Ce poids a été utilisé lors des analyses de comparaison entre les sous-groupes de joueur·euse·s en ligne.

Précision des estimations populationnelles

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., les joueur·euse·s en ligne parmi la population adulte générale du Québec), 95 % des échantillons sélectionnés produiront des intervalles dans lesquels la valeur véritable de la population se retrouve (p. ex., prévalence du JEL). 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 jugé imprécis.

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 régression multiple ont été menées pour comparer les proportions entre les sous-groupes. Les données ont été pondérées pour représenter adéquatement la population des joueur·euse·s en ligne récent·e·s québécois·e·s. Des rapports de cotes (*Odds Ratio*) ont été calculés pour estimer 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.

Pour estimer les changements dans le temps (POP-T0, LONG-T1 à LONG-T3), des analyses en classes latentes (*Latent Class Analysis*) ont permis d'identifier les groupes de joueur·euse·s selon leur participation au JEL et au JHL à chacun des quatre moments de collecte de données. Les analyses sont effectuées avec le logiciel Mplus (version 4.2).³⁵

Volet 2 - Étude qualitative sur l'expérience vécue par les joueur·euse·s durant la pandémie de la COVID-19

Les analyses des données quantitatives ont permis d'orienter l'exploration plus détaillée de certains aspects à l'aide d'une collecte de données qualitatives. Ce volet qualitatif visait spécifiquement à développer une compréhension fine de l'expérience subjective du rapport au JEL en temps de pandémie.

Échantillon et procédure

Échantillon. Une fois l'enquête populationnelle (POP-T0) complétée, les participant·e·s avaient l'occasion de signifier leur intérêt à être contacté·e·s afin de prendre part à une entrevue qualitative individuelle. Les coordonnées des participant·e·s intéressé·e·s étaient alors recueillies par la firme de sondage puis transmises à l'équipe de recherche. Sur la base de l'intérêt des participant·e·s, un total de 237 joueur·euse·s a été invité à prendre part à l'entrevue qualitative. De ce nombre, 96 ont participé à l'entretien, ce qui représente un taux d'acceptation de 40,5 %. Les entretiens se sont déroulés de mars 2021 à septembre 2021 et portaient sur les habitudes de JEL des participant·e·s au cours des 12 derniers mois.

L'échantillon a été formé en utilisant la méthode d'échantillonnage non-probabiliste ciblé à variation maximale,^{36,37} c.-à-d., selon des critères préétablis et reconnus comme ayant un impact potentiel sur le phénomène à l'étude. Des sous-groupes ont été déterminés en fonction des critères de diversification suivants : trajectoires avec les JHA en ligne (joueur·euse·s en ligne continu·e·s, joueur·euse·s migrateur·trice·s, nouveaux·elles joueur·euse·s en ligne), la direction des changements sur le plan des habitudes de JEL en raison de la pandémie (augmentation, diminution ou aucun changement), les activités de jeu, le genre et le groupe d'âge. Ces critères ont été établis sur la base des réponses auto-déclarées à l'enquête POP-T0.

L'échantillon final compte 96 adultes ayant joué en ligne au cours des 12 mois précédant l'entrevue : 58 mentionnent avoir augmenté leurs habitudes de JEL en raison de la pandémie, 17 déclarent avoir diminué ou cessé, 5 sont des nouveaux·elles·elles joueur·euse·s en ligne et 16 déclarent que la pandémie n'a eu aucun impact sur leurs habitudes de JEL. Quant au genre, 37 individus s'identifient au genre femme, et 59 s'identifient à celui d'homme. La moyenne d'âge du groupe est de 48 ans (min = 18, max = 82, é-t = 1,4); 20% des participant·e·s ont entre 18 et 34 ans et 40% ont entre 35 et 54 ans. Près de 68% des participant·e·s sont en couple (marié·e·s, union libre ou conjoint·e de fait) et 26% sont célibataires. Une minorité des participant·e·s (17,7%) vit seul·e. La forte

majorité (84%) possède un diplôme d'études post-secondaires. Un peu plus de la moitié de l'échantillon (56,3%) déclare être actif·ve sur le marché du travail (dont 54,7 % sont des travailleur·euse·s essentiel·le·s⁵ et 37 % sont en télétravail), et 28 % sont retraité·e·s; 15,7 % sont en congé (maternité ou maladie), sans emploi ou en recherche d'emploi, aux études, ou au foyer au moment de l'étude. Le revenu médian du ménage des participant·e·s se situe entre 75 000 à 99 000\$ annuellement et 13 % d'entre eux ont un revenu inférieur à 30 000\$.

Procédure. Entre la mi-juillet et novembre 2021, des entretiens individuels semi-structurés ont été menés auprès de 96 joueur·euse·s en ligne actif·ve·s pendant la période de pandémie et de mise en place de mesures sanitaires. Ces entretiens d'une durée moyenne de 1h30 ont eu lieu par visioconférence via la plateforme Zoom étant donné les mesures de santé publique en vigueur durant cette période et la localisation géographique des participant·e·s. Seuls les enregistrements audios ont été conservés. Chacun des entretiens a débuté par une présentation brève de l'étude et du formulaire de consentement. Les participant·e·s étaient ensuite invité·e·s à donner leur consentement de manière verbale. Les entretiens ont été réalisés par une équipe d'auxiliaires de recherche ($n = 5$) qui étaient des étudiant·e·s aux cycles supérieurs en sociologie, en psychologie et en sciences de la santé, ainsi que par l'une des chercheuses principales. Chaque interviewer·euse a participé à une journée de formation en préparation aux entretiens de recherche et a bénéficié de rencontres de supervision individualisées avec les chercheuses principales. Un processus d'accompagnement hebdomadaire de groupe avec l'équipe de recherche a également été mis en place. Ce dernier a permis d'assurer la qualité et la standardisation des entretiens dans un contexte où ces derniers se déroulaient de manière virtuelle durant la pandémie.

Entretiens

Les entretiens étaient menés de manière à explorer la dimension évolutive de la trajectoire avec les JHA depuis avant la pandémie jusqu'au moment de l'entrevue. Le guide d'entrevue portait sur 1) les habitudes de JEL (pratiques, bénéfices, méfaits, motivations) et leurs variations au cours des 12 derniers mois; 2) l'impact de la pandémie et des mesures sanitaires sur les pratiques de jeu (événements marquants, points tournants, bénéfices, méfaits, etc.); 3) l'utilisation des mesures de jeu responsable (auto-exclusion, limites auto-imposées de temps et d'argent, etc.); et 4) et l'utilisation des services d'aide. Au terme de chaque entretien, ce dernier était schématisé

⁵ Personnes travaillant au sein de services considérés essentiels pour la sécurité du public et au bon fonctionnement de la société dans laquelle il vit (p.ex., domaines de la santé, de l'alimentation, du transport et de la sécurité).

sur un outil prenant la forme d'une ligne du temps où les principaux éléments de la trajectoire de la personne participante étaient indiqués. Ces derniers servaient par la suite de base aux rencontres d'accompagnement de groupe.

Analyses

La transcription de chaque entretien a été réalisée à l'aide du logiciel de transcription automatique de Microsoft Word. Les transcriptions ont ensuite été révisées et validées par des assistant·e·s de recherche et codifiées à l'aide du logiciel NVivo. Le matériel a fait l'objet d'une analyse de contenu thématique.³⁸ Les thèmes ont été relevés en suivant une démarche mixte, c'est-à-dire selon des thématiques préétablies tirées du guide d'entrevue (déductive), et en fonction des thèmes qui ont émergé directement des propos des participant·e·s (inductive). Des analyses comparatives menées en fonction des trois profils de joueur·euse·s (nouveaux·elles joueur·euse·s, joueur·euse·s migrateur·trice·s et joueur·euse·s continu·e·s) ont par la suite été menées afin de faire émerger les éléments distinctifs de chaque profil.

Le livre de codes a été élaboré en collaboration étroite entre les deux chercheuses principales et la professionnelle de recherche responsable des analyses. Des rencontres bimensuelles ont eu lieu tout au long du processus afin de discuter de la codification du contenu, de l'élaboration des thèmes et de l'organisation du matériel. La révision et la mise à jour du livre de codes s'est poursuivie de manière régulière au cours du processus d'analyse afin d'assurer la crédibilité des analyses (validité interne).^{36,39}

Afin de préserver la confidentialité, tous les noms des participant·e·s ont été remplacés par des pseudonymes dans la présentation des résultats. De plus, toutes les informations nominatives permettant d'identifier un participant ont été remplacées par des termes génériques (p. ex., ville).

Volet 3 - Analyse des données administratives sur la consommation du jeu en ligne et l'utilisation de services d'aide pour le jeu durant la pandémie

Pour assurer un portrait plus complet et précis, les données auto-déclarées et rétrospectives de l'étude ont été bonifiées par une série d'analyses de données administratives et ceci pour mieux répondre aux objectifs de recherche en ce qui a trait : 1) à la fréquentation des sites de JEL privés versus les sites de JEL étatisés, 2) aux

changements dans la participation aux JEL dans la population canadienne⁶, et 3) à l'utilisation des services d'aide et de prévention. Bien qu'elles demeurent descriptives, ces données viennent compléter le portrait dressé à partir des données de l'enquête (POP-T0), des suivis (LONG-T1 à LONG-T3) et des données qualitatives. Il est important de noter que les données administratives comportent des biais importants, notamment celles de la précision des estimations. Le portrait qui est généré à partir de ces données ne vise pas une estimation précise de la participation au JEL ni de celle de la taille du marché de cette industrie. Il sert strictement à analyser les tendances, à savoir les augmentations et/ou diminutions observées durant la période étudiée.

Nous avons obtenu des données administratives à partir de deux sources : 1) les données de trafic sur des sites de JEL au Canada et 2) les données administratives relatives aux services assurés par l'organisme Jeu : aide et référence. Pour les fins de cette étude, l'analyse de deux autres sources de données administratives était prévue, soit les données comportementales de JEL et d'utilisation des mesures de jeu responsable enregistrées sur le site EspaceJeux de Loto-Québec ainsi que les données sur le nombre de demandes d'aide formulées auprès des centres de réadaptation en dépendance du Québec (CRD) du Ministère de la Santé et des Services Sociaux (MSSS). Malgré les démarches que nous avons entamées auprès du MSSS dès 2022, et après de multiples réunions de travail qui pointaient vers un partage des informations, le MSSS, partenaire de ce projet dans le cadre des actions concertées, nous a informé, le 26 juin 2024, d'un refus de partager ces informations avec l'équipe.

Loto-Québec nous a informé en janvier 2024 qu'il n'était pas possible de partager les données brutes avec l'équipe de recherche en raison du secret commercial. Après de multiples discussions, Loto-Québec nous a transmis une fiche synthétique qui présente les pourcentages de changements dans la participation aux activités de JEL et l'utilisation des outils de jeu responsable entre 2020 et 2021, puis entre 2021 et 2022. Ces données, qui ne répondent que partiellement à nos objectifs de recherche, nous permettront de valider les tendances observées à partir des données administratives sur l'achalandage des sites de JEL sans toutefois produire un portrait précis des changements observés au Québec au niveau de l'offre régulée.

Données de trafic des sites de jeu en ligne au Canada

⁶ Le projet prévoyait initialement la cueillette des données de trafic de sites de JEL à travers l'outil Alexa de Google. Cette application permettait d'obtenir des données géographiques fines, notamment pour le Québec. Toutefois, l'outil Alexa a été retiré du marché en 2020-21, ce qui nous a contraint à collecter ces informations grâce à des outils alternatifs notamment SimilarWeb et Semrush qui assurent la surveillance de trafic de sites en ligne pour le Canada.

Le nombre de visites sur les sites privés de JEL les plus populaires au Canada, ainsi que celui des sociétés d'État de quatre régions du Canada (Québec, Ontario, Colombie-Britannique et les provinces de l'Atlantique) a été analysé comme indicateur de l'achalandage du trafic sur ces sites entre 2019 et 2023. En triangulant les données de fréquentation des sites (privés et étatisés) avec les données auto-déclarées par les participant·e·s à l'enquête POP-T0, nous visons à produire une estimation plus précise des changements dans la participation au JEL au Québec et au Canada, notamment sur les marchés étatisé et privé.

La sélection des sites privés de JEL a été réalisée par l'entremise de trois procédures différentes que nous décrivons dans les paragraphes qui suivent.

SimilarWeb. Nous avons d'abord eu recours à l'outil SimilarWeb, soit une plateforme d'intelligence numérique fournissant des informations sur le trafic et la performance de sites Web, ainsi que sur d'autres paramètres numériques. Par le biais de cette plateforme, nous avons effectué deux recherches différentes. Dans un premier temps, durant les périodes d'avril à juin 2020 et d'avril à juin 2021, nous avons procédé à l'extraction des 100 premiers sites Web les plus achalandés du secteur économique « Industrie du jeu », tel que défini par la plateforme, en incluant des sous-secteurs tels que « Casino », « Poker », « Bingo », « Loterie », et « Autre ». Cette sélection est faite sur la base du trafic numérique de chaque site (c.-à-d., nombre de visites récurrentes et nombre de visites uniques). Puis, dans un deuxième temps, nous avons dressé une liste de sites Web susceptibles d'avoir été classés dans d'autres industries pouvant inclure des JHA, tels que « Jeux », « Hobbies et loisirs », « Finance », etc. Parmi la liste de 209 catégories d'industries disponibles sur la plateforme en date du 15 juin 2022, nous avons identifié 100 sites à explorer plus en détail. Une auxiliaire de recherche s'est vu confier la tâche de visiter chacun des 100 sites Web identifiés afin de valider 1) si l'on y offrait bel et bien le JEL (et non un simple hyperlien vers une activité de JHA) ou 2) s'il était possible d'y dépenser de l'argent sur des activités de jeu à partir du Québec, en excluant les sites de jeu gratuit.

Semrush. Semrush est un outil de marketing numérique conçu pour optimiser les moteurs de recherche, les campagnes de paiement au clic, le marketing des médias sociaux, le marketing de contenu et l'analyse de la concurrence. Similairement à la procédure suivie avec SimilarWeb, nous avons effectué en 2022 une recherche sur Semrush ayant mené à l'extraction des 100 premiers sites de JEL en fonction du trafic. La même démarche de

validation a été complétée pour s'assurer que les sites concernant les paris en argent sont accessibles à partir du Québec.

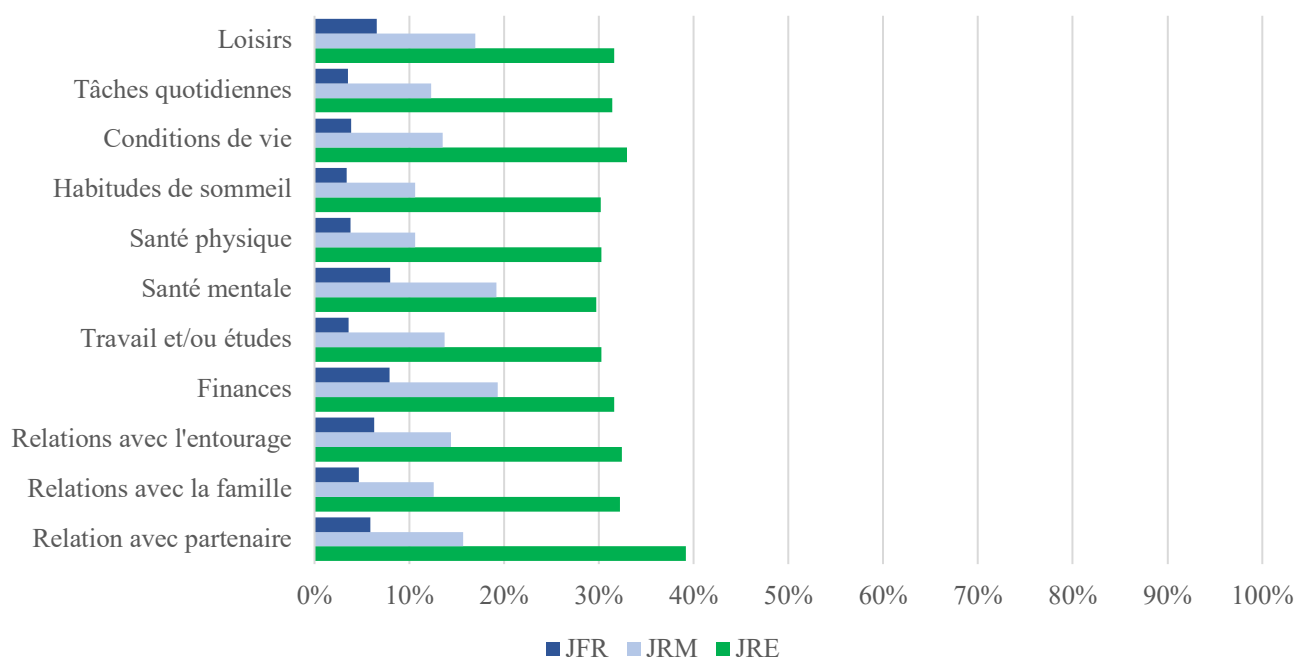
Webscraping. Le *webscraping* est un processus d'extraction automatique de données disponibles, mais qui ne sont pas facilement accessibles dans un format structuré. Le 29 juin 2022, nous avons utilisé cette technique pour extraire les 100 premiers sites Web liés au JEL en fonction du trafic. Pour ce faire, nous avons effectué une recherche avec une liste de mots-clés en français et en anglais sur Google (en français et en anglais, depuis Montréal avec la plateforme isearchfrom.com) - tels que « Poker », « Casino », « Black Jack », « Loterie », « Paris sportifs », etc. - et validé les sites Web apparaissant dans les cinq premières pages de résultats pour chaque mot-clé. Cette recherche a produit 2 541 résultats, dont 1 615 étaient uniques.

Sélection finale. Les données recueillies par l'entremise de ces trois méthodes de collecte nous ont permis d'obtenir une liste finale de 57 sites Web valides qui apparaissaient de façon convergente. Notre base finale a donc inclus 57 sites Web parmi lesquels nous avons sélectionné les 10 sites les plus importants : 888Casino, Bet99, Bet365, Betway, DraftKings, JackPotCityCasino, LeoVegas, Pinnacle, PokerStars, SportsInteraction.

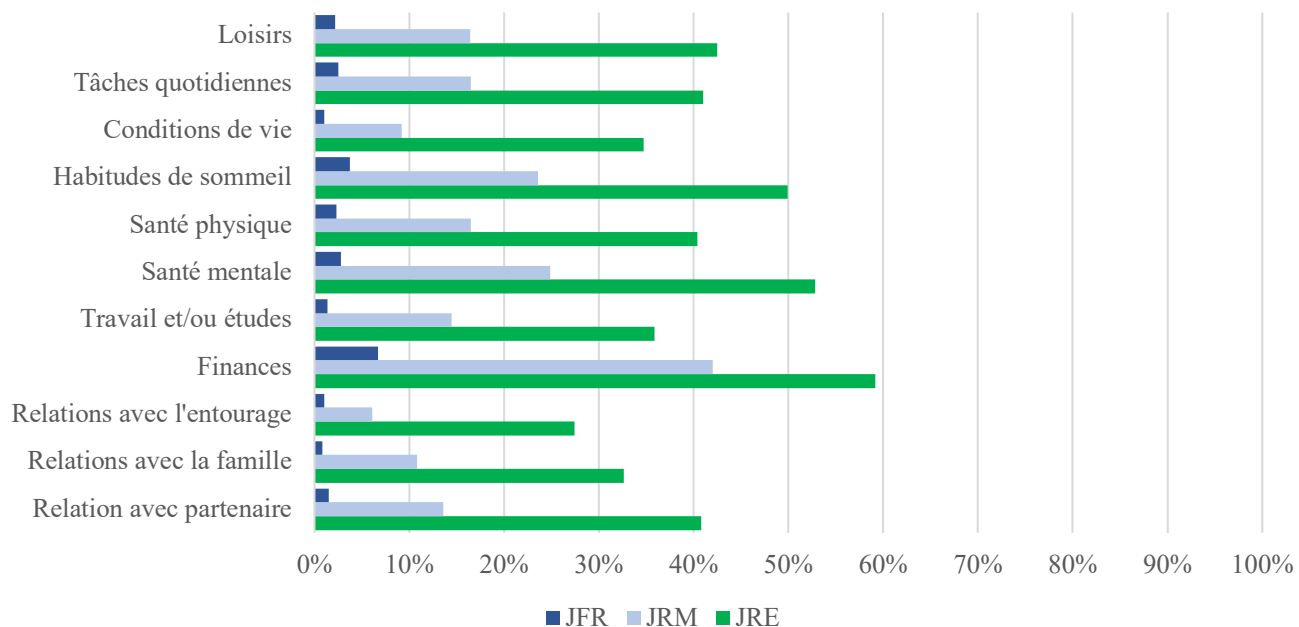
Données des services offerts par l'organisme Jeu : aide et référence (JAR)

En plus des informations auto-déclarées par les répondant·e·s lors de l'enquête POP-T0, les données comptabilisant les appels à la ligne JAR ainsi que les données de clavardage et d'utilisation du service d'aide sur le site de l'organisme permettent de documenter via une source de données complémentaires l'utilisation des services d'aide et de prévention. Ces données ont été recueillies et analysées pour la période allant de janvier 2018 à février 2023. Nous avons analysé des données relatives à des indicateurs globaux, notamment le nombre d'appels, la durée des appels, et le nombre de sessions de clavardage dans le but de produire une estimation indirecte des fluctuations quant à l'utilisation de certains services d'aide par la population du Québec.

Annexe B - Impacts positifs des habitudes de jeu en ligne sur les sphères de vie chez les joueur·euse·s en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés



Annexe C - Impacts négatifs des habitudes de jeu en ligne sur les sphères de vie chez les joueur·euse·s en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés



Annexe D - Participation aux activités de jeu en ligne selon le statut actuel des joueur·euse·s

	Joueur·euse·s actuel·le·s (n = 4 376)		Nouveaux·elles joueur·euse·s (n = 465)	Joueur·euse·s migrateur·trice·s (n = 679)	Joueur·euse·s continu·e·s (n = 3 232)
	%	IC (95 %)	%	%	%
Loterie	77,2	75,9 – 78,4	63,2 ^a	76,3 ^b	79,5 ^b
Billets de loterie	71,1	69,8 – 72,5	57,0 ^a	65,5 ^b	74,3 ^c
Jeux de grattage et loteries instantanées	37,6	36,1 – 39,0	25,8 ^a	32,0 ^a	40,4 ^b
Machines à sous	27,1	25,7 – 28,4	15,6 ^a	21,7 ^b	29,8 ^c
Paris sportifs	16,2	15,1 – 17,3	10,3 ^a	7,5 ^a	18,7 ^b
Jeux de table	12,9	11,9 – 13,9	7,6 ^a	11,9 ^{ab}	13,8 ^b
Boursicotage	12,5	11,5 – 13,5	19,7 ^a	7,7 ^b	12,3 ^c
Poker	12,0	11,1 – 13,0	6,3 ^a	6,8 ^a	13,9 ^b
Bingo	7,6	6,8 – 8,4	6,8 ^{ab}	3,9 ^a	8,4 ^b
Esports	3,3	2,8 – 3,9	3,6 ^a	1,3 ^b	3,7 ^a
Joueur·euse·s exclusif·ve·s de billets de loterie	26,7	25,4 – 28,0	30,6 ^a	36,1 ^a	24,2 ^b
	Moy	IC (95 %)	Moy	Moy	Moy
Nombre de jeux en ligne	2,01	1,97 – 2,05	1,54 ^a	1,60 ^a	2,16 ^b

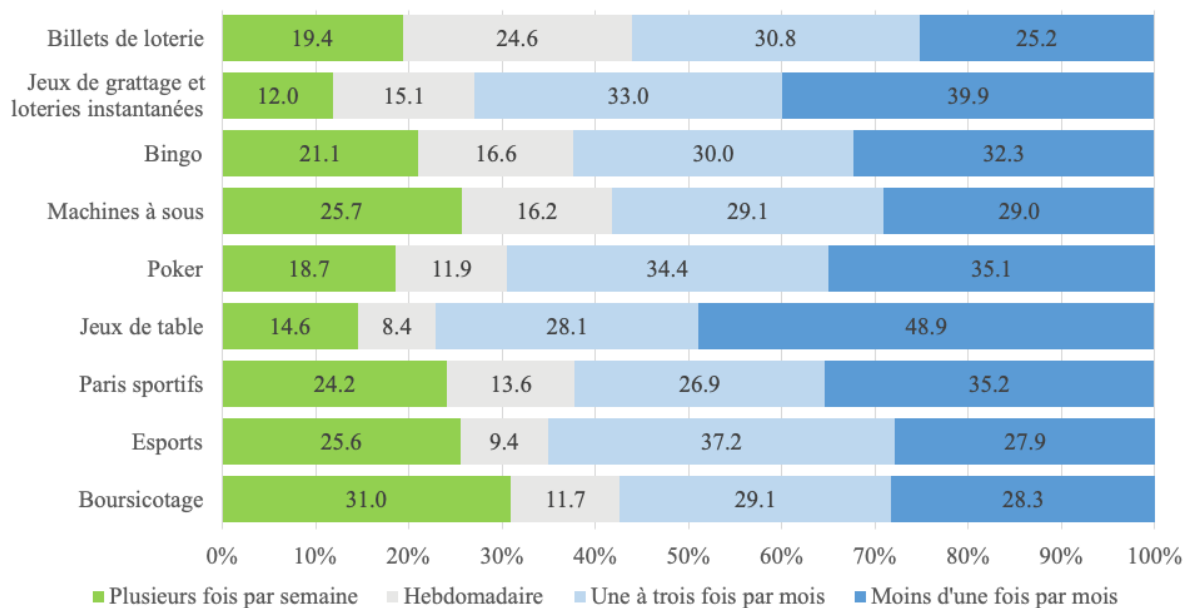
Note. Les lettres en exposant qui diffèrent entre deux colonnes indiquent la présence de différences statistiquement significatives entre les groupes ($p < 0,05$).

Annexe E - Participation aux activités de jeu en ligne en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés par les joueur·euse·s

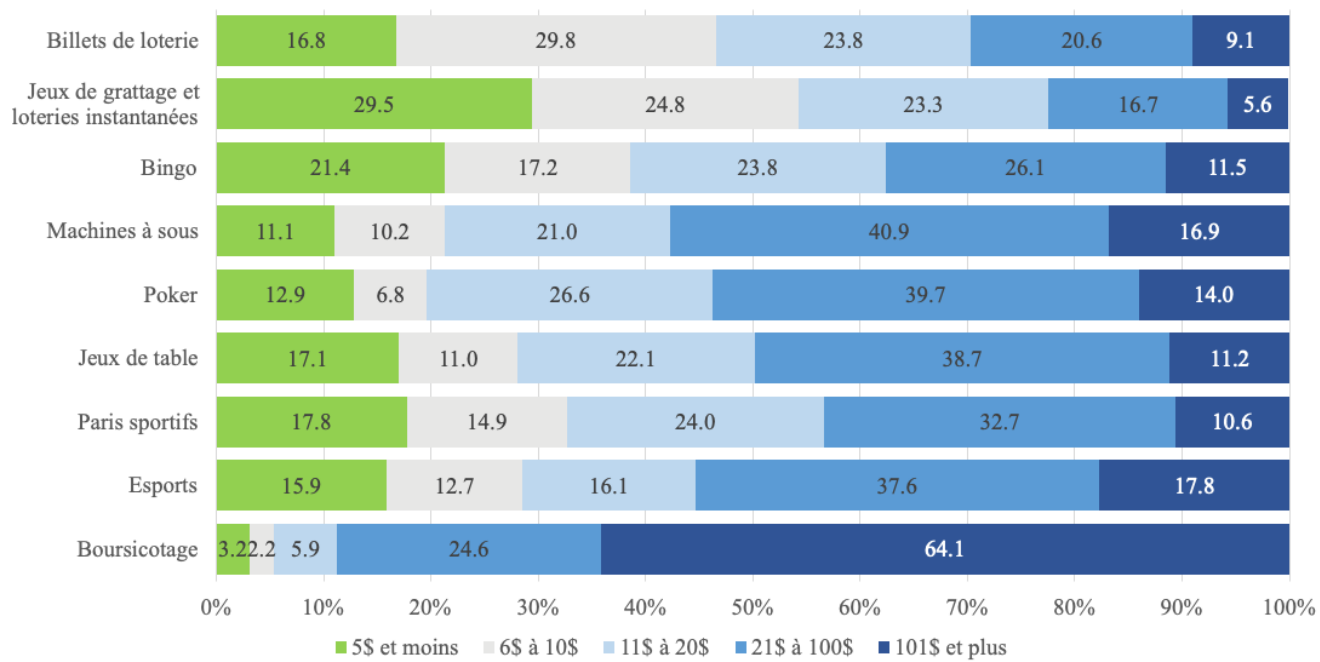
	Joueur·euse·s actuel·le·s (<i>n</i> = 4 376†)		JFR (<i>n</i> = 3 655)	JRM (<i>n</i> = 406)	JRE (<i>n</i> = 263)
	%	IC (95 %)	%	%	%
Loterie	77,2	75,9 – 78,4	77,7	73,3	77,5
Billets de loterie	71,1	69,8 – 72,5	72,3 ^a	66,2 ^b	64,5 ^b
Jeux de grattage et loteries instantanées	37,6	36,1 – 39,0	34,7 ^a	51,3 ^b	51,4 ^b
Machines à sous	27,1	25,7 – 28,4	21,5 ^a	47,1 ^b	57,8 ^c
Paris sportifs	16,2	15,1 – 17,3	13,4 ^a	26,1 ^b	30,4 ^b
Jeux de table	12,9	11,9 – 13,9	9,2 ^a	26,3 ^b	34,5 ^c
Boursicotage	12,5	11,5 – 13,5	11,3 ^a	17,4 ^b	18,7 ^b
Poker	12,0	11,1 – 13,0	8,9 ^a	22,7 ^b	29,4 ^b
Bingo	7,6	6,8 – 8,4	4,9 ^a	12,9 ^b	29,2 ^c
Esports	3,3	2,8 – 3,9	1,7 ^a	3,9 ^b	19,0 ^c
Joueur·euse·s exclusif·ve·s de billets de loterie	26,7	25,4 – 28,0	31,3 ^a	6,6 ^b	4,1 ^b
	Moy	IC (95 %)	Moy	Moy	Moy
Nombre de jeux en ligne	2,01	1,97 – 2,05	1,8 ^a	2,8 ^b	3,4 ^c

Note. Les lettres en exposant qui diffèrent entre deux colonnes indiquent la présence de différences statistiquement significatives entre les groupes ($p < 0,05$). † 52 joueur·euse·s n'ont pas répondu au questionnaire sur la gravité des problèmes de jeu.

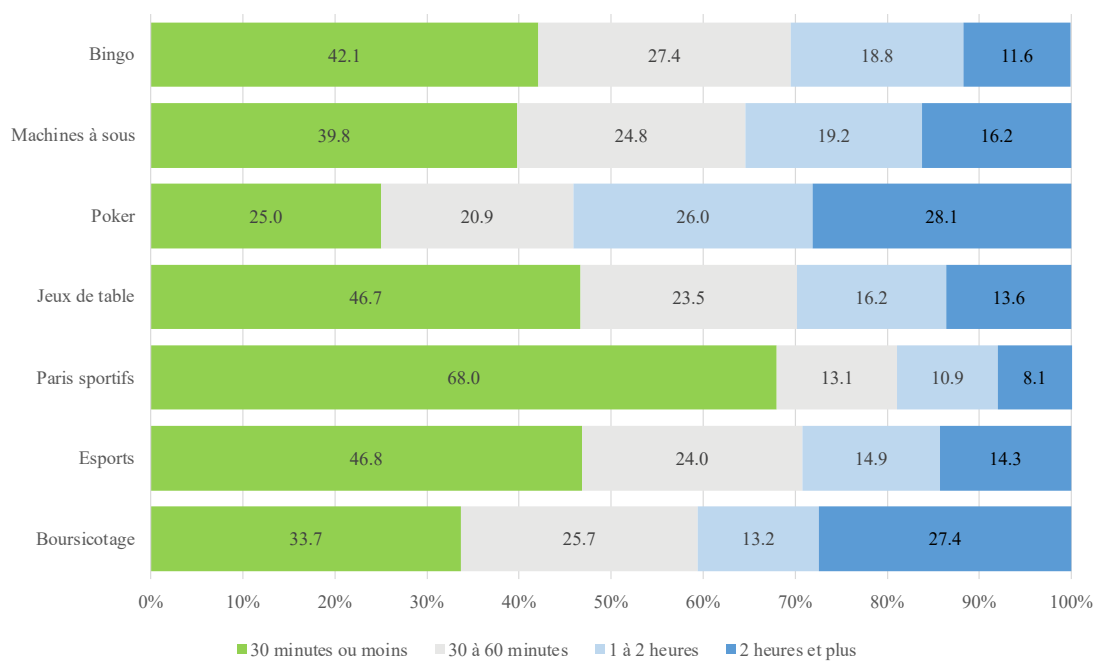
Annexe F - Fréquence des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s en ligne actuel·le·s



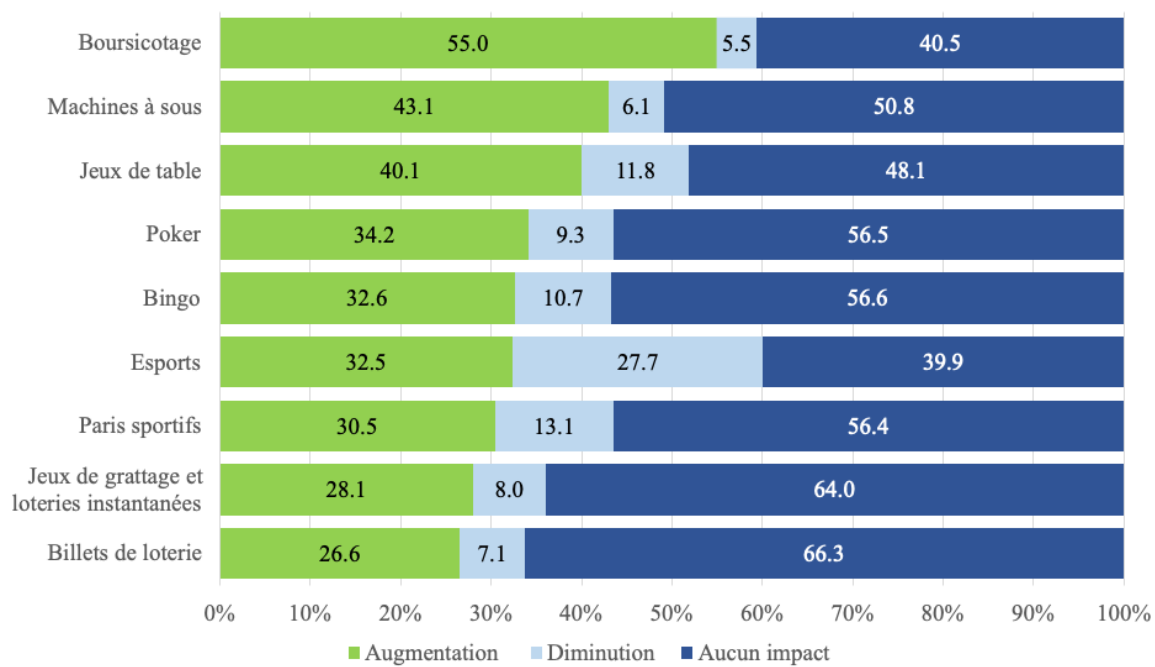
Annexe G - Dépenses sur des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s en ligne actuel·le·s



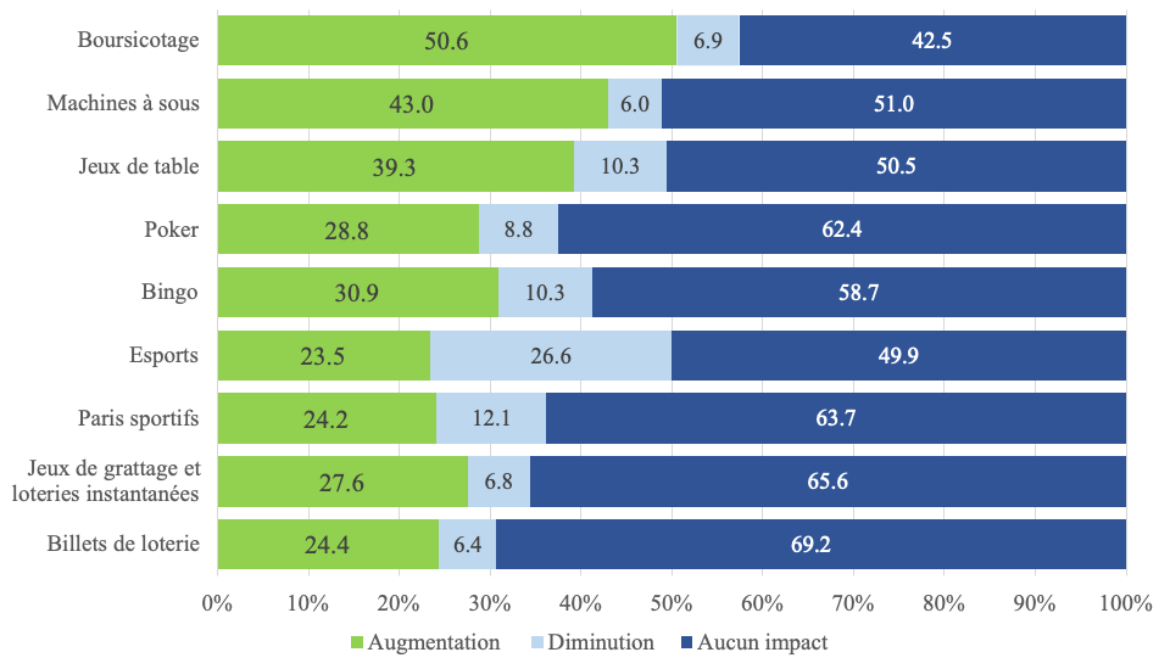
Annexe H - Temps passé par occasion de jeu selon l'activité de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s actuel·le·s



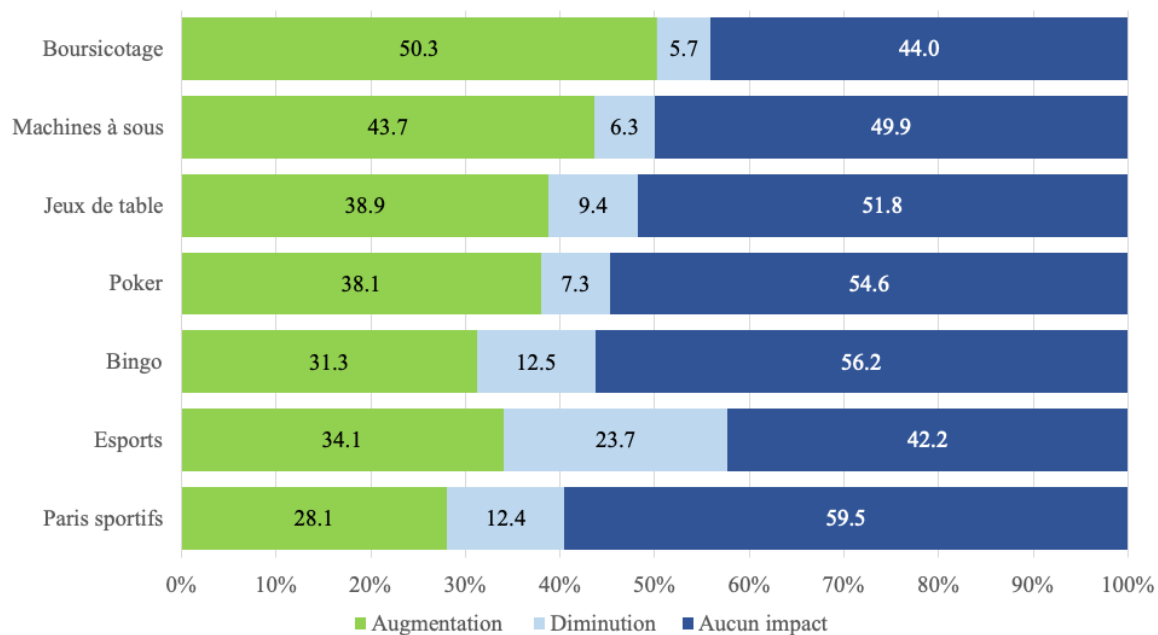
Annexe I - Impact de la pandémie sur la fréquence de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s continu·e·s



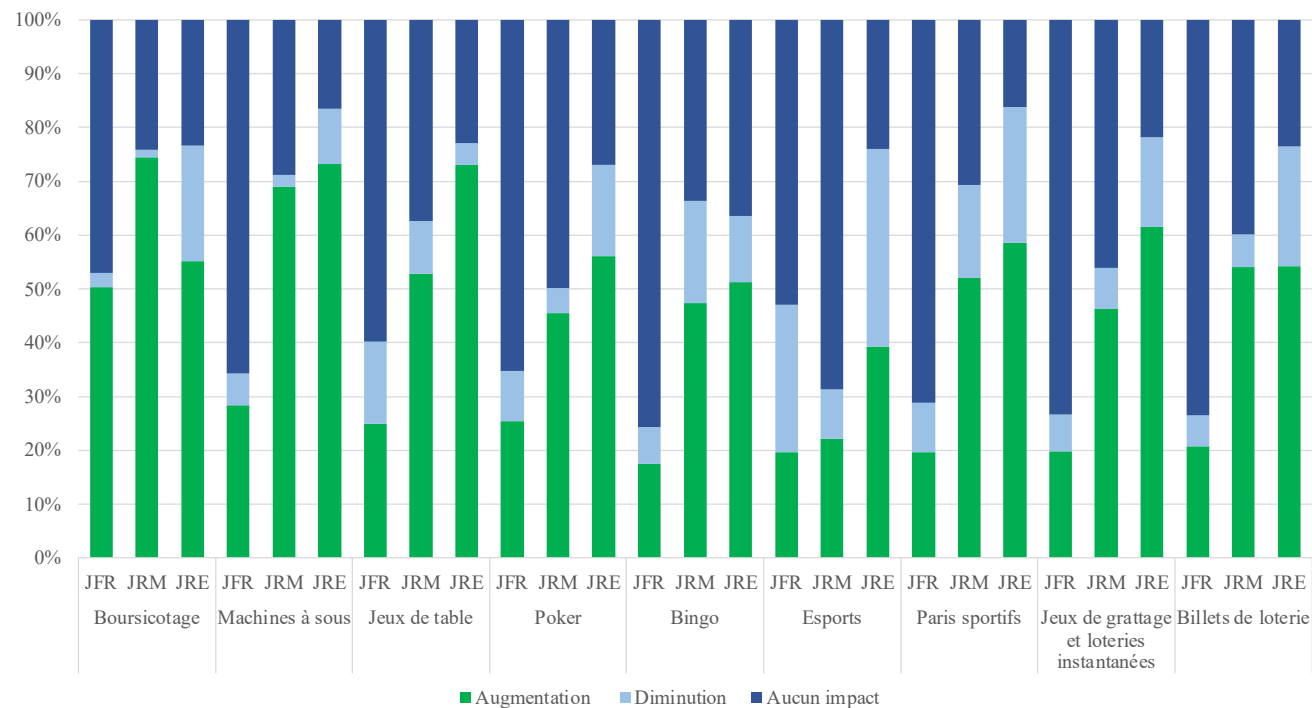
Annexe J - Impact de la pandémie sur les dépenses des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s continu·e·s



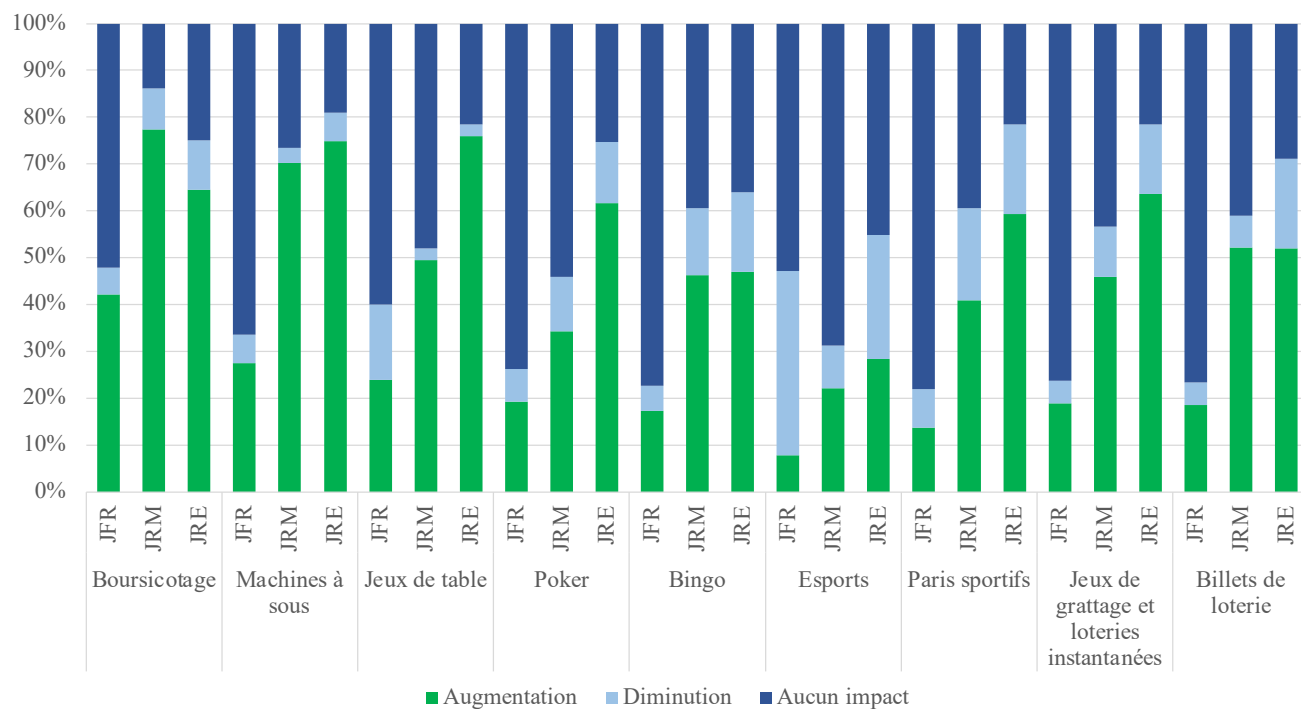
Annexe K - Impact de la pandémie sur le temps passé à parier sur des activités de jeu en ligne parmi les joueur·euse·s continu·e·s



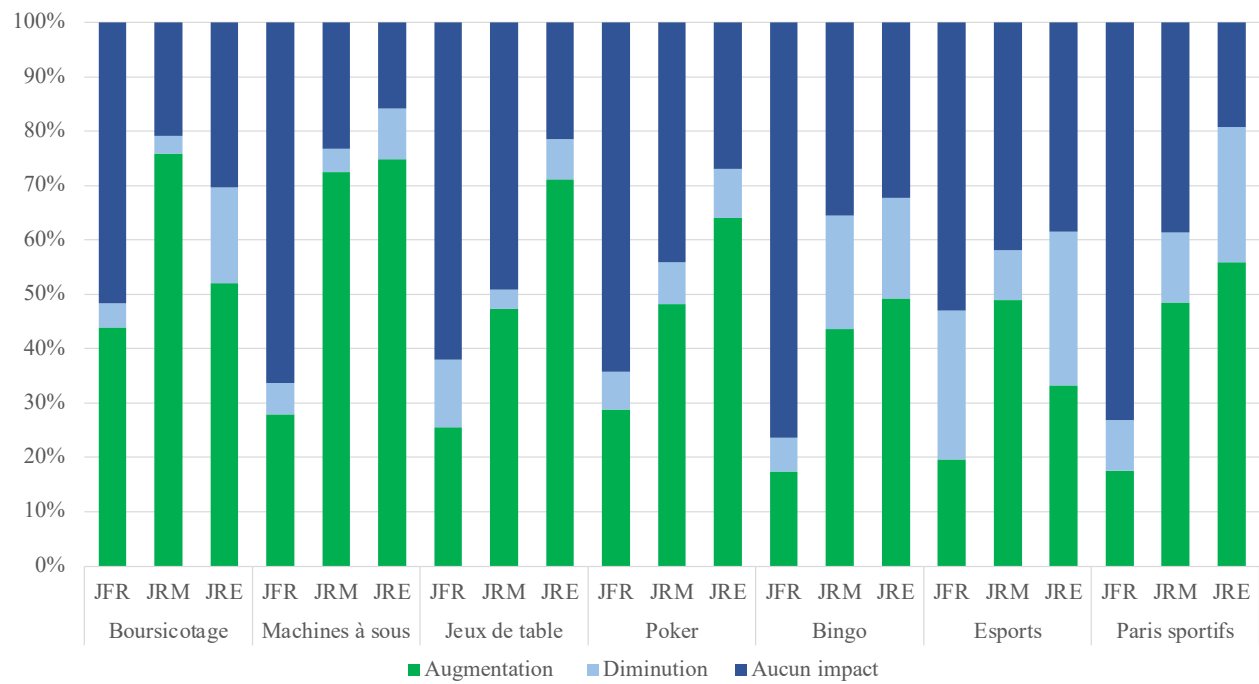
Annexe L - Impact de la pandémie sur la fréquence de jeu en ligne selon la gravité des problèmes de jeu déclarés



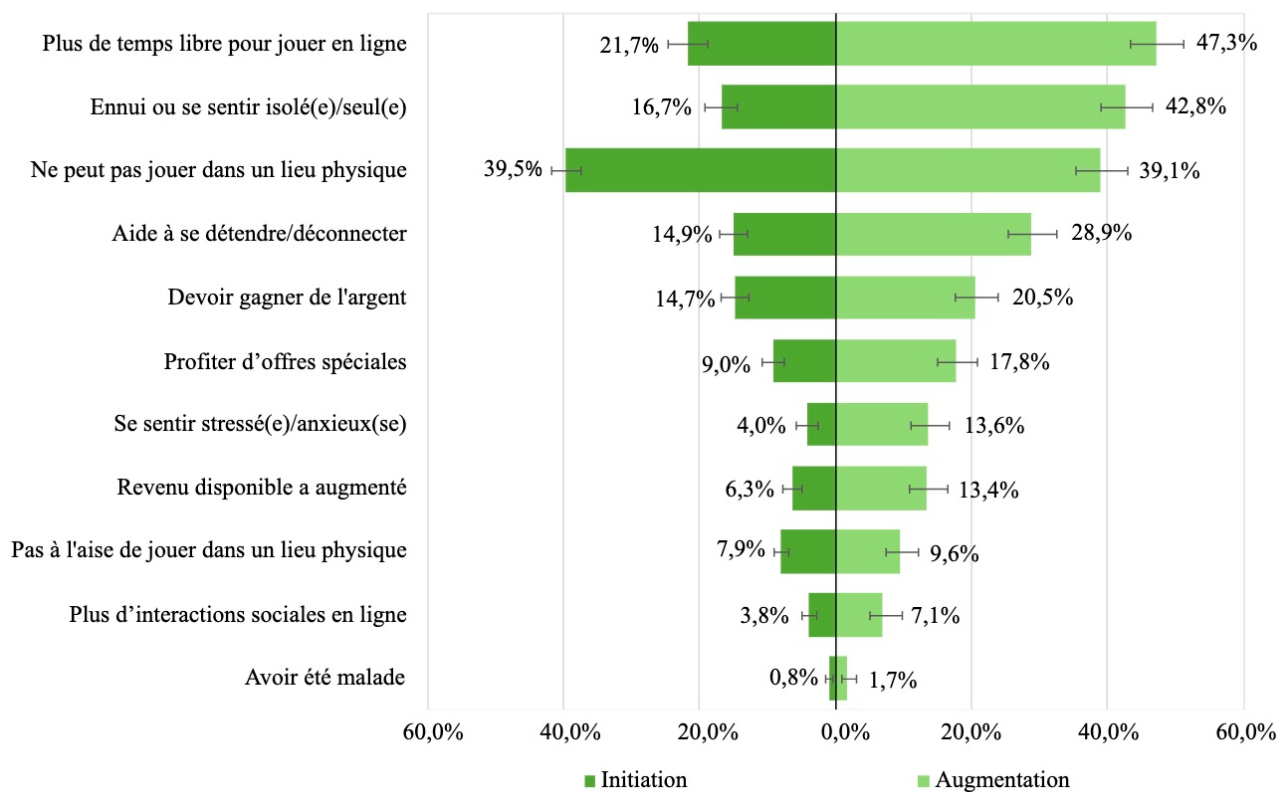
Annexe M - Impact de la pandémie sur les dépenses sur des activités de jeu en ligne selon la gravité des problèmes de jeu déclarés



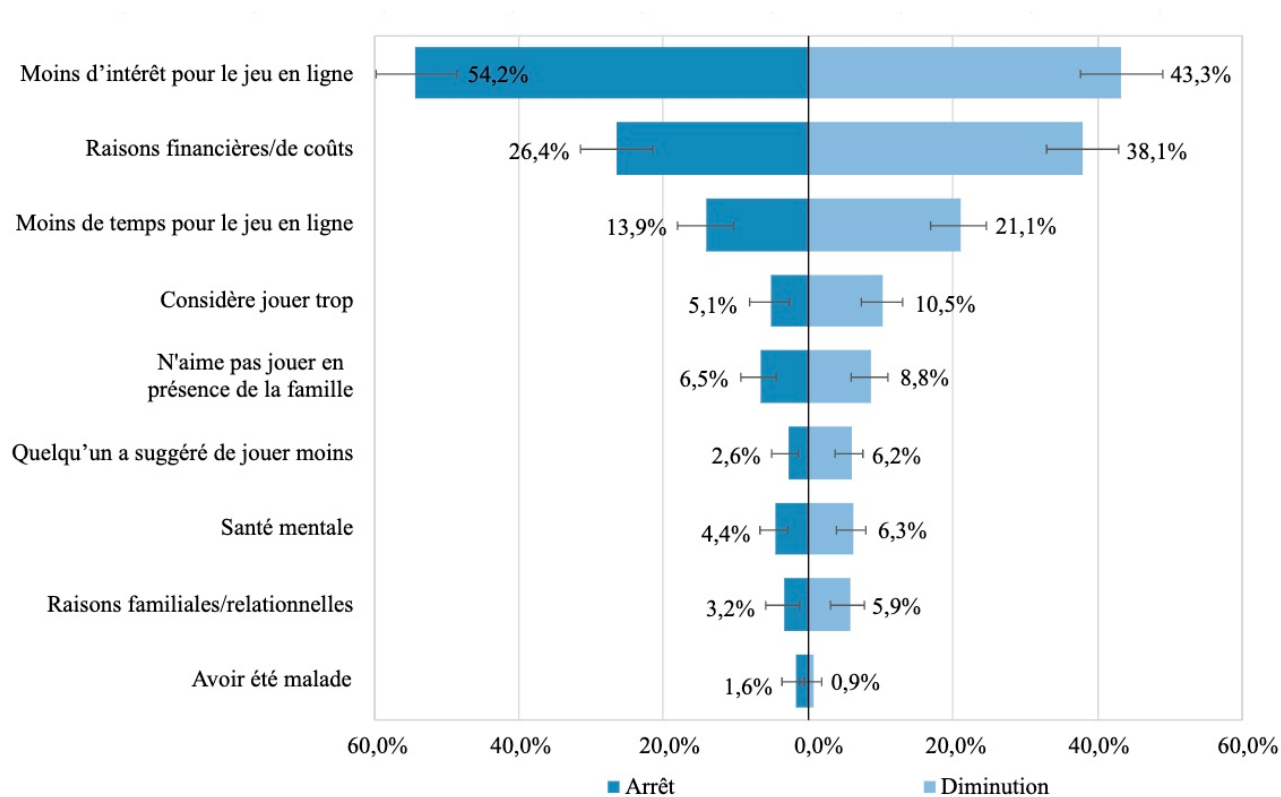
Annexe N - Impact de la pandémie sur le temps passé à parier sur des activités de jeu en ligne selon la gravité des problèmes de jeu déclarés



Annexe O – Raisons de l’initiation et de l’augmentation de la pratique du jeu en ligne durant la première année de la pandémie



Annexe P – Raisons de la diminution et de l'arrêt de la pratique du jeu en ligne durant la première année de la pandémie



Annexe Q – Données qualitatives sur les changements dans la pratique du jeu en ligne au Québec durant la première année de la pandémie

Pandémie et initiation au jeu en ligne : un aperçu de l'expérience des nouveaux·elles joueur·euse·s

Lors des entretiens qualitatifs, quelques participant·e·s de l'échantillon rapportent avoir joué pour la première fois de leur vie à des JHA (incluant les JHA hors ligne) en raison du contexte de la pandémie. Bien que ce contexte ne soit pas le seul facteur expliquant l'initiation, il apparaît clairement dans le discours des participant·e·s que ce dernier fut un point tournant dans leur introduction avec les JEL. À cet effet, Greg rapporte que les changements vécus sur le plan de ses habitudes de vie en raison de la pandémie ont été salutaires dans son initiation au JEL :

En fait, j'ai découvert la bourse, admettons la bourse, jour par jour-là, j'ai découvert, admettons à chaque jour, je suivais ça. Fait que sans la pandémie, j'aurais, je ne me serais probablement jamais mis à la bourse jour par jour. Je pense que la pandémie a fait en sorte que je me suis intéressé à ça, sinon je ne pense pas que j'aurais pu voir une opportunité d'affaires dans ce domaine-là un jour. (...) j'aurais clairement eu moins de temps comme clairement, sans ça aujourd'hui, je travaillerais chez (entreprise), puis je ne sais même pas si je serais au courant de ce qui se passe à la bourse. Fait que ça a eu un bon impact quand même. (Greg – boursicotage)

Cet extrait témoigne de l'impact des mesures socio-sanitaires sur le quotidien des participant·e·s, notamment sur le temps.

Pour ces nouveaux·elles joueur·euse·s qui ne s'étaient jamais adonné·e·s à des JHA au cours de leur vie, le JEL s'est présenté comme un des rares loisirs adaptés au contexte de confinement. Les JHA ont donc fait leur apparition dans la routine de ces nouveaux·elles joueur·euse·s afin de substituer à des activités, loisirs ou projets impraticables en raison de la pandémie. Par exemple, pour Sonia, le jeu a servi de passe-temps durant l'hiver alors qu'elle avait l'habitude de partir en voyage durant cette saison :

Je trouve ça dur passer l'hiver ici. Pendant que je suis encore en santé pour y aller... Je ne sais pas si je vais y retourner. Ça fait qu'en attendant on se trouve des manières de passer, je ne travaille pas, et il faut passer notre temps, si tu es toute seule dans un loyer et tu ne sors pas. (Sonia – machines à sous)

Sur le plan des risques associés au JEL, la plupart des nouveaux·elles joueur·euse·s disent être demeuré·e·s vigilant·e·s quant à leur pratique de JEL et que celles-ci, bien que régulières, ne posaient aucun problème. Un participant mentionne toutefois avoir vécu des difficultés liées à ses habitudes de jeux au point de s'être éventuellement auto-exclu du site sur lequel il jouait :

Je pense, je suis comme tombé dans le jeu, je pensais que j'avais un système qui allait me rendre riche. J'ai touché le soleil, je me suis brûlé, puis là il fallait que je sorte de là. Je me suis « auto lockout ». (Alexis – roulette, blackjack, machines à sous, loterie.)

Le JEL s'est donc inscrit en grande partie à titre de nouveau divertissement et de moyen pour chasser l'ennui du quotidien des nouveaux·elles joueur·euse·s en temps de pandémie, cette pratique étant demeurée sans méfaits pour la plupart.

Pandémie et augmentation du jeu en ligne : un aperçu de l'expérience des nouveaux·elles joueur·euse·s

Pandémie et augmentation de la participation au jeu en ligne : un aperçu de l'expérience des joueur·euse·s. Plusieurs joueur·euse·s ayant augmenté leurs habitudes de JEL ont identifié la pandémie comme étant un point tournant de leur trajectoire avec le JEL. Pour les joueur·euse·s continu·e·s, comme Rafael, c'est notamment le développement d'un usage inédit du jeu qui semble avoir été marquant :

Ça c'est sûr. C'est marquant. On est passé de, on faisait ça pour rire à c'était rendu une habitude quand on faisait ça, parce qu'on n'avait rien d'autre à faire. Donc c'était comme, on dirait que c'était plus une opportunité devant nous autres vu que c'était là puis on ne savait pas quoi faire d'autre de notre temps. (Rafael – machines à sous)

En revanche, chez les joueur·euse·s migrateur·trice·s ayant augmenté leurs habitudes de JEL, la pandémie est considérée comme un événement marquant, car elle représente l'élément déclencheur du passage vers le JEL. Plusieurs l'identifient comme étant un moment significatif de leur trajectoire de jeu. C'est notamment le cas de Mélanie qui considère son initiation au JEL comme quelque chose d'inattendu.

Bien je dirais que oui parce que jamais je n'aurais pensé jouer en ligne. C'est complètement à l'encontre de toutes mes valeurs, je n'étais vraiment pas une candidate pour ça. Quand je voyais ça, Poker Star

annoncé, [...] on voyait souvent des annonces, [...], puis pour moi c'était inconcevable de penser jouer en ligne. Ça ne serait jamais arrivé sans la pandémie, ça c'est sûr. (Mélanie – poker)

L'analyse thématique des propos des joueur·euse·s ayant révélé avoir augmenté leurs pratiques de JEL lors des entretiens qualitatifs a mis en lumière trois éléments permettant de mieux comprendre cette augmentation : 1) la durée de l'augmentation dans le temps, 2) les fonctions du JEL pendant la pandémie et 3) l'environnement spécifique du JEL.

Augmentation de courte durée vs soutenue. Les joueur·euse·s déclarant avoir augmenté leurs habitudes de JEL suggèrent que cette augmentation peut être de deux ordres : *de courte durée* ou *soutenue*. Chez les joueur·euse·s rapportant une augmentation *de courte durée*, celle-ci coïncidait avec le déclenchement de l'état d'urgence sanitaire et les mesures sanitaires associées. Dans un premier scénario, l'augmentation *de courte durée* est aiguë et sans conséquences. Les joueur·euse·s ayant vécu ce type d'augmentation déclarent avoir joué davantage durant les périodes de confinement pour ensuite revenir à leurs habitudes de jeu pré-pandémiques lors du relâchement des mesures sanitaires et à la reprise des rassemblements. Ce fut notamment le cas de Sofia pour qui l'augmentation de la pratique de JEL représente « une phase » ayant pris fin en raison de la réouverture des lieux de rassemblements :

Je me suis mise à jouer, mais sans plus. Ça a vraiment été, ça n'a pas été tout le long, je vous dirais. Ça a comme été une phase : « on va l'essayer ». Je n'ai pas dépensé des fortunes on s'entend. Si j'ai mis 50\$ sur 3 mois c'est beau. Dans le sens où je n'étais pas accrochée, c'était juste pour désennui si on veut. (Sofia – loterie, machines à sous)

Dans un deuxième scénario, l'augmentation *de courte durée* des habitudes de JEL a suscité de l'inquiétude chez certain·e·s joueur·euse·s. Cette augmentation est également circonscrite dans le temps puisqu'elle se résorbe avec des prises de conscience ou avec la mise en place de stratégies visant à diminuer ou à réduire les pratiques de jeu. C'est le cas de Charlotte qui raconte avoir arrêté de jouer après avoir réalisé qu'elle dépassait ses limites :

C'est ça, par moi-même, un moment donné c'est assez, je trouve que ça n'a plus de bon sens, d'une manière ou d'une autre, je suis en recherche d'emploi, j'ai fait les élections la semaine passée, donc je suis partie toute la journée et je n'ai pas joué et je n'y ai pas repensé, et comme aujourd'hui je n'ai pas

joué de la journée, hier je n'ai pas joué non plus. Je suis quand même capable de me raisonner. Mais au début de la pandémie, on aurait dit que je n'étais pas capable, on aurait dit que j'étais en train de virer sur le top. (Charlotte – machines à sous)

Alors que pour certain·e·s joueur·euse·s, l'augmentation des habitudes de JEL durant la pandémie fut *de courte durée*, pour d'autres, elle fut plutôt *soutenue*. Du moins, elle était toujours d'actualité au moment de l'entrevue de recherche. Encore une fois, pour la plupart des joueur·euse·s, ce changement n'était associé à aucun méfait ou risque notable au moment de l'entrevue, celui-ci prenant plutôt la forme d'une certaine régularisation des pratiques. C'est le cas par exemple de Martin qui explique comment la migration de ses pratiques de JHA du JHL vers le JEL a contribué à cette régularisation des pratiques :

Oui, mars 2020 ça a commencé en ligne parce que je ne pouvais plus aller chez les commerçants. Le fait de pouvoir l'acheter en ligne, ça a commencé à régulariser les achats. Puis là, au fil de la pandémie, c'est plus la motivation de gains qui est embarquée, plus que la facilité. La facilité est acquise maintenant dans mes habitudes de vie, donc ce n'est pas une nouveauté, ce n'est plus une nouveauté. (Martin – loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, paris sportifs)

Cette augmentation soutenue des pratiques de JEL est tout de même accompagnée de méfaits importants pour certain·e·s joueur·euse·s comme Sabine qui explique avoir désormais de la difficulté à contrôler ses habitudes de jeu :

Bien peut-être que j'ai un peu un sentiment que je ne contrôle plus ça, contrairement à avant que j'avais l'impression d'avoir le contrôle sur le jeu. Là, j'ai plus l'impression que c'est le jeu qui me contrôle moi. J'ai de la difficulté à arrêter, à me mettre des limites. Avant, c'était vraiment, je tenais ça en laisse si on peut dire. Maintenant j'ai plus de difficulté avec ça. J'aimerais ça arrêter mais je ne suis comme pas capable. (Sabine – machines à sous, loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, roulette, blackjack)

Ainsi, pour plusieurs participant·e·s ayant révélé une augmentation des pratiques de JEL, qu'elle soit *de courte durée* ou *soutenue*, celle-ci n'était pas associée à des méfaits majeurs, du moins au moment de l'entrevue de recherche. Néanmoins, cette augmentation s'est révélée être accompagnée d'effets néfastes pour certain·e·s

jeu·euse·s qui mentionnent avoir cessé ou tenté de cesser de jouer ou encore avoir dû mettre en place de mesures afin d'éviter une perte de contrôle avec leurs habitudes de JEL.

Augmentation des pratiques et fonctions du jeu en ligne pendant la pandémie. L'analyse de l'expérience des participant·e·s met en lumière deux fonctions principales qu'a occupé le jeu en pandémie : une première de substitution, où le jeu vient se substituer à un loisir ou une pratique de JHL ne pouvant plus être investi en raison des mesures sanitaires en vigueur, et une seconde de compensation, où le jeu est utilisé pour compenser des situations ou émotions éprouvantes; perte d'emploi, précarité financière, perte de revenu, stress, perte de repères et évidemment le manque d'interactions sociales.

Substitution aux passe-temps et sorties habituelles. Le fait de ne pas avoir la possibilité de pratiquer ses loisirs habituels, et par conséquent, d'avoir un surplus d'argent disponible, sont des raisons qui ont été évoquées par les participant·e·s pour donner un sens à l'instauration de séances de JEL plus fréquentes. Par exemple, pour Jackson, le JEL a suppléé aux sorties qui lui permettaient de rompre avec sa routine de travail. Les fins de semaine, il se connectait plutôt avec des amis pour jouer au poker en ligne ou suivre un match sur lequel il avait préalablement fait un pari :

Tu sais, c'était comme un tout, ma soirée. Mon match de sport, mon ami sur l'autre, mon écran de poker au centre, ça faisait tout ça autour de moi. Je réussissais à aller chercher mon petit bonheur dans ce moment-là, c'était comme mon moment de décrochage. (...) Comme ce que j'aurais fait, je serais sorti probablement, j'aurais été chez des amis ou peu importe, mais là je ne pouvais pas, ça fait que j'avais besoin de m'isoler, c'était carrément assis ici que je m'installais, je fermais ma porte, j'avais ma musique, une tonne de stimuli en même temps. Mais ça m'a satisfait. (Jackson – poker, paris sportifs, loterie)

Roxane mentionne également avoir ressenti le besoin de retrouver le plaisir associé aux sorties qu'elle faisait avant la pandémie, ceci juxtaposé au fait qu'elle dépensait moins durant cette période :

Je me dis que c'est un petit plaisir que je me fais, je me dis avant on allait dans les restaurants, on allait faire des activités, ça nous coûtait de l'argent, fait que je me dis : « écoute, je mets un petit peu plus dans le poker en ce moment, mais au moins j'ai un petit plaisir à quelque part ». Je ne le fais pas nécessairement pour le gain. C'est sûr que s'il y a un gain, tant mieux, mais au moins, ça me change les idées, fait que je

dirais que j'ai augmenté du double, mais je ne jouais pas non plus, je ne joue pas mes payes. Je suis très raisonnable dans mes montants. (Roxane – poker, loterie, jeux de grattage et loterie instantanée)

Chez les participant·e·s qui ont utilisé le jeu pour remplacer un autre loisir, l'augmentation fut souvent de nature épisodique, et les habitudes de jeux sont tranquillement revenues à la normale ou étaient en voie de diminuer au moment de l'entrevue.

Substitution aux habitudes de jeu hors ligne. Dans bien des situations, les habitudes de JEL visaient aussi à remplacer celles qui avaient lieu hors-ligne avant la pandémie. Combinée à des applications de visioconférence, les plateformes de JEL ont par exemple permis à Matthew de recréer l'esprit des tournois entre amis :

Puis c'est ça, j'organisais ma game aux 2 semaines. Après ça, quand la pandémie était arrivée, ça a arrêté et puis j'ai continué de jouer en ligne à certaines occasions. Récemment, bien depuis, peut-être l'automne passé, on a commencé à organiser des parties de poker en ligne avec les personnes intéressées qui venaient jouer chez nous dans le temps. (...) Avec en parallèle des discussions audio, qu'on parle de la main en cours, puis genre de tout et de rien. (...) on n'est pas nécessairement autant de joueur·euse·s, mais on a remplacé temporairement nos façons de jouer avec ça. (Matthew – poker, paris sportif, blackjack, roulette, loterie)

Compenser pour une impasse sur les plans financier et professionnel. La situation pandémique a affecté négativement la situation professionnelle et financière de plusieurs joueur·euse·s. Pour certain·e·s participant·e·s ayant perdu leur emploi, vu leurs heures de travail diminuer, ou encore tombé entre les mailles des programmes de soutien financier, le JEL a parfois été utilisé dans l'espoir de compenser un manque au niveau du revenu, espoir qui s'est bien souvent révélé vain :

Oui, c'est naïf, mais oui, parce que j'avais un plus petit revenu étant donné que je travaillais moins. L'appât du gain a fait que j'ai voulu aller rattraper, mais ça a fait l'effet contraire. (Brigitte – machines à sous, loterie)

Compenser pour des états affectifs/émotions négatifs. L'investissement du JEL a par ailleurs permis à certain·e·s de neutraliser momentanément les conséquences psychologiques de la pandémie. L'idée de compenser

pour un manque, un vide ou encore une perte de repères est revenue fréquemment dans les discours des personnes rencontrées :

Mais la pandémie, l'ennui, l'oisiveté plus, le manque de social, tout ça, l'anxiété, tout à fait que j'ai embarqué dans ça. Pour me distraire en quelque sorte. (Odile – machines à sous, bingo, jeux de grattages et loterie instantanée)

Pour d'autres, comme Alberto, le stress vécu a eu une incidence considérable sur les habitudes de JEL. Il rapporte que le jeu est devenu une forme d'exutoire, un moyen de compenser pour la pression vécue dans son milieu de travail pendant la pandémie :

Bien c'est sûr que le stress, oui ça a eu un impact. Je pense que j'étais énormément stressé, j'étais beaucoup sous pression, donc ça aussi ça m'a marqué beaucoup. Donc est-ce que ça devenait une forme d'exutoire? Probablement aussi. (Alberto – machines à sous, roulette, blackjack, loterie)

Les fonctions du JEL pendant la pandémie sont pour la plupart liés à l'ennui. Elles répondent souvent au sentiment d'avoir épuisé toutes les possibilités de divertissement et d'occupation et aux sentiments de lassitude et de détresse engendrés par la situation pandémique.

Augmentation des pratiques et environnement de jeu en ligne pendant la pandémie. Outre les fonctions du JEL pendant la pandémie, les entretiens individuels avec les joueur·euse·s déclarant avoir augmenté leurs pratiques avec les JHA mettent en évidence que cette augmentation est également associée à des éléments propres à l'environnement du JEL et à certaines pratiques des opérateurs de jeu durant la pandémie. Ceux-ci incluent les pratiques visant à faire mousser la fidélisation de la « clientèle », l'accessibilité, l'instantanéité et la diversification des plateformes de JEL, et la publicité et les offres promotionnelles.

Pratiques de fidélisation. Les pratiques de fidélisation réfèrent aux mécanismes déployés par les opérateurs de JEL afin de favoriser l'engagement des joueur·euse·s : fonctions d'abonnement et d'achat automatisé offertes sur certains sites de JEL, mises à jour concernant le solde du compte, courriels de la part des opérateurs (annonce des résultats, prochain tirage, offres promotionnelles). Les joueur·euse·s rencontrés réfèrent à ces

mécanismes de fidélisation comme ayant contribué à un accroissement de leurs pratiques de JEL en favorisant une participation régulière et soutenue aux activités de jeu :

Je ne dirais pas que c'est un stress, mais à un moment donné, je ne sais pas, tu as toujours, je déposais à coups de 40\$. Tu vois ça descendre : « il va falloir que j'en remette ». Ce n'est pas un stress, mais il ne faut pas que j'oublie. Puis là, il n'y a plus d'argent dans votre compte, ils te l'envoient. Puis aussitôt que tu as déposé l'argent, il rachète des billets avant le tirage. Il y a quand même, je ne dirai pas du harcèlement, mais une certaine obligation qu'ils t'envoient tout le temps pour t'avoir comme client.

(Dimitri – loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, boursicotage)

Ce constat semble particulièrement saillant pour les joueur·euse·s de loterie dont les pratiques ont migré en ligne en raison de la pandémie. En effet, ces derniers s'avèrent nombreux à déclarer que ce changement de modalité a favorisé une plus grande assiduité, voire une régularisation, de leurs habitudes d'achat de billets de loterie. C'est le cas de Martin qui mentionne maintenant participer de manière systématique à plusieurs tirages offerts en ligne :

Mais là maintenant si on parle du jeu en ligne, on est plus assidu sur l'achat de loteries via le site de Loto-Québec. Ça veut dire qu'avant, je pouvais, avant la pandémie, je pouvais acheter des loteries aléatoirement quand j'y pensais en passant chez mes clients. Fait que des fois je pouvais passer dans (établissement) et je me disais : « ah 6/49, le gros lot est élevé, je vais acheter un billet ». Maintenant, depuis la pandémie, on dirait que c'est plus régulier. En fait, je ne manque pas beaucoup de tirage au niveau du 6/49, du loto Max et plus récemment de Grande Vie. Donc je participe systématiquement à tous les tirages de Loto-Québec. Pas tous les tirages de Loto-Québec, mais ceux que j'ai nommés. 6/49, Loto-Max et Grande Vie. Maintenant c'est régulier. (Martin – loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, paris sportifs)

Accessibilité, instantanéité et diversification. La grande accessibilité du JEL, notamment dans un contexte où les activités possibles étaient réduites, du moins temporairement, a aussi été mentionnée par plusieurs participant·e·s comme ayant contribué à l'augmentation de leur pratique de jeu. Le simple fait de ne pas avoir à

se déplacer ou à sortir pour jouer, a contribué à rendre plus habituelle une pratique auparavant sporadique, particulièrement pour les joueur·euse·s qui jouaient hors-ligne :

Peut-être un petit peu plus, vu que c'est en ligne, tu n'as pas à te déplacer. Parce qu'au casino, on y allait peut-être une fois par deux mois à peu près. Puis là, on peut jouer à toutes les semaines. C'est la seule différence, c'est ça. Mais on s'arrange pour ne pas dépenser plus. (Christian – machines à sous, loterie, jeux de grattage et loterie instantanée)

Cette grande accessibilité au JEL ne se réduit pas à l'accès en termes d'appareils de jeu, c'est-à-dire via un appareil mobile ou un ordinateur à partir du confort de son domicile, mais elle se combine à l'accessibilité rapide et facile au paiement. En effet, du point de vue d'un grand nombre de joueur·euse·s, la facilité du paiement par crédit sur les plateformes de JEL a ceci de particulier qu'elle rend les mises et les pertes intangibles, ce qui, contrairement au JHL, fait en sorte qu'il est plus facile de « dépasser le budget » :

Oui, moi je dirais que ce n'est pas la même dynamique. Parce qu'il y a le côté sournois en ligne que tu ne t'en rends pas compte parce que tu es dans le confort de ta maison. C'est comme : « juste un petit peu plus ». Je me réfère à la période où j'en ai joué un petit peu plus. Et puis c'est vrai que tu ne t'en rends pas compte : « juste un petit peu encore ». Ça va vite, mais quand tu es au casino en personne, souvent tu vas avoir la stratégie de mettre tant d'argent dans ta poche et c'est ça que tu dépenses pour la soirée. Quand tu es à la maison, c'est tout par carte de crédit. Fait que c'est très facile de dépasser le budget qu'on s'est imposé. (Francis – machines à sous, loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, roulette, blackjack)

Enfin, l'accessibilité en matière de JEL réfère aussi à l'accessibilité à une diversité d'activités de jeu dès l'inscription à une plateforme de JEL. En effet, plusieurs opérateurs de jeu offrent une multitude d'activités de JEL via leur plateforme. Ainsi, un joueur qui se crée un compte de JEL avec l'intention de s'adonner à une activité précise s'expose bien souvent à une offre diversifiée d'activités de jeu. Plusieurs participant·e·s ont révélé que c'est précisément dans ce contexte d'une accessibilité accrue, qu'ils se sont initiés à de nouvelles activités de jeu et ont vu leurs pratiques de JEL augmenter :

C'est sûr que quand tu achètes des billets, tu en achètes un, après ça oups, celui-là est intéressant. Tu prends un « gratteux », toutes des choses que tu pouvais faire avant, mais là étant en ligne, c'est plus facile. Donc, moi avant, c'était tout le temps un Loto-Max que je prenais. Là je prenais Loto-Max, des fois je prenais le 6/49 ou la Poule quand elle a commencé, mais après ça on s'est aperçu qu'il y avait les machines à boules. Là on a commencé à jouer un petit peu là-dessus. (Christian – machines à sous, Loterie, jeux de grattage et loterie instantanée)

Publicités et offres promotionnelles. Nombreux·ses sont les participant·e·s qui ont augmenté leurs pratiques de jeu à avoir mentionné l'influence de la publicité et des promotions sur l'augmentation de leurs habitudes de JEL. Cette influence est par ailleurs directement liée au contexte pandémique : étant plus souvent à la maison, le temps d'écran ayant augmenté, les participant·e·s révèlent avoir été exposé·e·s de manière plus importante à la publicité et aux promotions concernant le JEL via Internet ou à la télévision. À cet effet, certain·e·s joueur·euse·s mentionnent explicitement avoir été exposé·e·s à plus de publicités et avoir reçu plus de promotions par courriel pendant la pandémie comparativement à avant :

On s'apercevait qu'il y avait beaucoup plus de publicité et beaucoup plus de courriels. (...). Et je vais comprendre que quelqu'un qui n'a besoin que de recevoir un courriel pour lui faire penser d'aller vous jouer, je peux vous dire qu'à la fréquence qu'ils rentrent, quelqu'un qui a des problèmes n'oubliera pas qu'il est inscrit à [site de JEL]. (Rémy – poker, machines à sous, autres jeux de casino, blackjack, roulette)

En outre, plusieurs mentionnent avoir été frappé·e·s, voire choqué·e·s, par l'omniprésence de la publicité faisant la promotion du JEL pendant la pandémie. Certain·e·s participant·e·s expriment même avoir été dérangé·e·s par le temps d'antenne accordé à la publicité de sites de JEL :

Ce qui était dérangeant, c'était toutes les annonces de portail. Pas que ça m'a donné le goût de jouer, mais tous les [exemple d'opérateurs et sites] de ce monde et tous les portails qui se sont mis à faire des annonces à la télévision, ça devient qu'on était tanné de les écouter, c'était un peu dérangeant. (Ezra – loterie, paris sportifs)

Dans tous les cas, plusieurs joueur·euse·s ayant augmenté leurs pratiques mentionnent que les messages publicitaires et les promotions incluant les concours, les systèmes de récompenses, et l'argent promotionnel offerts par de nombreux opérateurs, ont eu des impacts importants sur leurs comportements de jeux. Selon leur perspective, la publicité et la promotion auraient exercé une influence notamment sur l'initiation au jeu, sur le temps passé à jouer en ligne et ultimement, sur les dépenses :

Je trouve qu'il y a eu beaucoup plus de publicité. Beaucoup, beaucoup, beaucoup. Des emails « venez essayer le nouveau jeu », ils nous envoient des 2\$ pour essayer, « ah, le mardi », puis après ça c'est le bingo aussi qu'ils ont en ligne que c'est gratuit le matin, tu gagnes 1\$ tu peux jouer la carte 5 spins, tu joues après ça tu mises c'est 10 sous tu as 2 cartes, là ça fait 4 cartes, tu dis « ce n'est pas si pire » mais là tu joues, tu joues, ça passe le temps. Il y a trop de publicité, trop de publicité depuis la pandémie. (Elizabeth – machines à sous, bingo, blackjack, jeux de grattage et loterie instantanée)

Certain·e·s participant·e·s ont mentionné comment la publicité et la promotion peuvent même devenir un obstacle supplémentaire pour les personnes qui vivent des difficultés avec les JHA et qui tentent de cesser de jouer. C'est notamment le cas d'Anthony qui avait arrêté de jouer au moment de l'entrevue et qui expose la tentation que ces messages peuvent susciter :

J'ai désinstallé les applications, là je capote parce que je n'arrête pas de recevoir encore des courriels, des messages texte de compagnies de casino en ligne justement, j'ai beau bloquer les numéros ça rappelle. C'est du contrôle mais je suis comme over it. (Anthony – machines à sous, blackjack, jeux de grattage et loterie instantanée)

Pandémie et arrêt du jeu en ligne : un aperçu de l'expérience des joueur·euse·s

Parmi les participant·e·s ayant cessé de jouer en raison de la pandémie, certain·e·s ont qualifié cette dernière d'événement marquant dans leur parcours de jeu. Alors que certain·e·s ont été déçu·e·s de ne pas poursuivre leur pratique habituelle de jeu, d'autres étaient enthousiastes à l'idée d'avoir pu recentrer leurs priorités. Cela a notamment permis à une personne de régler un problème de jeu qui perdurait depuis de nombreuses années malgré plusieurs tentatives d'arrêt:

J'ai consulté, j'ai consulté des psychologues, j'ai consulté, ne ris pas de moi, je vais te montrer comme j'étais rendue découragée de moi-même, j'ai consulté même un curé pour être exorcisée. Je suis allée dans toutes les ressources du gouvernement. (Inaudible), des affaires de même. Pour payer. Je suis allée aux réunions des joueurs, de « gambling » anonyme. Je suis allé à tout ça, ça n'a rien donné. La seule affaire qui a donné, c'est quand ils ont fermé les bars. Là, je vais te dire une affaire, je pense que si jamais je rencontre le microbe, je pense que je vais l'embrasser. (Diane – machines à sous, loterie)

Les suspensions et les remaniements dans les saisons sportives ont également eu un impact positif dans la vie de Brad, qui espérait auparavant obtenir un revenu d'appoint grâce aux paris sportifs. Or, il a plutôt saisi l'occasion de la pandémie pour recentrer ses priorités :

Bah oui, ça a été marquant. S'il n'y avait pas eu ça, probablement que j'aurais continué encore, en espérant toujours le gain facile, mais la pandémie a fait comme, ça a arrêté comme assez sec. (...) ça a été positif. Dans le fond, ça nous permet de recentrer nos choix comme on dit. On va s'impliquer au niveau du baseball, puis des jeunes, puis on va donner tout le temps qu'on peut. (Brad – paris sportifs)

Pandémie et diminution du jeu en ligne : un aperçu de l'expérience des nouveaux·elles joueur·euse·s

Parmi les participant·e·s ayant réduit leurs habitudes de JEL, certain·e·s rapportent avoir diminué leurs pratiques avec les JHA en raison d'un manque d'intérêt pour le JEL. C'est notamment le cas d'Alice qui a migré du jeu hors ligne vers le JEL :

Bien je dirais que j'avais moins de plaisir, je ne sais pas pourquoi, mais c'est ça on dirait que j'avais moins de plaisir, donc je jouais moins longtemps. Mais c'est dur à expliquer pourquoi, c'est peut-être l'état d'esprit, ou, je ne sais pas trop, mais je me rends compte que j'avais beaucoup moins de plaisir que ce que je pouvais avoir avant. (Alice – paris sportifs, poker, machines à sous)

D'autres joueur·euse·s rapportent plutôt que la diminution de leurs habitudes de jeu coïncide avec le manque de temps libre imposé par la pandémie. C'est notamment le cas de participant·e·s travaillant dans le milieu de la santé et pour qui la pandémie a engendré une surcharge de travail, comme Isadora :

Non, mais avant la pandémie, quand je jouais non-stop, je comparais un peu comme vous m'avez dit, c'était plus par ennui et s'occuper, parce que je restais 1 ou 2 heures dessus quand même des fois par jour, et pendant la pandémie ce qui a changé c'est le travail, c'est sûr, je n'ai pas eu le temps, et ensuite l'été, le fait qu'on est déconfiné, on a plus hâte de sortir dehors et faire autre chose. (Isadora – loterie, jeux de grattage, roulette)

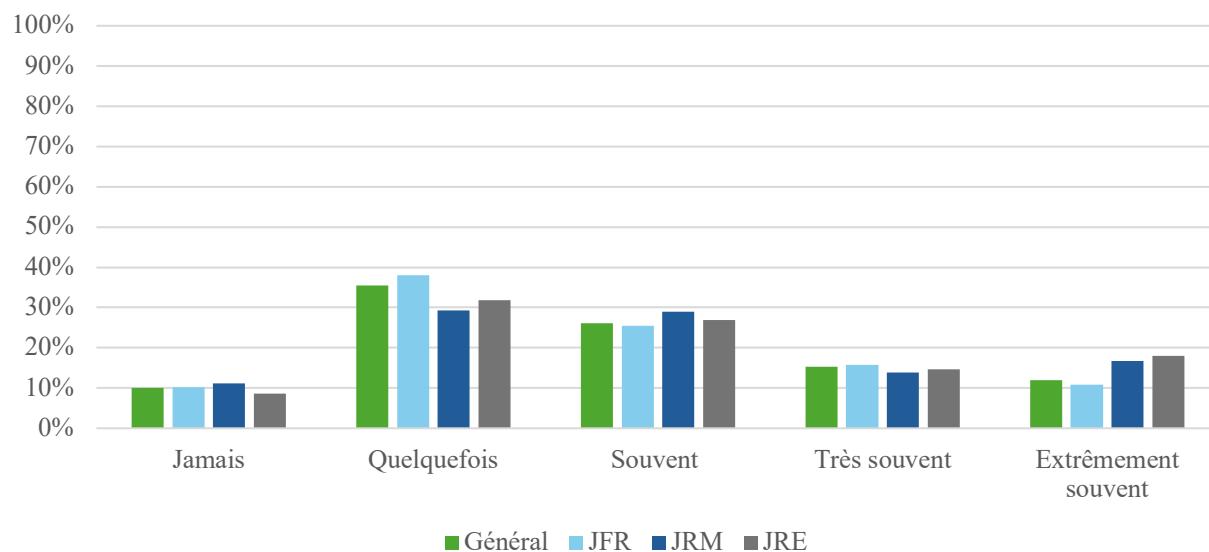
La crainte de trop jouer en ligne est également l'une des raisons mentionnées pour avoir diminué les pratiques de jeu. C'est le cas d'Alice qui considère que le recours au JEL dans le contexte pandémique était devenu, de son point de vue, « un peu malsain », voire plus risqué :

Aussi j'avais l'impression que ça devenait quasiment un peu malsain, parce que là, on le faisait plus pour passer du temps puis j'avais peur de trop tomber, pas dans une dépendance, mais je ne sais pas si vous comprenez un peu là de. Au lieu d'être, juste un amusement de temps en temps, que ça devienne trop quelque chose pour passer du temps, passer l'ennui, puis passer vraiment trop de temps à faire ça? (Alice – paris sportifs, poker, machines à sous)

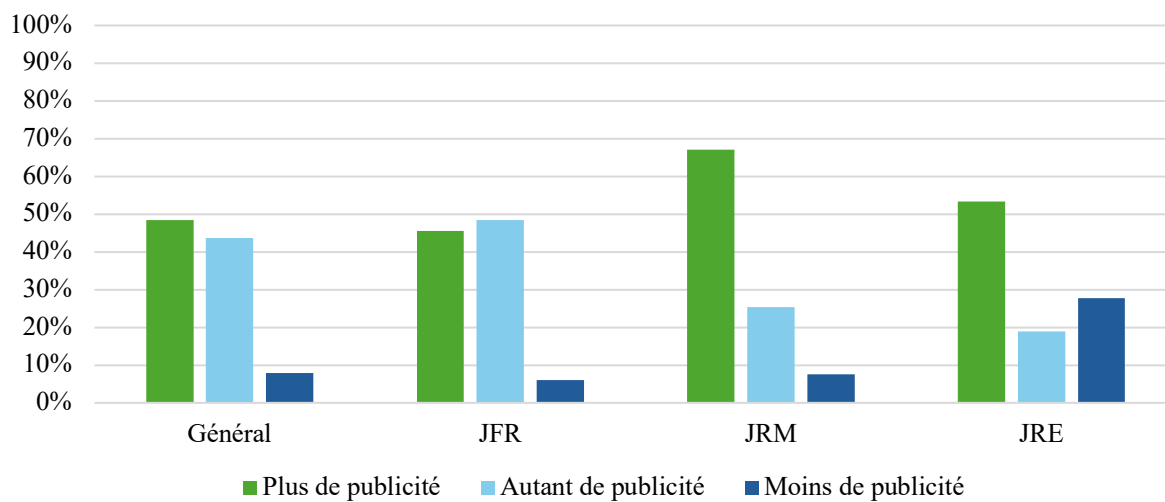
Enfin, parmi les joueur·euse·s ayant migré du jeu dans des lieux physiques vers le JEL, certain·e·s révèlent avoir profité de la fermeture des lieux de jeux pour réduire leurs habitudes de jeu. En effet, afin de ne pas reproduire leurs habitudes pré-pandémiques, certain·e·s rapportent avoir limité leurs dépenses ou encore avoir fait usage des mesures de jeu responsable disponibles en ligne. Cette migration de modalité de jeu a donc été vécue par certain·e·s comme une occasion d'assurer une meilleure maîtrise de leurs habitudes de jeu. C'est le cas de Nancy qui souhaitait diminuer ses dépenses de jeu lorsque la pandémie a frappé, et qui a transigé avec précaution vers le JEL :

Bien moi je vais sur le site des fois et je regarde, il y a bien des choses qu'on pourrait dire, je n'ose pas aller trop loin, m'abonner, je ne veux pas aller beaucoup là-dessus, des fois mes filles me disent « ah maman, il y a peut-être une nouvelle affaire », mais moi j'aime mieux ne pas y toucher. (Nancy – Jeux de grattage)

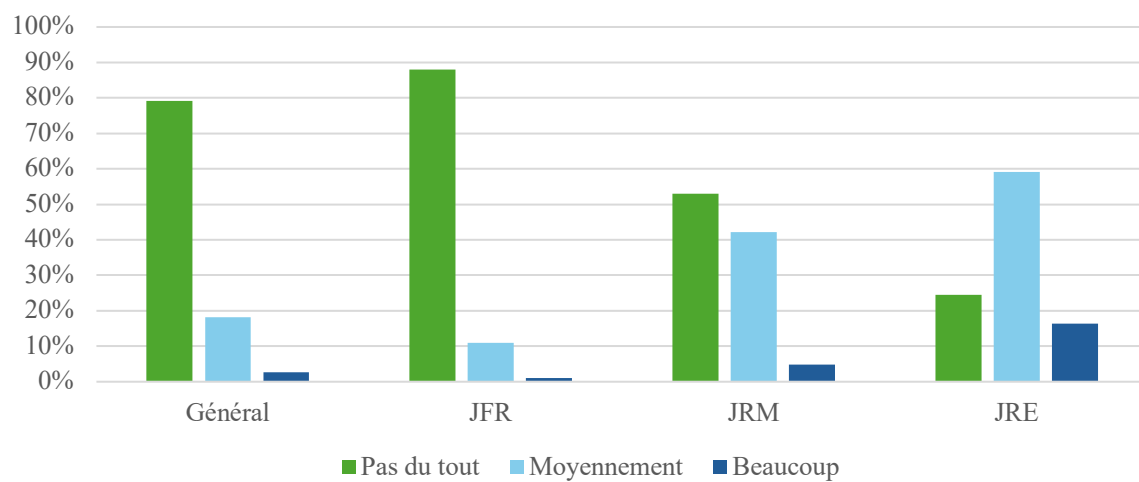
Annexe R - Perception des joueur·euse·s quant à la fréquence de la publicité durant la première année de la pandémie



Annexe S - Perception des joueur·euse·s quant au changement dans la fréquence de la publicité depuis la pandémie



Annexe T - Influence de la publicité sur les habitudes de jeu des joueur·euse·s au cours des 12 derniers mois

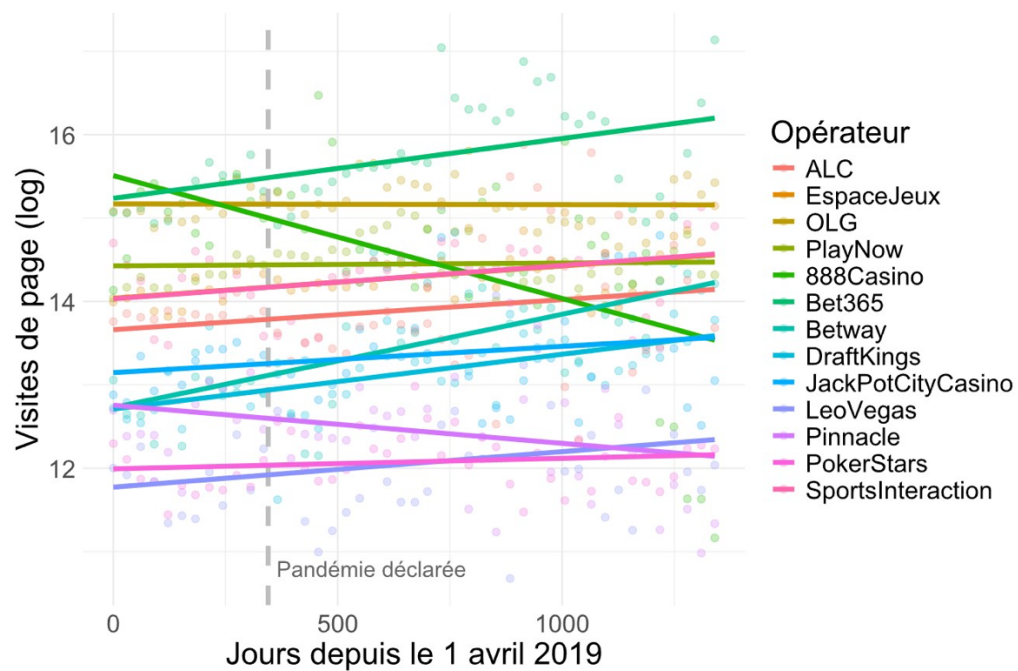


Annexe U - Participation aux activités de jeu en ligne des sept profils longitudinaux

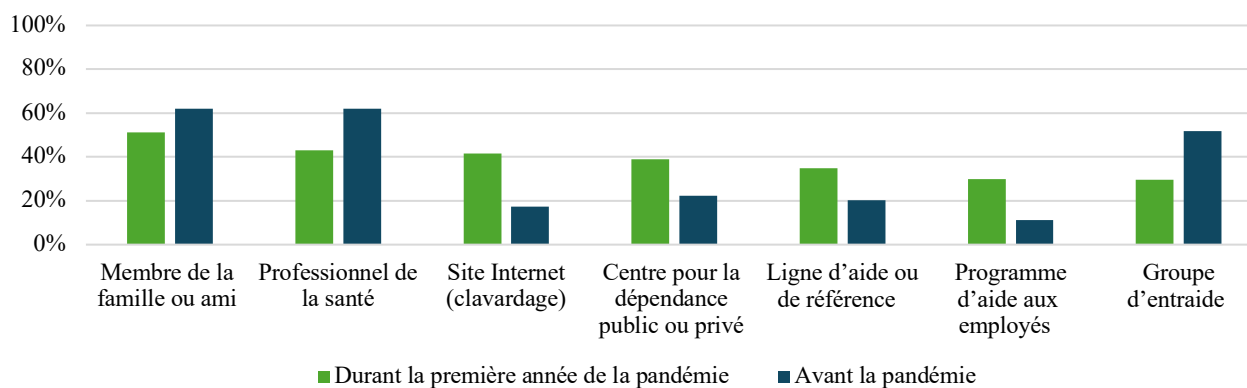
	Joueur·euse·s mixtes dont la participation au JEL est demeurée stable durant la pandémie			Joueur·euse·s mixtes qui ont diminué leur participation au JEL durant la pandémie		Joueur·euse·s qui ont abandonné le JEL durant la pandémie	
	Stables majoritairement JEL (n = 1 189)	Arrêt du JHL durant la 1 ^{ère} année de la pandémie (n = 672)	Diminution JHL durant la 1 ^{ère} année de la pandémie (n = 1 431)	Initiation au JEL durant la 1 ^{ère} année de la pandémie (n = 814)	Arrêt du JEL durant la 1 ^{ère} année de la pandémie (n = 179)	Décrocheur·euses (n = 190)	Migrateur·trices vers le JHL (n = 209)
	%	%	%	%	%	%	%
Loterie	73,0 ^a	72,2 ^a	83,1 ^b	76,7 ^a	0,0	35,6 ^c	73,0 ^a
Billets de loterie	69,2 ^a	67,7 ^a	77,2 ^b	67,2 ^a	0,0	28,9 ^c	63,7 ^a
Jeux de grattage et loteries instantanées	32,3 ^a	36,4 ^a	45,1 ^b	33,5 ^a	0,0	16,8 ^c	30,9 ^a
Machines à sous	22,2 ^b	34,1 ^c	33,7 ^c	18,8 ^b	0,0	14,9 ^{ab}	9,4 ^a
Paris sportifs	15,3 ^{abd}	18,9 ^{ab}	19,2 ^b	11,2 ^{cd}	0,0	5,7 ^c	10,2 ^{ac}
Jeux de table	9,8 ^a	17,0 ^b	16,8 ^b	9,8 ^a	0,0	3,8 ^a	3,6 ^a
Boursicotage	16,0 ^a	14,1 ^{ab}	10,1 ^{bc}	8,2 ^c	0,0	14,3 ^{abc}	12,9 ^{abc}
Poker	7,4 ^a	15,3 ^b	17,2 ^b	7,5 ^a	0,0	6,2 ^a	6,7 ^a
Bingo	5,5 ^{ab}	7,2 ^{acd}	10,6 ^c	5,4 ^{bd}	0,0	4,8 ^{acd}	5,6 ^{acd}
Esports	2,4 ^a	2,7 ^{ab}	5,0 ^b	2,9 ^{ab}	0,0	1,7 ^{ab}	0,0
Joueur·euse·s exclusif·ve·s de billets de loterie	29,1 ^a	18,8 ^b	22,1 ^b	35,4 ^a	0,0	16,7 ^b	34,2 ^a
	Moy	Moy	Moy	Moy	Moy	Moy	Moy
Nombre de jeux en ligne	1,81 ^c	2,15 ^d	2,35 ^e	1,66 ^{ac}	0,00 ^b	0,97 ^f	1,46 ^a

Note. Les lettres en exposant qui diffèrent entre deux colonnes indiquent la présence de différences statistiquement significatives entre les groupes ($p < 0,05$). JEL : jeu en ligne. JHL : jeu hors ligne.

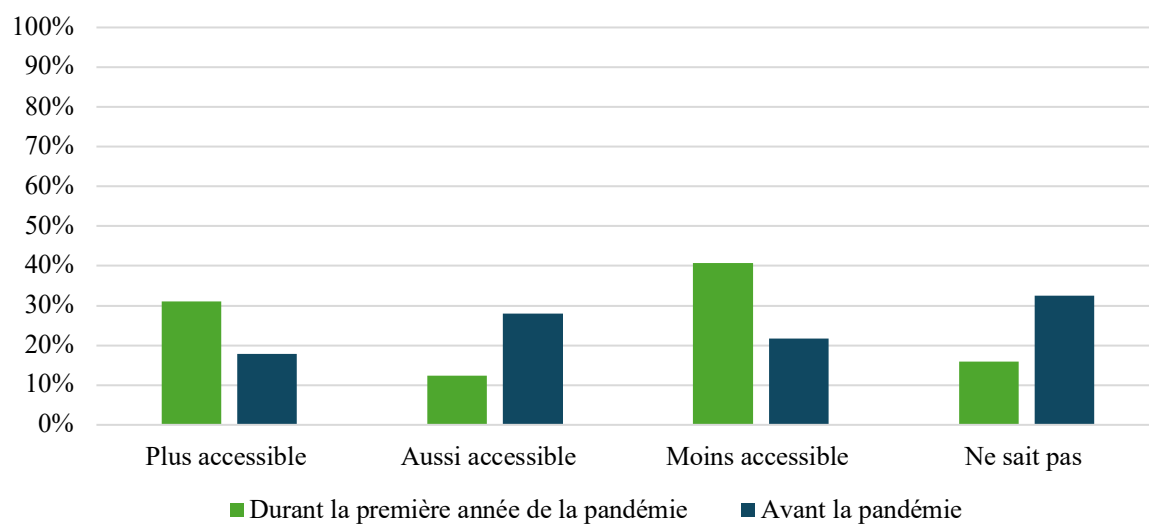
Annexe V - Tendence globale des visites de page pour 13 opérateurs de jeu en ligne pour la période d'avril 2019 à juin 2022



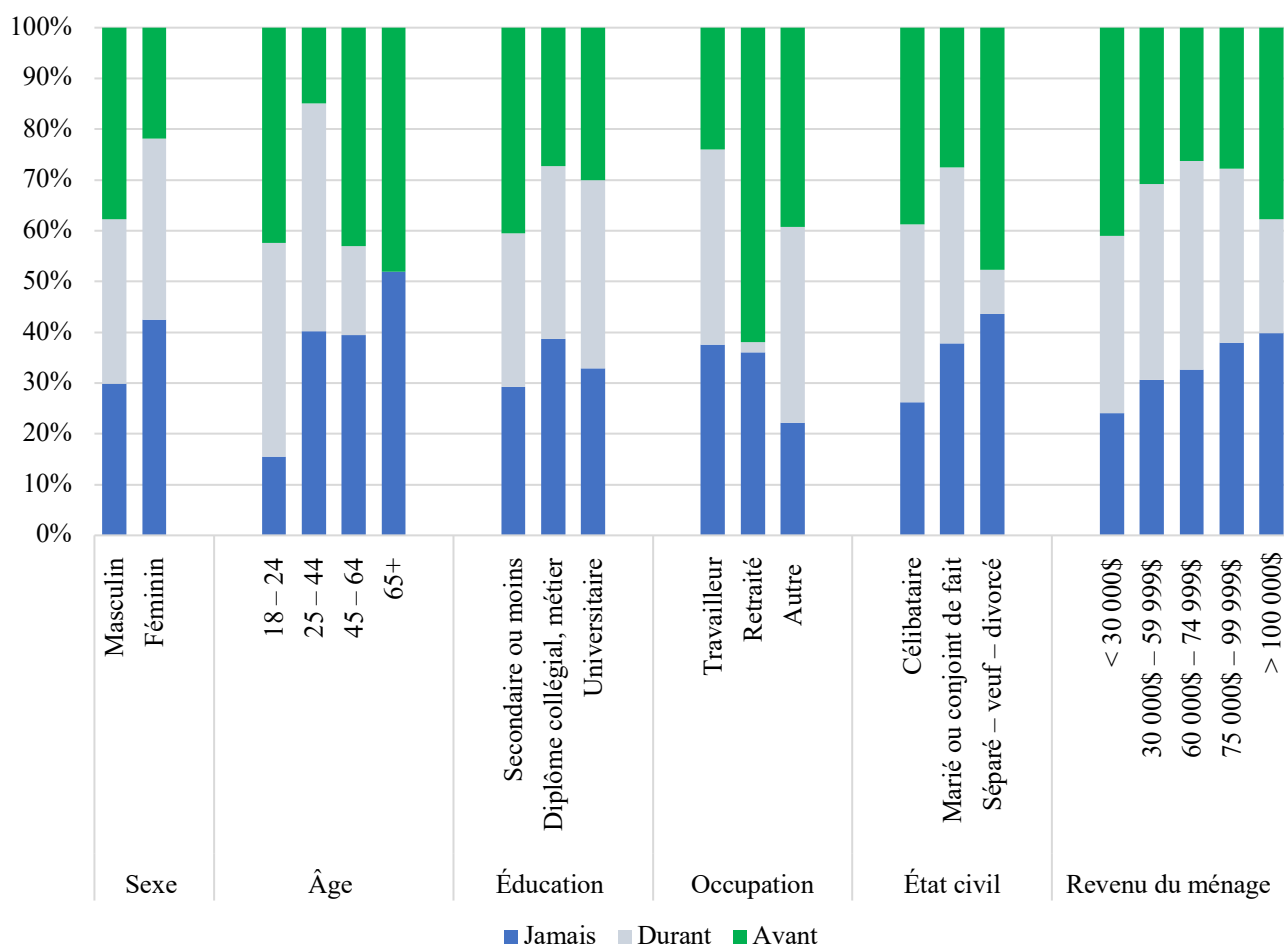
Annexe W - Types de services d'aide utilisés par les joueur·euse·s ayant demandé de l'aide avant ou durant la pandémie



Annexe X - Perception de l'accessibilité de l'aide parmi les joueur·euse·s qui connaissent les services d'aide ou qui ont eu recours à de l'aide pour le jeu



Annexe Y - Caractéristiques sociodémographiques des joueur·euse·s ayant demandé de l'aide pour le jeu



Annexe Z - Recherche et utilisation des services d'aide et de soutien pour le jeu : un aperçu de l'expérience des joueur·euse·s

Les entrevues qualitatives réalisées auprès des joueur·euse·s mettent en relief quelques faits saillants relatifs à l'expérience de recherche et d'utilisation de services d'aide et de soutien pour le jeu. Un premier constat qui en ressort est que le contexte de la pandémie semble avoir déclenché chez certaines personnes, comme Maurice, un élan les ayant menées à entreprendre une démarche de recherche d'aide professionnelle pour leur rapport au jeu :

Ah oui, absolument oui, absolument et essentiels même je dirais. Je dirais quelqu'un qui veut se prendre en main, je pense qu'il doit consulter des gens compétents comme la médecine, comme les psychiatres ou un psychologue. Quelqu'un avec qui tu ne te sens pas jugé. Je pense que oui, oui. Pour mettre ça à jour. (Maurice – loterie, jeux de grattage et loteries instantanées, machines à sous)

En revanche, les entrevues révèlent également que des personnes qui jouent ne demandent pas de tels services, et ce, même dans des scénarios où elles nomment pourtant s'être senties préoccupées par leurs habitudes de jeu. Ce fut le cas pour Henri qui rapporte avoir peu parlé de ses préoccupations liées au jeu à des intervenant·e·s qui lui ont prodigué des services professionnels en raison du fait que le jeu n'était pas son principal motif de consultation :

J'imagine que oui, parce qu'habituellement, moi j'ai des psychologues pour d'autres affaires mais je n'ai jamais parlé de mes problèmes de jeu. Oui, j'en ai parlé mais ce n'était pas ça le but d'aller le voir, alors on n'est pas resté là-dessus. Mais oui, ça pourrait aider, parce que j'ai confiance aux thérapeutes ici. Si j'avais été voir, c'est parce que j'aurais été intéressé à arrêter. Je n'aurais pas été là si je n'avais pas été intéressé, je ne fais pas perdre le temps des gens. (Henri – loterie, machines à sous, jeux de table, autres JHA)

D'autres personnes rapportent avoir bénéficié d'une aide plus informelle quant à leur pratique de jeu, ce qui fut le cas de Marcus qui a reçu du soutien de sa partenaire :

Non. Des préoccupations, oui, mais chercher de l'aide, non. Je pense que c'était peut-être le fait aussi d'avoir eu ma conjointe à côté, ça m'a permis à un moment donné d'échanger avec elle. (Marcus – loterie, jeux de grattage et loteries instantanées, machines à sous, boursicotage)

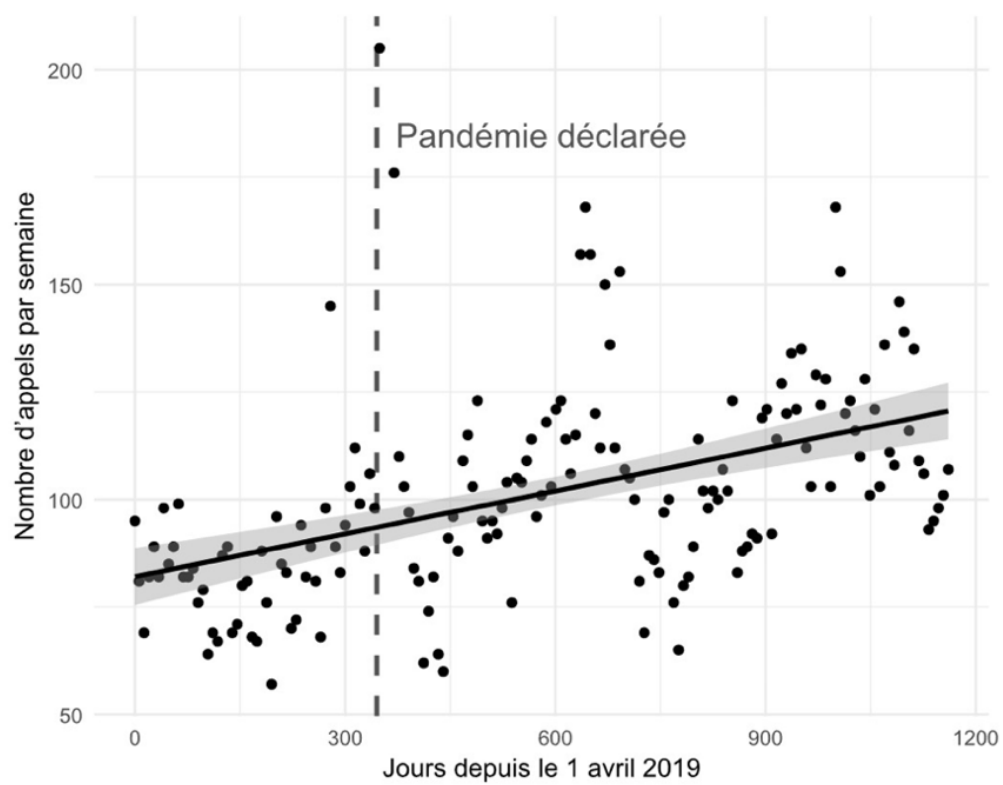
Parfois, les personnes interviewées évoquent qu'elles n'ont pas demandé d'aide en lien avec leurs habitudes de jeu puisqu'elles sentent qu'elles gardent un certain contrôle sur ces dernières en dépit de la présence d'un certain degré de préoccupation quant à celles-ci, comme dans le cas d'Erwin :

C'est parce que je minimise jusqu'à date, je minimise le problème. Je me dis que ce n'est pas un problème en tant que tel parce que j'arrive à me contrôler. Quand je suis fatigué j'arrête ou quand je vois que je perds beaucoup j'arrête. Et quand je partais au casino, ça c'était avant la pandémie, j'amène un montant. En ce moment, je partais avec de l'argent liquide, je partais avec du cash. À chaque fois, je me dis : « je pars avec 20\$. Si c'est fini, c'est fini ». Je ne suis pas tenté à aller faire comme un prélèvement pour revenir continuer à jouer. Ça je ne fais jamais ça. Donc pour moi, c'est sous contrôle à date. (Erwin – loterie, jeux de grattage et loteries instantanées, bingo, machines à sous)

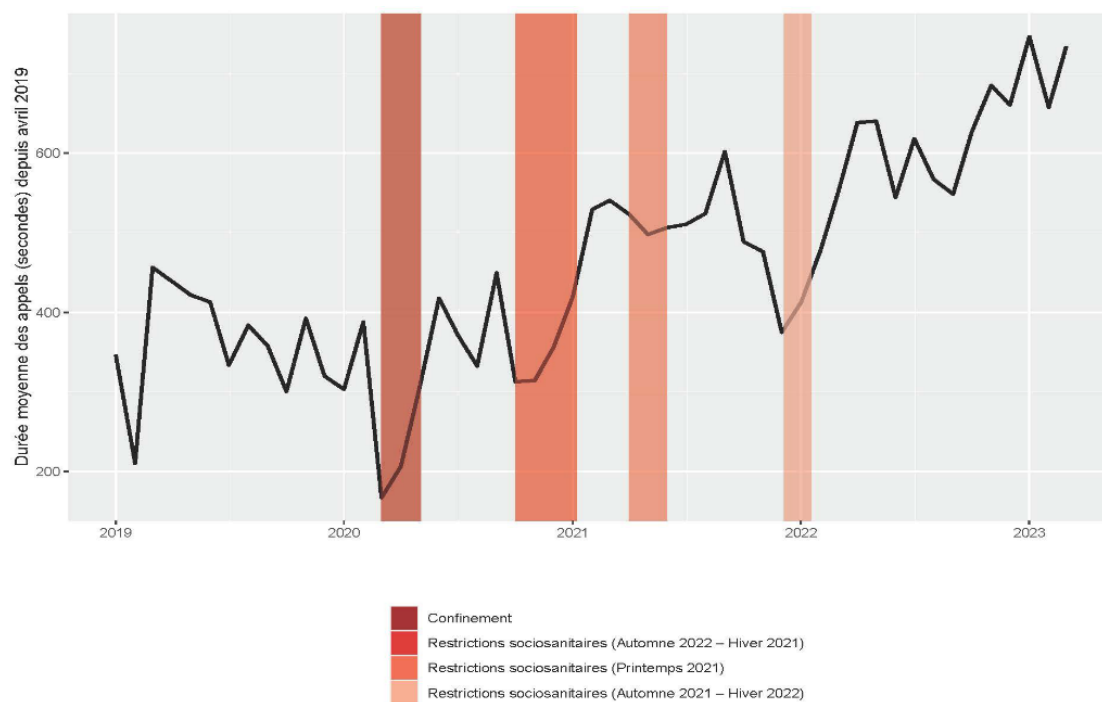
Enfin, si le contexte de la pandémie a généré chez certain·e·s le désir de demander de l'aide pour leur rapport au jeu, d'autres nomment que ce même contexte n'était pas propice à un tel élan en raison d'une impression que les soins de santé étaient plus engorgés, et donc, moins accessibles durant la période de la crise sanitaire. C'est ce que rapporte Anthony qui précise qu'il ne sentait pas que son rapport au jeu était le type de problème qui aurait été jugé « prioritaire » durant la crise sanitaire alors qu'il peinait déjà à obtenir d'autres types de soins de santé :

Bien je te dirais que je n'y ai même pas pensé, parce que j'avais tellement de la misère à avoir des services pour des soins de santé comme je te dirais plus importants que le problème de jeu, bien je ne veux pas dire plus important parce qu'un problème ça reste un problème, mais comme mes opérations et tout ça qui se faisaient reporter, annuler, je me disais « je n'imagine même pas ça va être quoi pour essayer d'avoir un rendez-vous avec de l'aide pour du jeu ». (Anthony – jeux de grattage et loteries instantanées, machines à sous, jeux de table)

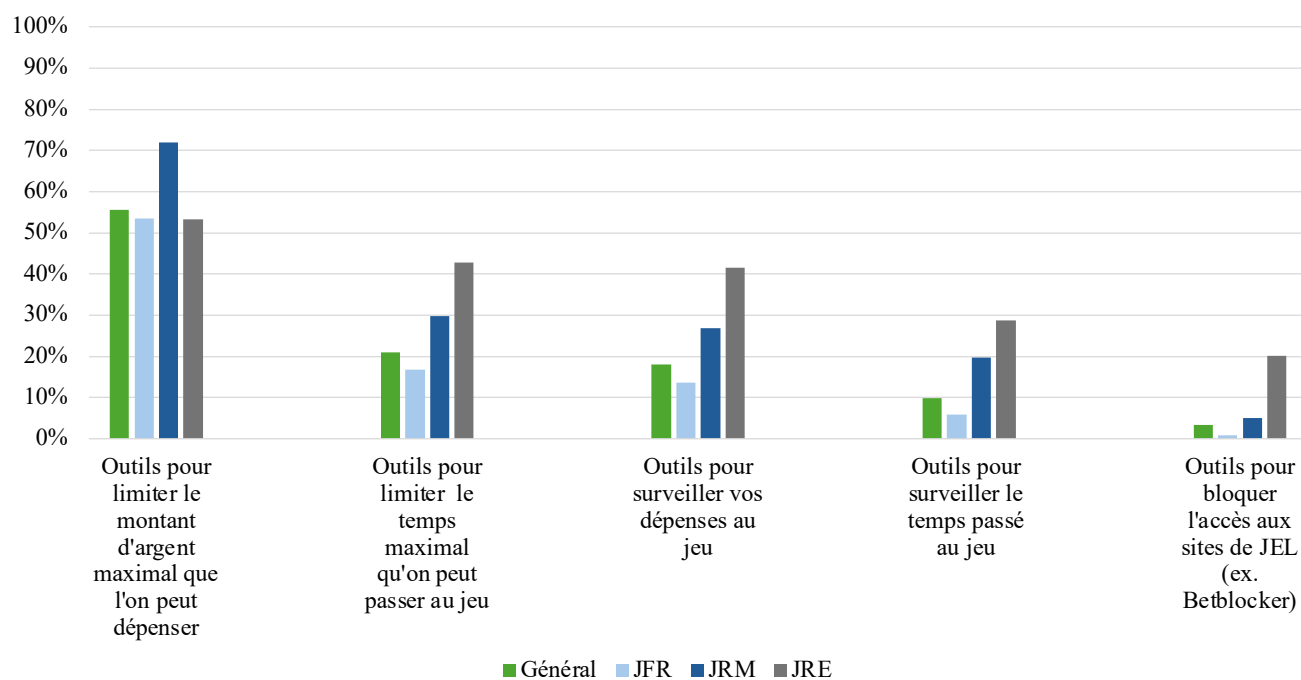
Annexe AA - Nombre moyen d'appels hebdomadaires reçus par Jeu : aide et référence pour la période d'avril 2019 à juin 2022



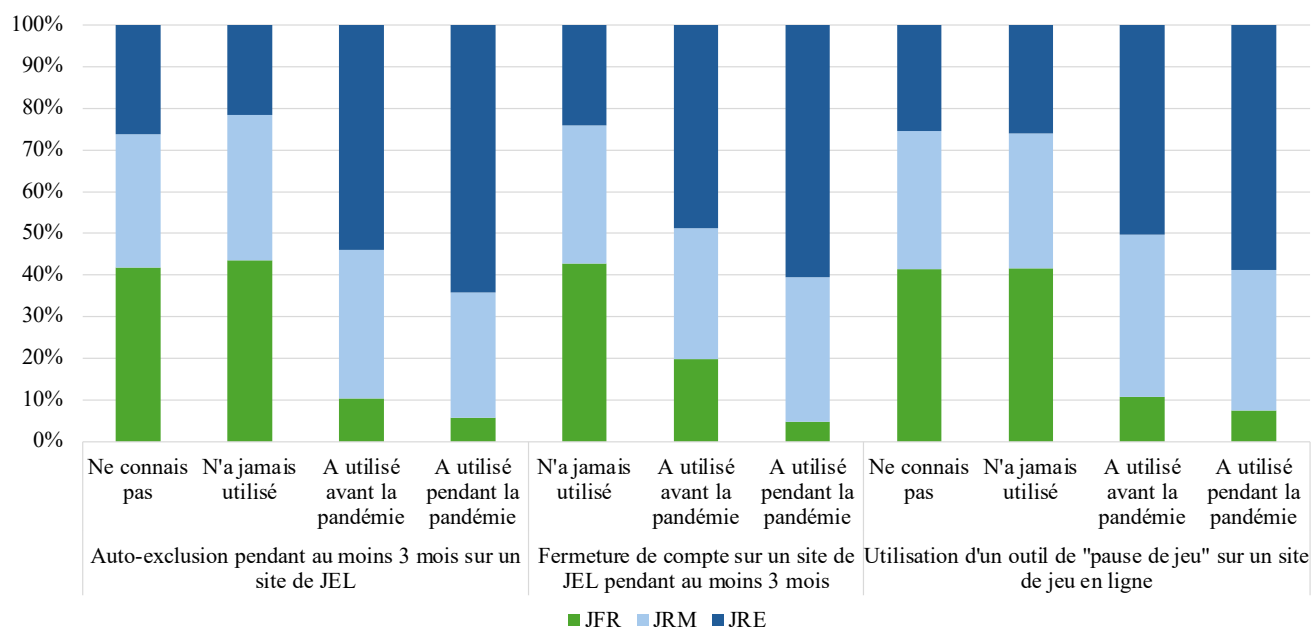
Annexe BB - Tendence longitudinale de la durée moyenne des appels reçus par Jeu : aide et référence pour la période d'avril 2019 à juin 2022



Annexe CC - Utilisation d'outils d'auto-limitation et de suivi sur un site de jeu en ligne en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés – participant·e·s Web seulement



Annexe DD - Mesures d'auto-limitation utilisées en fonction de la gravité des problèmes de jeu déclarés –
participant·e·s Web seulement



Annexe EE- Pandémie, connaissance et utilisation des mesures de jeu responsable : un aperçu de l'expérience des joueur·euse·s

Les joueur·euse·s interviewé·e·s dans le cadre de ce projet ont partagé divers avis et expériences quant aux mesures d'auto-limitation leur étant offertes pour contrôler leur pratique de JEL. Un premier constat qui émerge des entrevues avec les joueur·euse·s est que les mesures d'auto-limitation sont peu ou pas utilisées par une proportion significative d'entre eux·elles. Ainsi, pour plusieurs, les avis émis reposent principalement sur de l'opinion ou l'expérience d'une personne de leur entourage avec un problème de jeu.

J'ai aucune idée, je ne sais pas si (rires). Efficaces, écoute, ça doit avoir une certaine efficacité. Parce que la limite, comme nous, moi c'est la limite du montant d'argent. Donc c'est sûr que je n'en rajouterai pas plus même si des fois ça va m'avoir tenté. Mais j'imagine que quelqu'un qui veut vraiment, il peut peut-être trouver d'autres manières de contourner. Je n'ai aucune idée à quel point c'est efficace. (Marie-Noëlle – loterie, loterie instantanée et jeux de grattage, machines à sous, autres jeux de casino)

Quant aux avis exprimés par les joueur·euse·s au sujet de l'efficacité des mesures d'auto-limitation, ceux-ci se déclinent en deux principales catégories : l'efficacité perçue de ces types de mesures, ainsi que les limites de celles-ci.

Efficacité perçue des mesures d'auto-limitation du jeu. Certain·e·s joueur·euse·s ont partagé leur impression que les mesures d'auto-limitation sont efficaces puisque celles-ci permettent aux personnes qui jouent d'avoir des rappels pour le ramener « à la réalité » et par le fait-même d'exercer un contrôle sur leur jeu puisqu'il est facile de perdre la notion du temps ou des montants dépensés au JEL :

Oui. Ça pourrait être beaucoup plus facile de mettre de l'argent dans le compte, ça te demande une carte, il faut que tu y penses, il y a un petit contrôle, une petite barrière. (Janette – loterie, jeu de grattage et loterie instantanée, machines à sous)

Ce concept de « barrière » est également évoqué chez les joueur·euse·s rapportant devoir patienter durant la période de « gel » qui suit l'atteinte de leur limite auto-fixée avant de pouvoir jouer à nouveau ou encore modifier leurs limites. Ce type de délai peut avoir un effet dissuasif sur les comportements de JEL :

Eux-autres ils savent, ne pas encourager, alors si je veux baisser de montant personnel, c'est tout de suite, si je veux faire une augmentation, là ça prend 48 heures, c'est plus long donc ça ne te tente pas. Mais tout est efficace, tout est bien fait. (Andrée – machines à sous, autres jeux de casino)

Plusieurs joueur·euse·s témoignent de leur impression que les mesures d'auto-limitation semblent avoir une utilité pour les joueur·euse·s plus vulnérables pouvant bénéficier d'un soutien au contrôle de leur pratique de jeu sans nécessairement se sentir personnellement interpellé·e·s par de tels outils :

Je sais qu'il y a moyen, mais il faut vraiment vouloir, mais il y a moyen de se restreindre carrément, de comme fermer pendant un certain temps le compte. Je trouve ça bien. Quelqu'un qui veut vraiment se reprendre en main, je trouve que c'est idéal. Est-ce que c'est suffisant? Pour les petits joueur·euse·s comme moi, amplement. Mais moi personnellement, je pense que je n'oserais même pas en mettre de limitation parce que je ne me sens pas visé par ça. Est-ce que je vais tomber dans le piège? Je ne pense pas (rires). (Gilles – loterie)

Limites des mesures d'auto-limitation du jeu. Alors que plusieurs joueur·euse·s rapportent une impression que les mesures d'auto-limitation peuvent assurément être utiles pour les joueur·euse·s ayant un rapport plus problématique au jeu, certain·e·s apportent un bémol à ce sujet : ce type de mesure doit être mis en place par la personne qui joue elle-même, ce qui peut être délicat dans le cas de personnes qui ne se sentent pas interpellées par ces mesures ou ne réalisant pas que leur rapport au jeu est problématique :

N'ayant pas le problème, c'est difficile à s'imaginer. Par contre, j'ai d'autres addictions dans la vie et je sais que les messages d'intérêt public du gouvernement ne sont pas très efficaces. Donc par supposition, je pourrais penser que quelqu'un qui est addictif au jeu ne doit pas voir ou doit s'en foutre un peu de ces messages-là ou de ces mécanismes-là je ne sais pas, c'est seulement une impression parce que je ne le vis pas avec le jeu, je le vis avec l'alcool, puis je vois les messages d'Éduc Alcool et ça me passe comme sur le dos d'un canard. Fait que je ne sais pas. (Jean-Louis – loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, paris sportifs)

Oui il y a des mesures... je vais faire un parallèle, je n'ai pas le choix, mais on parlait de la cigarette tantôt, il y a des avis sur les paquets de cigarettes et quand je fumais je ne les voyais pas, zéro, les photos dégueulasses et les messages. Je pense que quelqu'un qui est vraiment accro au jeu... il y en a pour qui ça va être efficace, comme moi, mais ça ne rejoint pas tout le monde. (Jean-Pierre – loterie)

Ceux qui ont des gros problèmes de jeu, oui, je pense que je peux mal, je m'imagine mal comment ces outils-là vont pouvoir les aider, à part peut-être un peu temporairement, parce que c'est facile d'aller les changer après ces fonctionnalités-là, fait que si tu veux vraiment jouer, tu as un moyen. (Martin-Louis – loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, machines à sous, autres jeux de casino)

Efficace dans la mesure où les gens veulent volontairement adhérer à ces mesures-là. Elles sont efficaces dans la mesure où ces gens-là veulent les respecter ces mesures-là aussi. Il y a toutes sortes de façons de, c'est mon avis bien personnel, mais toute sorte de façon, je pense, de pouvoir contourner, comme c'est sur une base volontaire, c'est aussi sur une base volontaire de dire : « ok, maintenant, tu enlèves mon, j'enlève mes balises, j'enlève mes limites, puis j'y vais all in ». C'est inhérent, inné à chaque personne, je pense. C'est facile de contourner ça à mon point de vue. (Marc-Olivier – loterie)

Certain·e·s joueur·euse·s expriment que le délai de la période de gel suivant les modifications apportées aux limites auto-fixées peut être efficace puisqu'il oblige un arrêt temporaire du jeu sur un site donné, mais que ce délai ne supprime pas pour autant l'envie de jouer qui peut demeurer vif durant ce laps de temps :

Oui, ça a du bon, mais en même temps, ce n'est pas si efficace parce que ton 7 jours, souvent, moi je me souviens, mon 7 jours, j'avais hâte qu'il passe. Puis quand il était passé, c'était comme : « yes, go on y va ». Fait que ça n'a pas tant, ça ne m'a pas permis de dire : « ah c'est vrai je vais arrêter de jouer parce que c'est trop long à attendre ». (Josette – loterie, machines à sous)

Les joueur·euse·s témoignent également du fait qu'il est toujours possible pour les joueur·euse·s s'étant mis des limites de réorienter leur pratique de jeu vers les sites d'autres opérateurs lorsqu'ils se butent à des obstacles en tentant de reprendre leurs activités de jeu ou d'en réduire les limites antérieurement instaurées :

Elle aurait été capable. Puis si ce n'est pas sur OkPoker, elle va aller sur PokerStars. Ce n'est pas contrôlé à l'échelle de la planète. PokerStars, je disais tantôt ça vient de me revenir, je sais que tu peux fermer ton compte ou le désactiver pour une période de temps que tu décides. Je n'ai pas vu nécessairement de limite de dire : « je ne veux pas dépenser plus que 30\$ par jour », mais tu peux désactiver ton compte temporairement. Je sais que ça se fait. Mais encore là, c'est ça. Si tu as vraiment un désir de jouer, je pense qu'il y a toujours une offre pas loin pour te permettre de le faire. (Franco – loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, machines à sous, poker, autres jeux de casino, paris sportifs)

C'est ça, exactement, c'est comme un peu n'importe quoi, c'est contournable, si tu veux et que tu es vraiment accro, ça ne t'arrêtera pas, « oh bien je vais aller sur un autre site, il m'a bloqué bien je vais aller sur un autre ». (Marie-Denise – loterie)

Absolument pas, je ne penserais pas, si ce n'est pas Loto-Québec, comme vous le savez, ils vont aller sur Bet 99 ou ils vont aller sur d'autres sites Internet américains ou asiatiques, parce qu'il n'y a pas de limites ils peuvent faire ce qu'ils veulent. Alors, oui pour Loto-Québec mais on sait très bien que tu vas sur le net et tu vas trouver autre chose. Donc ce n'est pas efficace dans ce sens-là. (Peter – paris sportifs, esports, boursicotage)

Une autre nuance quant à l'efficacité des mesures d'auto-limitation est apportée par une personne qui décrit la réalité de l'environnement du JHL et son impression que les mesures dans ce type de contexte sont plus efficaces en raison de la surveillance qui est présente sur place, ce qui n'est pas le cas pour le JEL où les personnes qui jouent sont plutôt « laissées à elles-mêmes » :

C'est efficace pour les gens qui vont jouer au casino. Dès que tu sors du casino, tu n'as rien. Le jeu en ligne Loto-Québec, oui, ils font quelque chose, mais il n'y a personne qui te surveille. Tandis qu'au casino, si tu dépenses trop, il y a quelqu'un qui va venir te voir ou il y a des gens qui avec des caméras qui te surveillent. Ils vont venir t'aviser, ils vont venir te chercher ou quoi que ce soit. Tandis qu'en ligne, tu n'as rien. À part il faut que tu fasses la demande. Comme je disais, les gens qui ne se pensent pas impulsifs, puis qui le sont, ils ne feront rien. Donc il y a comme un niveau de sécurité un peu supplémentaire quand

même dans le jeu hors ligne pour contrôler les pratiques. (David – loterie, jeux de grattage et loterie instantanée, machines à sous)

- Abbott, M., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D., Johnson, M., Maniowabi, D., Quilty, L., Spångberg, J., Volberg, R., Walker, D., & Williams, R. (2018). Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration, Third Edition. Gambling Research Exchange Ontario (GREO), Guelph, Ontario, Canada. <https://doi.org/10.33684/CFHG3.en>
- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2022). Gambling before and during the COVID-19 Pandemic among online casino gamblers: An empirical study using behavioral tracking data. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(3), 1722–1732. [10.1007/s11469-020-00462-2](https://doi.org/10.1007/s11469-020-00462-2).
- Auer, M., Malischinig, D., & Griffiths, M. D. (2023). Gambling before and during the COVID-19 pandemic among European regular sports bettors: An empirical study using behavioral tracking data. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 21(1), 20–27. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00327-8>.
- Balem, M., Karlsson, A., Widinghoff, C., Perrot, B., Challet-Bouju, G., & Håkansson, A. (2023). Gambling and COVID-19: Swedish national gambling data from a state-owned gambling sports and casino operator. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(1), 230-241.
- Bellringer, M. E., & Garrett, N. (2021). Risk factors for increased online gambling during COVID-19 lockdowns in New Zealand: A longitudinal study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(24), 12946.
- Black, N., Swanton, T. B., Burgess, M. T., & Gainsbury, S. M. (2022). Impact of gambling supply reduction during COVID-19 shutdowns on gambling problems and gambling behaviour in Australia: a national longitudinal study. *Journal of Gambling Studies*, 38(2), 353-365.
- Bonny-Noach, H., & Gold, D. (2020). Addictive behaviors and craving during the COVID-19 pandemic of people who have recovered from substance use disorder. *Journal of Addictive Diseases*, 39(2), 257–264. <https://doi.org/10.1080/10550887.2020.1856298>
- Chóliz, M. (2016). The challenge of online gambling : The effect of legalization on the increase in online gambling addiction. *Journal of Gambling Studies*, 32, 749-756. <https://doi-org.lib-exproxy.concordia.ca/10.1007/s10899-015-9558-6>.
- Claesdotter-Knutsson, E., & Håkansson, A. (2021). Changes in self-reported web-based gambling activity during the COVID-19 pandemic: Cross-sectional study. *JMIR serious games*, 9(4), e30747. <https://doi.org/10.2196/30747>.
- Creswell, J. W. (2014) *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Currie, S. R., Hodgins, D. C., & Casey, D. M. (2013). Validity of the Problem Gambling Severity Index interpretive categories. *Journal of Gambling Studies*, 29(2), 311–327. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9300-6>
- Emond, A., Nairn, A., Collard, S., & Hollén, L. (2022). Gambling by young adults in the UK during COVID-19 lockdown. *Journal of Gambling Studies*, 38(1), 1-13.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Ottawa: Canadian Centre on Substance Abuse.
- Fortin, M.- F. & Gagnon, J. (2010). *Fondements et étapes du processus de recherche [Foundations and stages of the research process (2nd ed.)*. Montréal, QC: Chenelière Éducation.
- Gainsbury, S. M., Swanton, T. B., Burgess, M. T., & Blaszczynski, A. (2021). Impacts of the COVID-19 shutdown on gambling patterns in Australia: Consideration of problem gambling and psychological distress. *Journal of Addiction Medicine*, 15(6), 468-476.

- Gainsbury, S., Angus, D. J., Blaszczynski, A. (2019). Isolating the impact of specific gambling activities and modes on problem gambling and psychological distress in internet gamblers. *BMC Public Health*, 19. <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7738-5>.
- Håkansson, A. (2020). Changes in gambling behavior during the COVID-19 pandemic - A web survey study in Sweden. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 4013.
- Håkansson, A., & Widinghoff, C. (2021). Changes of gambling patterns during COVID-19 in Sweden, and potential for preventive policy changes. A second look nine months into the pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(5), 2342.
- Houghton, S., Boy, F., Bradley, A., James, R., Wardle, H., & Dymond, S. (2023). Tracking online searches for gambling activities and operators in the United Kingdom during the COVID-19 pandemic: A Google Trends™ analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(4), 983-991. Institut national de santé publique du Québec.
- (2021). Pandémie, temps d'écran et jeux de hasard et d'argent en ligne - 23 mars 2021. <https://www.inspq.qc.ca/covid-19/sondages-attitudes-comportements-quebecois/temps-ecran-23-mars-2021>.
- Hubert, P., & Griffiths, M. D. (2018). A comparison of online versus offline gambling harm in portuguese pathological gamblers: An empirical study. *International Journal of Mental Health Addiction*, 16, 1219-1237. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9846-8>.
- IPSOS. (2020). Online gambling during COVID survey. Gaming Policy and Enforcement Branch and British Columbia Lottery Corporation. https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/sports-recreation-arts-and-culture/gambling/gambling-in-bc/reports/online_gambling_during_covid_survey_2020.pdf.
- Kairouz, S. & Savard, A.-C. (2020). COVID-19 et jeux de hasard et d'argent : impacts, transformations et réflexions. Feuillet synthèse No 10, Chaire de recherche sur l'étude du jeu, Montréal.
- Kalke, J., Schütze, C., Lahusen, H., & Buth, S. (2022). Parameters for change in offline gambling behavior after the first COVID-19 lockdown in Germany. *Frontiers in Psychology*, 13, 857234. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.857234>.
- Lindner, P., Forsström, D., Jonsson, J., Berman, A. H., & Carlbring, P. (2020). Transitioning between online gambling modalities and decrease in total gambling activity, but no indication of increase in problematic online gambling intensity during the first phase of the COVID-19 outbreak in Sweden: A time series forecast study. *Frontiers in Public Health*, 8, 554542.
- Lugo, A., Stival, C., Paroni, L., Amerio, A., Carreras, G., Gorini, G., Mastrobattista, L., Minutillo, A., Mortali, C., Odone, A., Pacifici, R., Tighino, B., & Gallus, S. (2021). The impact of COVID-19 lockdown on gambling habit: A cross-sectional study from Italy. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 711–721. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00033>.
- Månsson, V., Wall, H., Berman, A. H., Jayaram-Lindström, N., & Rosendahl, I. (2021). A longitudinal study of gambling behaviors during the COVID-19 pandemic in Sweden. *Frontiers in Psychology*, 12, 708037.
- Mravčík, V., & Chomynova, P. (2021). Substance use and addictive behaviours during COVID-19 confinement measures increased in intensive users: Results of an online general population survey in the Czech Republic. *Epidemiologie, Mikrobiologie, Imunologie : Casopis Společnosti pro Epidemiologii a Mikrobiologii Ceske Lekarske Společnosti J.E. Purkyne*, 70(2), 98–103.
- Muthén, B., & Asparouhov, T. (2008). Growth mixture modeling: Analysis with non-Gaussian random effects, in *Longitudinal Data Analysis*, G. Fitzmaurice, et al., Editors. Chapman & Hall/CRC Press.
- Paillé, P. et Mucchielli, A. (2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (4ème éd. revue et augmentée) (1ère édition : 2003). Paris: Armand Colin.
- Price, A. (2022). Online gambling in the midst of COVID-19: a nexus of mental health concerns, substance use and financial stress. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(1), 362-379.

- Responsible Gambling Council. (2022). Gambling during COVID-19 in Ontario. <https://www.responsiblegambling.org/wp-content/uploads/RGC-Gambling-During- COVID-19-in-Ontario-March-2022-compressed-1-compressed.pdf>.
- Salerno, L. & Pallanti, S. (2021). COVID-19 related distress in gambling disorder. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.620661>.
- Schreier, M. (2018). Sampling and generalization. In U. Flick (Ed), *The SAGE handbook of qualitative data collection* (pp. 84–97). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Sharman, S., Roberts, A., Bowden-Jones, H., & Strang, J. (2021). Gambling in COVID-19 lockdown in the UK: Depression, stress, and anxiety. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 621497.
- Shaw, C. A., Hodgins, D. C., Williams, R. J., Belanger, Y. D., Christensen, D. R., El-Guebaly, N., ... & Stevens, R. M. (2022). Gambling in Canada during the COVID lockdown: Prospective national survey. *Journal of Gambling Studies*, 38(2), 371-396.
- Thimasarn-Anwar, T., Squire, H., Trowland, H. & Martin, G. (2017). *Gambling report: Results from the 2016 health and lifestyles survey*. Wellington: Health Promotion Agency Research and Evaluation Unit.
- Williams, R. J., Leonard, C. A., Belanger, Y. D., Christensen, D. R., El-Guebaly, N., Hodgins, D. C., ... & Stevens, R. M. (2021). Gambling and problem gambling in Canada in 2018: Prevalence and changes since 2002. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 66(5), 485-494.