

Chapitre 5

Jeux de hasard et d'argent

Serge Chevalier, Isabelle Martin,
Rina Gupta, Jeffrey Derevensky

Université McGill
Centre international d'étude sur le jeu
et les comportements à risque chez les jeunes

Introduction

Une description de la prévalence et de la fréquence de participation aux diverses activités de jeux de hasard et d'argent suivie d'une description des éventuels problèmes de jeu chez les élèves québécois du secondaire font l'objet du présent chapitre. L'ensemble de ces descriptions est mis en relation avec différentes variables sociodémographiques, à savoir l'année d'études, le sexe, le fait d'occuper un emploi rémunéré en dehors de la maison, l'allocation hebdomadaire disponible, la langue parlée à la maison, la structure familiale¹ et l'autoévaluation de la performance scolaire (en français ou en anglais, selon la langue dans laquelle le questionnaire a été rempli).

Un des principaux intérêts de l'enquête est la possibilité qu'elle offre d'examiner l'évolution des phénomènes à travers le temps. Nous traiterons donc de l'évolution de la participation à vie aux jeux de hasard et d'argent depuis 2000, ainsi que la prévalence aux diverses formes de jeux et des problèmes de jeu de 2002 à 2004.

5.1 Mesures

5.1.1 Mesures de la participation aux jeux de hasard et d'argent

Aux fins du présent chapitre, les jeux de hasard et d'argent comprennent l'ensemble des jeux où des paris sont placés. Ces jeux peuvent être basés purement sur du hasard (par exemple, la loterie 6/49® ou les appareils de loterie vidéo) ou nécessiter certaines habiletés comme les activités sportives auxquelles la personne participe ou les jeux de billard.

5.1.2 Mesure de la prévalence de participation

La prévalence de participation aux jeux de hasard et d'argent (joueurs ou non-joueurs) est mesurée selon deux références temporelles : la participation à vie et la participation au cours d'une période de douze mois, pour l'ensemble des élèves du secondaire. La prévalence de participation à vie est évaluée par l'agrégation des réponses affirmatives à la question suivante : « Au cours de ta vie, as-tu déjà joué à des jeux d'argent (Q60)? » Quant à la prévalence au cours d'une période de douze mois, elle est obtenue par l'agrégation des élèves considérés « joueurs », c'est-à-dire l'ensemble de ceux ayant participé au moins une fois durant cette période à l'une des douze formes de jeu énoncées dans le questionnaire (loteries ordinaires, instantanées ou sportives, bingos, Internet, jeux de casino, jeux de dés, jeux d'habileté) (Q62a à Q62l). En 2004, les paris sur les jeux de dés ont été ajoutés à la liste des formes de jeux de hasard et d'argent parce que cette pratique nous avait été rapportée à plusieurs reprises par des intervenants des milieux scolaires et communautaires au cours des

1. La définition des structures familiales (donnée au chapitre 2, point 2.2) utilisée depuis 1998, se distingue de celle que l'on emploie habituellement dans la littérature. En effet, les élèves vivant en garde partagée ont été regroupés dans la structure familiale « biparentale ». Seuls les élèves habitant avec un seul parent (que ce dernier ait ou non un nouveau conjoint) et qui ne voient jamais leur autre parent, ont été classés dans la structure familiale « monoparentale ou reconstituée ».

années précédant l'enquête. Nous avons jugé nécessaire et pertinent d'inclure cette forme de jeu à la liste afin d'examiner sa présence et sa popularité auprès des élèves du secondaire.

La fréquence de participation à des activités de jeu (toutes activités confondues), au cours d'une période de douze mois, est mesurée selon trois modalités : 1) les non-joueurs étant ceux qui ne se sont pas adonnés à des activités de jeu, 2) les joueurs occasionnels étant ceux qui ont joué une fois pour essayer ou qui s'adonnent au jeu moins

d'une fois par semaine, et 3) les joueurs habituels étant ceux qui s'adonnent à ce type d'activité au moins une fois par semaine (la fin de semaine ou plusieurs fois par semaine jusqu'à tous les jours) (Gupta et Derevensky, 1998). Cet indice à trois modalités est aussi utilisé pour mesurer la pratique de chacune des 12 formes de jeu, prises individuellement. Les analyses détaillées par type de jeu permettront de déterminer les activités qui sont les plus attrayantes pour les jeunes (tableau 5.1).

Tableau 5.1
Nomenclature des types de joueurs, Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004

Type de joueur	Toutes formes de jeu confondues	Participation à chacune des formes de jeu
Non-joueurs	N'ont pas joué au cours d'une période de 12 mois.	N'ont pas joué à ce jeu au cours d'une période de 12 mois.
Joueurs occasionnels	Ont joué une fois pour essayer ou se sont adonnés à au moins un jeu de hasard et d'argent moins d'une fois par semaine (environ une fois par mois ou moins au cours d'une période de 12 mois).	Ont joué une fois pour essayer ou se sont adonnés à ce jeu moins d'une fois par semaine (environ une fois par mois ou moins au cours d'une période de 12 mois).
Joueurs habituels	Ont joué à au moins un jeu de hasard et d'argent au moins une fois par semaine (sur une base hebdomadaire ou quotidienne au cours d'une période de 12 mois).	Ont joué à ce jeu au moins une fois par semaine (sur une base hebdomadaire ou quotidienne au cours d'une période de 12 mois).

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*.

5.1.3 Mesure de participation aux jeux étatisés ou privés

Les jeux de hasard et d'argent peuvent être regroupés selon deux catégories : les jeux privés et les jeux étatisés (tableau 5.2). Les jeux étatisés sont ceux que l'État gère lui-même ou encadre par l'émission de permis et par le biais d'organismes de contrôle : ce sont les différentes formes de loteries proposées par Loto-Québec, les bingos, les appareils de loterie vidéo ainsi que les jeux de casino. De manière générale, il est interdit de laisser participer les jeunes d'âge mineur à ces types de jeu. Aussi, selon la Loi québécoise, il est nommément interdit aux moins

de 18 ans de jouer aux appareils de loterie vidéo. Nous avons regroupé tous les autres jeux sous la catégorie des jeux privés. Ces jeux ne sont balisés que par le Code criminel (Chevalier, 2005) et demeurent légaux, quelque soit l'âge des participants, tant et aussi longtemps que l'ensemble des mises est retourné aux participants. Par exemple, les parties de cartes ou de dés entre amis sont légales si toutes les mises sont redistribuées aux joueurs. Les jeux de hasard et d'argent sur Internet ainsi que les paris tenus auprès de preneurs aux livres représentent des formes illégales de jeux de hasard et d'argent.

Tableau 5.2

Nomenclature des jeux privés et des jeux étatisés, Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004

Jeux privés	<ul style="list-style-type: none">• Paris sur Internet• Jeux de cartes• Paris sportifs privés• Jeux d'habileté• Jeux de dés• Autres
Jeux étatisés	<ul style="list-style-type: none">• Loteries ordinaires (telles que 6/49 ®)• Loteries instantanées (« gratteux »)• Mise-O-Jeu ®• Bingo• Loteries vidéo• Casinos

Un joueur est un élève qui a joué au moins une fois à l'un de ces jeux, privés ou étatisés, au cours d'une période de 12 mois.

Source: Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002*.

5.1.4 Mesure des problèmes de jeu

Un instrument de dépistage a été utilisé afin de déterminer la proportion des élèves qui ont un problème de jeu. Le DSM-IV-J est une version du DSM-IV adaptée aux adolescents (American Psychiatric Association, 1994). Il comprend neuf domaines relatifs au jeu pathologique : la préoccupation avec le jeu, la tolérance (besoin de miser plus pour atteindre le même niveau d'excitation), les symptômes de sevrage, la fuite des problèmes, les tentatives de « se refaire », les mensonges, les comportements illégaux, les troubles au sein de la famille et les difficultés scolaires et les soucis financiers (Q63). Cet instrument a été retenu car il a été identifié comme étant plus conservateur que la plupart des instruments de dépistage disponibles à l'heure actuelle, notamment le SOGS-RA et le *Gamblers Anonymous-20 questions* (Derevensky et Gupta, 2000a). Il y a donc moins de chances d'identifier des faux positifs. Cet instrument a été validé et repose sur le modèle médical classique identifiant une pathologie à partir de symptômes bien définis, ce qui contribue à sa crédibilité. Cet indicateur repose sur trois modalités : 1) les joueurs *sans problème* de jeu rencontrent un critère diagnostique ou moins, 2) les joueurs à *risque* de développer un problème de jeu rencontrent 2 ou 3 critères diagnostiques, et 3) les joueurs *pathologiques probables* rencontrent 4 critères diagnostiques ou plus sur un maximum de 9 critères répartis sur 12 questions. Ces modalités respectent le procédé diagnostique de l'instrument utilisé. Dans le cadre de ce chapitre, nous définissons les joueurs qui ont des problèmes de jeu (ou joueurs problématiques) comme l'ensemble des joueurs *pathologiques probables* (JPP) et des joueurs à *risque* de le devenir (JAR).

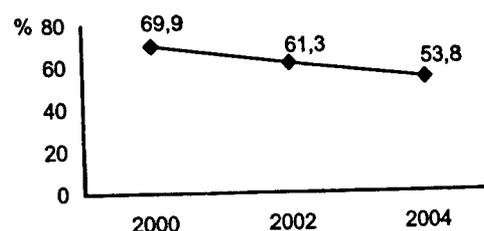
Résultats

5.2 Prévalence de participation

5.2.1 Prévalence de participation selon le type de joueur, le sexe et l'année d'études

Environ 54 % des élèves du secondaire (soit 248 500 élèves) ont déjà participé, au cours de leur vie, à des jeux de hasard et d'argent. Cette proportion ne cesse de décroître depuis 2000, passant d'environ 70 % à 61 % en 2002 avant d'atteindre son niveau actuel d'environ 54 % (figure 5.1). Ces élèves ont, en moyenne, commencé à jouer entre 10 et 11 ans (10,6 ans) et il n'y a pas de différence significative selon le sexe.

Figure 5.1
Évolution de la prévalence de participation à vie aux jeux de hasard et d'argent, élèves du secondaire, Québec, de 2000 à 2004

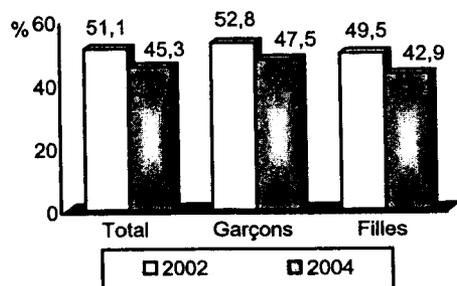


Sources : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2000 et 2002* et *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

C'est moins d'un élève du secondaire sur deux, soit environ 45 % (soit 209 400 élèves), qui a participé au moins une fois à l'un ou l'autre des jeux de hasard et d'argent, au cours d'une période de douze mois (tableau C.5.1); on les appelle les joueurs actuels. Cette proportion a régressé depuis 2002 alors qu'elle s'établissait à plus ou moins 51 %. Cette diminution de la prévalence est significative tant chez les filles (49 % en 2002 c. 43 % en 2004) que chez les garçons (53 % en 2002 c. 48 % en 2004) (figure 5.2).

Figure 5.2

Évolution de la participation aux jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois selon le sexe, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2004



Sources : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002* et *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

Les joueurs actuels (soit les élèves qui ont joué au moins une fois au cours d'une période de douze mois) se divisent en deux catégories : les joueurs habituels, qui participent à l'un ou l'autre des jeux au moins une fois par semaine, et les joueurs occasionnels, qui ont joué au cours de la période de référence, mais sur une base moindre qu'hebdomadaire.

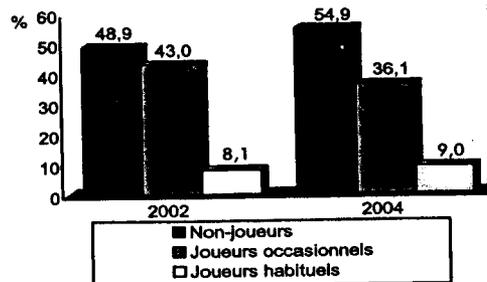
Ainsi, en 2004, environ 36 % des élèves du secondaire (soit 166 800 élèves) sont des joueurs occasionnels et environ 9 % (soit 41 800 élèves) jouent au moins une fois par semaine et sont donc des joueurs habituels (tableau C.5.1).

Depuis l'enquête de 2002, il semble que la proportion des joueurs habituels soit demeurée stable à environ 9 % (figure 5.3). En 2000, une première mesure établissait cette prévalence à 7 %. Cependant, les comparaisons avec les résultats de l'enquête de 2000 ne doivent être utilisées qu'à titre informatif puisque lors de cette enquête l'évaluation de la fréquence de participation ne se faisait qu'à l'aide d'une seule question énumérant quelques formes de jeu : « Au cours des 12 derniers mois, as-tu joué à des jeux d'argent (par exemple, loterie, « gratteux », vidéo poker, casino, cartes, dés, bingo, paris sportifs, etc.) ? » À partir de 2002, la fréquence de participation à chacune des formes de jeu est évaluée individuellement (voir questions Q62a à Q62i). La proportion des joueurs occasionnels connaît, quant à elle, une diminution depuis l'enquête de

2002, passant de 43 % à 36 % à l'automne 2004. Une mesure tout à fait différente, effectuée en 2000, établissait cette prévalence à 63 % (voir plus haut). Cette résorption des prévalences parmi les joueurs occasionnels s'observe tant chez les filles (44 % en 2002 c. 36 % en 2004) que chez les garçons (43 % en 2002 c. 36 % en 2004) (figure 5.4). Entre 2002 et 2004, la proportion des joueurs occasionnels a également chuté significativement chez les élèves de 2^e secondaire (43 % c. 35 %) et chez les élèves de 4^e secondaire (48 % c. 39 %) (figure 5.5).

Figure 5.3

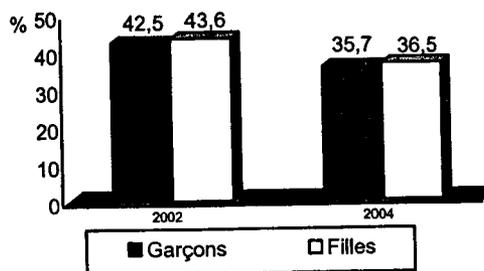
Évolution de la participation aux jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois selon le type de joueur, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2004



Sources : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002* et *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

Figure 5.4

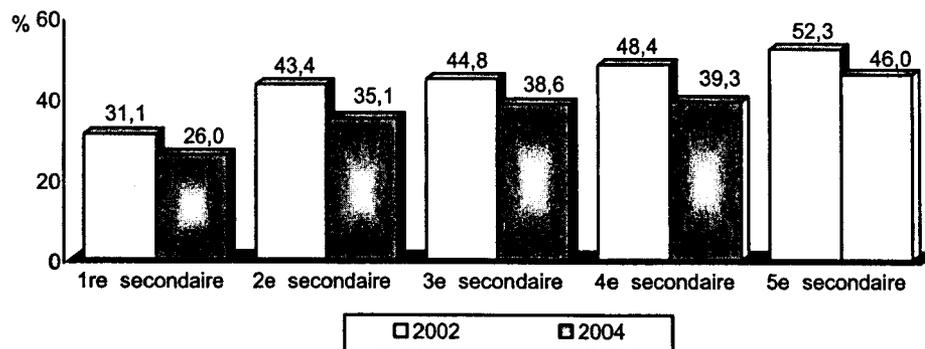
Évolution de la participation aux jeux de hasard et d'argent des joueurs occasionnels au cours d'une période de 12 mois selon le sexe, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2004



Sources : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002* et *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

Figure 5.5

Évolution de la participation aux jeux de hasard et d'argent des joueurs occasionnels au cours d'une période de 12 mois selon l'année d'études, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2004



Sources : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002* et *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

En 2004, approximativement 48 % des garçons (soit 111 300 élèves) contre 43 % des filles (soit 98 000 élèves) ont participé à des jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de douze mois (tableau C.5.1). Les données montrent que la participation croît avec l'année d'études, passant d'environ 34 % en 1^{re} secondaire à environ 44 % en 2^e puis à environ 56 % en 5^e secondaire. De plus, le type de joueur (occasionnel ou habituel) varie également selon l'année d'études et le sexe. Il y a moins de joueurs occasionnels en 1^{re} secondaire (26 %), qu'en 2^e secondaire (35 %), 3^e et 4^e secondaire (39 % dans chacun des cas) et qu'en 5^e secondaire (46 %). Les données indiquent aussi que la proportion des joueurs habituels chez les garçons (12 %) est supérieure à celle des filles (6 %).

5.2.2 Prévalence de participation selon les variables sociodémographiques

En 2004, on ne détecte pas d'association entre la langue parlée à la maison et la participation aux jeux de hasard et d'argent, au cours d'une période de douze mois. Il y a cependant une relation entre le type de joueur et la langue parlée à la maison. Nous observons une différence significative entre la proportion des joueurs habituels dont le français est la langue parlée à la maison (8 %) et celle dont la langue est autre que le français (14 %) (tableau C.5.1).

Il en va de même pour le lien entre le jeu et le fait d'occuper ou non un emploi rémunéré : près de 40 % des élèves qui n'ont pas d'emploi ont participé à des jeux de hasard et d'argent, au cours d'une période de douze mois, comparativement à environ 50 % chez ceux qui ont un emploi (tableau C.5.1). Les joueurs occasionnels qui n'ont pas d'emploi sont moins nombreux en proportion à avoir joué que les joueurs occasionnels qui ont un emploi (33 % c. 39 %). Le profil est le même chez les joueurs habituels : ceux qui n'ont pas d'emploi sont moins nombreux en proportion que les joueurs habituels qui ont un emploi à avoir joué, au cours d'une période de douze mois (7 % c. 11 %).

La participation à des jeux de hasard et d'argent, au cours de la période de référence, est aussi associée à l'allocation hebdomadaire dont bénéficie un élève. Ainsi, les élèves qui disposent de moins d'argent sont moins enclins à jouer; plus le montant de l'allocation est substantiel, plus la proportion des joueurs l'est aussi. Les résultats montrent qu'en 2004, environ 34 % des élèves qui disposent de 10 \$ et moins participent à ce type d'activités. Ces derniers sont significativement moins nombreux, en proportion, que ceux qui bénéficient d'une allocation hebdomadaire de 11 \$ à 30 \$ (48 %), de 31 \$ à 50 \$ (54 %) ou de 51 \$ et plus (60 %) (tableau C.5.1). D'ailleurs, la proportion des joueurs occasionnels est moindre chez les élèves qui n'ont pas plus de 10 \$ par

semaine (30 %) que chez les élèves qui déclarent une allocation se situant entre 11 \$ et 30 \$ (39 %), entre 31 \$ et 50 \$ (40 %) ou de 51 \$ et plus (43 %). Il y a aussi une proportion plus petite de joueurs habituels chez les élèves qui n'ont pas plus de 10 \$ par semaine (4,3 %) que chez ceux qui ont de 11 \$ à 30 \$ d'allocation (9 %), qui eux-mêmes se distinguent par leur proportion moindre que celle des élèves qui disposent de davantage d'argent de poche (14 % pour ceux qui ont de 31 \$ à 50 \$ et 17 % pour ceux qui ont 51 \$ et plus).

Bien qu'aucune association n'ait été observée entre la participation aux jeux de hasard et d'argent, au cours d'une période de douze mois, et l'autoévaluation de la performance scolaire, on note une association entre le type de joueur (occasionnel ou habituel) et l'autoévaluation de la performance scolaire. Une proportion plus élevée d'élèves qui estiment leurs résultats scolaires inférieurs à la moyenne sont des joueurs habituels (13 %) alors que cette proportion est respectivement d'environ 9 % et de 8 % chez les élèves qui considèrent leur performance égale ou supérieure à la moyenne (tableau C.5.1).

La structure familiale est aussi associée à la participation au cours d'une période de douze mois et au type de joueur. En effet, la proportion d'élèves qui rapportent avoir joué au cours de la période de référence est plus grande chez les élèves issus d'une structure familiale « monoparentale ou reconstituée » (51 %) que chez les élèves provenant d'une structure familiale « biparentale » (43 %) (tableau C.5.1). Elle l'est encore davantage chez les élèves issus d'une structure familiale « autres » (64 %). Il y a aussi proportionnellement moins de joueurs occasionnels chez les élèves qui vivent dans une structure familiale « biparentale » (35 %) que chez les élèves qui vivent dans une structure familiale « monoparentale ou reconstituée » (40 %) ou « autres » (50 %). Nous n'observons cependant pas d'association entre les structures familiales et la proportion des joueurs habituels.

5.3 Participation aux différents types de jeux

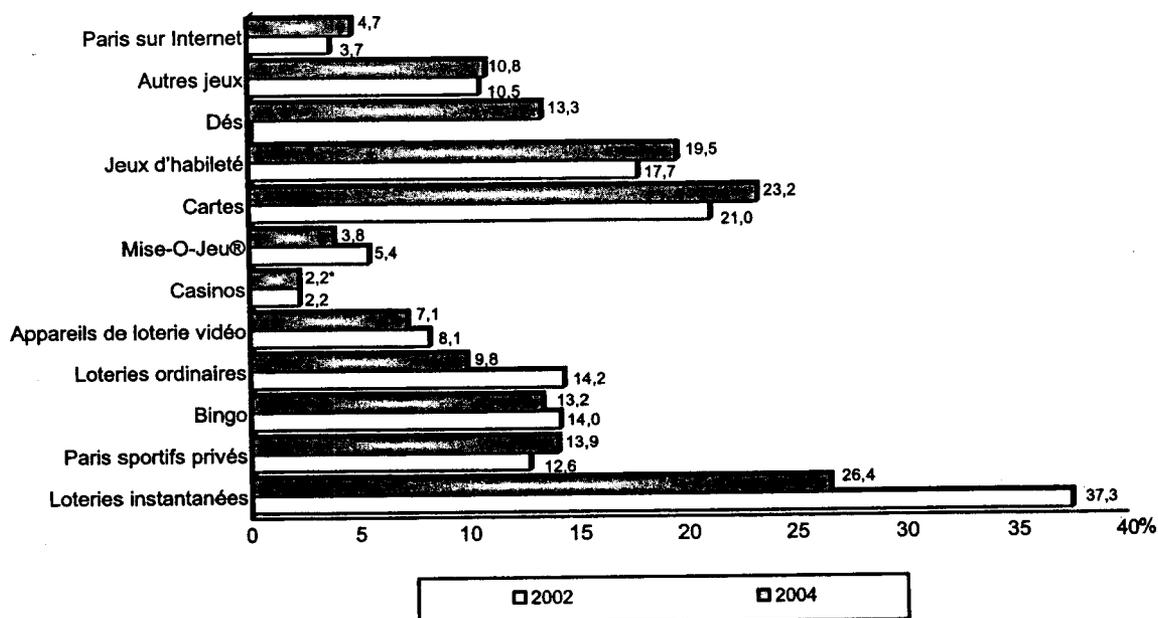
5.3.1 Prévalence de participation à chacun des jeux de hasard et d'argent

Les jeux de hasard et d'argent n'ont pas tous la même cote de popularité auprès des élèves du secondaire. Les jeux les plus en demande sont les loteries instantanées (les « gratteux », 26 % y participent), les cartes (23 %) et les jeux d'habileté (19 %) (figure 5.6). Il faut d'ailleurs souligner l'évolution, depuis 2002, de la participation aux loteries instantanées; cette dernière s'est résorbée significativement, passant de 37 % en 2002 à 26 % en 2004; aussi, la participation aux loteries ordinaires est passée de 14 % à 10 %, puis celle à *Mise-O-Jeu*® a chuté de 5 % à 3,8 %. La proportion des élèves qui reçoivent en cadeau des produits de loterie n'a cependant pas changé significativement depuis 2002. En 2004, elle s'établit toujours à environ 30 % (données non présentées).

Le sexe apparaît comme étant une variable déterminante dans le choix du type de jeu d'un élève. Les filles, toutes proportions gardées, sont plus nombreuses que les garçons à gratter des loteries instantanées (29 % c. 24 %) et à jouer au bingo (15 % c. 11 %) (figure 5.7). La participation ne diffère pas cependant selon le sexe pour les loteries ordinaires (10 %) et pour le jeu dans un casino (environ 2 %). Pour tous les autres jeux (cartes, jeux d'habileté, paris sportifs, dés, appareils de loterie vidéo, paris sur Internet, *Mise-O-Jeu*® et autres jeux), une participation proportionnellement plus grande chez les garçons est notée.

Figure 5.6

Évolution de la prévalence de participation à chacun des jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois¹, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2004



1. L'ordre de présentation des types de jeux n'implique pas qu'il y a une différence statistiquement significative entre les prévalences.
 2. En 2002, les jeux de dés étaient classés dans la catégorie « autres jeux ». Cette catégorie n'est donc pas exactement la même qu'en 2004.
- * Coefficient de variation entre 15% et 25%; interpréter avec prudence.

Sources : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002* et *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

5.3.2 Prévalence de participation aux jeux privés et aux jeux étatisés

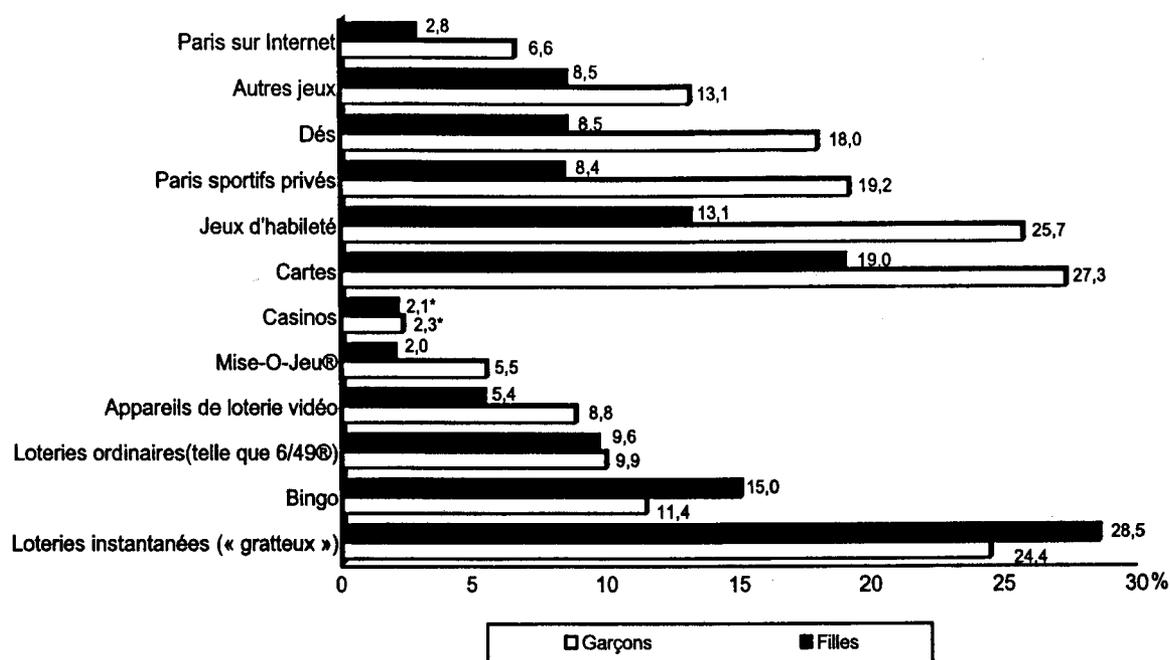
En 2004, environ 34 % des élèves du secondaire participent aux jeux privés et une proportion similaire participe aux jeux étatisés (tableau C.5.1). Par rapport aux résultats obtenus en 2002, l'intérêt des élèves du secondaire pour les jeux privés ne s'est pas démenti. Nous observons une augmentation significative de la participation des élèves aux jeux privés : environ 7 % des élèves s'y intéressaient exclusivement en 2002 alors que cette proportion s'établit à environ 11 % en 2004 (tableau 5.3). Nous constatons également une diminution significative de la participation exclusive aux jeux étatisés : le taux passant d'environ 19 % en 2002 à environ 11 % en 2004. Cette décroissance semble le fait des élèves qui s'adonnent seulement aux jeux étatisés car nous

n'observons pas de mouvement significatif de la proportion des joueurs qui participent à l'un et à l'autre de ces deux types de jeux (25 % en 2002 et 23 % en 2004).

La baisse de la participation aux jeux étatisés exclusivement s'observe d'ailleurs tant chez les garçons que chez les filles (12 % en 2002 c. 7 % en 2004 pour les garçons; 25 % en 2002 c. 15 % en 2004 pour les filles). Chez les garçons, on note également une baisse significative de la participation, tant aux jeux étatisés que privés (30 % en 2002 c. 26 % en 2004). En 2004, proportionnellement plus de garçons que de filles s'adonnent aux deux types de jeux (26 % c. 21 %) et plus particulièrement aux jeux privés seulement (15 % c. 7 %). Et les filles, plus que les garçons, s'adonnent aux jeux étatisés seulement (15 % c. 7 %) (tableau 5.3).

Figure 5.7

Prévalence de participation aux différents jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois selon le sexe¹, élèves du secondaire, Québec, 2004



1. L'ordre de présentation des types de jeux n'implique pas qu'il y a une différence statistiquement significative entre les prévalences.

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

Comme en 2002, la participation aux jeux privés et aux jeux étatisés augmente entre la 1^{re} et la 5^e secondaire. La prévalence de participation aux jeux privés passe d'environ 26 % en 1^{re} secondaire à environ 40 % en 5^e secondaire. La participation aux jeux étatisés passe d'environ 25 % en 1^{re} secondaire à environ 45 % en 5^e secondaire (tableau C.5.1).

5.3.3 Prévalence de participation aux jeux privés et aux jeux étatisés selon les variables sociodémographiques

La participation des élèves du secondaire aux jeux privés présente le même profil que celle de l'ensemble des jeux (tableau C.5.1). Ainsi, cette participation est plus élevée chez les élèves qui occupent un emploi rémunéré à l'extérieur de la maison que chez ceux qui n'en n'ont pas (36 %

c. 31 %). Elle augmente aussi avec le montant d'allocation hebdomadaire disponible (25 %, 10 \$ et moins c. 36 %, 11-30 \$ c. 46 %, 51 \$ et plus). Elle est également plus grande chez ceux qui parlent une autre langue que le français à la maison (42 % c. 32 %). La participation est plus faible chez les élèves qui vivent dans une structure familiale « biparentale » (32 %) que chez les élèves qui sont issus d'une structure familiale « monoparentale ou reconstituée » (38 %) ou « autres » (49 %).

La participation aux jeux étatisés suit globalement le même modèle. Nous remarquons notamment que cette participation est plus grande chez ceux qui ont un emploi (40 %) que chez ceux qui n'en ont pas (27 %) (tableau C.5.1). Elle est aussi plus importante chez les élèves qui ont une allocation hebdomadaire de 51\$ et plus (47 %) que chez

ceux qui en ont une de 11 \$ à 30 \$ (36 %) ou de 10 \$ et moins (23 %). Finalement, les élèves qui vivent dans une structure familiale « biparentale » (32 %) sont proportionnellement moins nombreux que ceux qui font partie d'une structure familiale « monoparentale ou reconstituée » (39 %) ou ceux qui vivent dans une structure familiale « autres » (51 %) à jouer à des jeux étatisés.

Tableau 5.3

Évolution de la prévalence de participation aux jeux étatisés et aux jeux privés selon le sexe, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2004

	2002	2004
	%	
Non-joueurs	49,1	55,1
Garçons	47,5	52,7
Filles	50,7	57,5
Jeux privés exclusivement	7,4	11,0
Garçons	10,5	15,0
Filles	4,3	6,9
Jeux étatisés exclusivement	18,7	10,9
Garçons	12,3	6,8
Filles	25,1	15,1
Jeux privés et étatisés	24,8	23,1
Garçons	29,7	25,6
Filles	19,8	20,5

Sources : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002* et *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

5.4 Prévalence des problèmes de jeu

5.4.1 Prévalence des problèmes de jeu

En 2004, approximativement 8 % des élèves du secondaire (soit 39 000 élèves) ont un problème de jeu (JPP et JÀR regroupés). Environ 2,5 % des élèves (soit 11 400 élèves) rencontrent les critères diagnostiques du DSM-IV-J pour un problème de dépendance aux jeux de hasard et d'argent : ils sont considérés comme des joueurs pathologiques probables (JPP). Environ 6 % des élèves (soit 27 600 élèves) ont des problèmes reliés à leur comportement face au jeu. Ces derniers sont donc à risque de développer un problème de dépendance au jeu (JÀR)

(tableau 5.4). La proportion des joueurs pathologiques probables demeure donc inchangée entre 2002 (2,3 %) et 2004 (2,5 %), tandis que la proportion des joueurs à risque connaît une augmentation significative (4,8 % en 2002 c. 6 % en 2004) (données non présentées).

Tableau 5.4

Prévalence des problèmes de jeu selon le sexe, élèves du secondaire, Québec, 2004

	Total	Garçons	Filles
	%		
Non-joueurs	54,5	52,0	57,5
Joueurs sans problème	37,1	36,9	37,2
Joueurs à risque (JÀR)	6,0	7,5	4,4
Joueurs pathologiques probables (JPP)	2,5	3,6	1,4*

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

Les garçons (11 %) sont proportionnellement plus nombreux que les filles (6 %) à présenter un problème de jeu (tableau C.5.1). Il s'agit d'une situation comparable à celle qui existait en 2002 (10 % pour les garçons, 4,7 % pour les filles) (données non présentées). La proportion des élèves qui ont un problème de jeu ne varie pas significativement selon l'année d'études (tableau C.5.1; ici encore, les résultats observés en 2002 se répètent (données non présentées).

5.4.2 Prévalence des problèmes de jeu selon les variables sociodémographiques

Les élèves qui parlent le français à la maison sont moins nombreux (7 %), toutes proportions gardées, que ceux qui parlent une autre langue que le français (14 %) à présenter un problème de jeu (JPP et JÀR) (tableau C.5.1). La proportion d'élèves qui font face à un problème de jeu n'est pas statistiquement différente d'une structure familiale à l'autre et elle ne varie pas non plus significativement selon que l'élève a un emploi rémunéré hors de la maison ou non. Cependant, la proportion d'élèves qui ont des problèmes de

jeu est significativement moins élevée parmi les élèves qui bénéficient d'une allocation de 10 \$ et moins (5 %) que parmi ceux qui disposent d'une allocation de 11 \$ à 30 \$ (9 %) ou de 51 \$ et plus (13 %). La perception des résultats scolaires ne semble pas associée à la présence de problèmes de jeu.

5.4.3 Ampleur des problèmes de jeu

Dans le cadre de cette enquête, les estimations des proportions portant sur l'ensemble des élèves du secondaire permettent d'évaluer l'ampleur des problèmes de jeu dans cette population au Québec. Ces données sont fondamentales; elles servent à diriger nos efforts de prévention et de traitement. Il n'en demeure cependant pas moins que l'utilisation de cette seule lunette résulte en un portrait trop limité de la situation (Chevalier et autres, 2003).

En 2004, parmi les élèves du secondaire qui ont joué à l'un ou l'autre des jeux de hasard et d'argent, au cours d'une période de douze mois (soit 45 % des élèves, voir point 5.2.1), environ un joueur sur cinq (19 %) a des problèmes de jeu (JPP ou JÀR) (tableau 5.5). Cette proportion a augmenté depuis 2002, alors qu'elle atteignait environ 14 %. Environ 23 % des garçons et 14 % des filles qui jouent font face à des problèmes de jeu. En 2002, ces proportions, significativement inférieures, étaient d'environ 18 % pour les garçons et d'environ 10 % pour les filles. La proportion des joueurs qui ont des problèmes de jeu tend à diminuer avec l'année d'études, passant de 25 % en 1^{re} secondaire à 15 % en 5^e secondaire. Ces hausses pourraient être attribuables à la baisse notée au niveau de la participation des joueurs occasionnels.

Lorsque nous examinons la situation des joueurs seulement selon les variables sociodémographiques, seules deux de ces variables sont associées à la présence d'un problème de jeu : la langue parlée à la maison et l'allocation hebdomadaire disponible. Ainsi, en général, ceux dont la langue parlée à la maison est autre que le français (29 %) présentent davantage de problèmes de jeu que ceux dont la langue parlée à la maison est le français (17 %) (tableau 5.5). De plus, depuis 2002, la proportion des joueurs problématiques dont la langue parlée à la maison

est le français a connu une hausse significative; elle était alors d'environ 13 %. Toutefois, cette proportion est demeurée stable chez les élèves dont la langue parlée à la maison n'est pas le français. Les élèves qui ont un problème de jeu sont proportionnellement moins nombreux parmi les joueurs qui ont une allocation inférieure à 10 \$ (16 %) que parmi ceux qui bénéficient d'une allocation de 51 \$ et plus (22 %). On note cependant deux changements depuis 2002. La proportion des joueurs qui ont un problème a augmenté de manière significative chez les joueurs bénéficiant d'une allocation de 11 \$ à 30 \$ (13 % en 2002 c. 20 % en 2004) et chez ceux ayant une allocation de 51 \$ et plus (17 % en 2002 c. 22 % en 2004).

Tableau 5.5
Évolution de la prévalence des problèmes de jeu parmi les joueurs selon le sexe, l'année d'études, la langue parlée à la maison et l'allocation hebdomadaire, élèves du secondaire qui ont joué au cours d'une période de 12 mois, Québec, de 2002 à 2004

	2002	2004
	%	
Total	14,2	18,8
Sexe		
Garçons	18,4	23,3
Filles	9,6	13,5
Année d'études		
1 ^{re} secondaire	19,0	24,6
2 ^e secondaire	16,9	20,6
3 ^e secondaire	12,7	15,7
4 ^e secondaire	10,9*	18,6
5 ^e secondaire	11,4	14,6
Langue parlée à la maison		
Français	12,7	16,5
Autre langue	21,6	29,2
Allocation hebdomadaire		
10 \$ et moins	13,8	15,5
11-30 \$	12,7	20,0
31-50 \$	16,1	15,4*
51 \$ et plus	16,8	22,5

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

Sources : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2002* et *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.

Discussion

Depuis 2000, la participation à vie aux jeux de hasard et d'argent des élèves du secondaire ne cesse de décroître, passant de 70 % en 2000 à 61 % en 2002 pour s'établir à environ 54 % en 2004. Il s'agit là d'une résorption substantielle, en quatre ans seulement, d'un comportement aussi répandu. De tels changements, à l'échelle d'une société entière, sont rares.

Étant donné qu'il s'agit de la mesure d'un comportement sur l'ensemble de la vie, une telle diminution ne peut être attribuable qu'aux nouvelles cohortes d'élèves du primaire qui ont accédé au secondaire de 2001 à 2004. Le devis de la présente étude ne permet pas de déterminer les causes exactes des décroissances observées. Il nous est cependant permis d'émettre un certain nombre d'hypothèses qui, dans le futur, mériteraient un examen approfondi. Il y a donc trois causes possibles : les jeux d'argent sont moins accessibles aux jeunes, les jeunes sont moins attirés par les jeux d'argent, un effet combiné de ces deux motifs. En 2000, la Loi interdisant la vente de produits de loterie aux mineurs est entrée en vigueur. Nous pouvons penser qu'un délai a été nécessaire avant que les revendeurs ne se plient à la nouvelle législation et aux directives émises par Loto-Québec; il est plausible aussi que les campagnes médiatiques soulignant l'âge légal pour jouer aient eu un effet sur les revendeurs, les jeunes et leurs parents, et que les efforts de prévention ciblant les jeunes, ou même les adultes, en ont dissuadé certains.

La participation au cours d'une période de douze mois a aussi connu une baisse, passant de 51 % en 2002 à 45 % en 2004; cette réduction du taux est significative, tant chez les filles que chez les garçons. De plus, désormais, les filles participent proportionnellement moins aux jeux d'argent que les garçons, comparativement à 2002 où une telle différence ne pouvait être détectée. Cette baisse est essentiellement attribuable à la décroissance importante de la participation aux jeux étatisés qui était de 19 % en 2002 et de 11 % en 2004, et ce, dans un contexte où la popularité des jeux privés était maintenue. Les loteries instantanées demeurent l'une des formes de jeu préférées des élèves du secondaire, même si elles ont connu

une baisse de popularité, la proportion passe de 37 % en 2002 à 26 % en 2004. Il en va de même de la participation aux autres types de loteries étatisées comme les loteries ordinaires et la Mise-O-Jeu®. Toutes ces tendances s'expliquent possiblement par les mêmes motifs que ceux présentés précédemment.

Nos analyses montrent de plus que, entre 2002 et 2004, la proportion des joueurs habituels n'a pas varié significativement, s'établissant environ à 9 %; ce résultat suggère que ce sont les élèves du secondaire qui jouaient le moins qui, au cours de la période de référence de douze mois, ont cessé de jouer : la proportion des joueurs occasionnels a chuté de 43 % à 36 %. De fait, cette diminution dans la proportion des joueurs occasionnels s'observe tant chez les filles que chez les garçons et elle est présente à la 2^e et à la 4^e secondaire. De plus, concernant les joueurs habituels, nous notons aussi des différences significatives selon la langue parlée à la maison, le fait d'occuper ou non un emploi rémunéré à l'extérieur de la maison et l'allocation hebdomadaire. Nous souhaitons que ces gains, sur le plan de la santé publique, se maintiennent. Il demeure cependant préoccupant que la proportion des joueurs habituels se soit maintenue.

La proportion des élèves qui ont reçu en cadeau des produits de loterie n'a guère changé depuis 2002, s'établissant encore, en 2004, aux alentours de 30 %. Cet élément nous interpelle car il semble que les parents ne soient pas suffisamment sensibilisés aux effets néfastes des jeux de hasard et d'argent; ce comportement pourrait avoir un effet de banalisation et sous-entendre une certaine approbation des jeux d'argent avant l'âge légal de participation.

Toujours au chapitre de la participation aux jeux spécifiques, nos résultats montrent que les préférences des élèves du secondaire sont demeurées sensiblement les mêmes qu'en 2002. Ainsi, les jeux les plus populaires demeurent : les loteries instantanées, les jeux de cartes et les jeux d'habileté. En 2004, nous avons ajouté une question portant sur les jeux de dés; ce sont environ 13 % des élèves qui y participent, ce qui en fait un jeu également populaire au Québec. Nous pensons qu'il est nécessaire de continuer

d'en suivre l'évolution, tout comme c'est le cas pour la participation aux jeux d'argent sur Internet dont la popularité auprès des jeunes, entre 2002 et 2004, n'a pas connu de baisse significative.

En 2004, approximativement 2,5 % des élèves sont des joueurs pathologiques probables et 6 % sont à risque de le devenir. Il y a donc 8 % des élèves du secondaire qui sont aux prises avec des problèmes de jeu. Depuis 2002, la proportion des joueurs pathologiques probables n'a pas changé; elle était alors de 2,3 %; cependant, nous observons une hausse significative de la proportion des joueurs à risque, qui se situait à 4,8 % en 2002. Pour bien comprendre ces résultats, il faut les mettre en relation avec les données suivantes : en 2002, parmi les joueurs, nous retrouvons 14 % de joueurs à risque et pathologiques probables; en 2004, toujours parmi les joueurs, cette proportion s'établit à 19 %. Cette différence, significative sur le plan statistique, nous semble encore plus importante sur le plan de la santé publique. Elle suggère des modifications dans les habitudes de jeu ou les manières de jouer des élèves du secondaire.

Tout comme en 2002, la proportion des joueurs problématiques parmi les joueurs est plus élevée chez les garçons et chez les élèves dont la langue parlée à la maison n'est pas le français. En 2004, s'ajoutent les élèves qui reçoivent 51 \$ et plus d'allocation hebdomadaire, comparativement à ceux qui ne reçoivent que 10 \$ et moins.

L'étude de l'évolution des comportements de jeu chez les élèves du secondaire, sur une longue période, n'est pas un type de recherche très fréquent. En effet, très peu de juridictions se penchent sur le sujet. À notre connaissance, seuls les élèves du Minnesota (Stinchfield, 2005) font l'objet d'une telle enquête, et ce, depuis près de quinze ans.

Les résultats de l'enquête 2004 du Minnesota (Stinchfield, 2005) sont, dans l'ensemble, à l'image de ceux de l'enquête québécoise de 2004. Les garçons jouent plus que les filles et plus souvent. Les élèves plus âgés participent davantage aux diverses formes de jeu que les plus jeunes. Les résultats de cette enquête

soulignent également une importante diminution dans le nombre d'élèves qui déclarent s'adonner aux jeux d'argent. Toutes les formes de jeu ont connu une baisse, à l'exception de la participation aux jeux de cartes qui a été l'objet d'une forte progression entre 2001 et 2004, notamment chez les garçons de la 5^e secondaire; la participation à cette forme de jeu a doublé dans ce groupe (Stinchfield, 2005).

L'application des règles au regard de la limitation de la participation des mineurs aux jeux étagés et les campagnes de sensibilisation aux risques associés à la participation excessive et précoce aux jeux de hasard et d'argent sont peut-être quelques-uns des déterminants de l'intérêt moins marqué pour les formes de jeux étagés, tant au Minnesota qu'au Québec. Cependant, les activités et des campagnes de sensibilisation primaires ne semblent pas rejoindre les joueurs habituels et les joueurs présentant des problèmes avec leur comportement puisque qu'il n'y a pas de baisse significative notée à ce niveau. Une plus grande participation des élèves aux jeux de cartes privés n'est pas très surprenante vu l'engouement récent, et très répandu, pour le poker sous toutes ses formes (Derevensky, 2005; Stinchfield, 2005). Cette frénésie pour le poker pourrait également être invoquée pour expliquer l'augmentation du nombre de joueurs habituels chez les élèves québécois du secondaire. Cependant, vu la nature de l'enquête (absence d'un devis longitudinal), nous ne pouvons que spéculer sur la nature des causes sous-jacentes aux changements observés.

Au Québec, tous connaissent les jeux de hasard et d'argent, autant les adultes que les jeunes. Une majorité y a un jour participé. L'État organise et publicise, d'ailleurs, la plus grande partie des activités de jeu. Pour la majorité des personnes qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent, l'activité demeure ludique et prête à peu de conséquences (Chevalier et autres, 2002 et 2003). Pour certains jeunes, le comportement est mal adapté et peut mener à divers problèmes pouvant nécessiter le recours à des services de santé (Gupta et Derevensky, 1998; Gupta et Derevensky, 2000; Derevensky et Gupta, 2000b).

Par ailleurs, lorsque l'on considère que cette activité est souvent présentée sous ses formes les plus séduisantes, qu'elle est largement accessible, qu'elle procure un niveau d'excitation accru et que les adolescents sont généralement attirés par des activités présentant un certain niveau de risque, il est raisonnable d'entretenir des inquiétudes face à la participation des adolescents aux jeux de hasard et d'argent. En effet, les jeunes semblent plus susceptibles que les adultes de participer à de tels jeux ainsi que de développer des problèmes avec le jeu (Shaffer et Hall, 1996). Par ailleurs, le fait d'évoluer à l'intérieur d'un pays industrialisé où les principales valeurs reposent sur la consommation, les gratifications immédiates et le surpassement de soi, explique en partie pourquoi certains adolescents sont en proie à adopter des conduites à risque et à développer des difficultés d'adaptation (Le Breton, 1995 et 2002). Au même titre que d'autres comportements à risque, la pratique des jeux de hasard et d'argent représente à cet effet une opportunité d'accéder rapidement à un statut valorisé tout en étant un moyen illusoire d'échapper aux tourments émotionnels que vivent certains de nos adolescents. Bien que la majorité des adolescents participent à cette activité sans vivre de conséquences négatives, certains risquent d'encourir des difficultés importantes. Dans cette perspective, le jeu devient une préoccupation de santé publique. La participation des jeunes aux jeux de hasard et d'argent, comme la consommation d'alcool et de drogues, est un comportement qu'il importe donc de mesurer et de suivre dans le temps afin de constater son évolution et les problèmes afférents.

Bien que la prévalence globale de la participation aux jeux de hasard et d'argent des élèves québécois du secondaire ait connu une diminution depuis 2002, il n'en demeure pas moins que la proportion des joueurs habituels ainsi que la proportion des joueurs pathologiques probables n'ont pas changé significativement et que, plus préoccupant encore, la prévalence des joueurs à risque a augmenté. Il est donc impératif de poursuivre les efforts visant : 1) à renforcer la compréhension et l'application des lois et des sanctions d'autant plus que les élèves mineurs ont facilement accès aux diverses formes de jeux

d'argent; 2) à informer les jeunes, les adultes, en particulier les parents, et les détaillants de produits de loterie des risques associés à la participation précoce aux jeux d'argent; 3) à mettre en œuvre des activités et des programmes de prévention primaires selon une approche globale pour maintenir la tendance à la baisse, observée en 2004, de la participation des élèves du secondaire aux jeux de hasard et d'argent; 4) à mettre en place des actions très ciblées et adaptées aux particularités (âge, groupe culturel, gravité du problème, etc.) des joueurs problématiques probables et des joueurs à risque de le devenir; 5) à documenter le phénomène de banalisation des risques associés à la pratique précoce et excessive des jeux de hasard et d'argent et l'impact de celle-ci sur les comportements de jeu des jeunes québécois.

Bibliographie

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (1994). *Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorders*, fourth edition, Washington, DC., 886 p
- CHEVALIER, S. (2005). *Jeux d'argent, délinquances et criminalités chez les jeunes. Une recension des écrits*, Montréal, Centre international d'étude sur le jeu et les comportements à risque chez les jeunes, 120 p.
- CHEVALIER, S., D. ALLARD et C. AUDET (2002). « Les jeux de hasard et d'argent », dans : Jacynthe LOISELLE, *Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire, 2000 – Volume 2*, Québec, Institut de la statistique du Québec, p. 67-90.
- CHEVALIER, S., A.-É. DEGUIRE, R. GUPTA et J. L. DEREVENSKY (2003). « Jeux de hasard et d'argent », dans : Bertrand PERRON et Jacynthe LOISELLE, *Où en sont les jeunes face au tabac, à l'alcool, aux drogues et au jeu? Enquête québécoise sur le tabagisme chez les élèves du secondaire (2002)*, Québec, Institut de la statistique du Québec, p. 175-203.

DEREVENSKY, J. L., et R. GUPTA (2000a). « Prevalence estimates of adolescent gambling: A comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 questions », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2/3, p. 227-251.

DEREVENSKY, J. L., et R. GUPTA (2000b). « Youth gambling: A clinical and research perspective », *Gambling*, n° 1, p. 1-13.

FISHER, S. (1993). « Gambling and pathological gambling in adolescents », *Journal of gambling studies*, vol. 9, n° 3, p. 277-288

FISHER, S. (1992). « Measuring pathological gambling in children: The case of fruit machines in the U.K. », *Journal of gambling studies*, vol. 8, n° 3, p. 263-285.

GUPTA, R., et J. L. DEREVENSKY (2000). « Adolescents with gambling problems: From research to treatment », *Journal of gambling studies*, vol. 16, n° 2/3, p. 315-342.

GUPTA, R., et J. L. DEREVENSKY (1998). « Adolescent gambling behaviour: A prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling », *Journal of gambling studies*, vol. 14, n° 4, p. 319-345.

GUPTA, R., et J. L. DEREVENSKY (1997). « Familial and social influences on juvenile gambling behaviour », *Journal of gambling studies*, vol. 13, n° 3, p. 179-192.

LE BRETON, D. (2002). « La vie en jeu, pour exister », dans : D. LE BRETON (sous la direction de), *L'adolescence à risque*, Paris, Autrement, p. 14-36.

LE BRETON, D. (1995). *La sociologie du risque*, Paris, Presses universitaires de France.

SHAFFER, H. J., et M. N. HALL (1996). « Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A questionnaire synthesis and guide toward standard gambling nomenclature », *Journal of gambling studies*, vol. 12, n° 2, p. 193-214.

STINCHFIELD, R. (2005). *Trends in Minnesota Youth Gambling: Results from the 2004 Minnesota Student Survey*, Conférence présentée au 3rd Annual Minnesota Conference on Problem Gambling, Saint Paul, MN, April.

Tableau complémentaire

Tableau C.5.1

Diverses prévalences de participation aux jeux, fréquence de participation et taux des joueurs problématiques selon l'année d'études, le sexe, la langue parlée à la maison, le statut d'emploi, l'autoévaluation de la performance scolaire, l'allocation hebdomadaire et la structure familiale, élèves du secondaire, Québec, 2004

	Prévalence de participation à vie	Prévalence de participation (au cours d'une période de 12 mois)	Type de joueur (au cours d'une période de 12 mois)		Prévalence de participation aux jeux (au cours d'une période de 12 mois)		Problèmes de jeu
			Occasionnels	Habituels	Étatisés	Privés	
			%				
Total	53,8	45,3	36,1	9,0	34,1	34,1	8,4
Année d'études							
1 ^{re} secondaire	39,9	34,0	26,0	7,4	24,6	26,1	8,3
2 ^e secondaire	50,0	43,8	35,1	8,4	32,1	33,1	9,0
3 ^e secondaire	56,8	46,5	38,6	8,3*	34,8	37,0	7,3
4 ^e secondaire	61,7	51,3	39,3	11,6	39,2	38,1	9,5*
5 ^e secondaire	67,4	56,2	46,0	10,4*	44,7	39,6	8,2*
Sexe							
Garçons	55,4	47,5	35,7	11,9	32,5	40,7	11,1
Filles	52,1	42,9	36,5	6,1	35,7	27,4	5,8
Langue parlée à la maison							
Français	53,8	44,4	36,4	8,0	33,8	32,5	7,3
Autre langue	53,2	48,8	34,6	13,7	35,1	42,1	14,1
Statut d'emploi							
Avec emploi	58,2	49,6	38,9	10,7	40,0	36,2	9,4
Sans emploi	48,3	39,7	32,8	6,9	26,7	31,5	7,3
Autoévaluation de la performance scolaire							
Au-dessus de la moyenne	52,6	42,5	35,0	7,9	31,3	32,0	7,4
Dans la moyenne	54,1	46,0	37,3	8,5	35,1	34,8	8,7
Sous la moyenne	55,2	48,2	34,9	12,8	36,3	36,9	10,0
Allocation hebdomadaire							
10 \$ et moins	44,2	34,0	29,8	4,3	23,4	25,0	5,2
11-30 \$	55,6	47,5	38,8	8,7	36,2	35,6	9,5
31-50 \$	60,5	54,4	40,2	14,0	43,8	43,3	8,4*
51\$ et plus	67,8	60,0	43,1	16,8	47,3	46,4	13,4
Structure familiale							
Biparentale	51,2	42,9	34,6	8,1	32,3	32,4	7,6
Monoparentale ou reconstituée	60,8	51,0	40,0	11,2	38,5	38,1	10,3
Autres	68,2	63,8	49,6	13,9**	50,6	49,0	15,5**

* Coefficient de variation entre 15 % et 25 %; interpréter avec prudence.

** Coefficient de variation supérieur à 25 %; estimation imprécise fournie à titre indicatif seulement.

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2004*.