

# Chapitre 5

## Participation aux jeux de hasard et d'argent

Isabelle Martin, Rina Gupta et Jeffrey Derevensky

Université McGill

Centre international d'études sur le jeu  
et les comportements à risque chez les jeunes

---

### Introduction

Le présent chapitre traite de la participation des élèves du secondaire à diverses formes de jeux de hasard et d'argent, tant privés qu'étatisés, disponibles au Québec. La prévalence et la fréquence de participation (occasionnelle ou habituelle) au cours d'une période de douze mois sont analysées selon le sexe, le niveau d'études et cinq variables sociodémographiques : le fait d'occuper ou non un emploi, l'allocation hebdomadaire, la langue parlée à la maison, la structure familiale et l'autoévaluation de la performance scolaire (en français ou en anglais, selon la langue dans laquelle le questionnaire a été rempli). Ce chapitre traitera également de l'évolution du taux de participation des élèves et des problèmes face au jeu, de 2002 à 2006.

Les mesures de la participation de même que la comparabilité des résultats avec ceux des enquêtes précédentes sont abordées dans la première partie du chapitre tandis que les résultats sont présentés dans la deuxième. Cette dernière partie comporte trois sections : la première section porte sur la prévalence et l'évolution de la participation des élèves selon les sept variables et selon le type de joueurs; la deuxième porte sur la participation et l'évolution de la participation aux diverses formes de jeux; et la troisième concerne la prévalence et l'évolution des problèmes de jeu chez les élèves du secondaire et parmi les joueurs seulement. Les faits saillants, leurs répercussions et les éléments à surveiller, d'un point de vue de santé publique, sont discutés à la fin du chapitre.

### 5.1 Les principaux indicateurs

#### 5.1.1 *Mesure de la participation aux jeux de hasard et d'argent*

Dans le cadre de la présente enquête, comme dans celui des enquêtes de 2002 et 2004, les jeux de hasard et d'argent comprennent l'ensemble des jeux et des activités, basés sur le hasard ou nécessitant certaines habiletés, et sur lesquels des paris sont placés. Les loteries comme la loterie 6/49<sup>®</sup> figurent dans le groupe des jeux de hasard et d'argent tandis que les activités sportives ou les jeux de billard sont considérés comme des formes de jeux d'habiletés.

Le taux de participation aux jeux de hasard et d'argent, le type de joueurs et l'indice de jeu problématique (DSM-IV-J) sont évalués à l'aide des questions 65 et 66 du questionnaire (le lecteur est invité à consulter le questionnaire en annexe du rapport). Ces questions portent sur la participation des élèves au cours d'une période de douze mois. Tous les élèves qui ont participé au moins une fois à l'une ou l'autre forme de jeu au cours de la période de référence sont considérés « joueurs » (Q65a à Q65m). Les termes « taux de participation » et « joueurs » sont par conséquent synonymes et désignent la proportion d'élèves qui ont joué au moins une fois à l'une ou l'autre des formes de jeux de hasard et d'argent, au cours d'une période de douze mois. Ces termes sont utilisés indifféremment dans le présent chapitre.

Contrairement aux enquêtes de 2002 et 2004, le taux de participation à vie n'a pas été examiné (Q63). L'analyse de cet indicateur crée davantage de confusion qu'elle n'apporte d'éclairage à la compréhension du phénomène étudié. Par exemple, savoir que les élèves ont joué, dans une proportion de 50 % ou 65 %, au moins une fois dans leur vie, ne contribue en rien à une meilleure

compréhension de la participation actuelle des élèves aux jeux de hasard et d'argent et ne permet pas non plus d'intervenir de façon plus efficace auprès d'eux. Cependant, pour des raisons éthiques, la question est conservée dans le questionnaire afin d'éviter aux élèves qui n'ont jamais participé à des jeux de hasard et d'argent de répondre aux questions portant sur le jeu.

En 2006, une question portant sur la participation à des parties de poker pour de l'argent a été ajoutée dans le questionnaire (Q67). Il nous apparaît incontournable de documenter la participation des élèves à cette forme de jeu en raison de la présence de celle-ci dans plusieurs types de média de masse (télévision, Internet, journaux), de l'intérêt que cette forme de jeu semble susciter chez les adolescents — l'enquête de 2004 révélait en effet une augmentation significative de la proportion de joueurs de cartes par rapport à l'enquête de 2002 — et des risques qui y sont associés. L'examen de cette nouvelle variable, par l'intermédiaire des élèves du secondaire, permettra d'évaluer adéquatement sa popularité auprès des adolescents québécois.

### 5.1.2 Mesure de la participation aux jeux étatisés ou privés

Les formes de jeux de hasard et d'argent qui font l'objet de la présente enquête, à l'instar des enquêtes passées, peuvent être regroupées en deux catégories : les jeux étatisés et les jeux privés (voir encadré 5.1). 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 loterie proposées par Loto-Québec, les bingos, les appareils de loterie vidéo ainsi que les jeux de casino. De manière générale, il est légalement interdit de laisser participer les jeunes d'âge mineur à ces formes de jeux. Aussi, selon la Loi québécoise, il est nommément interdit aux moins de 18 ans de jouer aux appareils de loterie vidéo. Cependant, il est important de rappeler que ce type d'appareils est exploité dans des établissements accessibles aux mineurs tels que les restaurants, les salons de quilles et les brasseries. Toutes les autres formes de jeux dont l'organisation et la participation sont dictées par le Code criminel canadien sont considérées comme des jeux privés. Les jeux d'habiletés, les jeux de

dés, les paris sportifs privés, les paris sur Internet, les jeux de cartes et le poker, présentés dans le questionnaire, entrent dans cette catégorie.

#### Encadré 5.1

#### 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, 2006*

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

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

### 5.1.3 Typologie des joueurs

Une typologie des joueurs à trois catégories est utilisée pour analyser la participation globale des élèves, au cours d'une période de douze mois, leur participation à toutes les formes de jeu prises individuellement de même que leur participation aux jeux étatisés et aux jeux privés. Les catégories de joueurs sont les suivantes :

- la catégorie **non-joueurs** regroupe les élèves qui n'ont joué à aucune forme de jeu de hasard et d'argent au cours de la période de référence;
- la catégorie **joueurs occasionnels** regroupe les élèves qui ont joué une fois pour essayer ou se sont adonnés à au moins une forme de jeu de hasard et d'argent, moins d'une fois par semaine (environ une fois par mois ou moins) au cours de la période de référence;

- la catégorie **joueurs habituels** regroupe les élèves qui ont joué à au moins une forme de jeu de hasard et d'argent sur une base hebdomadaire ou quotidienne, au cours de la période de référence.

#### 5.1.4 Mesure de la prévalence des problèmes de jeu

La présence, chez les élèves, de problèmes de jeu est mesurée à l'aide du DSM-IV-J, un outil de dépistage fréquemment utilisé auprès des adolescents et adolescentes. Cette version adaptée du questionnaire DSM-IV convient davantage aux réalités que vivent les adolescents (American Psychiatric Association, 1994). Cet instrument comprend 12 questions, regroupées au sein de 9 domaines relatifs au jeu problématique (critères diagnostiques) : 1- la préoccupation avec le jeu et son financement, 2- la tolérance (besoin de miser de plus en plus d'argent pour atteindre l'état d'excitation souhaité), 3- le sevrage (irritabilité ou agitation lors des tentatives de diminution ou d'arrêt du jeu), 4- la fuite des problèmes, 5- jouer pour « se refaire » (récupérer ses pertes), 6- les mensonges à propos de ses activités de jeu, 7- les comportements illégaux pour financer le jeu, 8- les difficultés relationnelles et scolaires, puis 9- les difficultés financières.

Le choix de cet instrument repose sur le fait que celui-ci est considéré comme étant un questionnaire plus conservateur que l'ensemble des outils de dépistage disponibles à ce jour, notamment le SOGS-RA et le *Gamblers Anonymous-20 questions* (Derevensky et Gupta, 2000a). Il y a ainsi moins de chances d'identifier des élèves comme étant des joueurs problématiques alors qu'ils n'en seraient pas (faux positifs). Le questionnaire a été validé et il repose sur le modèle médical classique qui vise l'identification d'un problème ou d'une pathologie sur la base de l'observation de symptômes bien définis sur une période de douze mois.

Compte tenu de leurs réponses aux 12 questions (Q66a à l), les élèves sont identifiés comme suit :

- les **joueurs sans problème** de jeu, lesquels rencontrent un critère diagnostique ou moins;

- les **joueurs à risque** (JÀR) de développer une dépendance au jeu, lesquels rencontrent deux ou trois critères diagnostiques; et
- les **joueurs pathologiques probables** (JPP), lesquels rencontrent 4 critères diagnostiques ou plus sur un maximum de 9 critères répartis sur 12 questions.

Dans le cadre de la présente enquête, les élèves qui ont des problèmes de jeu ou « **joueurs problématiques** » incluent l'ensemble des joueurs à risque (JÀR) et des joueurs pathologiques probables (JPP).

## 5.2 Portée et limites des données sur la participation aux jeux de hasard et d'argent

Les données présentées dans ce chapitre sont uniques et utiles à plusieurs fins. Dans un premier temps, elles répondent à un besoin de surveillance et d'analyse des comportements des jeunes québécois face au jeu, comportements qui, pour certains, peuvent avoir des conséquences graves et sur une longue période. D'un point de vue de santé publique, la récurrence de l'enquête permet de suivre l'évolution de ce comportement à risque afin de déterminer si d'autres mesures devraient être implantées et quels comportements devraient être ciblés en priorité.

La rigueur méthodologique de cette enquête permet, dans un deuxième temps, de dresser un portrait fiable des comportements des élèves du secondaire face au jeu, de la fréquence à laquelle ces derniers s'y adonnent et de la proportion d'élèves qui sont aux prises avec un tel comportement problématique.

*L'Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire* constitue donc un outil de documentation intéressant pour tout intervenant qui travaille, directement ou indirectement, auprès des adolescents québécois; cet outil vise notamment les enseignants, les directions d'écoles et les travailleurs sociaux qui, souvent, sont les premiers témoins, outre les parents, des manifestations et des conséquences de la participation excessive aux jeux de hasard et d'argent. Ces données aideront par conséquent

les décideurs gouvernementaux, les organismes provinciaux et les intervenants engagés dans la lutte contre les problèmes de jeu pathologiques dans la population du secondaire à légiférer, à créer des programmes d'intervention utiles et à affecter les ressources humaines et financières là où elles sont nécessaires. Pour pouvoir élaborer des programmes de lutte efficaces, il est de ce fait essentiel de continuer à évaluer la participation des élèves aux jeux privés et étatisés, de surveiller l'émergence et l'impact de nouveaux phénomènes (tels que jouer au poker pour de l'argent) et de s'interroger sur l'accessibilité à de tels jeux.

En contrepartie, l'autodéclaration des comportements peut comporter certains biais qui ont un impact sur la mesure de la participation aux jeux de hasard et d'argent chez les élèves du secondaire. Un de ces biais est celui de la désirabilité sociale, c'est-à-dire le désir de fournir la réponse souhaitée ou la réponse perçue comme étant acceptée par la société ou les pairs. Il n'est donc pas exclu que les élèves transmettent des renseignements qui ne sont pas tout à fait véridiques, soit pour ne pas révéler leur participation réelle, soit pour faire comme les autres. Cependant, comme la participation aux jeux de hasard est socialement acceptée, et ce même chez les jeunes de moins de 18 ans, il est permis de croire que la majorité des élèves n'ont pas senti le besoin de cacher leurs comportements face au jeu et la fréquence à laquelle ils s'y adonnent. De plus, la garantie de confidentialité et l'anonymat complet font en sorte que les besoins de mentir, de se comparer ou de rapporter de faux comportements pour « faire comme les autres » sont fortement atténués.

Il est également probable que des élèves aient participé à des formes de jeu non spécifiées dans la présente enquête. Par exemple, à la question 65I, un élève pourrait préciser qu'il a joué au Keno ou fait des paris sur des courses de chevaux, mais la participation à ces formes de jeu n'est pas prise en compte directement dans l'enquête.

Il importe de signaler que le plan de sondage ne prend pas en compte la participation des jeunes québécois qui ne fréquentent pas un établissement d'enseignement secondaire. La proportion d'élèves du secondaire qui s'adonnent aux jeux de hasard et d'argent et celle des joueurs problématiques seraient-elles sous-estimées en raison de l'absence des décrocheurs dans le plan de sondage de l'enquête? On ne peut vérifier cette information, aucune étude n'ayant été faite auprès de cette population plus difficile à joindre. La portée des données de l'enquête n'en est pas pour autant réduite puisque le plan de sondage a pour objectif principal de représenter les élèves de chacune des années d'études du secondaire qui fréquentent les établissements publics et privés, francophones et anglophones, de la province, au moment de l'enquête, et cet objectif est pleinement atteint.

## Résultats<sup>1</sup>

### 5.3 Taux de participation aux jeux de hasard et d'argent

#### 5.3.1 Participation selon le sexe et l'année d'études

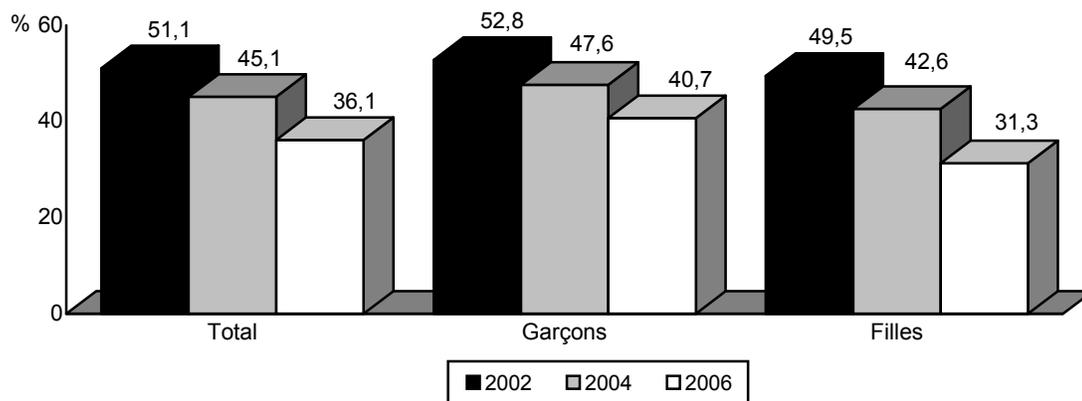
En 2006, un peu plus du tiers des élèves du secondaire (36 %) (soit 170 800 élèves) rapporte avoir participé à au moins une forme de jeu de hasard et d'argent, à au moins une occasion au cours d'une période de douze mois (figure 5.1). Depuis 2004 (45 %), le taux de participation des élèves a diminué de façon significative, diminution amorcée déjà entre les enquêtes de 2004 et 2002 (51 %). En moyenne, les élèves ont été initiés aux jeux de hasard et d'argent vers l'âge de 11,1 ans; les garçons (11,3 ans) et les filles (10,9 ans) ont débuté approximativement au même âge (données non présentées).

---

1. Dans le texte, les résultats suivis d'un astérisque (\*) indiquent que le coefficient de variation de l'estimation présentée se situe entre 15 % et 25 %; par conséquent, il faut interpréter celle-ci avec prudence. Les résultats suivis de deux astérisques (\*\*) indiquent que le coefficient de variation de l'estimation présentée est supérieur à 25 %; dans ce cas, l'estimation est imprécise et fournie à titre indicatif seulement.

Figure 5.1

**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 2006**



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 et 2006.*

Les garçons sont significativement plus nombreux (41 %) (soit 97 700 élèves), toutes proportions gardées, à avoir participé à au moins une forme de jeu au cours de la période de référence, comparativement aux filles (31 %) (soit 73 000 élèves) (figure 5.1). Entre 2004 et 2006, on peut observer une baisse significative de la participation, tant chez les garçons (48 % en 2004) que chez les filles (43 % en 2004). À l'instar de la participation globale, cette baisse est constante depuis 2002 (53 % chez les garçons et 49 % chez les filles).

Les résultats de la présente enquête montrent que la proportion d'élèves ayant participé à au moins une forme de jeu au cours d'une période de douze mois augmente avec l'année d'études : elle passe d'environ 23 %, en 1<sup>re</sup> secondaire, à 51 %, en 5<sup>e</sup> secondaire (tableau 5.1). Cette proportion augmente de façon significative à deux reprises : la première fois, entre la 1<sup>re</sup> et la 2<sup>e</sup> secondaire, soit de 23 % à 35 %, et la deuxième fois, entre la 4<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> secondaire, soit de 40 % à 51 %.

Tableau 5.1

**Évolution de la participation aux jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois selon l'année d'études, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2006**

	2002	2004	2006
	%		
1 <sup>re</sup> secondaire	39,0	33,4	22,7
2 <sup>e</sup> secondaire	52,1	43,5	34,6
3 <sup>e</sup> secondaire	52,7	46,9	35,7
4 <sup>e</sup> secondaire	55,4	51,0	40,1
5 <sup>e</sup> secondaire	61,5	56,4	50,7

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 et 2006.*

Le taux de participation des élèves de la 1<sup>re</sup> à la 4<sup>e</sup> secondaire a connu une baisse significative entre 2002 et 2006 (tableau 5.1). Pour les élèves de la 1<sup>re</sup> secondaire, le taux est passé de 39 %, en 2002, à 33 %, en 2004, pour s'établir à approximativement 23 % en 2006. Chez les élèves de la 2<sup>e</sup> secondaire, la proportion de participation est à la baisse entre chacune des enquêtes (52 % en 2002 c. 43 % en 2004 c. 35 % en 2006). En 3<sup>e</sup> secondaire, le taux de participation qui était de 53 %, en 2002, est passé à 47 %, en 2004, pour s'établir à environ 36 %

en 2006. La proportion a aussi connu une diminution chez les élèves de 4<sup>e</sup> secondaire entre 2002 et 2006 (55 % en 2002 c. 51 % en 2004 c. 40 % en 2006). Enfin, chez les élèves de 5<sup>e</sup> secondaire, la seule diminution significative s'observe entre 2002 (62 %) et 2006 (51 %).

### 5.3.2 Participation selon les caractéristiques sociodémographiques

Les élèves qui n'occupent pas un emploi rémunéré à l'extérieur de la maison sont moins nombreux, en proportion, à participer à des jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de douze mois, comparativement à ceux qui en occupent un (31 % c. 40 %) (tableau 5.2). Le taux de participation est aussi moins élevé chez les élèves qui disposent de 10 \$ ou moins d'allocation hebdomadaire (24 %) comparativement à ceux qui gagnent davantage (39 %, 11 \$-30 \$ c. 42 %, 31 \$-50 \$ c. 51 %, 51 \$ ou plus). De même, le taux de participation est moins élevé chez les élèves issus d'une structure familiale biparentale en comparaison des élèves provenant d'une structure familiale monoparentale (35 % c. 41 %). Pour leur part, les élèves dont la langue parlée à la maison est autre que le français sont, en proportion, plus nombreux à participer à des jeux de hasard et d'argent, comparativement à ceux dont la langue parlée est le français (42 % c. 35 %). Enfin, toutes proportions gardées, les élèves qui évaluent leur performance scolaire sous la moyenne de leur classe sont proportionnellement plus nombreux à jouer que ceux qui se croient dans la moyenne ou au-dessus de celle-ci (44 % c. 35 %).

### 5.3.3 Participation selon le type de joueurs

En 2006, environ 30 % des élèves du secondaire (soit 142 500 élèves) sont des joueurs occasionnels et 6 % (soit 28 300 élèves) sont des joueurs habituels (figure 5.2) (voir point 5.1.3). Depuis 2004, la proportion de joueurs occasionnels a connu une diminution significative (36 % en 2004). Cette diminution s'observe d'ailleurs depuis 2002, alors que la proportion de joueurs occasionnels était d'environ 43 %. La proportion de joueurs habituels a connu, elle aussi, une baisse significative depuis 2004 (9 %), alors qu'aucune différence significative n'a pu être détectée entre 2002 (8 %) et 2004.

Tableau 5.2

**Participation aux jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois selon le fait d'occuper ou non un emploi, l'allocation hebdomadaire, la langue parlée à la maison, la structure familiale et l'autoévaluation de la performance scolaire, élèves du secondaire, Québec, 2006**

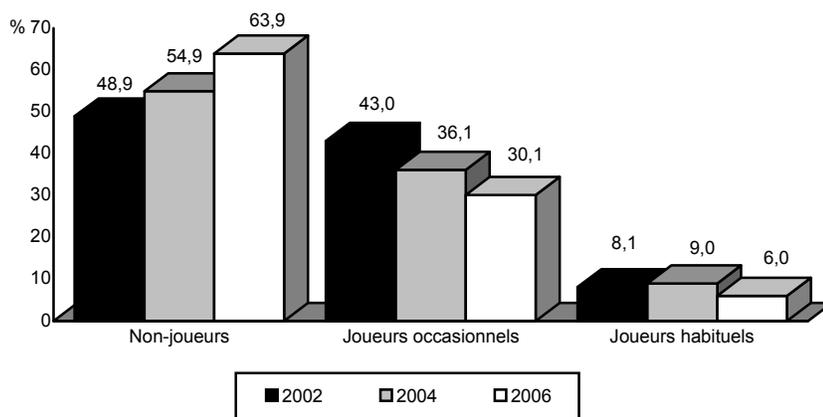
	%
<b>Emploi</b>	
Avec emploi	40,3
Sans emploi	31,1
<b>Allocation hebdomadaire</b>	
10 \$ ou moins	24,4
11–30 \$	39,0
31–50 \$	42,4
51 \$ ou plus	51,1
<b>Langue parlée à la maison</b>	
Français	35,0
Autre langue	41,5
<b>Structure familiale</b>	
Biparentale	34,7
Monoparentale	40,7
Autres	36,5
<b>Autoévaluation de la performance scolaire</b>	
Au-dessus de la moyenne	34,8
Dans la moyenne	34,7
Sous la moyenne	43,6

Source : Institut de la statistique du Québec, Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2006.

Aucune différence significative n'est notée entre la proportion de joueurs occasionnels chez les garçons et celle chez les filles (garçons : 31 %; filles : 29 %) (tableau 5.3). Cependant, la proportion de joueurs habituels est nettement plus grande chez les garçons (9 %) que chez les filles (2,5 %). La proportion de joueurs occasionnels, en 2006, est plus faible que celle de 2004, tant chez les garçons (36 % en 2004 c. 31 % en 2006) que chez les filles (36 % en 2004 c. 29 % en 2006). Quant à la proportion de joueurs habituels, elle est également en régression depuis 2004, tant du côté masculin (12 %) que du côté féminin (6 %) (données non présentées).

Figure 5.2

### Évolution de la participation aux jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois selon le type de joueurs, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2006



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 et 2006*.

Tableau 5.3

#### Type de joueurs selon le sexe et l'année d'études, élèves du secondaire, Québec, 2006

	Non-joueurs	Joueurs occasionnels	Joueurs habituels
	%		
<b>Sexe</b>			
Garçons	59,3	31,3	9,4
Filles	68,7	28,8	2,5*
<b>Année d'études</b>			
1 <sup>re</sup> sec.	77,3	19,5	3,2*
2 <sup>e</sup> sec.	65,5	28,2	6,3
3 <sup>e</sup> sec.	64,3	29,3	6,4*
4 <sup>e</sup> sec.	59,9	33,4	6,7
5 <sup>e</sup> sec.	49,3	42,9	7,7*

\* 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, 2006*.

On note une hausse de la proportion de joueurs occasionnels avec l'année d'études; celle-ci passe d'environ 20 %, en 1<sup>re</sup> secondaire, à 43 %, en 5<sup>e</sup> secondaire (tableau 5.3). Cette proportion augmente de façon significative entre la 1<sup>re</sup> et la 2<sup>e</sup> secondaire (de 20 % à 28 %) et, à nouveau, entre la 4<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> secondaire (de 33 % à 43 %).

Un portrait similaire s'observe chez les joueurs habituels. La proportion croît avec l'année d'études, en passant de 3,2 %, en 1<sup>re</sup> secondaire, à 8 %, en 5<sup>e</sup> secondaire (tableau 5.3). Les élèves de la 1<sup>re</sup> secondaire sont, en proportion, significativement moins nombreux à participer de façon habituelle aux jeux de hasard et d'argent, comparativement aux élèves de la 2<sup>e</sup> (6 %), 3<sup>e</sup> (6 %), 4<sup>e</sup> (7 %) et 5<sup>e</sup> secondaire (8 %).

Une relation est observée entre le type de joueurs et certaines caractéristiques sociodémographiques étudiées dans l'enquête. Ainsi, le taux de participation des joueurs occasionnels est plus faible chez les élèves qui n'ont pas d'emploi rémunéré (25 %), en comparaison de ceux qui en ont un (34 %) (tableau 5.4). Il l'est également chez les élèves bénéficiant d'une allocation hebdomadaire de 10 \$ ou moins (21 %), comparativement à ceux dont l'allocation est plus élevée (33 %, 11 \$-30 \$, 34 %, 31 \$-50 \$ et 42 %, 51 \$ ou plus). La proportion de joueurs habituels, pour sa part, est moins élevée dans les foyers où le français est la langue parlée que dans ceux dont la langue est autre que le français (5 % c. 9 %). Finalement, la proportion de joueurs habituels (9 %) est plus grande chez les élèves qui évaluent leur performance scolaire sous la moyenne de leur classe que chez les élèves qui se croient dans la moyenne ou au-dessus de celle-ci (5 %).

Tableau 5.4

**Type de joueurs selon le fait d'occuper ou non un emploi, l'allocation hebdomadaire, la langue parlée à la maison, la structure familiale et l'autoévaluation de la performance scolaire, élèves du secondaire, Québec, 2006**

	Non- joueurs	Joueurs occa- sionnels %	Joueurs habituels
<b>Emploi</b>			
Avec emploi	59,7	34,2	6,2
Sans emploi	68,9	25,4	5,7
<b>Allocation hebdomadaire</b>			
10 \$ ou moins	75,6	21,0	3,4
11-30 \$	61,0	32,9	6,1
31-50 \$	57,6	34,0	8,4*
51 \$ ou plus	48,9	41,7	9,4
<b>Langue parlée à la maison</b>			
Français	65,0	29,7	5,3
Autre langue	58,5	32,4	9,1
<b>Structure familiale</b>			
Biparentale	65,3	29,1	5,6
Monoparentale	59,3	33,5	7,2
Autres	63,5	31,9*	4,6**
<b>Autoévaluation de la performance scolaire</b>			
Au-dessus de la moyenne	65,2	29,6	5,2
Dans la moyenne	65,3	29,4	5,3
Sous la moyenne	56,4	34,0	9,5

\* 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, 2006*.

## 5.4 Taux de participation en fonction du type de jeux

### 5.4.1 Participation à chacun des jeux de hasard et d'argent

- Selon la forme de jeu

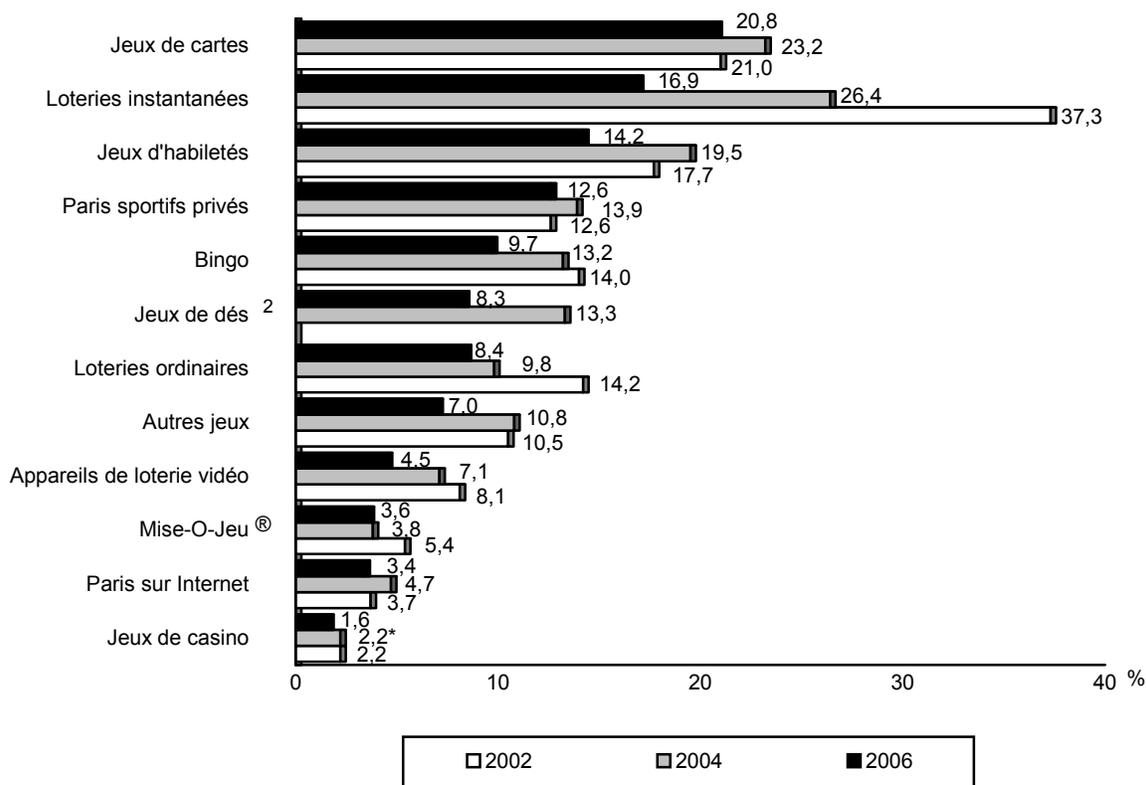
La figure 5.3 montre que certaines formes de jeu sont plus populaires que d'autres. L'ordre de présentation de ces formes de jeu n'implique pas un ordre de grandeur ni qu'il y a une différence statistiquement significative entre les prévalences. Ainsi, la participation aux jeux de cartes sur une période de douze mois est l'activité la plus fréquemment rapportée par les élèves (21 %), suivie par l'achat de billets de loterie instantanée (17 %) et les paris sur des jeux d'habiletés (14 %). Suivent ensuite les paris sportifs (13 %), le bingo (10 %), les jeux de dés et les loteries ordinaires (8 % respectivement), les autres formes de jeu de hasard et d'argent (7 %), les loteries vidéo (4,5 %), la loterie Mise-O-Jeu® (3,6 %), les paris sur Internet (3,4 %) et les jeux de casino (1,6 %).

Pour la première fois, en 2006, la participation des élèves au poker est examinée. Environ 2,5 % des élèves rapportent avoir joué au moins une fois au poker sur Internet, au cours d'une période de douze mois; 15 % ont joué au poker avec des amis et 4,7 % disent avoir pris part à des événements de poker organisés par d'autres types de personnes (données non présentées).

La prévalence de participation aux loteries instantanées, la forme de jeu la plus fréquemment rapportée par les élèves en 2002 (37 %) et en 2004 (26 %), a connu une diminution entre 2004 et 2006 (de 26 % à 17 %) (figure 5.3). L'enquête ne détecte pas de différence significative dans le taux de participation aux loteries ordinaires (10 % en 2004) et aux loteries Mise-O-Jeu® (3,8 % en 2004) entre 2004 et 2006 (8 % pour les loteries ordinaires et 3,6 % pour la loterie Mise-O-Jeu®, en 2006), bien qu'une régression ait été observée entre 2002 et 2004 (14 % et 5 %, respectivement).

Figure 5.3

**Évolution de la participation aux jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois selon la forme de jeu<sup>1</sup>, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2006**



1. L'ordre de présentation des types de jeux n'implique pas un ordre de grandeur ni 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 2002.
- \* 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 et 2006.*

Le taux de participation aux jeux d'habiletés, au bingo et aux loteries vidéo est plus faible en 2006 qu'en 2004 (14 % c. 19 % pour les jeux d'habiletés; 10 % c. 13 % pour le bingo; 4,5 % c. 7 % pour les appareils de loterie vidéo). Les jeux de dés, les paris sur Internet et les autres formes de jeu ont connu aussi une baisse significative entre 2004 et 2006; les proportions passent de 13 % à 8 %, pour les jeux de dés, de 4,7 % à 3,4 %, pour les paris sur Internet, et de 11 % à 7 %, pour les autres formes de jeu. Enfin, l'enquête ne décèle pas d'association entre l'année d'enquête et les jeux de casino, les paris sportifs et les jeux de cartes.

- Selon le sexe

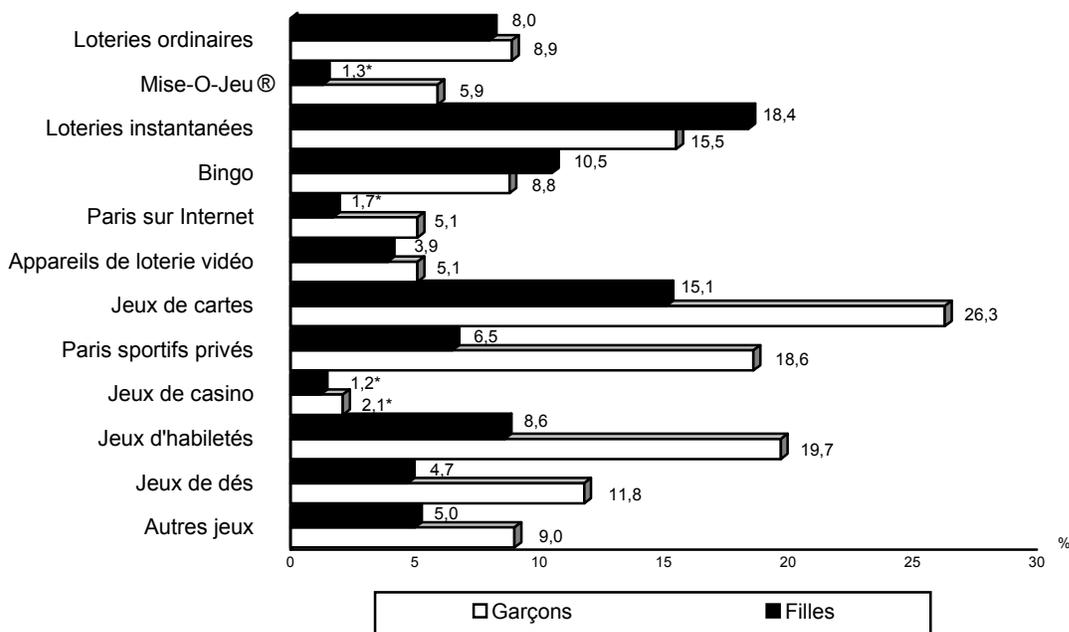
La participation à certaines formes de jeu varie également en fonction du sexe des élèves (figure 5.4). Les garçons, toutes proportions gardées, sont significativement plus nombreux que les filles à participer aux activités suivantes : jeux de cartes (26 % c. 15 %), jeux d'habiletés (20 % c. 9 %), paris sportifs (19 % c. 7 %), jeux de dés (12 % c. 4,7 %), autres formes de jeux (9 % c. 5 %), loterie Mise-O-Jeu® (6 % c. 1,3 %), paris sur Internet (5 % c. 1,7 %) et jeux de casino (2,1 % c. 1,2 %). Le taux de participation aux loteries ordinaires, aux loteries instantanées, aux appareils de loterie vidéo et au bingo ne varie pas

selon le sexe des élèves. Les résultats sur la nouvelle variable montrent que le taux de participation des garçons au poker sur Internet est plus élevé que celui des filles (3,9 % c. 1,1 %\*). Il en est de même pour la participation à des parties de poker avec des amis (21 % chez les garçons c. 9 % chez les filles) et à des événements de poker organisés par d'autres types de personnes (7 % c. 2,6 %) (données non présentées).

En 2006, environ 21 % des élèves rapportent avoir reçu en cadeau divers produits de loterie. L'analyse ne décèle pas de relation entre cette variable et le sexe des élèves ou l'année d'études. Cette proportion a connu une diminution significative depuis 2004 alors que ce taux s'établissait à environ 30 % (données non présentées). La question sur les billets de loterie reçus en cadeau dans les douze mois a un taux pondéré de non-réponse partielle de 6,5 %.

Toutes proportions gardées, les non-répondants partiels à la question 65m sont plus souvent des joueurs occasionnels ou habituels; ils ont aussi plus souvent fait usage de la cigarette au cours d'une période de trente jours, et ils ont consommé plus fréquemment de l'alcool ou de la drogue au cours d'une période de douze mois. Ces caractéristiques ont une influence non négligeable sur les estimations. Dans le cas présent, si les non-répondants avaient répondu de façon similaire aux répondants à la question 65m, selon les modalités de ces variables de croisement, il y aurait alors une sous-estimation de la proportion d'élèves qui ont reçu en cadeau des billets de loterie au cours d'une période de douze mois.

Figure 5.4  
Participation aux jeux de hasard et d'argent au cours d'une période de 12 mois selon la forme de jeu<sup>1</sup> et le sexe, élèves du secondaire, Québec, 2006



1. L'ordre de présentation des types de jeux n'implique pas un ordre de grandeur ni 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, 2006*.

- *Selon l'année d'études*

Quelle que soit la forme de jeu examinée, la participation varie en fonction de l'année d'études des élèves. En raison du faible nombre de répondants participant à certaines formes de jeu, une typologie à trois catégories a été utilisée pour analyser les résultats selon l'année d'études : 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> secondaire, 3<sup>e</sup> secondaire, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire.

Ainsi, le taux de participation des élèves de la 4<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> secondaire est plus élevé, et ce dans plusieurs formes de jeu, comparativement à la participation des élèves de la 3<sup>e</sup> et ceux de 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> secondaire. Cet état de fait s'observe dans le cas des loteries ordinaires (13 % c. 7 % et 5 %), des loteries instantanées (23 % c. 16 % et 13 %), des appareils de loterie vidéo (7 % c. 3,9 %\* et 3,2 %), des jeux de cartes (27 % c. 22 % et 15 %), du poker avec les amis (22 % c. 16 % et 9 %) et des événements de poker organisés par d'autres types de personnes (7 % c. 4,3 %\* et 3 %\*). Le taux de participation des élèves de 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> secondaire (12 %) et celui des élèves de 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire (17 %) se distinguent de façon significative pour les jeux d'habiletés; ni l'un ni l'autre ne se distingue cependant du taux de participation des élèves de 3<sup>e</sup> secondaire. La participation des élèves à la loterie Mise-O-Jeu®, au bingo, aux paris sur Internet, aux paris sportifs,

aux jeux de casino, aux jeux de dés, aux autres formes de jeu et au poker sur Internet ne varie pas en fonction de l'année d'études (données non présentées).

- *Selon le type de joueurs*

La majorité des joueurs participe sur une base occasionnelle à l'ensemble des formes de jeu. Toutefois, toutes proportions gardées, les joueurs habituels sont plus nombreux à s'adonner aux diverses formes de poker. Approximativement 20 % des joueurs habituels rapportent avoir joué au poker sur Internet (c. 4,7 % chez les joueurs occasionnels), 62 % ont joué au poker avec des amis (c. 38 %, chez les joueurs occasionnels) et 32 % ont participé à des parties de poker organisées par d'autres types de personnes (c. 10 %, chez les joueurs occasionnels) (données non présentées).

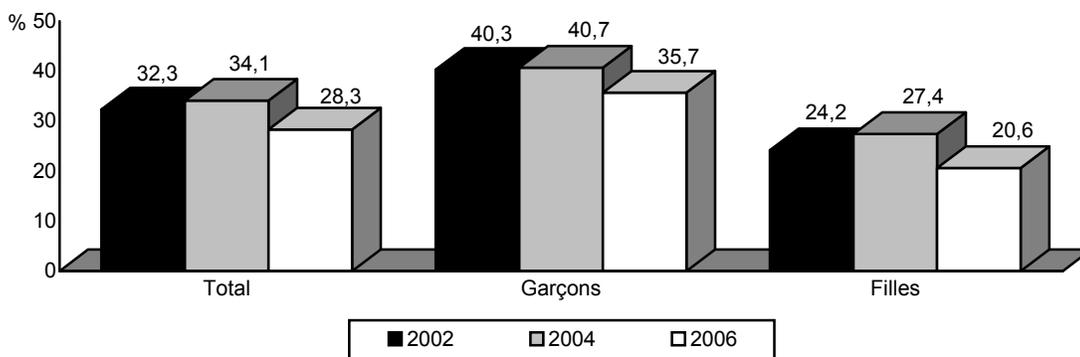
#### 5.4.2 Participation aux jeux privés ou étatisés

- *Selon le sexe, l'année d'études et le type de joueurs*

En 2006, près de 28 % des élèves du secondaire ont participé à au moins une forme de jeu privé au cours d'une période de douze mois (figure 5.5). Cette proportion est plus faible que celle de 2004 (34 %), tandis qu'aucune différence significative n'avait été notée entre 2004 et 2002 (32 %).

Figure 5.5

**Évolution de la participation aux jeux privés au cours d'une période de 12 mois selon le sexe, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2006**



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 et 2006*.

Le taux de participation des garçons (36 %) aux jeux privés est plus élevé que celui noté chez les filles (21 %). Cette proportion en 2006 chez les garçons (36 %) est plus faible que celle de 2004 (41 %) et celle de 2002 (40 %). Chez les filles, le taux de participation aux jeux privés a enregistré une baisse entre 2004 et 2006, en passant d'environ 27 % à 21 %, alors que ce taux avait connu une augmentation entre 2002 (24 %) et 2004 (27 %).

En 2006, parmi les élèves, 24 % ont pris part, sur une base occasionnelle, à des jeux privés, soit une proportion plus faible que celle de 2004 (28 %). La participation habituelle aux jeux privés a connu aussi une diminution entre 2004 (6 %) et 2006 (4,8 %) tandis qu'une augmentation avait été notée entre 2002 (5 %) et 2004 (données non présentées).

Environ 28 % des garçons ont participé à des jeux privés sur une base occasionnelle tandis que cette proportion est de 19 % chez les filles. Une différence significative similaire s'observe sur le plan de la participation habituelle aux jeux privés : les garçons s'y adonnent dans une plus grande proportion (8 %) que les filles (1,4 %\*) (données non présentées).

La participation des élèves aux jeux privés est en lien avec l'année d'études. Ainsi, le taux de participation augmente de 18 % à 40 % entre la 1<sup>re</sup> et la 5<sup>e</sup> secondaire (tableau 5.5). Deux hausses significatives sont notées : une première entre la 1<sup>re</sup> (18 %) et la 2<sup>e</sup> secondaire (26 %), et une seconde entre la 4<sup>e</sup> (30 %) et la 5<sup>e</sup> secondaire (40 %).

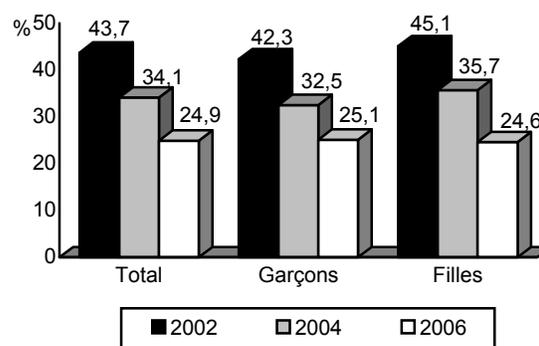
En 2006, le taux de participation des élèves aux jeux étatisés est d'environ 25 % (figure 5.6), une proportion en régression depuis 2004 (34 %). La participation aux jeux étatisés ne varie pas en fonction du sexe des élèves (25 % respectivement). Cependant, le taux de participation des deux sexes a connu une diminution significative depuis 2004 (33 % chez les garçons; 36 % chez les filles). Déjà, entre 2002 et 2004, une baisse s'observait (42 % chez les garçons; 45 % chez les filles en 2002).

Tableau 5.5  
**Participation aux jeux privés et étatisés au cours d'une période de 12 mois selon le sexe et l'année d'études, élèves du secondaire, Québec, 2006**

	Jeux privés Jeux étatisés	
	%	
<b>Total</b>	<b>28,3</b>	<b>24,9</b>
<b>Sexe</b>		
Garçons	35,7	25,1
Filles	20,6	24,6
<b>Année d'études</b>		
1 <sup>re</sup> secondaire	17,5	15,1
2 <sup>e</sup> secondaire	26,1	24,2
3 <sup>e</sup> secondaire	30,1	23,3
4 <sup>e</sup> secondaire	30,0	28,9
5 <sup>e</sup> secondaire	40,3	35,5

Source : Institut de la statistique du Québec, *Enquête québécoise sur le tabac, l'alcool, la drogue et le jeu chez les élèves du secondaire, 2006*.

Figure 5.6  
**Évolution de la participation aux jeux étatisés au cours d'une période de 12 mois selon le sexe, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2006**



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 et 2006*.

Parmi les élèves, 22 % ont joué sur une base occasionnelle à des jeux étatisés, les garçons et les filles y participant dans une proportion similaire. Environ 2,4 % des élèves ont participé à ces jeux sur une base habituelle; les garçons sont, toutes proportions gardées, plus nombreux que les filles à être déclarés « joueur habituel » (3,5 % c. 1,3 %\*) (données non présentées).

La proportion des joueurs occasionnels qui, en 2006, s'adonnent aux jeux étatisés (22 %) est plus faible que celle de 2004 (30 %) et celle de 2002 (39 %). Il en est de même pour la participation des joueurs habituels; le taux est passé d'environ 4,6 %, en 2004, à 2,4 %, en 2006. Par contre, aucune différence significative n'avait été notée entre 2002 et 2004 (données non présentées).

Le taux de participation des élèves aux jeux étatisés augmente avec l'année d'études, en passant de 15 %, en 1<sup>re</sup> secondaire, à environ 35 %, en 5<sup>e</sup> secondaire. Une première augmentation significative est notée entre la 1<sup>re</sup> et la 2<sup>e</sup> secondaire (de 15 % à 24 %), et une seconde, entre la 3<sup>e</sup> et la 5<sup>e</sup> secondaire (de 23 % à 35 %) (tableau 5.5).

En 2006, environ 11 % des élèves rapportent avoir participé exclusivement aux jeux privés au cours d'une période de douze mois, un taux similaire à celui noté en 2004 et supérieur à celui observé en 2002 (7 %) (tableau 5.6). Les garçons sont plus nombreux, en proportion, à ne participer qu'aux jeux privés (16 %), comparativement aux filles (7 %).

Approximativement 8 % des élèves rapportent ne participer qu'à des formes de jeu étatisés, un taux en régression depuis les deux dernières enquêtes (c. 11 % en 2004 c. 19 % en 2002) (tableau 5.6). En 2006, à l'instar des résultats de 2004 et de 2002, les filles sont plus nombreuses, en proportion, à ne jouer qu'aux jeux étatisés (11 %), comparativement aux garçons (4,9 %).

Tableau 5.6  
**Évolution de la participation aux jeux privés et étatisés au cours d'une période de 12 mois selon le sexe, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2006**

	2002	2004	2006
	%		
<b>Non-joueurs</b>	<b>49,1</b>	<b>55,1</b>	<b>64,1</b>
Garçons	47,5	52,7	59,6
Filles	50,7	57,5	68,8
<b>Jeux privés exclusivement</b>	<b>7,4</b>	<b>11,0</b>	<b>11,1</b>
Garçons	10,5	15,0	15,5
Filles	4,3	6,9	6,6
<b>Jeux étatisés exclusivement</b>	<b>18,7</b>	<b>10,9</b>	<b>7,7</b>
Garçons	12,3	6,8	4,9
Filles	25,1	15,1	10,6
<b>Jeux privés et étatisés</b>	<b>24,8</b>	<b>23,1</b>	<b>17,0</b>
Garçons	29,7	25,6	20,0
Filles	19,8	20,5	14,0

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 et 2006*.

Enfin, la proportion de joueurs qui s'adonnent aux deux types de jeux est en régression depuis la dernière enquête, en passant d'environ 23 %, en 2004, à 17 %, en 2006 (tableau 5.6). Le taux de participation des garçons aux deux types de jeux (20 %) est plus élevé que celui observé chez les filles (14 %).

- *Selon les caractéristiques sociodémographiques*

Le taux de participation aux jeux privés au cours d'une période de douze mois est moins élevé chez les élèves qui n'occupent pas d'emploi rémunéré à l'extérieur de la maison, en comparaison de ceux qui en occupent un (25 % c. 31 %) (tableau 5.7). Le montant d'allocation hebdomadaire disponible est également lié à la participation des élèves aux jeux privés; chez les élèves qui disposent de 10 \$ ou moins, le taux est inférieur (19 %), comparativement à ceux qui bénéficient d'un montant de 11 \$ à 30 \$ (31 %), de 31 \$ à 50 \$ (33 %) ou de 51 \$ ou plus (41 %). Ceux dont l'allocation varie entre 11 \$ et 50 \$ ne se distinguent pas de façon significative quant à leur taux de participation.

Tableau 5.7  
**Participation aux jeux privés et étatisés au cours d'une période de 12 mois selon la langue parlée à la maison, le fait d'occuper ou non un emploi, l'autoévaluation de la performance scolaire, l'allocation hebdomadaire et la structure familiale, élèves du secondaire, Québec, 2006**

	Jeux privés	Jeux étatisés
	%	
<b>Langue parlée à la maison</b>		
Français	26,6	24,6
Autre langue	36,7	26,7
<b>Emploi</b>		
Avec emploi	31,4	28,8
Sans emploi	24,7	20,5
<b>Autoévaluation de la performance scolaire</b>		
Au-dessus de la moyenne	28,0	22,7
Dans la moyenne	26,4	24,8
Sous la moyenne	35,4	30,3
<b>Allocation hebdomadaire</b>		
10 \$ ou moins	18,6	15,3
11-30 \$	30,7	26,3
31-50 \$	33,3	30,8
51 \$ ou plus	40,8	38,4
<b>Structure familiale</b>		
Biparentale	27,6	23,3
Monoparentale	30,4	30,8
Autres	27,4*	26,1*

\* 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, 2006*.

Les élèves dont le français n'est pas la langue parlée à la maison sont plus nombreux, en proportion, à participer à des jeux privés, comparativement à ceux dont la langue est le français (37 % c. 27 %) (tableau 5.7). Le taux de participation aux jeux privés est supérieur chez les élèves qui évaluent leur performance scolaire sous la moyenne de leur classe (35 %), comparativement aux élèves qui se croient dans la moyenne (26 %) ou au-dessus de celle-ci (28 %).

En 2006, le taux de participation aux jeux étatisés au cours d'une période de douze mois est lié au fait d'occuper ou non un emploi; les élèves sans emploi rémunéré à l'extérieur de la maison sont, en proportion, moins nombreux à prendre part à des jeux étatisés (21 % c. 29 %) (tableau 5.7). Le taux de participation à ces types de jeux est également inférieur chez les élèves qui disposent de 10 \$ ou moins sur une base hebdomadaire (15 %), comparativement à ceux qui bénéficient de 11 \$ à 30 \$ (26 %), de 31 \$ à 50 \$ (31 %) et de 51 \$ ou plus (38 %).

Les élèves issus d'une structure familiale monoparentale sont, en proportion, plus nombreux à jouer aux jeux étatisés, comparativement aux élèves vivant au sein d'une structure familiale biparentale (31 % c. 23 %) (tableau 5.7). Enfin, le taux de participation aux jeux étatisés, au cours d'une période de douze mois, varie aussi en fonction de l'autoévaluation de la performance scolaire : les élèves qui évaluent leur performance sous la moyenne de leur classe (30 %) sont plus nombreux à rapporter avoir participé à de tels jeux, comparativement aux élèves qui se croient au-dessus (23 %) ou dans la moyenne (25 %).

## 5.5 Prévalence des problèmes de jeu

### 5.5.1 Problèmes de jeu selon le sexe et l'année d'études

Nous abordons maintenant l'étude des élèves qui sont des joueurs problématiques, c'est-à-dire les joueurs à risque et les joueurs pathologiques probables. En 2006, environ 3,8 % des élèves du secondaire (soit 17 800 élèves) sont à risque de développer un problème de dépendance au jeu (JÀR) (voir point 5.1.4) et approximativement 2,1 % d'entre eux (soit 9 500 élèves) sont considérés comme des joueurs pathologiques probables (JPP), c'est-à-dire qu'ils sont dépendants face aux jeux de hasard et d'argent (tableau 5.8). La proportion de joueurs à risque a connu une diminution depuis 2004 (6 %). Cette proportion avait toutefois augmenté entre 2002 (4,8 %) et 2004. La situation est tout autre pour les joueurs pathologiques probables : aucune différence significative n'a pu être détectée entre 2004 et 2006.

Tableau 5.8

**Évolution de la prévalence des joueurs à risque (JÀR) et des joueurs pathologiques probables (JPP) au cours d'une période de 12 mois selon le sexe et l'année d'études, élèves du secondaire, Québec, de 2002 à 2006**

	2002		2004		2006	
	JÀR	JPP	JÀR	JPP	JÀR	JPP
	%					
<b>Total</b>	<b>4,8</b>	<b>2,3</b>	<b>6,0</b>	<b>2,5</b>	<b>3,8</b>	<b>2,0</b>
<b>Sexe</b>						
Garçons	6,4	3,2	7,5	3,6	5,3	2,9
Filles	3,3	1,4*	4,4	1,4*	2,1*	1,1*
<b>Année d'études</b>						
1 <sup>re</sup> secondaire	4,5*	2,7*	5,2	3,0*	2,0**	1,4*
2 <sup>e</sup> secondaire	5,8	2,9*	6,6	2,4*	3,9*	2,1**
3 <sup>e</sup> secondaire	4,4	2,2*	5,4	1,9**	4,4	2,1*
4 <sup>e</sup> secondaire	4,5*	1,6**	6,6*	2,9*	2,6**	2,5**
5 <sup>e</sup> secondaire	4,9	2,1*	6,2*	2,0**	6,3*	2,1**

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

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

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 et 2006*.

La proportion de joueurs à risque est significativement supérieure chez les garçons (5 %), comparativement aux filles (2,1 %) (tableau 5.8). Les garçons sont également plus nombreux, en proportion, à vivre une dépendance aux jeux de hasard et d'argent, comparativement aux filles (2,9 % c. 1,1 %).

Chez les garçons, la proportion de joueurs à risque est à la baisse depuis 2004 (7 %) tandis qu'aucune différence n'a pu être détectée dans la proportion de joueurs pathologiques probables, et ce depuis 2002 (tableau 5.8). Chez les filles, le portrait est similaire : la proportion de joueuses à risque a connu une diminution entre 2004 (4,4 %) et 2006 et, à l'instar de la situation chez les garçons, aucune différence significative n'est notée dans la proportion de joueuses pathologiques probables depuis 2002.

La proportion d'élèves étant à risque de développer une dépendance aux jeux de hasard et d'argent est significativement plus grande chez les élèves de la 5<sup>e</sup> secondaire (6 %), comparativement aux élèves de 4<sup>e</sup> (2,6 %) et de 1<sup>re</sup> secondaire (2 %) (tableau 5.8). Depuis 2004, la proportion de joueurs à risque a subi une baisse chez les élèves de 1<sup>re</sup> secondaire (5 % en 2004 c. 2 % en 2006) et chez ceux de 2<sup>e</sup> secondaire (7 % en 2004 c. 3,9 % en 2006).

La proportion des élèves qui sont aux prises avec une dépendance aux jeux ne varie pas selon l'année d'études (tableau 5.8). Cette proportion est à la baisse depuis l'enquête de 2004 chez les élèves de 1<sup>re</sup> secondaire (3 % en 2004 c. 1,4 % en 2006). Chez les élèves de 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire, une stabilité est observée entre les trois enquêtes, et ce, tant chez les joueurs à risque que chez les joueurs pathologiques probables.

#### 5.5.2 Problèmes de jeu selon les caractéristiques sociodémographiques

Parmi les élèves qui disposent de 10 \$ ou moins d'allocation hebdomadaire, on retrouve une proportion plus petite de joueurs à risque (2,0 %), comparativement aux élèves qui ont davantage d'argent (3,9 %, de 11 \$ à 30 \$; 6 %, de 31 \$ à 50 \$; 6 %, de 51 \$ ou plus) (tableau 5.9). Le portrait est exactement le même pour les joueurs pathologiques probables : toutes proportions gardées, on retrouve moins de joueurs pathologiques probables parmi les élèves qui ont 10 \$ ou moins d'allocation hebdomadaire (0,8 %), en comparaison de ceux qui disposent de plus d'argent (2,4 %, de 11 \$ à 30 \$; 2,8 %, de 31 \$ à 50 \$; 3,2 %, de 51 \$ ou plus).

Tableau 5.9

**Prévalence des joueurs à risque (JÀR) et des joueurs pathologiques probables (JPP) au cours d'une période de 12 mois selon la langue parlée à la maison, le fait d'occuper ou non un emploi, l'autoévaluation de la performance scolaire, l'allocation hebdomadaire et la structure familiale, élèves du secondaire, Québec, 2006**

	JÀR	JPP
	%	
<b>Langue parlée à la maison</b>		
Français	3,2	1,6*
Autre langue	6,9*	4,3*
<b>Emploi</b>		
Avec emploi	4,1	2,1*
Sans emploi	3,4	1,9*
<b>Autoévaluation de la performance scolaire</b>		
Au-dessus de la moyenne	3,2*	1,9*
Dans la moyenne	3,7	1,8*
Sous la moyenne	5,2*	3,1**
<b>Allocation hebdomadaire</b>		
10 \$ ou moins	2,0*	0,8**
11-30 \$	3,9	2,4*
31-50 \$	5,5*	2,8**
51 \$ ou plus	6,1	3,2*
<b>Structure familiale</b>		
Biparentale	3,6	1,9
Monoparentale	4,2*	2,1*
Autres	5,4**	5,3**

\* 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, 2006*.

Parmi les élèves qui parlent le français à la maison, 3,2 % sont considérés comme des joueurs à risque de développer une dépendance aux jeux, une proportion plus faible que celle observée chez les élèves parlant une autre langue (7 %) (tableau 5.9). De façon similaire, la proportion de joueurs pathologiques probables est significativement moins grande chez les élèves dont le français est la langue parlée à la maison, en comparaison des élèves parlant une autre

langue (1,6 % c. 4,3 %). Les proportions de joueurs à risque et de joueurs pathologiques probables ne varient pas en fonction du fait d'occuper ou non un emploi, de la structure familiale et de l'autoévaluation de la performance scolaire.

### 5.5.3 Problèmes de jeu parmi les joueurs seulement

Cette dernière section des résultats traite de la prévalence des problèmes de jeu parmi les élèves qui ont participé au moins une fois, au cours d'une période de douze mois, à une ou plusieurs formes de jeu de hasard et d'argent examinées dans l'enquête. Les analyses qui suivent portent donc sur les joueurs seulement.

En 2006, parmi les élèves qui ont joué, environ 11 % rencontrent les critères diagnostiques du jeu à risque, et approximativement 6 % rencontrent ceux du jeu pathologique probable (données non présentées). La proportion de joueurs à risque chez les garçons est plus élevée que celle notée chez les filles (13 % c. 7 %). Il en est de même pour les joueurs pathologiques probables; la proportion chez les garçons est de 7 % contre 3,4 % chez les filles (tableau 5.10).

Chez les garçons, la prévalence du jeu problématique (JÀR et JPP) est demeurée stable depuis 2004 (tableau 5.10). Chez les filles, la proportion des joueuses à risque (JÀR) a diminué (10,3 % en 2004 c. 6,6 % en 2006). Une augmentation avait cependant été notée entre 2002 (6,6 %) et 2004. La proportion des joueuses pathologiques probables n'a connu aucune progression entre 2002 et 2006.

La langue parlée à la maison est la seule variable sociodémographique qui est liée à l'indice de jeu problématique (DSM-IV-J). Ainsi, parmi les élèves qui parlent le français à la maison, 9 % sont à risque de développer une dépendance au jeu, comparativement à 17 %\* chez ceux qui parlent une autre langue. De plus, parmi les élèves qui parlent français à la maison 4,6 %\* sont aux prises avec une dépendance au jeu, comparativement à 11 %\* chez les élèves ne parlant pas cette langue (données non présentées).

Tableau 5.10

**Évolution de la prévalence des problèmes de jeu selon le sexe, élèves du secondaire qui ont joué, Québec, de 2002 à 2006**

	2002		2004		2006	
	Garçons	Filles	Garçons	Filles	Garçons	Filles
	%					
Joueurs sans problème	82,0	90,6	77,0	86,6	80,0	90,0
Joueurs à risque	11,9	6,6	15,6	10,3	13,0	6,6*
Joueurs pathologiques probables	6,1	2,9*	7,5	3,1*	7,0	3,4*

\* 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 et 2006*.

## Synthèse et discussion

Dans l'ensemble, les résultats de la présente enquête sur la participation aux jeux de hasard et d'argent des élèves du secondaire québécois sont encourageants, puisque la prévalence de la participation continue à décroître. De plus, pour la première fois depuis 2002, la proportion de joueurs habituels connaît une diminution. Cependant, malgré une plus faible proportion de joueurs, et plus particulièrement de joueurs habituels, aucune différence significative n'est notée dans la proportion de joueurs pathologiques probables.

La participation des élèves du secondaire aux jeux de hasard et d'argent, au cours d'une période de douze mois, connaît une diminution entre les enquêtes de 2004 et de 2006, en passant de 45 % à 36 %; cette baisse avait déjà été amorcée entre 2002 et 2004 car la première évaluation se chiffrait à environ 51 %. La diminution concerne à la fois les garçons et les filles, bien que les garçons demeurent, en proportion, toujours plus nombreux à participer à des jeux de hasard et d'argent; un écart est noté entre les taux de participation respectifs depuis 2002. Une hypothèse est formulée pour expliquer cet état de fait : en 2004, la proportion de filles qui rapportaient avoir participé aux loteries instantanées et au bingo était supérieure à celle notée pour les garçons. Or, la participation des filles à ces deux formes de jeux étatisés a connu une importante diminution entre 2004 et 2006, tout comme celle des garçons, mais on n'observe pas de différence significative entre les taux des

deux sexes. Cependant, la proportion de garçons qui ont participé à certaines autres formes de jeu, notamment les jeux de cartes, les paris sportifs et la loterie Mise-O-Jeu®, n'a connu aucune baisse. D'autre part, la nouvelle popularité du poker, tant auprès des garçons que des filles, pourrait bien modifier ce portrait dans un avenir rapproché.

Pour la première fois depuis 2002, les loteries instantanées ne semblent plus être la forme de jeu préférée des élèves. Le taux de participation à ce jeu étatisé est passé de 37 % à 17 %. Plusieurs hypothèses peuvent être mises de l'avant pour expliquer ce revirement de situation : l'intérêt des élèves pour les jeux étatisés a diminué, les règles interdisant la vente de produits de loterie aux mineurs sont mieux respectées par les commerçants, ou encore, les mesures de prévention et de sensibilisation ont un impact plus grand que prévu sur le comportement des jeunes face au jeu.

En 2006, les jeux de cartes ont la cote auprès des élèves. Environ 21 % y ont participé, un taux semblable à celui noté en 2004. C'est une proportion d'environ 15 % qui rapporte avoir parié de l'argent lors de parties de poker entre amis. Sans surprise, nous constatons que le taux de participation aux jeux de cartes croît avec l'année d'études et varie en fonction du sexe des élèves : les élèves de 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire et les garçons sont en effet proportionnellement plus nombreux à participer à ces jeux. Le portrait est similaire pour la participation à des événements de poker organisés par des personnes autres que des amis. Près d'un élève sur cinq a parié de l'argent

lors d'un tel événement; ce résultat renforce la perception voulant que le poker soit une forme de jeu populaire auprès des élèves du secondaire. De plus, la participation à ces formes de jeu est grandement associée au type de joueurs : les joueurs habituels sont beaucoup plus nombreux, toutes proportions gardées, à prendre part à des parties de poker organisées entre amis et à celles organisées par des personnes autres que des amis, comparativement aux joueurs occasionnels.

Trois résultats encourageants sont à noter : la participation des élèves aux jeux de hasard et d'argent a diminué considérablement entre 2002 et 2006; une diminution de la proportion des joueurs habituels est aussi observée entre 2004 et 2006; la proportion d'élèves qui, en 2006, sont à risque de développer une dépendance au jeu (3,8 %) est plus faible que celle de 2004 (6 %). Ces résultats sont toutefois assombris par l'absence de différence au regard de la proportion de joueurs pathologiques probables (environ 5 %), entre 2002 et 2006, chez les joueurs seulement. Deux variables semblent liées au jeu problématique : le sexe et la langue parlée à la maison. En 2002 et en 2004, les garçons sont, en proportion, davantage représentés chez les joueurs habituels, les joueurs à risque et les joueurs pathologiques probables. Les élèves qui parlent une autre langue que le français à la maison sont aussi, toutes proportions gardées, plus nombreux chez les joueurs habituels, les joueurs à risque et les joueurs pathologiques probables. Malgré le fait que la participation aux jeux de hasard et d'argent diminue, les élèves qui choisissent de prendre part à ces jeux s'exposent à de graves risques, notamment le risque de perdre, partiellement ou totalement, le contrôle d'eux-mêmes face au jeu.

Dans le cadre de la présente enquête, l'influence de la diversité culturelle est mesurée par le biais d'une question sur la langue parlée à la maison. Les résultats montrent que les élèves dont la langue parlée est autre que le français sont plus nombreux : à avoir participé à au moins une forme de jeu dans l'année de référence; à jouer sur une base habituelle; à prendre part à des formes de jeux privés; à se classer parmi les joueurs à risque de développer une dépendance aux jeux de hasard et d'argent; à se classer parmi les joueurs pathologiques probables.

Le comportement des élèves à l'égard du jeu semble en partie déterminé par la réalité culturelle à laquelle les familles s'identifient. À l'exemple d'Ellenbogen et de ses collaborateurs (2007), nous recommandons de vérifier si l'écart observé, entre la participation des élèves s'exprimant en français à la maison et celle des élèves s'exprimant dans une autre langue, est attribuable à l'influence des valeurs sociales et culturelles vis-à-vis des jeux de hasard et d'argent ou s'il est plutôt dû aux phénomènes d'acculturation et d'isolement social (Ellenbogen, Gupta et Derevensky, 2007; Raylu et Oei, 2004). Bien que nous croyons que les élèves parlant l'anglais à la maison sont peu susceptibles de vivre un phénomène d'isolement social ou d'acculturation au même titre que certains élèves issus de communautés ethniques, il nous est impossible de vérifier cette hypothèse puisque les indicateurs de l'enquête ne permettent pas de départager les élèves parlant l'anglais à la maison de ceux parlant une autre langue que le français ou l'anglais. Nous recommandons également de vérifier si l'attitude et les pratiques face aux jeux de hasard et d'argent des parents des élèves vivant dans une famille où l'on parle une autre langue que le français — par exemple leurs croyances face à l'impact du hasard et de la chance sur le résultat d'un jeu de hasard — sont différentes de celles adoptées par les parents des élèves vivant dans une famille s'exprimant en français et si, ce faisant, elles influencent le comportement des adolescents.

Sur le plan de la prévention et de l'intervention, ces résultats soulignent le besoin d'accorder davantage d'attention à l'ethnicité dans les recherches ultérieures et lors de la mise sur pied d'activités de prévention et de sensibilisation aux problèmes de jeu destinées aux élèves du secondaire. Les campagnes visant les jeunes devraient s'assurer que les jeunes des communautés allophones et anglophones se sentent concernés. Il faudrait également voir à ce que ces jeunes bénéficient de services de prévention et d'intervention adaptés à leur réalité et à leur diversité culturelle. Dans un même esprit, il serait opportun d'intervenir auprès des adultes de ces communautés pour mieux connaître leur attitude et leur perception à l'égard des jeux de hasard et d'argent, d'une part, et pour les

sensibiliser aux risques associés à la participation précoce et excessive à ces jeux, d'autre part.

Les résultats de la présente enquête sont similaires, à plusieurs égards, à ceux obtenus dans le cadre de la *Minnesota Student Survey* (2004) auprès d'élèves de 3<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> secondaire du système scolaire américain. Cette dernière enquête examine la participation des élèves à cinq formes de jeux de hasard et d'argent : les jeux de cartes, les jeux d'habiletés, les paris sportifs, les loteries ordinaires ou instantanées et les jeux de casino (Stinchfield, 2007). À l'image des résultats de l'enquête québécoise de 2006, les garçons du Minnesota sont plus nombreux, toutes proportions gardées, à jouer que les filles et les élèves plus âgés sont aussi plus nombreux à jouer et à le faire plus souvent, comparativement aux élèves plus jeunes. Comme dans l'enquête québécoise, il y a aussi une augmentation du nombre d'élèves qui ne jouent pas, et la loterie est la forme de jeu qui connaît la plus importante diminution. À l'instar de ce qui s'observe chez les élèves québécois, la participation aux jeux de cartes ne connaît pas de diminution; elle augmente même entre 2001 et 2004, apparemment en raison de la popularité du poker. Le taux de participation des garçons les plus âgés aux jeux de cartes a augmenté de 11 % à 24 % entre 1992 et 2004, la progression la plus spectaculaire (14 %) étant notée entre 2001 et 2004. Toujours chez les élèves du Minnesota, la participation des garçons plus jeunes et celle des filles, à cette même forme de jeu, ont connu aussi une augmentation entre 1992 et 2004 (Stinchfield, 2007).

En résumé, dans un premier temps, il serait essentiel de poursuivre les efforts de sensibilisation auprès des adolescents et des adultes, notamment ceux des communautés culturelles minoritaires. Deuxièmement, il faudrait suivre avec attention l'évolution de la participation des élèves aux jeux de cartes, notamment le poker, compte tenu de sa grande popularité auprès des adolescents. Plus particulièrement, il faudrait surveiller le taux de participation des filles à ce type de jeu : vont-elles s'investir davantage dans le poker, au fil du temps, ou l'écart de participation entre les garçons et les filles, observé dans la plupart des jeux privés, va persister? Nul doute qu'il serait aussi pertinent d'examiner l'impact de la publicité entourant le

poker sur la participation des adolescents, surtout celle des filles (Derevensky et collaborateurs, sous presse; Kilbourne, 1999). Elles sont également visées par les publicités qui présentent le poker comme étant un sport dans lequel les habiletés des joueurs ont un impact déterminant sur l'issue du jeu. Enfin, bien que le taux de participation des élèves du secondaire aux appareils de loterie vidéo soit à la baisse depuis 2004, encore près de 5 % d'entre eux rapportent y avoir eu accès entre 2004 et 2006. Ce type de jeux figure parmi les formes de jeu les plus susceptibles de créer de la dépendance chez les joueurs, tant les adultes que les adolescents (Chevalier et Allard, 2001). Il importe donc de poursuivre les efforts visant à renforcer l'application des règles limitant l'accès des mineurs aux endroits offrant la possibilité de participer à des jeux de hasard et d'argent, notamment les bars, les brasseries, les salons de quilles et les salons de jeux étatisés, actuels et futurs (Ludoplex). En plus des appareils de loterie vidéo, un grand nombre de bars offrent maintenant la possibilité de participer à des parties de poker. Les jeunes de 16 et 17 ans, qui fréquentent ces bars, sont donc susceptibles d'y prendre part. Il serait intéressant d'interroger les élèves, lors d'une prochaine enquête, sur la fréquentation d'établissements réservés aux 18 ans et plus, notamment les bars et les brasseries.

## Bibliographie

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (1994). *Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorders*, 4<sup>e</sup> édition, Washington, DC, 856 p.
- CHEVALIER, S., et D. ALLARD (2001). *Jeu pathologique et joueurs problématiques. Le jeu à Montréal*, Montréal, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-Centre, Direction de la santé publique.
- DEREVENSKY, J. L., et C. MESSERLIAN (sous presse). *The effects of gambling advertisements on child and adolescents gambling attitudes and behaviours*.

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.

ELLENBOGEN, S., R. GUPTA et J. L. DEREVENSKY (2007). « A cross-cultural study of gambling behavior among adolescents ». *Journal of Gambling Studies*, vol. 23, p. 25-39.

KILBOURNE, J. (1999). *Deadly Persuasion: Why Women and Girls Must Fight the Addictive Power of Advertising*, New York, The Free Press, 368 p.

RAYLU, N., et T. P. OEI (2004). « Role of culture in gambling and problem gambling ». *Clinical Psychology Review*, vol. 23, n° 8, p. 1087-1114.

STINCHFIELD, R. (2007). *Youth Gambling: How big a problem?*, Arizona Conference on Gambling, Phoenix, AR, mars