

# ENQUÊTE ENHJEU.COM

---

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

Rapport d'étape

15 mars 2023

Ce projet est financé par les Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQ-SC) dans le cadre des Actions concertées : La pratique des jeux de hasard et d'argent en ligne au Québec : un état des lieux (volet Étude longitudinale) (2020-2024).



## **CHERCHEURS**

Sylvia Kairouz

Département de sociologie et d'anthropologie  
Université Concordia

Annie-Claude Savard

École de travail social et de criminologie  
Université Laval

Jean-François Biron

Direction régionale de santé publique de Montréal

Nadine Blanchette-Martin

CIUSSS de la Capitale Nationale/CISSS de Chaudière-Appalaches

Magaly Brodeur

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

Magali Dufour

Département de psychologie  
Université du Québec à Montréal

Francine Ferland

CIUSSS de la Capitale Nationale/CISSS de Chaudière-Appalaches

Martin French

Département de sociologie et d'anthropologie  
Université Concordia

Eva Monson

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

Adèle Morvannou

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

Valérie Van Mourik

CIUSSS du Centre-Sud-de-l'île-de-Montréal

## **RÉDACTION**

Sylvia Kairouz

Annie-Claude Savard

Stéphanie Tétrault-Beaudoin

## **AVEC LA COLLABORATION DE :**

Jean-Michel Costes

Membre du collège de l'Autorité française de régulation de jeux d'argent  
Et chercheur associé à la Chaire de recherche sur le jeu, Université Concordia

Sophie Dauphinais

Chaire de recherche sur le jeu, Université Concordia

Ingo Fiedler

Blockchain Research Lab

Émile Van Haaster

Chaire de recherche sur le jeu, Université Concordia

Michael Wohl

Department of Psychology  
Carlton University

## TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	6
Méthodologie.....	8
Population cible.....	8
Enquête populationnelle téléphonique.....	9
Plan de sondage.....	9
Collecte des données.....	9
Échantillon de l'enquête.....	9
Sondage auprès d'un panel web.....	10
Plan de sondage.....	10
Collecte des données.....	10
Échantillon du sondage.....	10
Pondération des échantillons de l'étude.....	10
Estimations populationnelles de la participation aux JEL.....	10
Estimations parmi les joueurs de JEL récents et actuels.....	12
Comparaisons entre les sous-groupes de joueurs de JEL récents.....	12
Précision des estimations populationnelles.....	12
Analyses.....	13
Questionnaire.....	13
Habitudes de jeu de hasard et d'argent.....	13
Impact de la pandémie sur les habitudes de jeux de hasard et d'argent en ligne.....	14
Problèmes de jeu.....	15
Problèmes de jeu dans l'entourage.....	15
Mesure et jeu responsable.....	15
Services d'aides.....	16
Caractéristiques sociodémographiques.....	16
Résultats.....	17
Prévalence des jeux de hasard et d'argent en ligne.....	17
Habitudes de jeu des joueurs en ligne actuels.....	21
Problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent.....	26
Impacts des jeux de hasard et d'argent sur les sphères de vie.....	27
Impacts de la pandémie sur les habitudes de jeu en ligne.....	29
Raisons du changement dans les habitudes de jeu en ligne après la pandémie.....	33
Connaissance et utilisation des services d'aide.....	37
Publicité durant la première année de la pandémie de COVID-19.....	38
Conclusion.....	40
Augmentation du jeu en ligne.....	40
Activités de jeu en ligne.....	40
Impact de la pandémie.....	41
Impact du jeu en ligne dans les sphères de vie.....	41
Références.....	43

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1. Scénarios de pondération proposés pour produire les estimations populationnelles de la participation au JEL. ....	11
Tableau 2. Prévalence de la participation aux jeux de hasard et d’argent en ligne, Québec 2021. ....	17
Tableau 3. Caractéristiques sociodémographiques des joueurs en ligne, Québec 2021. ....	19
Tableau 4. Participation aux activités de jeux de hasard et d’argent des joueurs en ligne, Québec 2021. ....	21
Tableau 5. Gravité des problèmes de jeu parmi les joueurs en ligne actuels et problèmes de jeu dans l’entourage, Québec 2021. ....	27
Tableau 6. Connaissance des services d’aide et utilisation parmi les joueurs actuels, Québec 2021. ....	37
Tableau 7. Présence de la publicité sur les jeux de hasard et d’argent durant la première année de la pandémie de COVID-19. ....	39

## LISTE DES FIGURES

Figure 1. Profils de joueurs actuels selon les activités de jeux de hasard et d'argent, Québec 2021. ....	22
Figure 2. Fréquence des activités de jeu de hasard et d'argent en ligne parmi les joueurs en ligne actuels, Québec 2021. ....	23
Figure 3. Dépenses sur des activités de jeu de hasard et d'argent en ligne parmi les joueurs en ligne actuels, Québec 2021. ....	24
Figure 4. Temps dépensé par occasion de jeu selon les activités parmi le joueurs actuels, Québec, 2021. ....	25
Figure 5. Impacts des habitudes de jeux de hasard et d'argent en ligne sur les sphères de vie, Québec 2021. ....	28
Figure 6. Impact de la pandémie sur la fréquence de jeu en ligne parmi les joueurs actuels, Québec, 2021. ....	30
Figure 7. Impact de la pandémie sur la dépense sur des activités de jeu en ligne parmi les joueurs actuels, Québec, 2021. ....	31
Figure 8. Impact de la pandémie sur le temps passé à parier sur des activités de jeu en ligne parmi les joueurs actuels, Québec, 2021. ....	32
Figure 9. Raisons d'avoir augmenté ses habitudes de jeux de hasard et d'argent depuis de le début de la pandémie parmi les joueurs continus (N = 962). ....	33
Figure 10. Raisons d'avoir diminué ses habitudes de jeux de hasard et d'argent depuis de le début de la pandémie parmi les joueurs continus (N = 368). ....	34
Figure 11. Raisons d'avoir commencé à parier sur jeux de hasard et d'argent en ligne au cours de la première année de la pandémie parmi les nouveaux joueurs (N = 1 162). ....	35
Figure 12. Raisons d'avoir arrêté de parier sur des jeux en ligne durant la première année de la pandémie parmi les anciens joueurs (N = 162). ....	36

## Introduction

La pandémie de COVID-19 et les mesures sanitaires associées ont forcé la fermeture des commerces, restaurants et autres lieux publics lors de périodes de confinement. Les points de vente des jeux de loterie, les casinos ainsi que les bars n'ont pas fait exception à cette règle. Comme ces activités sont très populaires auprès des adeptes de jeux de hasard et d'argent et que les bars et les casinos attirent de nombreux joueurs de machines à sous, une question évidente se pose. Qu'est-il advenu des habitudes de jeu de la population depuis la survenue de la COVID-19 et des périodes de confinement ?

Si l'industrie des jeux de hasard et d'argent a subi des pertes monétaires importantes répertoriées dès les premiers impacts de la COVID<sup>1,2,3,4</sup>, celle-ci a pu bénéficier d'une transformation des habitudes de certains joueurs et de quelques nouveaux adeptes. En effet, tout comme le télétravail a révolutionné le monde du travail et que les services de messageries et de téléconférences ont permis d'entretenir nos relations à distance, ceux-ci ont pu se tourner vers le Web pour poursuivre la pratique des jeux de hasard et d'argent<sup>5,6</sup>.

Les études s'étant penchées sur les impacts de cette migration du jeu hors-ligne au jeu en ligne ont obtenu des résultats intéressants. En fait, il semble que les habitudes de jeu ont connu peu de changement notable au-delà de cette transition du mode de jeu<sup>7,8,9,10</sup>. Toutefois, il y aurait eu une augmentation de temps accordé au jeu et du montant des mises chez les joueurs déjà identifiés comme problématiques<sup>11,12</sup>. Il semble que les personnes qui vivaient des ennuis financiers durant les périodes de confinement étaient plus enclines à s'adonner à des activités de jeu en ligne<sup>13</sup>. Les paris sportifs, de leur côté, ont diminué dû à la pandémie qui a entraîné la suspension de plusieurs rencontres sportives, et l'effet de migration du hors ligne aux plateformes en ligne n'a pas été observé pour ce type de jeu<sup>14</sup>.

Dans un souci d'explorer ce qu'il en est de la situation du jeu en ligne ici, au Québec, une étude prospective d'une période de deux ans (2021-2023) s'est avérée nécessaire. Ainsi, l'étude *Portrait des jeux de hasard et d'argent en ligne au Québec : regards sur une transformation amorcée en temps de pandémie* a été développée dans le but de 1) brosser un portrait des habitudes de jeu en ligne dans la population adulte du Québec et ses sous-groupes et 2) documenter les effets de la pandémie de COVID-19 sur les habitudes de jeu à travers le temps. Cette étude privilégie le recours à plusieurs méthodologies qui permet la triangulation de données provenant de sources variées, notamment des données

populationnelles, des données qualitatives recueillies par des entrevues individuelles, et des données administratives provenant de quatre sources : a) le site web de Loto-Québec, b) le trafic des sites de jeu en ligne les plus populaires au Canada, c) les données de services d'information, d'aide et de référence de la ligne téléphonique Jeu : Aide et Référence, et d) les données des services de traitement dans les Centres de réadaptation en dépendances du Québec.

Le présent rapport d'étape présente uniquement les résultats obtenus à partir des données recueillies lors de la première enquête populationnelle menée en 2021 sur l'impact de la pandémie sur les habitudes de jeu en ligne (JEL) au Québec. Il vise à présenter un portrait général en temps opportun pour guider la prise de décision en matière d'encadrement et de services à la population.

## Méthodologie

Cette étude a été menée auprès de deux échantillons distincts, un échantillon téléphonique et un échantillon provenant d'un panel web, pour constituer un échantillon qui soit à la fois représentatif de la population adulte du Québec et suffisamment large pour assurer la puissance statistique requise pour répondre à nos objectifs. Bien qu'une enquête téléphonique aurait été notre premier choix pour assurer une représentativité de l'échantillon, cette stratégie a perdu de ses qualités au cours des dernières années en raison des taux de réponses décroissants<sup>15</sup>. De plus, une telle entreprise aurait été quasi-impossible dans le délai prévu de l'étude, en raison d'une prévalence du jeu en ligne qui s'établissait à près de 5 % selon la dernière étude qui a sondé la population adulte du Québec en 2018<sup>16</sup>. Ainsi, nous avons opté pour une méthodologie de recrutement mixte qui permet d'assurer une représentativité de l'échantillon à travers une sélection aléatoire de l'échantillon téléphonique pour dresser un portrait représentatif des habitudes de jeu en ligne des Québécois et des sous-groupes de la population en 2020-2021, et de recourir à un échantillon non-probabiliste complémentaire, constitué à partir d'un panel d'Internaute pour assurer une puissance statistique suffisante permettant de suivre l'échantillon dans le temps (en 2022 et 2023) malgré l'attrition anticipée. Ainsi, la collecte de données a été effectuée de façon hybride, c'est-à-dire sur le web et par téléphone.

### Population cible

Nous avons interrogé la population québécoise des joueurs en ligne non institutionnalisée de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, vivant dans l'ensemble des ménages privés du Québec. Les habitants des régions du Nord du Québec (Nord-du-Québec, Terres-Cries-de-la-Bais-James et le Nunavik) ainsi que des réserves autochtones étaient exclus par respect du caractère culturel. Les joueurs en ligne visés sont ceux ayant parié ou dépensé de l'argent à une activité de jeux de hasard et d'argent en ligne durant au moins une des deux périodes suivantes : 1) depuis le début de la pandémie de la

COVID-19 et la mise en place de mesures de santé publique comme le confinement et la distanciation sociale; 2) au cours des 12 mois précédant la pandémie de la COVID-19.

### **Enquête populationnelle téléphonique**

**Plan de sondage.** La sélection de l'échantillon du volet téléphonique a été faite selon un plan d'échantillonnage stratifié non proportionnel avec une sélection aléatoire de ménages selon les strates formées par la région métropolitaine de recensement (RMR) de Montréal, les autres régions métropolitaines du Québec (Québec, Sherbrooke, partie québécoise de la RMR Ottawa-Gatineau, Saguenay et Trois-Rivières) et les régions à l'extérieur des régions métropolitaines de recensement (hors-RMR). La taille de l'échantillon dans chaque strate était proportionnelle à la racine carrée du nombre de ménages estimés de la strate. La personne répondant à l'appel était retenue si elle déclarait avoir parié ou dépensé de l'argent sur au moins un jeu de hasard et d'argent en ligne au cours des 12 derniers mois et/ou au cours de l'année précédant la pandémie. Les numéros de téléphone de ligne fixes et cellulaires ont été sélectionnés selon la méthode RDD, grâce au logiciel ASDE.

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

**Échantillon de l'enquête.** La firme de sondage a généré une liste de 445 012 numéros fixes et cellulaires afin de rejoindre des répondants. Au total, 311 882 numéros de téléphone ont été utilisés incluant 34 % de numéros cellulaires avec une proportion adaptée pour chaque région. L'échantillon final de l'enquête téléphonique comporte 1390 répondants pour un taux de réponse estimé de 10,5 % dont 53 ont complété le questionnaire via la plateforme web.

## **Sondage auprès d'un panel web**

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

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

**Échantillon du sondage.** Au total, 37 530 fiches ont été envoyées à travers le panel web et 8 856 ont complété les questions d'éligibilité pour un taux de participation de 23,6 % duquel 42,1 % étaient éligibles. L'échantillon final du sondage web est composé de 3 315 joueurs en ligne pour un taux de réponse de 91,5 % (3 315/3 623).

## **Pondération des échantillons de l'étude**

Trois pondérations ont été créés pour accompagner les différents types d'analyses. Le choix de l'un ou l'autre des poids dépend des objectifs poursuivis.

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

Les deux bases de sondage présentent des différences qui doivent être prises en considération dans leur intégration. Le panel web est constitué d'utilisateurs actifs d'Internet qui sont volontairement inscrits sur un panel web. Ces personnes sont plus susceptibles d'être actives sur Internet et donc à

s'adonner à des jeux de hasard et d'argent en ligne, ce qui peut présenter un biais important de surestimation de la participation au JEL. De plus, bien que la quasi-majorité de la population ait accès à Internet, le panel web est considéré comme non-probabiliste. Par ailleurs, bien que le sondage téléphonique soit probabiliste, il présente aujourd'hui des lacunes ou limites dont on doit tenir compte. Le pourcentage de la population qui possède une ligne téléphonique fixe diminue à chaque année<sup>17</sup>, si bien que pour obtenir une bonne couverture de la population cible, il faut ajouter les numéros de téléphone cellulaire. Or, peu de gens acceptent d'être interviewés à partir de leur cellulaire, et on constate également de faibles taux de réponse parmi les personnes jointes à leurs lignes téléphoniques fixes résidentielles. Donc, contrairement au panel WEB, les estimations de la participation au JEL pourraient être ainsi sous-estimées.

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

**Tableau 1. Scénarios de pondération proposés pour produire les estimations populationnelles de la participation au JEL.**

Source	Facteur d'intégration A Proportionnel pour les deux modes	Facteur d'intégration B Importance doublée pour l'enquête téléphonique
Enquête téléphonique	0,649462101	0,824463958
Sondage web	0,350537899	0,175536042
Total	1	1

**Estimations parmi les joueurs de JEL récents et actuels.** Afin de mettre en commun les deux sous-échantillon téléphonique et web pour les analyses parmi la population des joueurs en ligne, une seconde pondération a été calculée à partir des mêmes variables précédemment décrites pour la calibration du calage aux marges avec l'échantillon des cas admissibles du téléphonique comme référence.

L'application de ce poids vise à assurer une représentativité de l'échantillon de l'ensemble des joueurs de JEL dans la population du Québec. Les pourcentages calculés parmi les joueurs de JEL et présentés dans ce rapport sont calculés à partir des données pondérées selon cette méthode.

**Comparaisons entre les sous-groupes de joueurs de JEL récents.** Un poids a été créé en intégrant les variables de pondérations utilisées précédemment auxquelles a été intégré une pondération de propension afin de contrôler pour les différences sociodémographiques observées entre les échantillons téléphoniques et web. Ce poids a été utilisé lors des analyses de comparaisons entre les sous-groupes de joueurs en ligne.

### **Précision des estimations populationnelles**

Un intervalle de confiance (IC) de 95 % a été utilisé pour évaluer la précision des estimés. Ceci indique que, si l'on constitue un grand nombre d'échantillons à partir de la population cible (c.-à-d. les joueurs en ligne parmi la population adulte générale du Québec), 95 % des échantillons sélectionnés produiront des intervalles dans lesquels la valeur véritable de la population se retrouve (ex. prévalence du jeu en ligne). Les coefficients de variation (CV) ont également été utilisés pour évaluer la précision des estimations. Un CV est défini comme le pourcentage du rapport de l'erreur-type à l'estimé. Lorsque le CV se situe entre 16,6 % et 33,3 %, un symbole (+) indique que le résultat doit être interprété avec prudence. Lorsque le CV est supérieur à 33,3 % un symbole (#) indique le résultat n'est pas divulgué, car il est jugé imprécis.

## **Analyses**

Des analyses bivariées ont été réalisées. Elles consistent en des croisements entre les variables de jeu et des facteurs sociodémographiques tels que le genre, l'âge et le revenu. Des analyses de régressions multiples ont été menées pour comparer les proportions entre les sous-groupes. Les données ont été pondérées pour représenter adéquatement la population des joueurs de JEL récent québécois. Des rapports de cotes (Odds Ratio) ont été calculés pour estimer la probabilité de présenter une caractéristique ou un comportement dans un groupe donné comparativement à un groupe de référence. Un rapport de cote qui se situe près de 1,0 signifie qu'il n'y a pas de différence entre les deux groupes quant à la probabilité de présenter un comportement donné; un rapport de cote inférieur à 1 indique que la probabilité de présenter le comportement à l'étude est plus élevée dans le groupe de référence alors qu'un rapport de cote supérieur à 1 indique que la probabilité est plus élevée dans le groupe d'intérêt.

## **Questionnaire**

Le questionnaire inclut quatre sections principales mesurant 1) les habitudes de jeux en ligne et hors ligne et les problèmes associés, 2) l'impact de la pandémie sur les habitudes de jeu en ligne, 3) la connaissance et l'utilisation des mesures de jeu responsable et des services d'aide, et 4) des facteurs associés au jeu en ligne notamment la consommation de substances et la santé mentale.

***Habitudes de jeu de hasard et d'argent.*** Tous les participants ont répondu aux questions mesurant la participation aux différentes activités de jeux de hasard et d'argent en ligne au cours des 12 derniers mois, ce qui correspond à la première année suivant la déclaration de la crise sanitaire reliée à la pandémie de la COVID-19 en mars 2020 : donc pour la période de mars 2020 à mars 2021. Les participants ont également été questionnés relativement à leurs habitudes de jeu au cours de l'année précédant l'annonce de la crise sanitaire de la COVID-19; donc pour la période de mars 2019 à mars 2020. Nous avons également sondé la participation aux activités de jeu hors ligne au cours des 12 derniers mois ainsi qu'au cours de l'année précédant la déclaration de la crise sanitaire de la COVID-19.

La combinaison des réponses de participation au jeu en ligne et hors ligne nous a permis de créer une typologie de joueurs basée sur la trajectoire de jeu avant et depuis la déclaration de la crise sanitaire reliée à la COVID-19.

- 1) le groupe des **anciens joueurs récents** regroupe les joueurs qui ont parié à des jeux de hasard et d'argent en ligne durant l'année précédant la déclaration de la crise sanitaire reliée à la COVID-19 mais qui ont arrêté de parier sur les jeux en ligne au cours de la première année de la pandémie;
- 2) le groupe des **joueurs actuels** ou les joueurs qui ont déclaré avoir parié à des jeux de hasard et d'argent en ligne durant l'année précédant la pandémie. Ce groupe inclut trois sous-groupes de joueurs qui se distinguent par leur trajectoire de jeu :
  - a) **les joueurs continus** sont les joueurs qui ont rapporté avoir parié à des jeux de hasard et d'argent en ligne durant l'année précédant la déclaration la crise sanitaire reliée à la pandémie de COVID-19 qui ont continué à parier sur ces jeux en ligne au cours de la première année de la pandémie de COVID-19;
  - b) **les nouveaux joueurs** sont les joueurs qui ne pariaient pas en ligne avant l'annonce de la crise sanitaire reliée à la pandémie de la COVID-19 et qui déclarent avoir commencé à parier sur les jeux de hasard et d'argent en ligne durant la première année de la pandémie;
  - c) **les joueurs migrants** sont les joueurs qui pariaient à des jeux de hasard et d'argent uniquement hors ligne dans des lieux physiques avant l'annonce de la crise sanitaire reliée à la pandémie de la COVID-19 et qui déclarent avoir commencé à parier sur les jeux de hasard et d'argent en ligne durant la première année de la pandémie.

***Impact de la pandémie sur les habitudes de jeux de hasard et d'argent en ligne.*** L'impact de la pandémie a été mesuré de façon globale [« Globalement, diriez-vous que, depuis le début de la pandémie en mars 2020, vous jouez en ligne... » (1 : « Moins qu'avant la pandémie », 2 : « Autant qu'avant la pandémie », 3 : « Plus qu'avant la pandémie »)]. Les joueurs continus ont été interrogés sur l'impact de la pandémie de COVID-19 sur la fréquence, la dépense et le temps passé au jeu pour chacune des activités

rapportées [par ex. : « Diriez-vous que la fréquence à laquelle vous dépensez de l'argent pour l'achat de billets de loterie en ligne ... » (1 : « A augmenté en raison de la pandémie de COVID-19 », 2. « A diminué en raison de la pandémie de COVID-19 », 3 : « N'a pas été affectée par la pandémie de COVID-19 »)]. Les joueurs récents ayant indiqué un changement dans leurs habitudes de JEL ont été questionnés sur les raisons de ces changements.

**Problèmes de jeu.** L'indice canadien de jeu excessif (ICJE)<sup>18</sup> a été administré afin de mesurer les méfaits associés aux activités de jeu de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois. Cette échelle validée permet de situer le participant selon le score établissant des seuils de gravité des problèmes de jeu dans une des trois catégories suivantes : 0 : « joueurs sans problème », 1 ou 2 : « joueurs à faible risque », 3 à 7 : « joueurs à risque modéré », 8 ou plus : « joueurs à risque élevé ».

Nous avons également mesuré les impacts négatifs et positifs des jeux de hasard et d'argent dans 11 sphères de vie [« Diriez-vous **qu'au cours des 12 derniers mois**, les jeux de hasard et d'argent ont eu un impact très négatif, plutôt négatif, plutôt positif, très positif ou aucun impact pour chacune des sphères suivantes »].

**Problèmes de jeu dans l'entourage.** Deux questions provenant de la mesure populationnelle de jeu préjudiciable (MPJP)<sup>19</sup> ont permis de mesurer 1) la présence de personnes qui vivent des problèmes en raison des habitudes de jeu dans l'entourage du répondant [« En vous référant aux 12 derniers mois, avez-vous un proche, que ce soit un conjoint, un membre de la famille, un collègue ou un ami, qui aurait, selon vous, vécu des problèmes en raison de ses habitudes de jeu? (Des problèmes financiers, dans ses relations, au travail ou avec sa santé mentale. »)], et 2) l'impact de ces problèmes sur sa vie (« En pensant à votre temps, à votre énergie, à vos émotions, à vos finances et à vos activités quotidiennes, diriez-vous que les problèmes de jeu de cette personne ont affecté votre propre vie? »).

**Mesure et jeu responsable.** Des questions ont été posées quant à la connaissance et l'utilisation des outils en ligne de jeu responsable au cours des douze derniers mois et au cours de la vie (par ex. les mesures d'auto-exclusion, de pauses de jeux et de limites de temps ou de dépenses).

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

**Caractéristiques sociodémographiques.** Nous avons recueilli des informations sur l'âge, le sexe, le genre, le statut d'emploi et le revenu familial.

Pour faciliter la passation de l'entrevue téléphonique, certaines questions ont été passées à un sous-échantillon sélectionné aléatoirement seulement alors que d'autres questions ont été retenues uniquement dans le sondage web. De plus, certaines questions filtres ont été abrégées dans la version téléphonique dans le but de raccourcir la durée de l'entrevue et maximiser le taux de réponse. Ces variations seront indiquées dans la partie des résultats lorsqu'elles s'appliquent.

## Résultats

### Prévalence des jeux de hasard et d'argent en ligne

Un premier portrait descriptif des habitudes de jeu des Québécois en temps de pandémie indique une hausse de la pratique du jeu en ligne (2018 : 5,2 %; 2020 : 15,6 %). Le portrait démontre également que peu de joueurs ont cessé de jouer malgré la fermeture des lieux de jeu (1,2 %), que certains joueurs ont migré du jeu hors ligne vers le jeu en ligne (2,8 %) et que de nouveaux joueurs ont commencé à jouer en ligne (2,1 %). Fait intéressant, les résultats obtenus par le sondage téléphonique diffèrent considérablement de ceux obtenus à travers le panel Web, notamment sur la prévalence des joueurs en ligne continus (p.ex. 6,4% parmi l'enquête téléphonique contre 29,7% parmi le panel Web). Cela peut s'expliquer par une moyenne d'âge plus avancée auprès des participants de l'enquête téléphonique et une plus grande popularité des cellulaires alors que les lignes téléphoniques se font de plus en plus rares. Il est aussi possible que les membres du panel Web tendent à passer beaucoup de temps en ligne et qu'ils y pratiquent des activités diversifiées, tel que le jeu en ligne.

**Tableau 2. Prévalence de la participation aux jeux de hasard et d'argent en ligne, Québec 2021.**

	Échantillon téléphonique uniquement (N = 15 817)			Échantillon web uniquement (N = 8 537)		Échantillon mixte (N = 24 354)				
	%	I.C. (95%)	Est. Pop.	%	Poids doublé pour l'échantillon téléphonique			Poids proportionnel pour les deux échantillons		
					%	I.C. (95%)	Est. Pop.	%	I.C. (95%)	Est. Pop.
<b>Non joueurs en ligne à vie</b>	82,9	82,1 – 83,7	5 290 517	49,6	77,1	76,4 – 77,8	4 918 883	71,3	70,6 – 72,0	4 547 249
<b>Anciens joueurs en ligne</b>	6,1	5,61 – 6,7	389 818	12,6	7,3	6,1 – 7,72	462 217	8,4	8,0 – 8,8	534 615
Arrêt avant la pandémie	5,1	4,7 – 5,6	325 902	10,5	6,0	5,6 – 6,5	385 429	7,0	6,6 – 7,4	444 957
Arrêt depuis la pandémie	1,0	0,8 – 1,3	63 916	2,2	1,2	1,0 – 1,4	76 787	1,4	1,2 – 1,6	89 659
<b>Joueurs en ligne actuels (12 mois)</b>	11,0	10,3 – 11,7	698 612	37,6	15,6	15,0 – 16,3	996 446	20,3	19,7 – 21,0	1 294 281
Nouveaux joueurs en ligne <sup>a</sup>	2,0	1,7 – 2,4	127 116	2,8	2,1	1,9 – 2,4	135 660	2,3	2,0 – 2,6	144 205
Joueurs migrants <sup>b</sup>	2,5	2,1 – 2,8	155 624	4,4	2,8	2,5 – 3,1	176 638	3,1	2,9 – 3,4	197 652
Joueurs en ligne continus <sup>c</sup>	6,4	5,8 – 6,9	404 912	29,7	10,5	10,0 – 11,0	672 020	14,7	14,2 – 15,3	939 127

<sup>a</sup> Joueurs qui ont commencé à parier à des jeux de hasard et d'argent en ligne depuis l'annonce de la crise sanitaire de la pandémie de COVID-19.

<sup>b</sup> Joueurs hors ligne qui ont commencé à parier sur des jeux de hasard et d'argent en ligne depuis l'annonce de la crise sanitaire de la pandémie de COVID-19.

<sup>c</sup> Joueurs qui pariaient sur des jeux de hasard et d'argent en ligne durant l'année précédant l'annonce de la crise sanitaire de la pandémie de COVID-19 et qui ont continué à parier sur ces jeux en ligne au cours de la première année de la pandémie.

Parmi tous les joueurs en ligne, il y a une proportion plus élevée d'hommes et d'individus âgés entre 25 et 64 ans, possédant un diplôme collégial ou moins, travaillant à temps plein ou partiel, marié ou conjoint de fait ainsi que parmi les personnes déclarant un revenu entre 30 000\$ et 59 000\$ ou de 100 000\$ et plus (tableau 3). Les trois types de joueurs en ligne actuels ont des caractéristiques socio-démographiques similaires.

Bien que les hommes soient proportionnellement plus nombreux à parier à des jeux de hasard et d'argent en ligne, ils rapportent dans une moindre proportion avoir migré du jeu hors ligne au jeu en ligne alors que les femmes déclarent dans une plus grande proportion avoir commencé à jouer en ligne ou migré vers le jeu en ligne depuis le début de la pandémie. C'est parmi les personnes âgées entre 25 et 44 ans que l'on retrouve le plus de nouveaux joueurs et de joueurs continus suivis du groupe des 45-64 ans. Les joueurs migrateurs sont proportionnellement plus nombreux parmi les groupes des 25-64 ans. On retrouve une proportion plus élevée de joueurs migrateurs et de joueurs continus parmi les personnes déclarant un niveau d'éducation collégial ou moins.

**Tableau 3. Caractéristiques sociodémographiques des joueurs en ligne, Québec 2021.**

	Joueurs actuels (n = 4 373)		Nouveaux joueurs <sup>a</sup> (n = 465)		Joueurs migrants <sup>b</sup> (n = 679)		Joueurs continus <sup>c</sup> (n = 3 280)	
	%	I.C. (95%)	%	I.C. (95%)	%	I.C. (95%)	%	I.C. (95%)
<b>Sexe</b>								
Masculin	65,1	63,4 – 66,8	64,1	58,4 – 69,3	53,9	49,1 – 58,7	67,4	65,5 – 69,3
Féminin	34,9	33,2 – 36,6	36,0	30,7 – 41,6	46,1	41,3 – 50,9	32,6	30,7 – 34,5
<b>Âge</b>								
18 – 24	14,0	12,5 – 15,7	21,2	15,9 – 27,8	15,7	11,8 – 20,6	12,6	11,0 – 14,5
25 – 44	40,9	39,1 – 42,8	41,8	35,9 – 48,0	35,5	31,0 – 40,4	41,9	39,7 – 44
45 – 64	35,9	34,2 – 37,7	29,0	24,3 – 34,2	38,2	33,7 – 42,8	36,5	34,5 – 38,5
65+	9,1	8,4 – 10,0	7,9	6,1 – 10,3	10,6	8,5 – 13,1	9,0	8,1 – 10,0
<b>Éducation</b>								
Secondaire ou moins	36,0	34,1 – 38,0	39,6	33,4 – 46,2	38,1	33,2 – 43,2	35,1	32,9 – 37,4
Diplôme collégial, métier	38,4	36,6 – 40,2	34,6	29,2 – 40,4	38,8	34,2 – 43,5	38,9	36,9 – 41,0
Universitaire	25,6	24,2 – 27,0	25,8 <sup>†</sup>	21,5 – 30,5	23,2	20,0 – 26,7	26,0	24,4 – 27,7
<b>Statut emploi actuel</b>								
Travailleur	66,9	65,1 – 68,7	61,5	55,2 – 67,4	65,6	60,8 – 70,0	68,0	65,9 – 70
Retraité	15,0	13,9 – 16,2	13,6	10,6 – 17,3	15,5	12,8 – 18,7	15,1	13,8 – 16,5
Autre	18,1	24,2 – 27,0	25,0	19,5 – 31,4	18,9	15,1 – 23,5	16,9	15,2 – 18,7
<b>Statut matrimonial</b>								
Célibataire	32,9	31,1 – 34,9	36,0	29,9 – 42,7	29,8	25,2 – 34,8	33,1	31,0 – 35,3
Marié ou conjoint de fait	59,9	57,9 – 61,8	58,4	52,0 – 64,6	60,8	55,8 – 65,6	59,9	57,7 – 62,1
Séparé – veuf – divorcé	7,2	6,4 – 8,1	5,6 <sup>†</sup>	3,7 – 8,3	9,4	7,1 – 12,4	7,0	6,1 – 8,1
<b>Revenu du ménage</b>								
<30 000\$	12,7	11,4 – 14,2	15,4	11,1 – 20,9	11,2	8,2 – 15,1	12,6	11,1 – 14,3
30 000\$ – 59 999\$	25,3	23,6 – 27,1	16,8	13,0 – 21,5	25,5	21,2 – 30,4	26,5	24,5 – 28,6
60 000\$ – 74 999\$	12,4	11,2 – 13,8	15,7	11,4 – 21,4	9,3	7,0 – 12,3	12,5	11,1 – 14,1
75 000\$ – 99 999\$	18,2	16,7 – 19,7	21,9	16,8 – 27,9	18,6	15,0 – 22,8	17,6	15,9 – 19,3
> 100 000\$	31,5	29,7 – 33,3	30,2	24,6 – 36,6	35,4	30,8 – 40,3	30,7	28,9 – 32,9

<sup>†</sup> Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

<sup>a</sup> Nouveaux joueurs en ligne sont des joueurs qui ont commencé à parier sur des jeux en ligne depuis l'annonce de la pandémie et la crise sanitaire en mars 2020; <sup>b</sup> Joueurs migrants du jeu hors ligne vers le jeu en ligne; <sup>c</sup> Joueurs en ligne continus pré- et post-pandémie.

## FAITS SAILLANTS

### PRÉVALENCE DES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE (JEL) EN 2020

#### La participation aux JEL au Québec

- Au cours des 12 derniers mois précédant l'enquête, 15,6 % des Québécois ont parié ou dépensé de l'argent à au moins un JEL; la prévalence s'établit à 11 % auprès de l'échantillon téléphonique et 37,6 % auprès de l'échantillon web.
- La participation aux JEL est proportionnellement plus élevée parmi les hommes, les personnes âgées entre 25 et 64 ans, les personnes mariées ou vivant en union libre et les personnes possédant un diplôme collégial ou moins.
- La prévalence du JEL en 2021 est en hausse comparativement à la prévalence de 5,2 % établie en 2018.

#### Trajectoire des joueurs en ligne relativement à la survenue de la crise sanitaire de COVID-19

- Dans la population adulte du Québec, on retrouve :
  - 10,5 % de joueurs continus qui pariaient sur des JEL avant la déclaration de crise sanitaire de COVID-19 et qui ont continué à parier au cours de la première année de la pandémie;
  - 2,1 % de nouveaux joueurs qui ont commencé à parier en ligne au cours de la première année de la pandémie;
  - 2,8 % qui sont des migrants du jeu hors ligne vers le jeu en ligne.
- Seulement 1,2 % des joueurs en ligne qui pariaient l'année précédant la pandémie ont arrêté de le faire au cours de la première année de la pandémie.

## Habitudes de jeu des joueurs en ligne actuels

La loterie demeure l'activité la plus pratiquée parmi les joueurs en ligne actuels et principalement l'achat de billet de loterie (71,1 %) comparativement aux jeux de grattage (37,6%) (tableau 4). Le pari sur les machines à sous est l'activité de jeu de hasard et d'argent la plus rapportée en ligne après la loterie (27,1 %) suivie du pari sportif (16,2 %) et dans des proportions comparables, les jeux de table (p. ex. roulette, Black Jack, etc.), le poker et le boursicotage, estimés entre 12 % et 13 %. Les joueurs en ligne déclarent parier en moyenne à deux activités de jeu en ligne.

**Tableau 4. Participation aux activités de jeux de hasard et d'argent des joueurs en ligne, Québec 2021.**

	Joueurs actuels (n = 4 383)		Nouveaux joueurs <sup>a</sup> (n = 465)	Joueurs migrateurs <sup>b</sup> (n = 679)	Joueurs continus <sup>§c</sup> (n = 3 231)
	%	I.C. (95%)	%	%	%
Loterie	76,4	74,6 – 78,1	62,7**	75,6	78,8
Billets de loterie	71,1	69,2 – 72,9	57,0**	65,5*	74,3
Jeux de grattage ou instantanés	37,6	35,8 – 39,4	25,8**	32,0**	40,4
Machines à sous	27,1	25,4 – 28,8	15,6**	21,7**	29,8
Paris sportifs	16,2	14,8 – 17,8	10,3†**	7,5†**	18,7
Jeux de table	12,9	11,7 – 14,3	7,6†**	11,9*	13,8
Boursicotage (« day trading »)	12,5	11,2 – 13,9	19,7**	7,7†**	12,3
Poker	12,1	10,9 – 13,5	6,3†	6,8†**	13,9
Bingo	7,5	6,6 – 8,6	6,8†**	3,9†**	8,4
Sports électroniques (« E-Sports »)	3,3	2,6 – 4,2	‡	‡*	3,7
Joueurs exclusifs de loterie	26,6	25,1 – 28,2	30,6**	35,7**	24,3
	M	I.C. (95%)	M	M	M
Nombre de jeux en ligne	2,0	2,0 – 2,1	1,5**	1,6**	2,2

<sup>a</sup> Joueurs qui ont commencé à parier sur des jeux en ligne depuis l'annonce de la crise sanitaire reliée à la pandémie en mars 2020; <sup>b</sup> Joueurs qui jouaient hors ligne avant l'annonce de la crise sanitaire en 2020 et qui ont migré vers le jeu en ligne; <sup>c</sup> Joueurs qui pariaient en ligne avant l'annonce de la crise sanitaire en mars 2020 qui ont continué à parier en ligne durant la première année de la pandémie.

§ Les joueurs en ligne continus constituent la catégorie de référence.

† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence; ‡ Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.

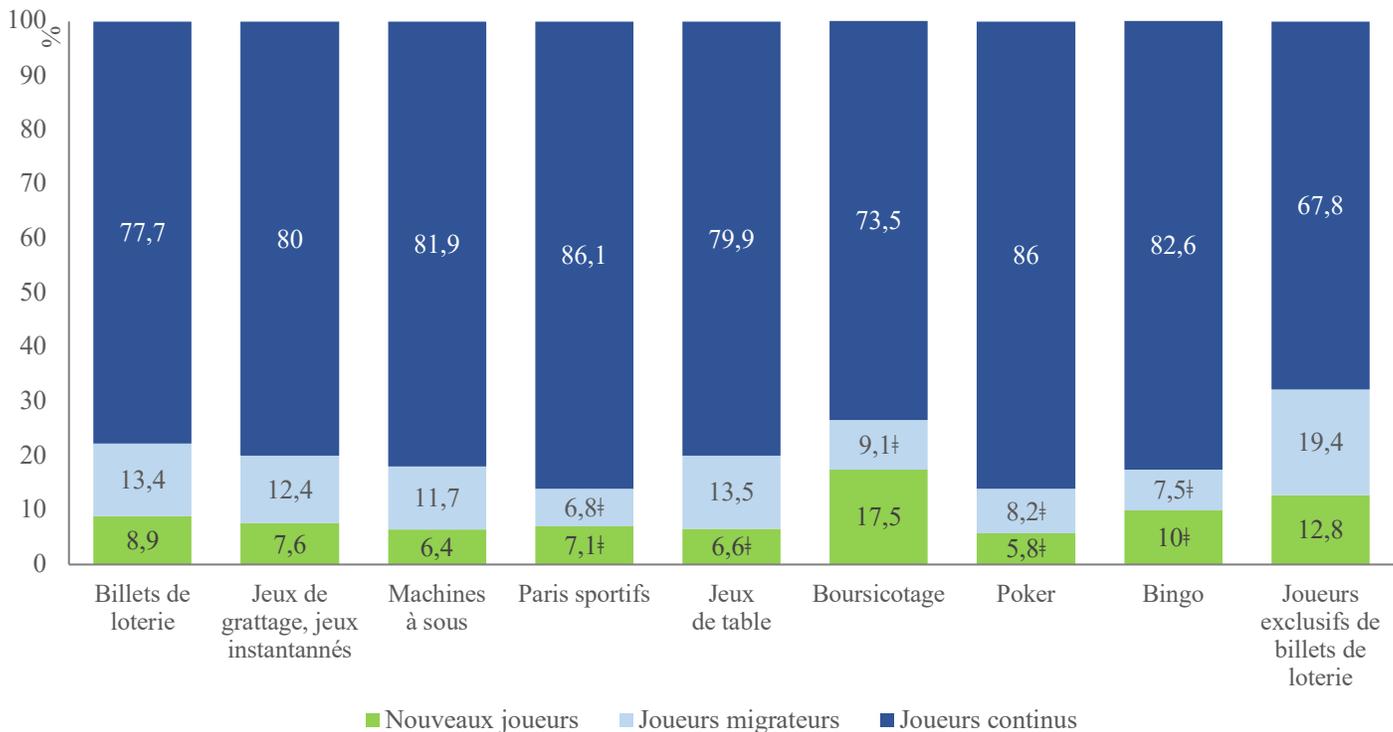
\* p<0,05; \*\* p<0,01

Les joueurs migrateurs, qui pariaient sur les jeux de hasard et d'argent hors ligne et qui ont migré en ligne, sont proportionnellement moins nombreux à parier en ligne sur toutes les activités de jeu comparativement aux joueurs continus à l'exception de la loterie (tableau 4). Pour leur part, les nouveaux joueurs sont également proportionnellement moins nombreux à parier aux activités de jeu en ligne que les joueurs continus à l'exception du boursicotage, du poker et des paris sur les sports électroniques.

Ainsi, les joueurs continus, qui ont maintenu leurs habitudes de jeu en ligne d'avant la pandémie de COVID-19 demeurent les joueurs les plus assidus. Il déclarent jouer sur plus d'activités de jeu en moyenne que les joueurs migrants et les nouveaux joueurs.

Bien que les joueurs continus représentent la proportion la plus importante à travers toutes les activités de jeux de hasard et d'argent en ligne, il n'en demeure pas moins qu'entre 6 % et 10 % des joueurs ont commencé à parier sur des jeux de hasard et d'argent en ligne depuis le début de la pandémie alors qu'entre 8 % et 13 % ont migré les jeux qu'ils pratiquaient dans des lieux physiques vers le jeu en ligne.

**Figure 1. Profils de joueurs actuels selon les activités de jeux de hasard et d'argent, Québec 2021.**

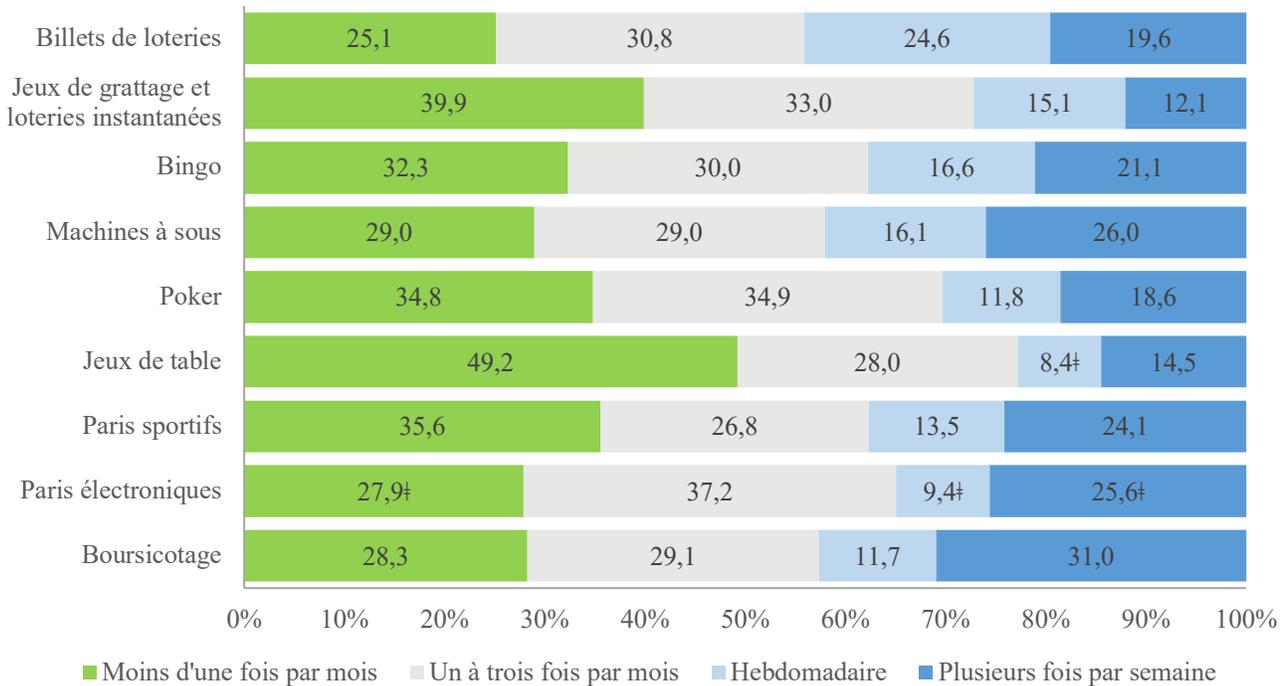


† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence

Les habitudes de jeu hasard et d'argent varient significativement d'une activité à l'autre. Les jeux le plus fréquemment pratiqués en ligne sont la loterie, le boursicotage, les machines à sous, les paris sportifs et le bingo, alors que les jeux de table, de grattage ou de loterie instantanée et le poker sont des activités moins fréquentes. Bien qu'une large majorité des joueurs en ligne actuels déclarent jouer 3 fois

par mois ou moins, il demeure que 4 joueurs sur 10 déclarent parier sur des machines à sous, aux paris sportifs en ligne ainsi qu'au boursicotage (« day trading ») au moins une fois par semaine dont 3 sur 10 le font plusieurs fois par semaine.

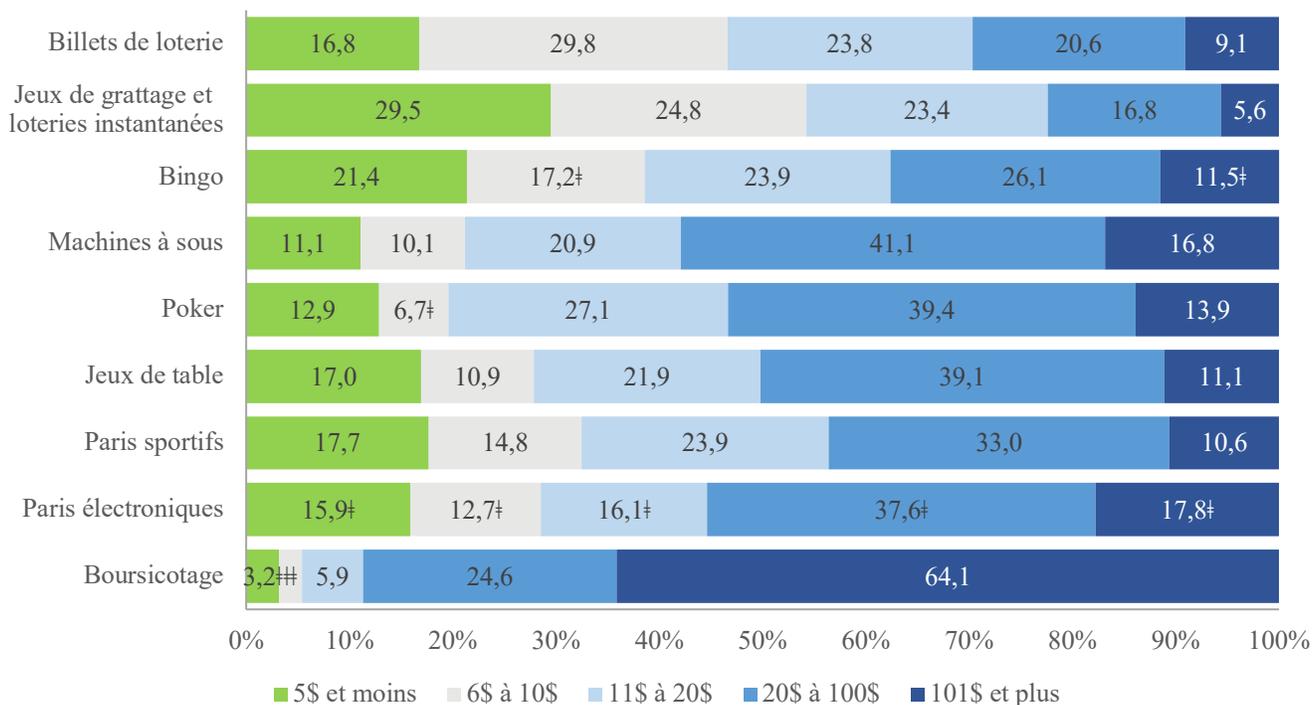
**Figure 2. Fréquence des activités de jeu de hasard et d'argent en ligne parmi les joueurs en ligne actuels, Québec 2021.**



† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence

Les activités de jeu dans lesquelles les joueurs avaient dépensé le plus d'argent au cours des 12 derniers mois (100\$ et plus par occasion de jeu) sont la bourse (64,1%), les paris sur les sports électroniques (18%), les machines à sous (17 %), et le poker (14 %).

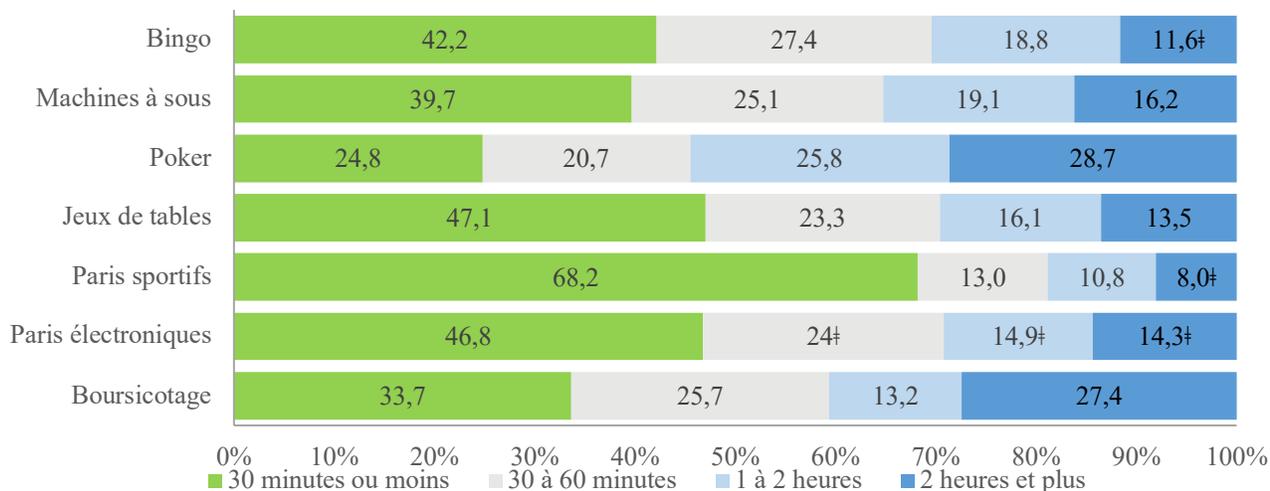
**Figure 3. Dépenses sur des activités de jeu de hasard et d'argent en ligne parmi les joueurs en ligne actuels, Québec 2021.**



† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence; # Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.

C'est sur l'activité de boursicotage (41 %) que les joueurs en ligne passent plus de temps à parier notamment en déclarant passer au moins une heure par occasion de jeu dont 27 % y passe au moins deux heures. Il est important de noter que près de 35 % des parieurs sur les machines à sous en ligne passent au moins une heure par occasion de jeu et 16 % d'entre eux déclarent passer plus de deux heures. Plus de 50 % des joueurs de poker et 30 % des parieurs sur des jeux de table passent au moins une heure par occasion de jeu.

Figure 4. Temps dépensé par occasion de jeu selon les activités parmi les joueurs actuels, Québec, 2021.



† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence

## FAITS SAILLANTS

### HABITUDES DE JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE (JEL) EN 2021

#### Activités de jeux de hasard et d'argent en ligne

- La loterie demeure l'activité la plus pratiquée parmi les joueurs en ligne actuels (71 %), suivi des paris sur les machines à sous (27,1 %) et des paris sportifs (16,2 %).
- Les joueurs continus demeurent les plus assidus et déclarent parier sur plus d'activités comparativement aux joueurs migrateurs et aux nouveaux joueurs.
- Entre 6 % et 10 % des joueurs actuels déclarent avoir commencé à parier sur une activité de jeu en ligne depuis le début de crise sanitaire de COVID-19.
- Entre 8 % et 13 % déclarent avoir migré leurs activités de pari hors ligne vers le jeu en ligne.

#### Intensité des activités de jeux de hasard et d'argent en ligne

- Les jeux le plus fréquemment pratiqués en ligne sont la loterie, le boursicotage, les machines à sous, les paris sportifs et le bingo.
- Quatre joueurs sur dix déclarent parier au moins une fois par semaine sur des machines à sous, sur les sports ainsi qu'au boursicotage (« day trading »); trois joueurs sur dix le font plusieurs fois par semaine.
- Les activités sur lesquelles les joueurs en ligne déclarent avoir dépensé le plus d'argent au cours des 12 derniers mois sont la bourse, les paris sur les sports électroniques, les machines à sous et le poker.
- Les joueurs en ligne déclarent passer le plus de temps (au moins une heure par occasion) à parier au poker (50 %), au boursicotage (41 %), aux machines à sous (35 %) et aux jeux de table (30 %).

## **Problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent**

La plupart des joueurs en ligne ne présentent aucun signe d'un problème de jeu (64 %) où sont considérés à faible risque sur ce plan (17,5 %). On observe qu'il y a 10,8 % de joueurs qui sont considérés à risque modéré de présenter un problème de jeu et 7,7 % à risque élevé. Ainsi, près d'un joueur en ligne sur cinq présenterait un risque modéré ou élevé de rapporter des problèmes reliés à ses habitudes de jeu. Cette proportion s'établissait à 1,6 % parmi l'ensemble des Canadiens qui s'adonnaient à des jeux de hasard et d'argent en ligne et hors ligne en 2018. Finalement, Ces proportions sont significativement moins élevées, comparativement aux joueurs continus, parmi les nouveaux joueurs (modéré : 8,3 % c. 12,1 % ; élevé : 5,4 % c. 8,4 %) et les joueurs migrants (modéré : 6,2 %; élevé : 5,9 %).

On note une augmentation significative de la proportion de joueurs à risque modéré lorsque les joueurs de loterie exclusifs sont retirés de l'analyse (13,8 % c. 10,8 %). Ce constat s'observe également chez les joueurs à risque élevé (10 % c. 7,7 %) pour une proportion totale de joueurs à risque qui passe de 18,5 % à 23,8 %. Ces chiffres indiquent que lorsque le groupe de joueurs exclusifs de loterie, qui représentent généralement peu de risques de problème, est retiré de l'analyse, près d'un joueur en ligne sur quatre présenterait un risque modéré ou élevé de rapporter un problème de jeu.

**Tableau 5. Gravité des problèmes de jeu parmi les joueurs en ligne actuels et problèmes de jeu dans l'entourage, Québec 2021.**

	Joueurs actuels (n = 4 383)		Nouveaux joueurs <sup>a</sup> (n = 465)	Joueurs migrateurs <sup>b</sup> (n = 679)	Joueurs continus <sup>c§</sup> (n = 3 231)
	%	I.C. 95%	%	%	%
<b>Joueurs en ligne actuels (n = 4 383)</b>					
Gravité des problèmes de jeu					
Sans problème §§	64,0	62,1 – 65,8	68,0	71,1	62,0
Risque faible	17,5	16,1 – 19,1	18,9	16,8	17,5
Risque modéré	10,8	9,7 – 12,1	8,3†*	6,2†**	12,1
Risque élevé	7,7	6,7 – 8,8	4,8†*	5,9†**	8,4
Inquiétudes face aux habitudes de jeu d'un proche	11,2	10,0 – 12,5	9,0†	13,6	11,0
Impacts des problèmes de jeu d'un proche	4,9	4,1 – 5,8	‡	5,4†	5,0
<b>Joueurs en ligne actuels excluants les joueurs de loterie seulement (n = 2 863)</b>					
Gravité des problèmes de jeu			(n = 283)	(n = 372)	(n = 2 208)
Sans problème §§	54,9	52,6 – 57,2	57,8	61,8	53,3
Risque faible	21,3	19,5 – 23,3	23,6	21,9	20,9
Risque modéré	13,8	12,3 – 15,5	11,8†	7,3†**	15,2
Risque élevé	10,0	8,7 – 11,5	6,8†	9,0†**	10,6
Inquiétudes face aux habitudes de jeu d'un proche	13,1	11,6 – 14,8	9,9†	17,7	12,8
Impacts des problèmes de de jeu d'un proche	6,0	4,9 – 7,2	‡	7,2†	6,1

§ Les joueurs en ligne continus constituent la catégorie de référence. §§ Catégorie de référence pour les régressions multi-logistiques

† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence ; ‡ Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.

<sup>a</sup> Nouveaux joueurs en ligne sont des joueurs qui ont commencé à parier sur des jeux en ligne depuis l'annonce de la pandémie et la crise sanitaire en mars 2020; <sup>b</sup> Joueurs migrant du jeu hors ligne vers le jeu en ligne; <sup>c</sup> Joueurs en ligne continus pré- et post-pandémie.

\* p<0,05, \*\* p<0,01

Certains joueurs en ligne déclarent être inquiets des habitudes de jeu d'un proche dans leur entourage (11,2 %) depuis le début de la pandémie et près de 5 % rapportent des impacts de ces problèmes de jeu dans l'entourage sur leur propre vie.

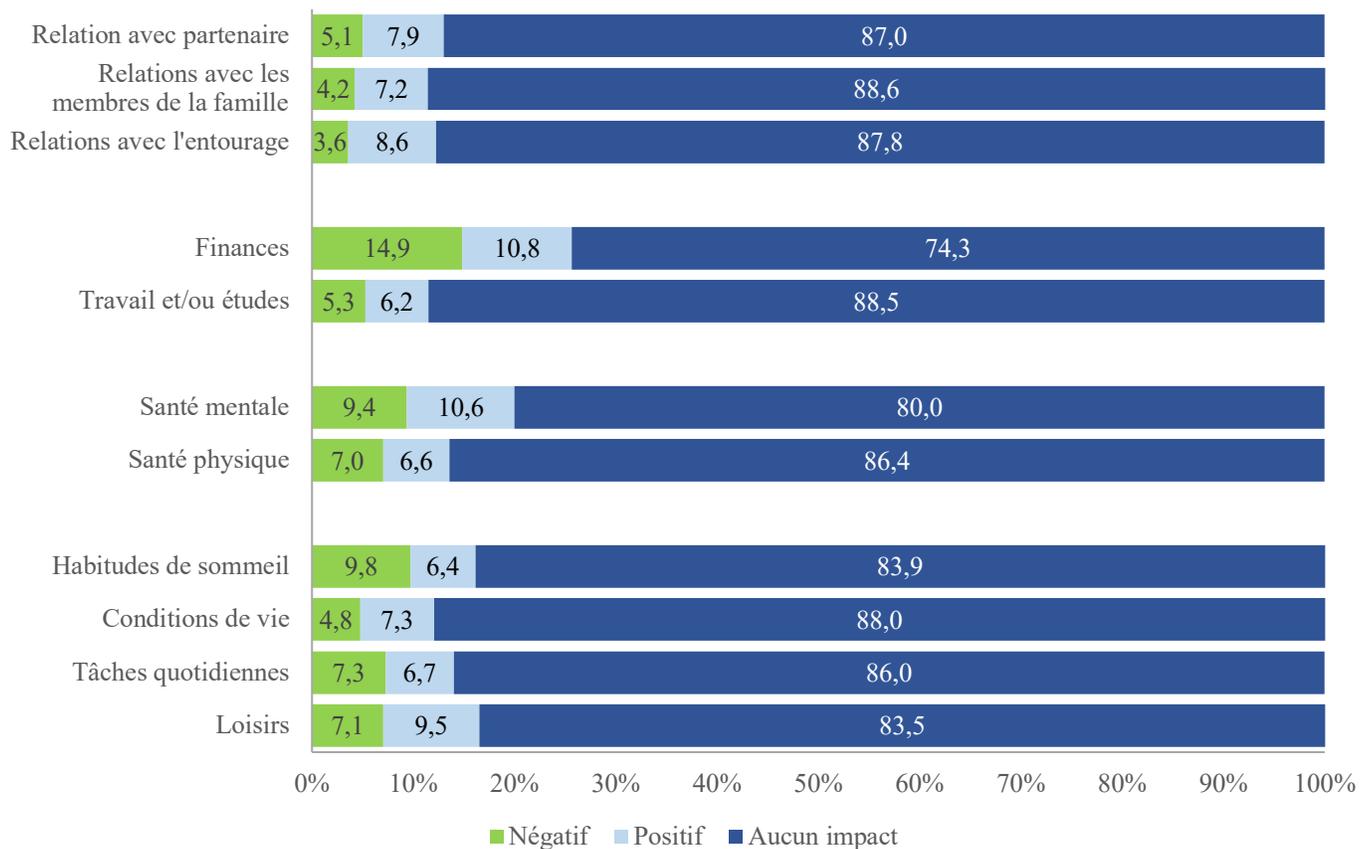
### Impacts des jeux de hasard et d'argent sur les sphères de vie

Pour chacune des sphères de vie, la plupart des joueurs ne rapporte aucun impact de leurs habitudes de jeu sur celle-ci. Certains joueurs rapportent cependant des impacts négatifs de leurs habitudes de jeu dans des proportions variant entre 3 % et 15 % selon les sphères de vie. Ces impacts concernent principalement les finances (14,9 %), les habitudes de sommeil (9,8 %) et la santé mentale

(9,4%). Les relations avec l'entourage (3,6%), les relations avec les membres de la famille et les enfants (4,2 %) et les conditions de vie (4,8%) sont, quant à elles, les sphères de vie pour lesquelles une moins grande proportion de joueurs rapporte des impacts négatifs.

Certains joueurs rapportent par ailleurs des effets positifs de leurs habitudes de jeu qui varient entre 6 % et 11 % selon les sphères de vie. Les impacts positifs concernent principalement les finances (10,8 %), la santé mentale (10,6 %), les loisirs (9,5 %) et les relations avec l'entourage (8,6 %). Le travail (6,2 %), les habitudes de sommeil (6,4 %), la santé physique (6,6 %) et les tâches quotidiennes (6,7 %) sont les sphères de vie dans lesquelles une moins grande proportion de joueurs rapporte d'impact positif.

**Figure 5. Impacts des habitudes de jeux de hasard et d'argent en ligne sur les sphères de vie, Québec 2021.**



## FAITS SAILLANTS

### PRATIQUES DE JEU À RISQUE ET IMPACTS SUR LES SPHÈRES DE VIE

#### Problèmes associés aux jeux de hasard et d'argent

- Près d'un joueur en ligne sur cinq présenterait un risque modéré (10,8 %) ou élevé (7,7 %) de rapporter des problèmes reliés à ses habitudes de jeu.
- Ces proportions sont significativement moins élevées parmi les nouveaux joueurs et les joueurs migrants comparativement aux joueurs continus.
- Lorsque les joueurs exclusifs de loterie sont retirés de l'analyse, près d'un joueur en ligne sur quatre présenterait un risque modéré (13,8 %) ou élevé (10 %).
- Près de 11 % des joueurs en ligne déclarent être inquiets des habitudes de jeu d'un proche dans leur entourage depuis le début de la pandémie et près de 5 % mentionnent subir l'impact de ces problèmes de jeu sur leur propre vie.

#### Impacts sur les sphères de vie

- Les joueurs en ligne rapportent des impacts négatifs du JEL principalement sur leurs finances (14,9 %), leurs habitudes de sommeil (9,8 %) et leur santé mentale (9,4%).
- Les joueurs en ligne rapportent des impacts positifs du JEL principalement sur leurs finances (10,8 %), leur santé mentale (10,6 %), leurs loisirs (9,5 %) et sur leurs relations avec l'entourage (8,6 %).

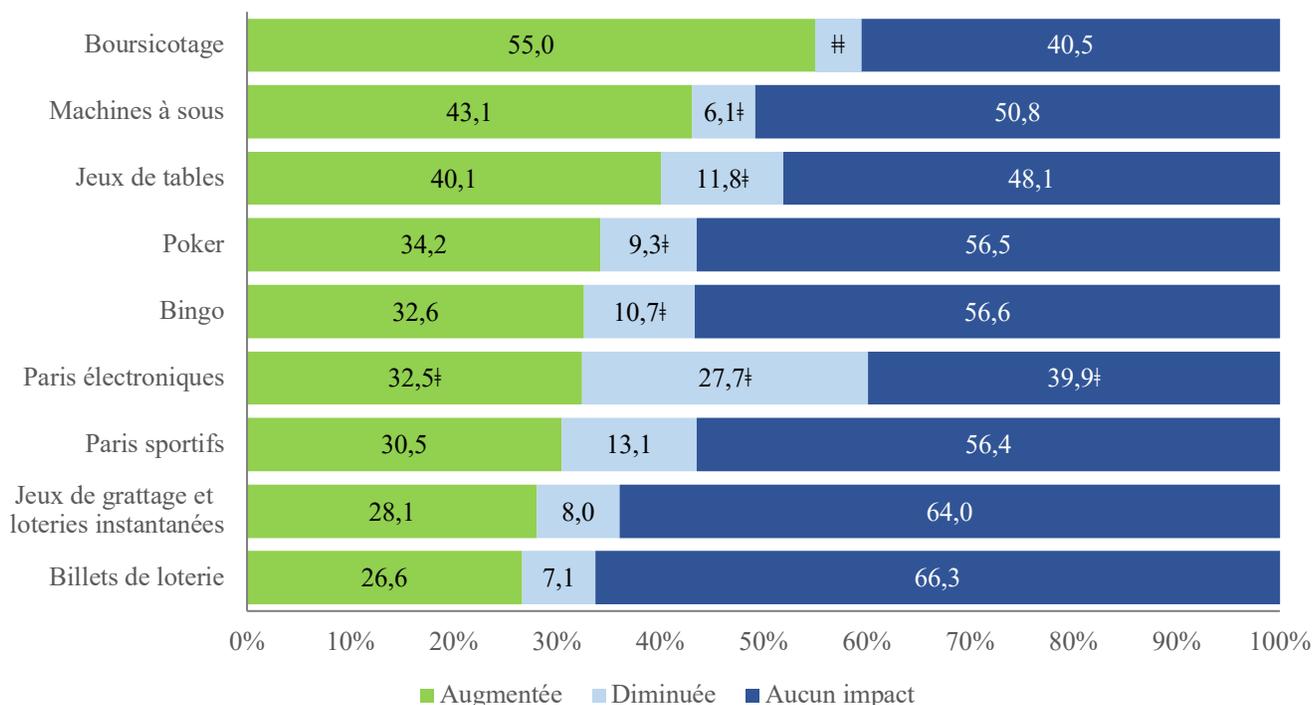
#### Impacts de la pandémie sur les habitudes de jeu en ligne

Nous avons questionné les joueurs continus, c'est-à-dire les joueurs qui jouaient avant la déclaration de la crise sanitaire de la COVID-19 et qui ont continué à jouer au cours de la première année de la pandémie, sur l'impact de cette dernière sur leurs habitudes. Leur déclaration révèle, qu'à l'exception du boursicotage et des paris sur les sports électroniques, la majorité des joueurs ne semble pas avoir ressenti d'impact de la pandémie sur leurs habitudes de jeu. Néanmoins, pour une proportion non négligeable, la pandémie s'est fait ressentir au niveau de leur fréquence de jeu, leur dépense et le temps qu'ils passent à jouer. Ainsi, une majorité de joueurs continus (56 %) déclarent parier sur des jeux de hasard et d'argent en ligne autant qu'avant la pandémie alors que 31 % déclarent parier plus et 13 % y parier moins.

Ainsi, les adeptes de la bourse (55%), des machines à sous (43,1%) et des jeux de tables (40,1%) sont proportionnellement plus nombreux à déclarer une augmentation dans leur fréquence de jeu, suivi des joueurs de poker (34,2%), du bingo (32,6%), du sport électronique (30,5%), des paris sportifs

(30,5%), de la loterie instantanée (28,1%) et des billets de loterie (26,6%). À l'exception des paris sur les sports électroniques, il y proportionnellement moins de joueurs qui rapportent une diminution de leur fréquence de jeu depuis la pandémie. Tout compte fait, les joueurs continus sont plus nombreux à rapporter avoir augmenté la fréquence de pratique de certaines activités de jeu qu'avoir diminué la fréquence de celle-ci.

**Figure 6. Impact de la pandémie sur la fréquence de jeu en ligne parmi les joueurs continus, Québec, 2021.**

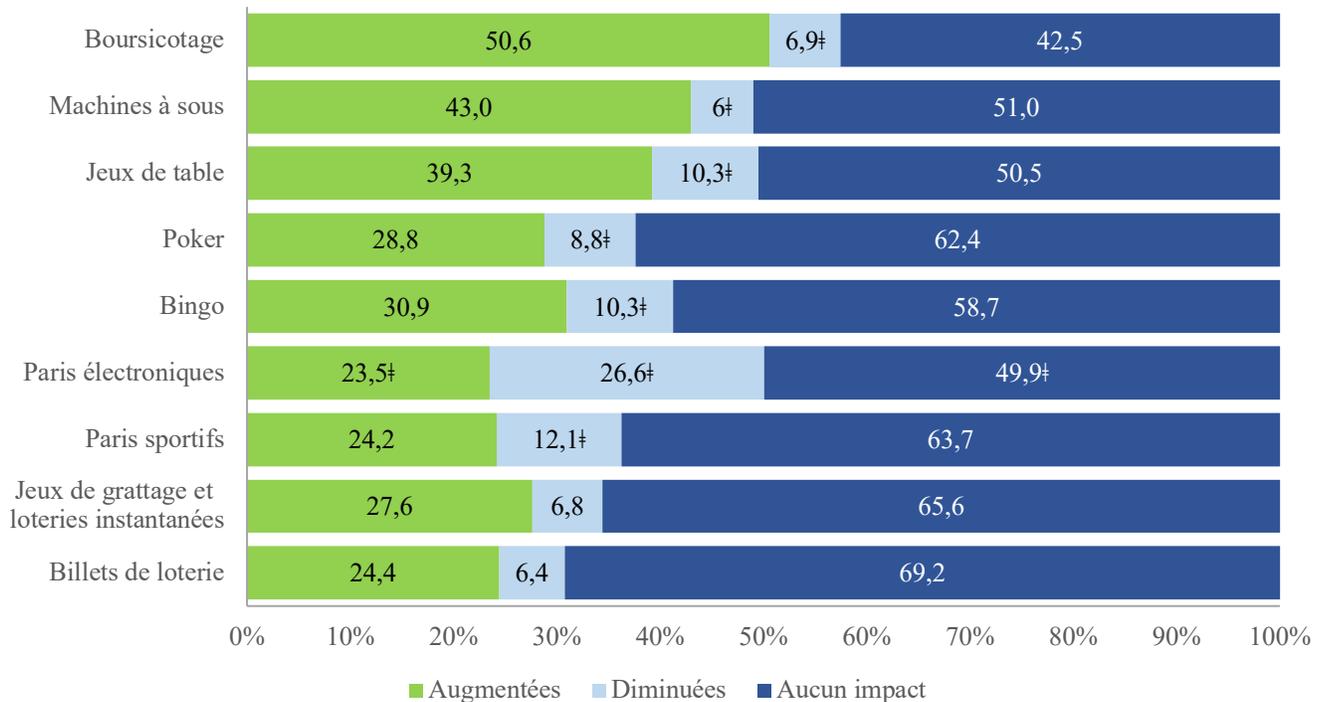


† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence; # Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.

Plus de la moitié des boursicoteurs (50,6 %) ont déclaré avoir augmenté leurs dépenses alors que le tiers des parieurs sur les machines à sous (43%) et les jeux de table (39,3%) déclarent avoir dépensé plus depuis le début de la pandémie, suivis de plus du quart des joueurs de bingo (30,9%), de poker (28,8%), et de loterie instantanée (27,6%). À l'exception des paris sur les sports électroniques, il y proportionnellement moins de joueurs qui rapportent une diminution de leurs dépenses au jeu depuis la pandémie. Tout compte fait, parmi les joueurs qui ont déclaré que la pandémie a eu un impact sur leurs habitudes de jeu, on note davantage de joueurs qui ont déclaré avoir augmenté les montants investis dans

les activités de jeu de hasard et d'argent en ligne que de joueur qui ont déclaré avoir diminué les montants pariés.

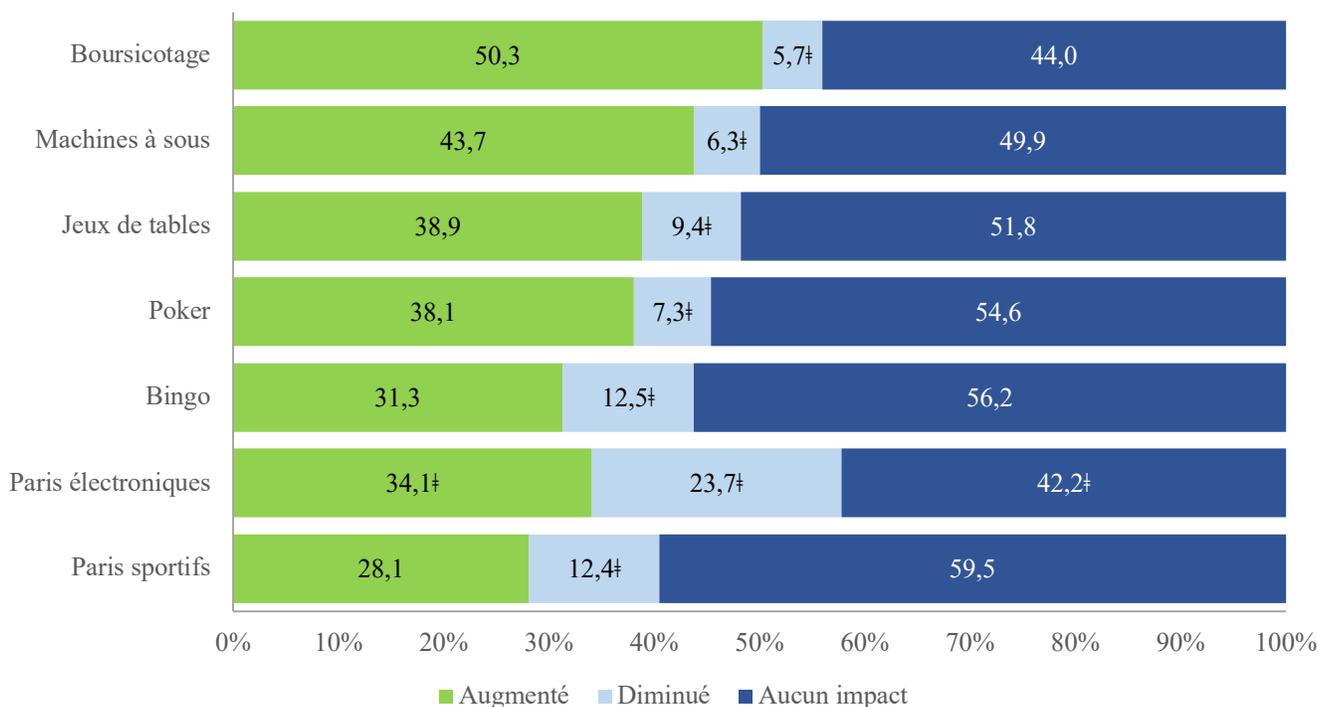
**Figure 7. Impact de la pandémie sur la dépense sur des activités de jeu en ligne parmi les joueurs continus, Québec, 2021.**



† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence

Une proportion importante de joueurs en ligne rapporte une augmentation du temps passé au jeu en raison de la pandémie particulièrement à faire du boursicotage (50,3%), à parier aux machines à sous (43,7%), aux jeux de table (38,9%), au poker (38,1%), aux sports électroniques (34,1%) et à faire des paris sportifs (28,1%). Une proportion significativement moins importante de joueurs déclare avoir diminué le temps alloué aux diverses activités de jeu en ligne en raison de la pandémie notamment aux sports électroniques (23,7%), au bingo (12,5%), à faire des paris sportifs (12,4%), à des jeux de table (9,4%), au poker (7,3%), aux machines à sous (6,3%) et à la bourse (5,7%). Tout compte fait, les joueurs en ligne ont eu tendance à davantage augmenter le temps investi dans les activités de jeu qu'à le diminuer.

**Figure 8. Impact de la pandémie sur le temps passé à parier sur des activités de jeu en ligne parmi les joueurs continus, Québec, 2021.**



† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence

### FAITS SAILLANTS

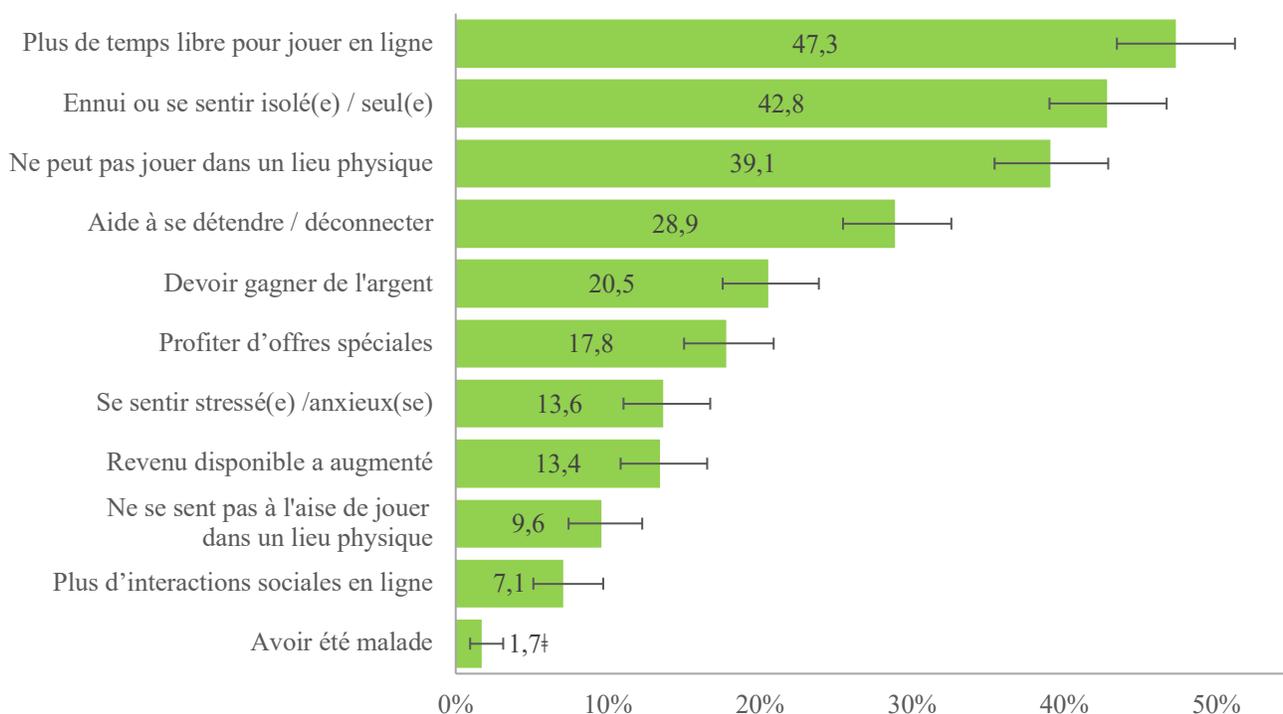
#### IMPACTS DE LA PANDÉMIE SUR LES JEUX DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE

- Près de 56 % des joueurs continus déclarent parier sur des jeux de hasard et d'argent en ligne autant qu'avant la pandémie, 31 % déclarent parier plus et 13 % y parient moins.
- Il y a davantage de joueurs en ligne qui déclarent avoir augmenté la fréquence à laquelle ils s'adonnent aux activités de jeu en ligne que de joueurs qui ont diminué leur fréquence de jeu en raison de la pandémie; c'est également le cas pour les sommes d'argent investies au jeu et le temps passé au jeu.
- On observe une plus grande proportion de joueurs qui ont augmenté leur fréquence de jeu, leurs dépenses au jeu et le temps passé au jeu parmi les boursicotiers, les parieurs sur les machines à sous, les jeux de tables.
- Les joueurs de poker et les parieurs sur les sports électroniques et les sports ont augmenté la fréquence et le temps passé au jeu alors que les joueurs de bingo ont augmenté la fréquence et la dépense au jeu.

## Raisons du changement dans les habitudes de jeu en ligne après la pandémie

**Raisons de l'augmentation du jeu en ligne.** Les joueurs continus qui ont augmenté leurs habitudes de jeu de hasard et d'argent en ligne durant la première année de la pandémie déclarent l'avoir fait principalement parce qu'ils avaient plus de temps libre (47,3 %), se sentaient isolés ou seuls (42,8 %), parce qu'ils ne pouvaient ni jouer, ni acheter des billets de loterie dans un lieu physique (39,1 %), car cela les aidait à se détendre (28,9 %) ou parce qu'ils avaient besoin d'argent (20,5 %).

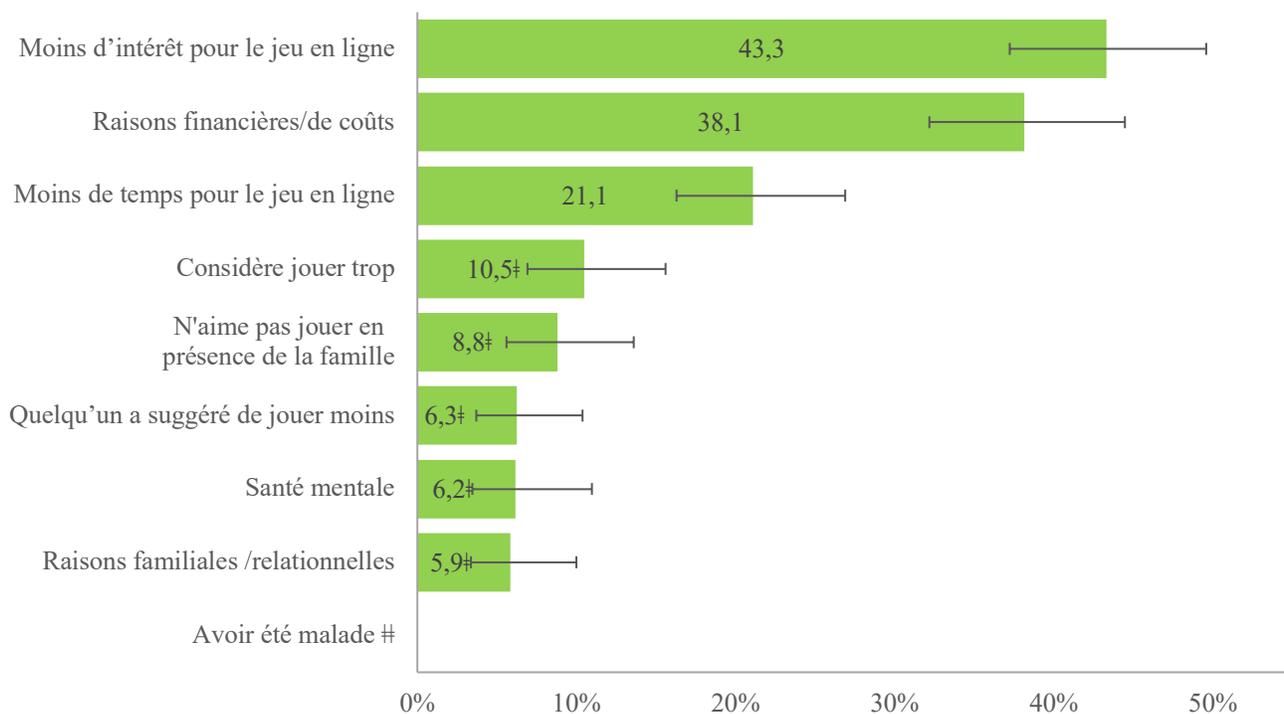
**Figure 9. Raisons d'avoir augmenté ses habitudes de jeux de hasard et d'argent depuis de le début de la pandémie parmi les joueurs continus (N = 962).**



† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence.

**Raisons de la diminution du jeu en ligne.** Les joueurs continus qui ont réduit leurs habitudes de jeu en ligne au cours de la première année de la pandémie déclarent l'avoir fait principalement parce qu'ils avaient moins d'intérêt pour le jeu en ligne (43,3 %), pour des raisons financières (38,1 %) ou par manque de temps (21,1%).

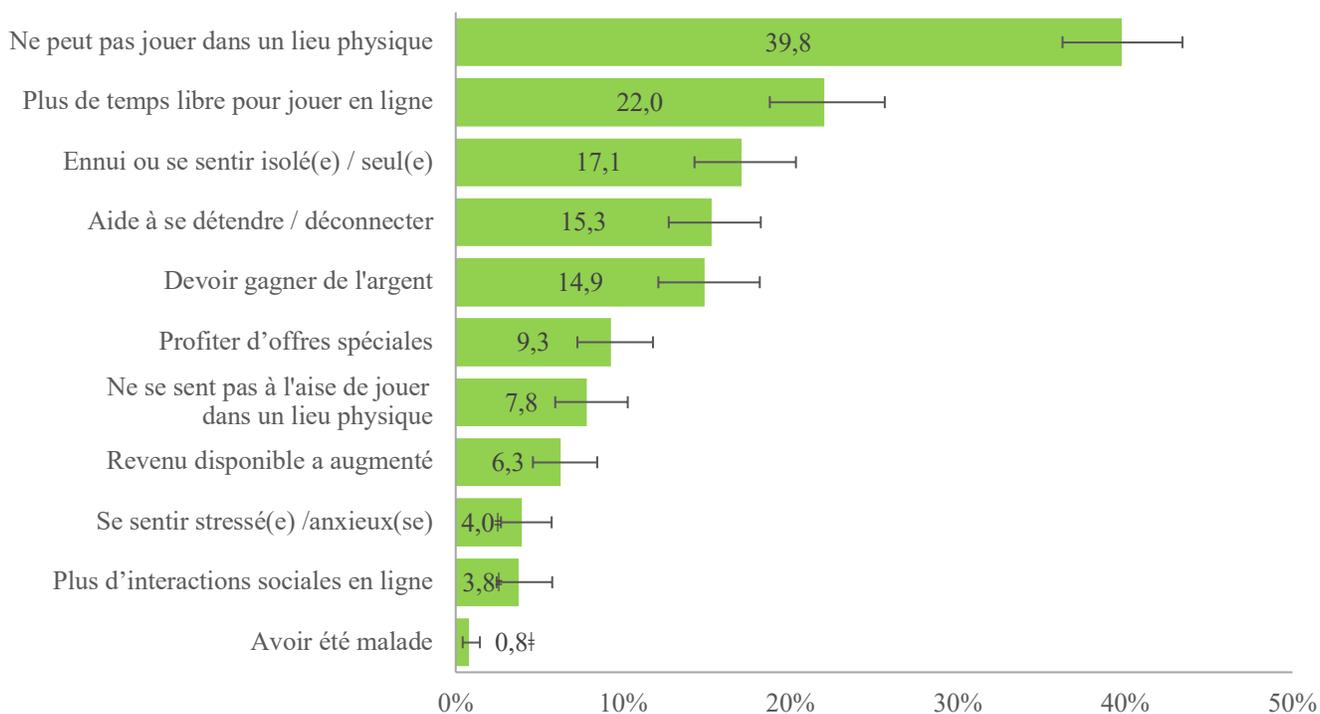
**Figure 10. Raisons d'avoir diminué ses habitudes de jeux de hasard et d'argent depuis de le début de la pandémie parmi les joueurs continus (N = 368).**



† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence ; # Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable

**Raisons de l'initiation au jeu en ligne.** Parmi les joueurs qui rapportent avoir commencé à jouer en ligne (nouveaux joueurs et joueurs migrants) durant la première année de la pandémie, ces derniers expliquent principalement leur initiation avec le jeu en ligne en raison du fait qu'ils ne pouvaient pas jouer dans un lieu physique (39,8%), ou parce qu'ils avaient plus de temps libre pour jouer (22%).

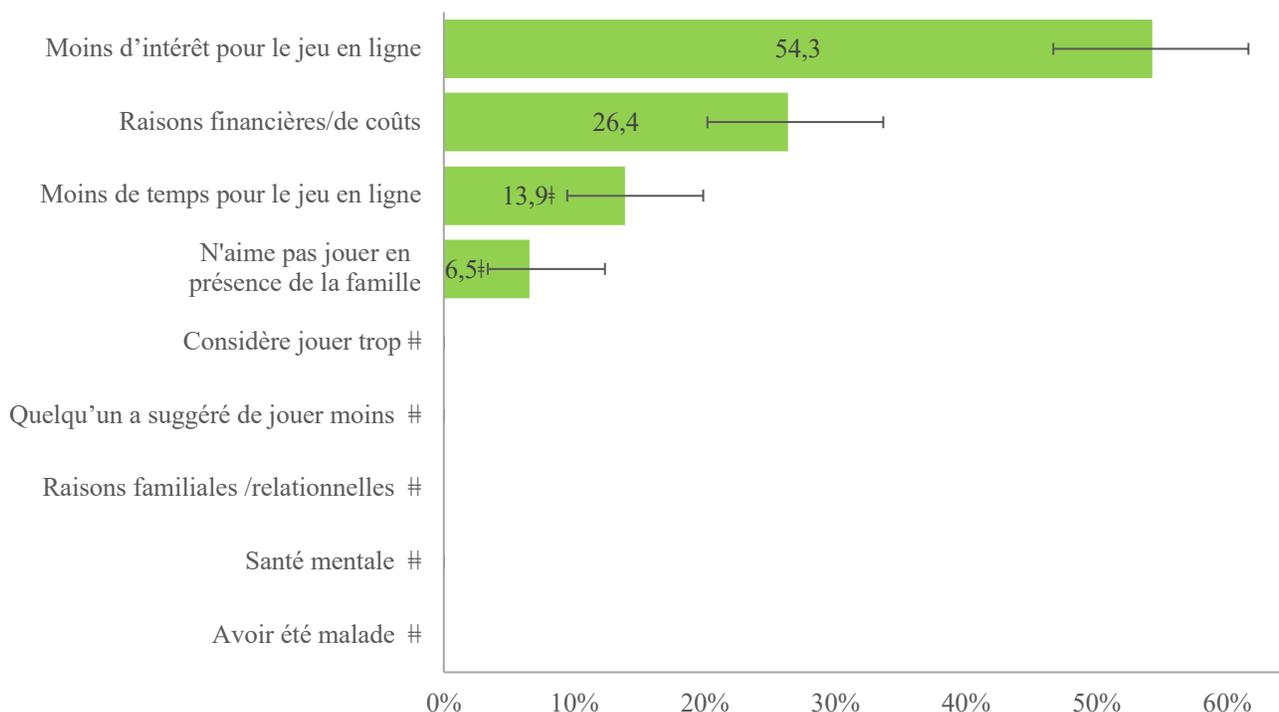
**Figure 11. Raisons d'avoir commencé à parier sur jeux de hasard et d'argent en ligne au cours de la première année de la pandémie parmi les nouveaux joueurs (N = 1 162).**



† Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence

**Raisons d'avoir arrêté de parier en ligne.** Les joueurs ayant arrêté de parier sur des jeux de hasard et d'argent en ligne durant la première année de la pandémie indiquent quant à eux que cela s'est produit en raison d'une baisse de leur intérêt envers le jeu en ligne (54,3%) ou pour des raisons financières (26,4%).

**Figure 12. Raisons d'avoir arrêté de parier sur des jeux en ligne durant la première année de la pandémie parmi les anciens joueurs (N = 162)**



‡ Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence ; # Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable

### FAITS SAILLANTS

#### RAISONS DES CHANGEMENTS DANS LES HABITUDES DE JEU DE HASARD ET D'ARGENT EN LIGNE

- Les joueurs en ligne actuels déclarent avoir augmenté leurs pratiques de jeu en ligne durant la première année de la pandémie principalement parce qu'ils disposaient de plus de temps libre (47,3 %), ils se sentaient isolés ou seuls (42,8 %), parce qu'ils ne pouvaient ni jouer, ni acheter des billets de loterie dans un lieu physique (39,1 %), car cela les aidait à se détendre (28,9 %) ou parce qu'ils avaient besoin d'argent (20,5 %).
- Les joueurs en ligne actuels déclarent avoir diminué leurs pratiques de jeu en ligne durant la première année de la pandémie principalement parce qu'ils avaient moins d'intérêt pour le jeu en ligne (43,3 %), pour des raisons financières (38,1 %) ou par manque de temps (21,1%).
- Les nouveaux joueurs en ligne déclarent avoir commencé à parier en ligne durant la première année de la pandémie parce qu'ils ne pouvaient pas jouer dans un lieu physique (39,8%), ou parce qu'ils avaient plus de temps libre pour jouer (22%).
- Les anciens joueurs récents déclarent avoir arrêté de jouer en ligne durant la première année de la pandémie d'une baisse de leur intérêt envers le jeu en ligne (54,3%) ou pour des raisons financières (26,4%).

## Connaissance et utilisation des services d'aide

L'enquête révèle que les services d'aide sont relativement bien connus chez les joueurs en ligne actuels et les anciens joueurs récents (e.g., ceux qui paraient sur les jeux de hasard et d'argent en ligne l'année précédant la déclaration de la crise sanitaire) (40,9%). Près de 2,4 % de ces derniers mentionnent avoir demandé de l'aide en lien avec leurs habitudes de jeu en ligne au cours des douze derniers mois. Les joueurs continus sont par ailleurs significativement plus nombreux à demander de l'aide que les nouveaux joueurs (2,7% c. 1,5%).

**Tableau 6. Connaissance des services d'aide et utilisation parmi les joueurs actuels, Québec 2021.**

	Joueurs actuels (n = 4 383)		Nouveaux joueurs <sup>a</sup> (n = 465)	Joueurs migrants <sup>b</sup> (n = 679)	Joueurs continus <sup>c</sup> (n = 3 205)
	%	I.C. 95%	%	%	%
Connaissance des services d'aide	41,1	39,2 – 43,0	32,3**	41,7	42,3
Utilisation des services d'aides	2,4	1,9 – 3,1	#	2,2‡	2,7

§ Les joueurs en ligne continus constituent la catégorie de référence.

‡ Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence ; # Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.

<sup>a</sup> Nouveaux joueurs en ligne sont des joueurs qui ont commencé à parier sur des jeux en ligne depuis l'annonce de la pandémie et la crise sanitaire en mars 2020; <sup>b</sup> Joueurs migrant du jeu hors ligne vers le jeu en ligne; <sup>c</sup> Joueurs en ligne continus pré- et post-pandémie.

\* p<0,05, \*\* p<0,01

Parmi les modalités d'aide formelles et informelles utilisées au cours de la première année de la pandémie, les joueurs actuels se sont tournés le plus souvent vers un ami ou un membre de la famille (51,3%), vers un professionnel de la santé (43,1%) et des services de clavardage (41,5%). Comparativement aux joueurs qui n'ont jamais demandé de l'aide, ceux qui ont fait une demande dans les douze derniers mois sont significativement plus jeunes, et en plus grande proportion célibataires. Ils sont plus nombreux à être considérés à risque modéré ou élevé de présenter un problème de jeu (89,8% vs 15,6%).

## FAITS SAILLANTS

### CONNAISSANCE ET UTILISATION DES SERVICES D'AIDE

- Près de 41 % des joueurs en ligne actuels et des anciens joueurs récents connaissent les services d'aide qui sont disponibles pour les joueurs.
- Seulement 2,4 % des joueurs ont demandé de l'aide auprès de ces services.
- Les joueurs actuels se sont principalement tournés vers un ami ou un membre de la famille (51,3%) pour obtenir du soutien, vers un professionnel de la santé (43,1%) ou les services de clavardage (41,5%).

### Publicité durant la première année de la pandémie de COVID-19

La plupart des joueurs en ligne ont vu ou entendu de la publicité sur le jeu en ligne au cours des douze derniers mois (87,9%). Près de la moitié (48,5%) des joueurs rapportant avoir été exposés à de la publicité sur le jeu en ligne considèrent que les publicités étaient plus fréquentes qu'avant la pandémie. De plus, le cinquième de ceux-ci (20,8%) mentionnent que leurs habitudes de jeux en ligne ont été influencées par la publicité au cours des douze derniers mois. Comparativement aux joueurs continus, les nouveaux joueurs ont rapporté qu'il y avait plus de publicité sur le jeu en ligne depuis le début de la pandémie (52,6 % c. 46,5%), et considèrent que la publicité a beaucoup influencé leurs habitudes de jeu (4,5 % c. 2,6%).

**Tableau 7. Publicité sur les jeux de hasard et d'argent durant la première année de la pandémie de COVID-19, Québec 2021.**

	Joueurs actuels (n = 4 382)		Nouveaux joueurs <sup>a</sup> (n = 465)	Joueurs migrants <sup>b</sup> (n = 679)	Joueurs continus <sup>c</sup> (n = 3 205)
	%	I.C. 95%	%	%	%
<b>Fréquence des publicités</b>					
Jamais §§	12,1	10,9 – 13,4	19,3	12,0	11,0
Quelquefois	35,6	33,9 – 37,4	36,7**	33,1	36,0
Souvent	25,5	23,9 – 27,2	18,6**	28,0	26,1
Très souvent	15,0	13,7 – 16,4	13,0**	14,5	15,4
Extrêmement souvent	11,8	10,6 – 13,1	12,3**	12,4	11,5
<b>Changement depuis la pandémie</b>					
Plus de publicité §§	48,5	46,5 – 50,5	52,6*	55,4**	46,5
Moins de publicité	7,9	6,9 – 9,1	6,4‡	5,4‡	8,6
Autant de publicité	43,6	41,6 – 45,6	41,0	39,2	44,8
<b>Influence sur les habitudes de jeu</b>					
Pas du tout §§	79,2	77,4 – 80,8	78,9	84,2	78,3
Moyennement	18,2	16,7 – 19,9	16,6	14,3	19,1
Beaucoup	2,6	2,0 – 3,4	4,5‡	‡	2,6

§ Les joueurs en ligne continus constituent la catégorie de référence. §§ Catégorie de référence pour les régressions multi-logistiques  
 ‡ Coefficient de variation entre 16,6 % et 33,3 %, à interpréter avec prudence ; # Coefficient de variation supérieur à 33,3 %, résultat non publiable.  
<sup>a</sup> Nouveaux joueurs en ligne sont des joueurs qui ont commencé à parier sur des jeux en ligne depuis l'annonce de la pandémie et la crise sanitaire en mars 2020; <sup>b</sup> Joueurs migrant du jeu hors ligne vers le jeu en ligne; <sup>c</sup> Joueurs en ligne continus pré- et post-pandémie.  
 \* p<0,05, \*\* p<0,01

<b>FAITS SAILLANTS</b>	
<b>EXPOSITION ET INFLUENCE DE LA PUBLICITÉ</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Près de 88 % des joueurs en ligne ont vu ou entendu de la publicité sur le jeu en ligne au cours de la première année de la pandémie, dont la moitié considèrent que la publicité a été plus fréquente depuis le début de la pandémie.</li> <li>• Près de 20 % des joueurs en ligne qui ont vu ou entendu de la publicité déclarent que leurs habitudes de jeux en ligne en ont été influencées par celle-ci;</li> </ul>	

## Conclusion

Cette étude se veut un premier portrait des habitudes de jeu en ligne des québécois en 2021. La période de collecte des données coïncide avec l'annonce mondiale de la crise sanitaire de la pandémie de COVID-19 qui a largement contribué à digitaliser de nombreuses activités humaines. Ce portrait nous permet de définir certaines caractéristiques des joueurs en ligne québécois, de connaître les activités de jeu prisées, leurs habitudes de jeu et l'impact de ces dernières dans leur vie tout en prenant en compte les effets de la pandémie de COVID-19 sur ces éléments.

### **Augmentation du jeu en ligne**

Le premier constat à tirer de cette étude est l'augmentation indéniable des activités de jeu en ligne comparativement aux données canadiennes existantes pour l'année 2018. En effet, celles-ci auraient triplées, passant de 5,2% à 15,6 %, selon que nos données de référence proviennent de l'enquête téléphonique (11%) ou du panel Web (37,6%). Ceci pourrait en partie s'expliquer par la migration des joueurs de hasard et d'argent hors-ligne vers les jeux en ligne. De fait, certains d'entre eux ont vu leurs lieux de jeu habituels, comme les casinos et les bars, être fermés au public en guise de mesure sanitaire pour faire face à la pandémie. Par ailleurs, les périodes de confinement imposées par les gouvernements peuvent aussi avoir contribué à l'initiation de nouveaux joueurs au jeu en ligne. Toutefois, il est clair qu'on observe une prolifération constante et une diversification de l'offre de jeu en ligne soutenue par le déploiement de nouvelles stratégies publicitaires pour rejoindre encore davantage les joueurs potentiels. Dans tous les cas, cette augmentation marquée soulève l'importance de s'intéresser au phénomène et de s'interroger sur les meilleures stratégies à déployer en matière d'encadrement et de prévention afin de rejoindre le rythme de développement des plateformes de jeu en ligne.

### **Activités de jeu en ligne**

Le deuxième constat de l'étude est que les différentes activités de jeu en ligne ne s'équivalent pas en termes de popularité, de fréquence, de temps et d'argent investis. En effet, les activités de jeu les plus

populaires sont l'achat de billets de loterie, les machines à sous et les paris sportifs tandis que les activités dans lesquelles les joueurs dépensent le plus d'argent lors d'une occasion de jeu sont la bourse, les paris de sport électronique et les machines à sous. La bourse, les machines à sous et les jeux de table sont, quant à elles, les activités auxquelles les joueurs déclarent parier le plus fréquemment et le plus longtemps. Les machines à sous sont la seule activité qui se démarque à travers toutes les catégories. Il serait par ailleurs intéressant d'en savoir davantage sur l'évolution des pratiques des adeptes de la bourse et des impacts potentiels de cette activité dans leur vie au cours des deux dernières années.

### **Impact de la pandémie**

Le troisième constat concerne l'impact de la pandémie sur les habitudes de jeu. Les résultats révèlent l'existence de réalités différentes se déployant en parallèle. D'un côté, certains adeptes des casinos et des bars ont migré vers le jeu en ligne en raison des restrictions imposées par la pandémie. D'un autre côté, certains adeptes ont plutôt cessé de jouer puisque leur lieu de jeu de prédilection s'est retrouvé inaccessible. De plus, alors que certains ont vu leurs habitudes de jeu augmenter à la suite de la pandémie, d'autres les ont vu diminuer. Ainsi, il n'est pas possible de s'intéresser à l'impact de la pandémie sur le jeu en ligne d'un angle unique. Toutefois, les joueurs qui ont vu leurs habitudes de jeu augmenter dans le contexte de la pandémie rapportent l'avoir fait pour des raisons inhérentes aux mesures sanitaires comme la solitude, l'isolement, le temps libre et la fermeture des lieux physiques.

### **Impact du jeu en ligne dans les sphères de vie**

Le quatrième constat repose sur les impacts du jeu en ligne dans la vie des joueurs. En effet, force est de constater que pour une même sphère de vie, certains joueurs ne rapporteront aucun impact, d'autres principalement des impacts positifs, principalement des impacts négatifs ou encore une combinaison d'impacts positifs et négatifs. Par exemple, la sphère de vie sur laquelle la plus grande proportion de joueurs rapportent un impact négatif de leurs habitudes de jeu est la sphère financière. Or, cette sphère de vie est également celle pour laquelle une plus grande proportion de joueurs rapporte des impacts

positifs associés à leurs habitudes de jeu. Si une plus grande proportion de joueurs rapporte uniquement des impacts négatifs dans leur vie que celle qui rapporte uniquement des impacts positifs, il n'en demeure pas moins que près de la moitié des joueurs rapportent à la fois des impacts positifs et négatifs dans leur vie. Encore une fois, ces résultats mettent en lumière la complexité du phénomène et de la relation qui existe entre les joueurs et leurs activités de jeu. Ces résultats doivent par ailleurs être interprétés en tenant compte du fait que le jeu en ligne est devenu en temps de pandémie un des quelques passe-temps qu'il était possible de pratiquer à la maison. Ainsi, bien que l'impact du jeu dans la vie des personnes soit parfois démonisé, il semble nécessaire de s'intéresser plus profondément aux nuances qui existent.

On note également que les services d'aide, bien que relativement bien connus par la population des joueurs en ligne, demeurent peu utilisés par ce groupe de joueurs. Par ailleurs, la majorité des joueurs en ligne et plus particulièrement les nouveaux joueurs en ligne et les joueurs qui ont migré des lieux physiques de jeu vers le jeu en ligne ont l'impression que la publicité a significativement augmenté durant la première année de la pandémie. Encore une fois, les résultats nous renvoient à la nécessité de réfléchir sur les stratégies d'encadrement de ces pratiques publicitaires qui viennent contrecarrer le peu de mesures préventives qui existent.

Bref, ce premier portrait des habitudes de jeu en ligne des québécois en contexte de pandémie souligne la croissance rapide de la communauté de joueurs au cours des dernières années et l'aspect multifactoriel de la relation entre les joueurs, les activités de jeu, Internet et les nouvelles technologies. Tout compte fait, les actions à entreprendre par les acteurs qui gravitent autour de l'univers du jeu en ligne reposent principalement sur la prévention, l'adaptation des mesures et des interventions à une nouvelle réalité de jeu particulièrement en matière d'encadrement d'une offre expansionniste soutenue par des stratégies promotionnelles en croissance.

## Références

1. EBGA. (2020, 23 mars). Coronavirus concerns leads to 11% drop in forecasted global gambling revenues. <https://www.egba.eu/news-post/coronavirus-expected-to-lead-to-10-9-drop-in-global-gamblingrevenues-forecast/>
2. Johal, I. (2020, 18 juin). UK Government survey highlights severe COVID-19 impact on gambling companies. Gambling Insider. <https://www.gamblinginsider.com/news/9349/uk-government-surveyhighlights-severe-covid-19-impact-on-gambling-companies>
3. Wong, J. (2020, 2 mars). Coronavirus Has Started an Unlucky Streak for Casinos. The Wall Street Journal. <https://www.wsj.com/articles/coronavirus-has-started-an-unlucky-streak-for-casinos-11583152113>
4. iGaming Business. (2020, 25 mars). Ireland shuts down sporting events to slow Covid-19. <https://www.iGamingbusiness.com/news/irelandshuts-down-sporting-events-slow-covid-19>
5. Xuereb, S., Kim, H. S., Clark, L., & Wohl, M. J. A. (2021). Substitution behaviors among people who gamble during COVID-19 precipitated casino closures. *International Gambling Studies*, 21(3), 411–425. <https://doi.org/10.1080/14459795.2021.1903062>
6. Lischer, S., Steffen, A., Schwarz, J., & Mathys, J. (2021). The influence of lockdown on the gambling pattern of Swiss casinos players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1973.
7. Lindner, P., Forsstrom, D., Jonsson, J., Berman, A. H., & Carlbring, P. (2020). Transitioning Between Online Gambling Modalities and Decrease in Total Gambling Activity, but No Indication of Increase in Problematic Online Gambling Intensity During the First Phase of the COVID-19 Outbreak in Sweden: A Time Series Forecast Study. *Frontiers in Public Health*, 8, 554542. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2020.554542>

8. Mansson, V., Wall, H., Berman, A. H., Jayaram-Lindstroem, N., & Rosendahl, I. (2021). A Longitudinal Study of Gambling Behaviors During the COVID-19 Pandemic in Sweden. *Frontiers in Psychology*, 12, 708037. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.708037>
9. Black, N., Swanton, T. B., Burgess, M. T., & Gainsbury, S. M. (2022). Impact of gambling supply reduction during COVID-19 shutdowns on gambling problems and gambling behaviour in Australia: a national longitudinal study. *Journal of Gambling Studies*, 38(2), 353-365.
10. Håkansson, A. (2021). Gambling and Self-Reported Changes in Gambling during COVID-19 in Web Survey Respondents in Denmark. *Heliyon*, 7(7). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07506>
11. *Ibid.*
12. Håkansson, A., & Widinghoff, C. (2021). Changes of Gambling Patterns during COVID-19 in Sweden, and Potential for Preventive Policy Changes. A Second Look Nine Months into the Pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(5), 2342. <https://doi.org/10.3390/ijerph18052342>
13. Sharman, S., Roberts, A., Bowden-Jones, H., & Strang, J. (2021). Gambling in COVID-19 Lockdown in the UK: Depression, Stress, and Anxiety. *Frontiers in Psychiatry*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.621497>
14. Auer, M., Malischnig, D., & Griffiths, M. D. (2020). Gambling Before and During the COVID-19 Pandemic Among European Regular Sports Bettors: An Empirical Study Using Behavioral Tracking Data. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00327-8>
15. Dutwin, D., & Buskirk, T. D. (2020). Telephone sample surveys: dearly beloved or nearly departed? Trends in survey errors in the era of declining response rates. *Journal of Survey Statistics and Methodology*, 9(3), 353–380. <https://doi.org/10.1093/jssam/smz044>

16. Biron, J. F., Fournier, M., Lasnier, B., Houle, V., Dufour, C., Nadon, S., & Nguyen, C. T. (2018). *Les jeux de hasard et d'argent au Québec et en régions: statistiques de participation en 2018*. Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal. Direction régionale de santé publique.  
<https://santemontreal.qc.ca/professionnels/drsp/publications/publication-description/publication/les-jeux-de-hasard-et-dargent-au-quebec-et-en-regions-statistiques-de-participation-en-2018/>
17. Dutwin, D., & Buskirk, T. D. (2020). Telephone sample surveys: dearly beloved or nearly departed? trends in survey errors in the era of declining response rates. *Journal of Survey Statistics and Methodology*, 9(3), 353–380. <https://doi.org/10.1093/jssam/smz044>
18. Ferris, J., & Wynne, H. (2001). L'indice canadien du jeu excessif. Rapport final (pp. 72). Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.
19. Biron, J.F., Fournier, M., Papineau, É., Houle, V., Nanhou, V., Lasnier, B., Lemétayer, F., Nadon, S., Dufour, C., Cantinotti, M., et Tuong Nguyen, C. (2020). La mesure populationnelle du jeu préjudiciable. Un instrument de surveillance des méfaits associés aux jeux de hasard et d'argent à l'échelle de la population. Gouvernement du Québec.