



**Rapport méthodologique**  
**Enquête sur les jeux de hasard  
et d'argent chez les adultes  
montréalais 2024-2026**

## **Rapport méthodologique**

### **Enquête sur les jeux de hasard et d'argent chez les adultes montréalais 2024-2026**

**L'Université Concordia et la Direction régionale de santé publique de Montréal**

**A.O. : P-CW34892 addenda 2026**

Référence chez BIP Recherche : CONC05 et 26CONC09

**Juin 2026**

|    |                                                      |    |
|----|------------------------------------------------------|----|
| 0  | PRÉAMBULE .....                                      | 4  |
| 2  | ÉCHANTILLON .....                                    | 7  |
| 4  | LA FORMATION .....                                   | 9  |
| 5  | LE TRAVAIL DU TAUX DE PARTICIPATION .....            | 9  |
| 6  | CONTRÔLE DE QUALITÉ POUR DES SONDAGES EN LIGNE ..... | 10 |
| 7  | PONDÉRATION .....                                    | 10 |
| 8  | DURÉE DU QUESTIONNAIRE .....                         | 10 |
| 9  | PARTICULARITÉS DE LA COLLECTE .....                  | 10 |
| 10 | CONCLUSION .....                                     | 10 |

## 0 PRÉAMBULE

Ce rapport administratif tentera de dégager les faits pertinents permettant de suivre le déroulement et les résultats de la collecte.

En 2026, BIP Recherche a réalisé un autre volet de *l'Enquête sur les jeux de hasard et d'argent chez les adultes montréalais 2024-2025* pour l'Université Concordia et la Direction régionale de santé publique de Montréal (ci-après appelé l'équipe de recherche). Dans la continuité de l'enquête menée en 2024-2025, l'enquête menée exclusivement en ligne en 2026 visait à approfondir certaines dimensions spécifiques liées aux jeux de hasard et d'argent (JHA), en mettant l'accent sur l'environnement numérique, les perceptions et certains comportements émergents.

Plus précisément, cette enquête avait pour objectifs de :

- Documenter les habitudes d'utilisation des écrans dans les temps libres, notamment :
  - Les types d'activités réalisées (médias sociaux, visionnement, jeux vidéo, information, etc.) ;
  - La fréquence et l'intensité d'utilisation (semaine et fin de semaine) ;
  - Les appareils privilégiés ;
  - Les usages dominants.
- Explorer les perceptions et certains effets associés à l'utilisation des écrans sur le bien-être et la qualité de vie. :
  - Les perceptions des impacts des écrans sur la qualité de vie ;
  - Certains effets négatifs associés (ex. : perte de sommeil, interférence avec les obligations).

- Documenter certaines pratiques numériques spécifiques associées aux jeux, notamment :
  - Les dépenses liées aux jeux vidéo (ex. : objets virtuels, boîtes à butins / loot boxes).
- Approfondir la participation aux jeux de hasard et d'argent en ligne, plus spécifiquement :
  - Les types de jeux pratiqués en ligne ;
  - Les plateformes utilisées (incluant ou non Loto-Québec) ;
  - La fréquence de participation ;
  - Les dépenses associées.
- Explorer certains comportements associés au jeu en ligne pouvant indiquer des pratiques à risque, à l'aide de questions portant sur :
  - Le dépassement des montants pouvant être perdus ;
  - Les critiques de l'entourage ;
  - Le sentiment de culpabilité lié au jeu.
- Documenter les perceptions et attitudes de la population à l'égard des JHA en ligne, notamment :
  - La perception de la publicité (présence et acceptabilité) ;
  - Les opinions concernant la réglementation (ex. : interdiction de la publicité) ;
  - Les perceptions de l'accessibilité des jeux en ligne.
- Évaluer la perception des risques associés aux jeux de hasard et d'argent en ligne, ainsi que :
  - La comparaison de ces risques avec d'autres pratiques (jeu en personne, substances comme alcool, cannabis, tabac) ;
  - Les risques perçus liés à d'autres usages numériques (médias sociaux, jeux vidéo, visionnement de contenu, etc.).

- Situer les comportements de jeu en ligne dans un contexte plus large d'usages numériques et de perceptions des risques :
  - Les loisirs numériques ;
  - Les perceptions de risque ;
  - Les comportements connexes.
- Décrire les caractéristiques sociodémographiques des répondants, afin :
  - De contextualiser les pratiques observées ;
  - D'identifier d'éventuelles variations selon les groupes de population.

En résumé, l'enquête 2026 ne visait pas à mesurer la prévalence globale comme en 2025, mais plutôt à approfondir le rôle du numérique (écrans) et du jeu en ligne, comprendre les perceptions (risques, publicité, accessibilité) et identifier certains comportements à risque associés au jeu en ligne.

Le mandat consistait à réaliser la collecte des données auprès d'un échantillon représentatif en ligne à partir de panélistes québécois. Les panels de BIP Recherche et de Léo ont été mis à contribution pour réaliser le mandat, le questionnaire, la base de données et la gestion du projet étant centralisé exclusivement chez BIP Recherche. Durant la collecte, 4 500 personnes ont répondu au questionnaire.

Un prétest en ligne a eu lieu le 28 avril 2026 auprès de 109 personnes. La collecte s'est échelonnée jusqu'au 4 juin 2026.

Des fréquences partielles ont été fournies à l'équipe de recherche et un suivi sur l'incidence a été fait en cours de collecte.

La base de données avec et le rapport administratif ont été livrés en juin 2026 comme prévu dans l'échéancier.

## **1 POPULATION À L'ÉTUDE**

La population de l'enquête correspondait à la population des personnes âgées de 18 ans et plus, parlant français ou anglais, dans l'ensemble des ménages privés de la région RMR de Montréal.

## **2 ÉCHANTILLON**

L'échantillon pour l'enquête en ligne 2026 a été constitué à partir de panels web, conformément aux orientations établies avec l'équipe de recherche.

Dans un premier temps, la collecte de données a été réalisée principalement à l'aide du panel Léo, avec un complément provenant du panel de BIP Recherche afin d'atteindre les cibles nécessaires et de bonifier la diversité des répondants. Ces panels sont constitués de participants recrutés volontairement et ayant accepté de prendre part à des sondages en ligne.

Contrairement à l'enquête téléphonique précédente reposant sur une génération aléatoire de numéros (GANT), l'échantillonnage en 2026 repose sur une méthode non probabiliste par panel, avec application de quotas et de pondérations afin d'assurer une représentativité de la population adulte montréalaise.

### **Représentativité de l'échantillon**

Afin de reproduire le plus fidèlement possible la structure de la population cible, des quotas ont été appliqués au moment de la collecte selon certaines variables clés, notamment :

- L'âge ;
- Le genre ;
- La répartition géographique (sur l'île de Montréal).

Au terme de la collecte, des pondérations statistiques ont également été appliquées afin d'ajuster l'échantillon et corriger les écarts résiduels entre l'échantillon obtenu et les données de référence populationnelles.

### **Accès et admissibilité des répondants**

Les répondants ont été invités à participer au sondage via les plateformes du panel partenaire. L'accès au questionnaire était contrôlé afin de s'assurer que :

- Les participants étaient âgés de 18 ans et plus ;
- Ils résidaient sur le territoire visé (île de Montréal), selon les informations déclarées dans leur profil ou via des questions filtres.

### **Considérations méthodologiques**

L'utilisation de panels web présente certains avantages, dont :

- Une rapidité accrue de collecte. Nous avons tout de même laissé le sondage ouvert pendant un mois afin de laisser la chance aux profils moins branchés de répondre ;
- Une meilleure capacité à rejoindre certains segments de population plus difficiles à atteindre par téléphone ;
- Une plus grande flexibilité dans la conception du questionnaire (ex. : logique conditionnelle, questions plus détaillées).

Elle comporte toutefois certaines limites, notamment liées au caractère non probabiliste de l'échantillon et au biais potentiel d'auto-sélection des participants. Ces limites ont été atténuées par l'application de quotas et de pondérations, ainsi que par l'utilisation de panels reconnus respectant des standards de qualité en recherche.

### 3 QUESTIONNAIRE

Le questionnaire a été envoyé par l'équipe de recherche. La version programmée a été fournie à l'équipe de recherche en début de collecte.

### 4 LA FORMATION

Afin d'atteindre les objectifs, il y a eu 2 programmeurs, 1 contrôleur de qualité et un chargé de projet qui ont travaillé sur le projet.

### 5 LE TRAVAIL DU TAUX DE PARTICIPATION

Le taux de participation en ligne a été de 44,6 % parmi les gens qui ont cliqué sur le lien pour prendre connaissance de l'étude.

|                                                                        |        |
|------------------------------------------------------------------------|--------|
| Taux de participation en ligne                                         |        |
| Courriels envoyés                                                      | 36 007 |
| Personnes qui ont cliqué sur le lien (100 %)                           | 10082  |
| Personnes qui ont ouvert le questionnaire                              | 8834   |
| Éliminé par la sélection                                               | 482    |
| Quotas atteints (âge, région ou profil linguistique)                   | 1833   |
| Éliminé pour contrôle de qualité                                       | 167    |
| Abandons                                                               | 1981   |
| Complétés                                                              | 4500   |
| Taux de participation en ligne auprès des personnes cliqué sur le lien | 44.6%  |

Pour y arriver, 1 envoi initial et jusqu'à 5 relances courriels ont été effectués.

## 6 CONTRÔLE DE QUALITÉ POUR DES SONDAGES EN LIGNE

Les contrôles appliqués couvrent trois dimensions : **comportement**, **contenu** et **réseau**.

|              |                                                   |
|--------------|---------------------------------------------------|
| Comportement | Durée totale                                      |
| Comportement | Temps par page < seuil                            |
| Comportement | Tableaux remplis en ligne droite/longue chaîne    |
| Comportement | Similarité réponses ouvertes >0,9 avec ≥3 cas     |
| Comportement | Trop de bascules focus/hors focus (copier-coller) |
| Comportement | Durées uniformes par page (robotique)             |
| Contenu      | Échec à une question de vérification              |
| Contenu      | Contradictions (âge vs année, etc.)               |
| Contenu      | Réponses ouvertes dupliquées/recyclées            |
| Contenu      | Réponses génériques type IA (faible densité info) |
| Réseau       | Multiplis comptes par IP/appareil                 |
| Réseau       | Infos résidentielles et code postal/constance     |

L'ensemble de ces contrôles visait à assurer la qualité et la fiabilité des données recueillies.

## 7 PONDÉRATION

Les données sont fournies non pondérées.

## 8 DURÉE DU QUESTIONNAIRE

La durée du questionnaire était de 10 minutes.

## 9 PARTICULARITÉS DE LA COLLECTE

La collecte s'est déroulée de façon normale.

## 10 CONCLUSION

Selon notre compréhension, la collecte et les livrables pour ce mandat ont été livrés selon les demandes du client.

Nous espérons que ce rapport administratif vous aura éclairé et permis de trouver de nouvelles pistes pour les enquêtes futures.