

JEU RESPONSABLE FEUILLE DE POINTAGE

Mesures mettant en évidence les résultats d'OLG en matière d'information et de promotion des habitudes de jeu saines, et de soutien des joueurs que leurs habitudes de jeu préoccupent.

MEASURE	SCORES ET TOTAUX COMBINÉS		RÉSULTATS			SOURCE
			2014-2015	2013-2014	2012-2013	
Promotion des connaissances et des comportements en matière de jeu responsable <i>Personnes qui...</i>	%	Connaissent les habitudes de jeu saines ¹	71	71	72	Sondage annuel des employés sur le jeu responsable
	%	Savent comment fonctionnent les machines à sous ²	79	79	82	
	%	Savent comment fonctionnent les loteries ³	86	87	84	
	%	Connaissent l'existence des organismes de soutien et de la documentation sur le jeu problématique ⁴	41	38	44	
	%	Ont une opinion favorable du programme JR d'OLG ⁵	63	59	58	Vital Signs d'OLG (sondage de suivi mensuel)
	#	Ont reçu des envois de marketing direct sur le JR (N ^{bre} de communications)	29 770 316	32 470 000	27 351 467	Unité d'affaires Loterie, Commercialisation et Commercialisation du jeu
	#	Interagissent avec des CRJR aux établissements de jeu	259 245	206 398	191 758	Centres de ressources sur le jeu responsable
	#	Ont utilisé MARGI ⁶	34 302	44 925	41 614	
Soutien des personnes ayant des préoccupations	%	Employés d'OLG qui connaissent passablement ou très bien le programme JR ⁷	96	97	97	Sondage annuel des employés sur le jeu responsable
	#	Total des inscriptions au programme d'autoexclusion	3 061	2 983	2 917	Base de données sur l'autoexclusion d'OLG (iTrak)
	#	Nombre total de personnes qui ont recommencé volontairement à jouer après l'autoexclusion (réadmission)	2 240	1 838	1 886	
	#	Nombre de violations du programme d'autoexclusion détectées	2 193	1 977	1 933	
	#	Total du soutien des personnes inscrites au programme d'autoexclusion par le personnel des CRJR	3 523	3 217	3 020	Centres de ressources sur le jeu responsable
	#	Aiguillage vers des services professionnels par le personnel d'OLG et des CRJR	4 025	4 054	3 251	
	#	Total des appels à La Ligne ontarienne d'aide sur le jeu problématique	1 578	1 576	1 676	Ligne ontarienne d'aide sur le jeu problématique
	#	Total des clients des services de traitement du jeu problématique en Ontario	4 243	4 128	3 980	Drogue et alcool – Système d'information sur leur traitement (DASIT)
Financement du JR en Ontario	millions \$	Total des dépenses d'OLG liées au JR	16,3	13,4	12,1	Rapports financiers d'OLG
	millions \$	Apport à la stratégie de lutte en matière de jeu problématique de la province ⁸	38	39	39	

Remarque. – Ces mesures proviennent de la feuille de pointage complète du programme Jeu responsable d'OLG, qui inclut 25 mesures et 112 indicateurs. Le présent rapport comprend les totaux et les scores combinés associés aux indicateurs clés du programme. OLG se sert de ces données pour faire le suivi des améliorations continues dans des domaines comme la recherche, la formation des employés et l'information des joueurs. Pour prendre connaissance de tout le rapport, veuillez consulter www.depassezseslimites.ca.⁹

¹Pourcentage des joueurs des salles de machines à sous et des casinos qui ont entendu parler des façons de jouer de façon responsable. Les données de suivi actuelles diffèrent de celles des années antérieures. Voir la répartition complète dans « Mesure de la sensibilisation et des résultats 2013-2014 ».
²Pourcentage des joueurs des salles de machines à sous et des casinos qui peuvent dire avec exactitude quelles perceptions concernant les machines à sous sont vraies. Les données de suivi actuelles diffèrent de celles des années antérieures. Voir la répartition complète dans « Mesure de la sensibilisation et des résultats 2013-2014 ».

³Pourcentage des joueurs de loterie qui peuvent indiquer avec exactitude que les stratégies fournies n'améliorent pas les chances de gagner. Les résultats de la feuille de pointage tiennent compte uniquement du pourcentage des gens qui ont bien répondu aux questions sur le jeu responsable.

⁴Pourcentage de la sensibilisation des joueurs des salles de machines à sous et des casinos qui peuvent dire avec exactitude quelles perceptions concernant les machines à sous sont vraies. Les données de suivi actuelles diffèrent de celles des années antérieures. Voir la répartition complète dans « Mesure de la sensibilisation et des résultats 2013-2014 ».

⁵Les données des exercices précédents sur la confiance du public ont été modifiées par rapport aux rapports antérieurs pour refléter la nouvelle logique des rapports (la logique précédente reposait sur les données du dernier mois de l'exercice au lieu de la moyenne de l'exercice).

⁶MARGI signifie Mobile Access to Responsible Gaming Information. Cette borne autonome donne de l'information sur le JR au moyen de jeux interactifs à toutes les salles de machines à sous OLG et à tous les casinos OLG.

⁷OLG administre un sondage annuel à ses employés. C'est la première année que les employés – Jeu de bienfaisance sont sondés.

⁸D'après une politique gouvernementale qui alloue 2 p. cent des revenus des machines à sous d'OLG au financement lié au jeu problématique.

⁹En raison de problèmes techniques, les mesures provenant du site Web [DepassezSesLimites.ca](http://www.depassezseslimites.ca) ne sont pas disponibles pour l'exercice.