

*Rapport
de recherche*
PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

**Nouvelle offre de jeu : examen des caractéristiques, habitudes de jeu,
trajectoires et perceptions des joueurs de Kinzo**

Chercheur principal

Serge Sévigny, Université Laval

Cochercheurs

Isabelle Giroux, Université Laval
Michael Cantinotti, Université du Québec à Trois-Rivières

Établissement gestionnaire de la subvention

Université Laval

Numéro du projet de recherche

2015-JU-181187

Titre de l'Action concertée

Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent, phase 5

Partenaires de l'Action concertée

Ministère de la Santé et des Services sociaux (MSSS)
Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC)

RAPPORT DE RECHERCHE

Note des auteurs

Les auteurs tiennent à remercier les assistants de recherche du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) pour leur travail tout au long de la réalisation du projet de recherche : Dominic Nadeau, Daniel Fortin-Guichard, Karèle Villeneuve, Kim Gagnon, Alexandre Hamel, Samuel Dallaire, Élisabeth Maltais, Marie-Claude Parent et Allyson Girard. Les auteurs tiennent également à souligner la collaboration de François-Patrick Allard et Guylaine Rioux, de Loto-Québec, lors du développement et de la réalisation de l'étude, de même que celles des gestionnaires des établissements de Kinzo, soit M. Harvey, M. Huot, Mme Péloquin, Mme Anger, M. Trudeau et M. Corbeil, lors des visites des établissements de Kinzo, et de Mme Odile Saint-Louis, chef de produits à la Société des établissements de jeu du Québec (SEJQ). La présente recherche a bénéficié d'une subvention du Fonds de recherche du Québec – Société et culture en partenariat avec le ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec.

RÉFÉRENCE SUGGÉRÉE :

Sévigny, S., Goulet, A., Giroux, I., Cantinotti, M. & Nadeau, D. (2017). Nouvelle offre de jeu : examen des caractéristiques, habitudes de jeu, trajectoires et perceptions des joueurs de Kinzo. Rapport présenté au Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQ-SC). Québec, Université Laval.

Ce rapport est disponible en version électronique sur les sites Internet du CQEPTJ (<http://gambling.psy.ulaval.ca>) et du FRQSC (www.frqsc.gouv.qc.ca). Reproduction autorisée à des fins non commerciales à la condition d'en mentionner la source.

© **Université Laval (2017)**

Table des matières

PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE	4
PARTIE B – PISTES DE SOLUTION, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS	8
PARTIE C – MÉTHODOLOGIE	13
PARTIE D – RÉSULTATS	14
PARTIE E – PISTES DE RECHERCHE.....	21
PARTIE F – RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE.....	22

PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE

Le Kinzo est implanté dans des établissements offrant d'autres jeux de hasard et d'argent (JHA), dont les appareils de loterie vidéo (ALV) et le bingo. Au 31 mars 2016, l'exploitation des salles de Kinzo générait des revenus annuels de 15,4 millions de dollars, représentant une hausse de 4,7% par rapport à l'année financière précédente (LQ, 2016). Quelle clientèle le Kinzo est-il susceptible d'attirer : les joueurs de bingo ou d'ALV fréquentant déjà ces établissements ou une toute nouvelle clientèle ?

Le Kinzo présente des particularités dont l'objectif est d'attirer une clientèle différente de joueurs (LQ, 2012). Chaque salle comprend entre sept et 15 tables rondes de jeu pouvant accueillir six joueurs. Le concept des salles met de l'avant une ambiance *lounge* avec bar, tables aux effets lumineux, animation multimédia et écrans grand format. Les joueurs peuvent commander et consommer de l'alcool directement à leur table de jeu.

Le Kinzo est un jeu à tirages rapides ; une partie dure de 6 à 8 minutes, incluant le temps réservé à l'achat de cartes. À chaque tirage, les joueurs se procurent le nombre de cartes voulues à 2\$ (Kinzo), 3\$ (Kinzo mystère¹) ou 4\$ (Super Kinzo). Une fois la partie débutée, ils rayent les numéros tirés et appuient sur le bouton lumineux au centre de la table (*buzzer*) pour signaler un gain. Le Kinzo se renouvelle régulièrement en offrant des promotions variées.

Les salles de Kinzo étant reliées entre elles par un réseau informatique, les lots découlent d'un système de pari mutuel regroupant toutes les salles. Les joueurs sont ainsi informés en temps réel du nombre de cartes vendues dans le

¹ Le tirage *Kinzo mystère* n'était pas encore offert lors de la tenue de l'étude (entre février 2015 et août 2015).

réseau et des lots remis. Avec l'ambiance, la rapidité du jeu et la disponibilité de l'alcool, le Kinzo sera-t-il associé à une incidence élevée de problèmes de jeu ?

Les JHA à haute vitesse inciteraient à la persistance au jeu (Bouju et al., 2011). Selon une étude de Loba et al. (2001) auprès de joueurs d'appareils électroniques de jeu, les joueurs pathologiques trouvent plus difficile de cesser le jeu que ceux sans problème lorsque la vitesse est rapide et accompagnée d'effets sonores. Ces jeux rapides sont d'ailleurs plus attirants pour eux. La rapidité des tirages au Kinzo et l'ambiance audiovisuelle sont-elles des caractéristiques recherchées par les joueurs, spécifiquement ceux à problème ?

Proximité du bingo et des ALV : un risque pour la clientèle ?

La majorité des sites de Kinzo proposaient déjà des ALV et du bingo avant l'ajout des salles de Kinzo. Les ALV représentent le JHA le plus fréquemment associé aux problèmes de jeu (Moodie & Finnigan, 2005). Du côté du bingo, il semble surtout attirer des clientèles à risque de développer un problème de jeu, soit les personnes en mauvaise santé ou appartenant à l'un de ces groupes : personnes à faible revenu, aînés et jeunes adultes (Moubarac et al., 2010). Puisque le Kinzo s'installe dans des établissements offrant des ALV et du bingo, est-il possible qu'il affecte une clientèle fragilisée ? L'objectif de LQ d'attirer une clientèle de jeunes joueurs atteint-elle ses cibles ou encore, les adeptes du Kinzo sont-ils représentés par des joueurs de bingo et d'ALV ?

Les mises peu élevées pour participer à un tirage de Kinzo pourraient rendre ce jeu attrayant, notamment pour les personnes avec peu de moyens financiers. De plus, le Kinzo est disponible en continu avant, pendant et après le bingo, augmentant le temps de jeu potentiel pour les joueurs de bingo. Cette

hausse d'accessibilité favorise-t-elle l'augmentation des habitudes de jeu de la clientèle fréquentant déjà ces établissements ?

Des auteurs identifient une association positive entre l'augmentation de l'offre de jeu et l'incidence des problèmes de jeu (Abbott & Volberg, 2000; Welte et al., 2009). Bien qu'une augmentation de l'offre de jeu n'implique pas d'emblée une hausse des problèmes de jeu, elle favorise la participation au jeu (Sévigny et al., 2008; Welte et al., 2006).

Le Kinzo est publicisé comme un loisir à caractère social. Quels sont les effets de la participation en groupe sur les comportements des joueurs ? D'autre part, la présence d'amis serait associée à des comportements à risque (Noval & Mitchell, 2003), surtout chez les jeunes hommes (Daly & Wilson, 2001). Qu'en est-il pour les joueurs de Kinzo ? La présence d'autrui à sa table de jeu freine-t-elle ou exacerbe-t-elle les comportements des joueurs ?

L'association entre l'alcoolisme et les problèmes de jeu est bien établie (Johansson et al., 2009), mais celle entre la consommation d'alcool en séance de jeu et les comportements de jeu semble plus nébuleuse. Le jeu de Kinzo semble propice à la consommation d'alcool dû à sa composante sociale et à la facilité d'accès à l'alcool. Or, le débit rapide du jeu pourrait freiner les abus. Quelle proportion de joueurs de Kinzo boit en jouant ?

Objectifs et questions de recherche

L'objectif 1 vise à déterminer si le Kinzo représente un jeu problématique en décrivant les caractéristiques, habitudes de jeu, trajectoires et perceptions des joueurs. Les questions de recherche sont :

a. Quel est le portrait sociodémographique des joueurs de Kinzo ?

- b. Quelles étaient les habitudes de jeu des joueurs avant l'ouverture des salles de Kinzo ? Ont-elles changé depuis et dans quelle mesure ?
- c. Quelle proportion des joueurs de bingo ou d'ALV va jouer au Kinzo ?
- d. Quelle proportion des joueurs de Kinzo va jouer aux jeux adjacents²?
- e. Quelle est la proportion de joueurs pathologiques ou à risque au Kinzo ?
- f. Quelle est la consommation d'alcool des joueurs lors d'une séance de jeu ?
- g. De quelle façon les joueurs perçoivent-ils cette nouvelle offre de jeu et l'impact qu'elle a sur eux ? Plus spécifiquement, comment leur participation a-t-elle débutée et quelles sont les raisons de jouer au Kinzo ? Quelles sont les conséquences positives ou négatives de la participation à ce jeu ? Comment perçoivent-ils le fait d'avoir accès à de l'alcool en jouant ?

L'objectif 2 est de déterminer si l'arrivée du Kinzo crée une situation problématique pour les joueurs en fonction de certaines caractéristiques sociodémographiques (sexe, âge) et du type de joueur de Kinzo (exclusif et multijeu). Trois questions de recherche sous-tendent cet objectif :

- a. Les variables dépendantes (VD) de l'objectif 1 varient-elles en fonction du sexe, de l'âge et du type de joueur ?
- b. Des effets d'interaction sur les VD ressortent-ils entre le type de joueur et/ou le sexe et/ou l'âge ?
- c. Certaines variables peuvent-elles en prédire d'autres ? À titre d'exemple, le type de joueur peut-il prédire l'intensité des problèmes de jeu ?

² Le terme *Jeux adjacents* réfère aux autres JHA disponibles dans les établissements de Kinzo, principalement le bingo et les ALV.

PARTIE B – PISTES DE SOLUTION, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS

1. À quels types d'auditoire s'adressent vos travaux ?

Les joueurs de Kinzo représentent une clientèle relativement nouvelle et encore méconnue ; le jeu n'étant disponible au Québec que depuis 2011. Alors qu'aucune étude empirique n'a été conduite à ce jour sur les joueurs de Kinzo, toutes les personnes qui présentent un intérêt au domaine des jeux de hasard et d'argent (JHA) et à l'offre de jeu au Québec pourraient profiter de nos travaux. De ce fait, décideurs publics, chercheurs et intervenants en jeu sont sollicités par ces résultats. Les décideurs publics auront l'occasion de réfléchir à cette nouvelle offre de jeu au Québec, à la clientèle qu'elle attire et aux risques engendrés, de façon à émettre des recommandations quant à l'augmentation et à la localisation de cette offre de jeu dans l'environnement de jeu québécois ainsi qu'aux efforts préventifs à déployer auprès de la clientèle de joueurs de Kinzo.

De leur côté, chercheurs et cliniciens auront l'occasion de mieux connaître le profil de la clientèle qui s'adonne au Kinzo, de même que les risques auxquels ils s'exposent en participant à ce JHA. Les chercheurs pourront trouver dans nos résultats de nouvelles pistes de recherche et les cliniciens seront sensibilisés à cette offre de jeu pour identifier dans leur pratique les joueurs de Kinzo et leur offrir des services appropriés, en cas de besoin.

2. Que pourraient signifier vos conclusions pour les décideurs, gestionnaires ou intervenants ?

Nos résultats indiquent *a priori* le caractère plutôt inoffensif du Kinzo, sa fonction récréative pour la majorité de la clientèle, et même certains bienfaits sociaux et familiaux découlant de la participation à ce jeu. De surcroît, la disponibilité de l'alcool en jouant au Kinzo apparaît sans danger. Seule une

minorité de joueurs consomment de l'alcool durant leur visite au Kinzo et ceux qui le font, en consomment en quantités minimales et, ainsi, non risquées.

Il n'en demeure pas moins qu'une proportion non-négligeable de joueurs indiquent vivre des conséquences négatives découlant de leur participation au Kinzo, notamment sur les plans financiers et de l'humeur. De plus, l'incidence des problèmes de jeu spécifiques au Kinzo apparaît plus élevée chez les joueurs de Kinzo que l'incidence des problèmes de jeu retrouvés dans la population générale (voir Kairouz et al., 2014). Près de 5 % des joueurs de Kinzo de l'échantillon présentent un jeu à risque modéré ou excessif.

Par ailleurs, les joueurs de Kinzo qui participent aux jeux adjacents (bingo, ALV) dans l'établissement de Kinzo, soit les *joueurs multijeux*, présentent des comportements de jeu au Kinzo plus importants (jouent plus souvent et plus d'argent au Kinzo) et plus de problèmes de jeu en général que les joueurs exclusifs de Kinzo, ce qui pourrait en faire une clientèle plus vulnérable au développement de problèmes de jeu. Également, l'avancée en âge apparaît associée à des comportements de jeu au Kinzo plus importants.

Les efforts préventifs et de sensibilisation déployés pourraient cibler plus particulièrement ces clientèles qui semblent davantage à risque. Les intervenants, de leur côté, sont invités à demeurer à l'affût lorsqu'ils reçoivent en traitement des joueurs participant au Kinzo. Par conséquent, les différents acteurs concernés par nos résultats doivent comprendre de cette étude qu'un risque, même s'il est minime, peut être associé à la participation au Kinzo, au même titre qu'à d'autres JHA.

3. Quelles sont les retombées immédiates ou prévues de vos travaux ?

Nos travaux permettent de documenter pour la première fois une forme de jeu récente et non étudiée, dont la clientèle et les risques sont méconnus. Nos résultats permettent à court terme de sensibiliser cliniciens, chercheurs et décideurs à cette offre de jeu et aux conséquences pouvant affliger la clientèle.

À échéance, les connaissances découlant de nos travaux permettront de mieux orienter les politiques publiques en ce qui a trait à l'offre de jeu au Québec, puisque de fournir un portrait de la clientèle du Kinzo constitue une étape indispensable pour encadrer les balises et le cadre dans lequel ce jeu est disponible. Aussi, l'évaluation clinique des joueurs actuellement en vigueur dans les centres de réadaptation et autres maisons de traitement en jeu pourra être bonifiée afin d'y inclure systématiquement les habitudes et problèmes de jeu au Kinzo.

En termes de recherche, nos résultats soulèvent la pertinence d'investiguer la prévalence des habitudes et problèmes de jeu au Kinzo dans la population québécoise lors de la prochaine enquête sur les habitudes de jeu.

4. Quelles sont les limites ou quel est le niveau de généralisation de vos résultats ?

La représentativité de notre échantillon de joueurs de Kinzo est limitée par le caractère volontaire de la participation aux entrevues téléphoniques. Ce faisant, les joueurs de Kinzo volontaires pourraient présenter des caractéristiques et habitudes de jeu différentes des participants non-volontaires, ce qui teinte l'interprétation de nos résultats obtenus par entretien téléphonique. Toutefois, pour ajouter de la validité aux données autorapportées, notamment

sur les comportements de jeu au Kinzo, nous avons ajouté un volet objectif par observation-terrain des comportements de jeu au Kinzo.

D'autre part, les groupes à l'étude (joueurs *multijeux* et joueurs *exclusifs*) sont inégaux en termes de taille échantillonnale, le recrutement ayant permis de recruter davantage de joueurs *multijeux*. Toutefois, cette limite permet de mettre en relief une caractéristique de la clientèle de joueurs de Kinzo; celle-ci étant davantage représentée par des joueurs de bingo et d'ALV que par des nouveaux joueurs qui ne fréquentaient pas ces établissements.

Enfin, les données obtenues permettent de dresser un portrait des habitudes et problèmes de jeu de la clientèle à un moment précis dans le temps, et ce, sur la base de données rétrospectives. Des études longitudinales sont nécessaires pour connaître l'évolution des habitudes et problèmes de jeu au Kinzo.

5. Quels seraient les messages clés à formuler selon les types d'auditoire visés ?

Pour les décideurs publics, le message clef à retenir est que l'offre de Kinzo, tel que déployé actuellement, apparaît adéquat; la majorité des joueurs de Kinzo semblent adopter des comportements de jeu et de consommation d'alcool responsables. Toutefois, cet auditoire aurait tort de considérer le Kinzo comme exempt de risque ou comme un loisir plutôt qu'un JHA.

Pour les chercheurs, le message clef consiste à s'intéresser à cette forme de jeu au Québec et aux caractéristiques de sa clientèle. Des pistes de recherche sont proposées au point 6 et à la fin de cette section du rapport (Voir Partie E).

Pour les intervenants, le message clef consiste à demeurer vigilant à cette forme de jeu, notamment en évaluant systématiquement la participation au

Kinzo des joueurs qui consultent et en restant ouvert à la présence d'indicateurs d'un risque ou d'un problème de jeu au Kinzo.

6. Quelles seraient les principales pistes de solution selon les types d'auditoire visés ?

Pour les décideurs publics, il est nécessaire de garder le contrôle sur le déploiement de cette offre de jeu au Québec et de bien cibler les établissements où implanter les salles de Kinzo. Poursuivre les efforts, en termes de temps et d'argent, pour approfondir la compréhension des risques associés à la participation au Kinzo, et pour intégrer les joueurs de Kinzo à la clientèle visée par les programmes préventifs et de sensibilisation au jeu représentent des solutions conformes aux résultats trouvés.

Pour les chercheurs, les pistes de recherche suivantes sont proposées : (1) évaluer la prévalence de la participation et des problèmes de jeu au Kinzo dans la population générale; (2) étudier l'évolution des habitudes de jeu (au Kinzo et aux jeux adjacents) et des problèmes de jeu au Kinzo; (3) explorer les croyances et perceptions erronées des joueurs de Kinzo, de même que les facteurs individuels liés aux comportements de jeu au Kinzo, afin de mieux comprendre les variables psychologiques liées au développement de problèmes à ce jeu.

Pour les intervenants, la solution consiste à évaluer systématiquement la participation au Kinzo et les problèmes de jeu au Kinzo de leur clientèle de joueurs. En matière d'interventions, les mêmes techniques, outils et compétences en relation d'aide que pour les autres JHA (hasard pur) s'appliquent pour la clientèle qui présente des pensées erronées, comportements excessifs et conséquences liées à la participation au Kinzo.

PARTIE C - MÉTHODOLOGIE

Cette étude descriptive et comparative utilise un devis mixte à prépondérance quantitative et a été réalisée en trois étapes. Une description détaillée de la méthodologie se retrouve dans la section Annexes (Annexe A).

Les deux premières étapes de l'étude ont été réalisées simultanément par observation-terrain systématique des transitions (étape 1) et comportements de jeu (étape 2) des joueurs de Kinzo en février et mars 2015 dans quatre établissements de Kinzo du Québec : Vanier, Beauport, Victoriaville et Lasalle. Cinq assistants de recherche au baccalauréat en psychologie ont compilé les données observées sur des grilles d'observation formatées sur iPod touch® et tablettes électroniques. L'étape 1 de l'observation-terrain servait à décrire les transitions des joueurs dans l'établissement (Kinzo vers jeux adjacents [ALV, Bingo] et vice-versa). L'étape 2 permettait d'observer en temps réel certains comportements de jeu au Kinzo afin de les comparer à ceux rapportés par les participants volontaires lors des entrevues téléphoniques dans un objectif méthodologique de validation externe. Au total, 348 joueurs de Kinzo ont été observés, dont 156 lors d'une séance de jeu complète (de l'arrivée au départ).

L'étape 3 de l'étude consistait en une collecte de données téléphonique par entrevue semi-structurée effectuée auprès de 256 joueurs de Kinzo volontaires entre avril et juillet 2015. Les participants ont été répartis en deux groupes: les joueurs exclusifs de Kinzo (n=71) et les joueurs multijeux, soit ceux qui participent aussi aux jeux adjacents (principalement, ALV, bingo) dans l'établissement (n= 185; multijeux avant Kinzo [n= 164]; multijeux après Kinzo [n= 21]).

PARTIE D - RÉSULTATS

Les résultats des observations-terrain sont présentés à l'Annexe B tout comme tous les tableaux de la présente section. Nous présentons ici les principaux résultats provenant des entrevues téléphoniques.

Portrait sociodémographique des joueurs de Kinzo

Les données sociodémographiques sont présentées au tableau 1 de l'Annexe B. Près des trois-quarts des 256 joueurs interrogés sont des femmes. Ils sont âgés entre 31 et 70 ans et un peu plus de la moitié sont en couple. La moitié des participants étaient actifs sur le marché du travail, le tiers étaient retraités. Pour la grande majorité d'entre eux, le revenu annuel personnel rapporté est de faible à moyen (entre « moins de 25 000\$ et 49 999\$ »).

Habitudes de jeu au Kinzo

Les participants jouent au Kinzo depuis, en moyenne, 23 mois, et ce, à raison d'une fois par semaine. Alors que les dépenses de jeu par visite au Kinzo s'élèvent à 38,71\$, la durée moyenne d'une séance de jeu est estimée à 115,3 minutes. Les joueurs évaluent le nombre de tirages joués à 16,6 et se procurent en moyenne un seul billet par tirage (à 2\$ ou 4\$). Les comportements des joueurs de Kinzo lors d'une séance de jeu sont modérés. Toutefois, les joueurs qui participent au Kinzo sur une base régulière (p. ex., 1x/semaine) peuvent dépenser des sommes d'argent mensuelles considérables.

Consommation d'alcool

Soixante-trois pourcent des participants ne consomment pas d'alcool au Kinzo, 21,7 % estiment leur consommation à une seule par visite, 11,4 % à deux, 3,5 % à trois et 0,4 %, à quatre consommations.

Modalité de participation

Soixante pourcent des participants jouent avec des proches, 21,1 % indiquent s'installer seuls à une table et 18,4 % se joignent à des inconnus. Le Kinzo apparaît comme un JHA à connotation sociale davantage que comme un JHA solitaire. Mais, la participation en groupe au Kinzo influence-t-elle les comportements de jeu à la hausse ou à la baisse ? Le lecteur trouvera ces résultats supplémentaires dans la section Annexes, à l'annexe C.

Changements dans les habitudes de jeu depuis la participation au Kinzo

Habitudes de jeu à l'extérieur des établissements de Kinzo

La majorité des joueurs de Kinzo participent aussi à au moins un JHA à l'extérieur des établissements de Kinzo (voir tableau 3). Vingt joueurs indiquent une fréquence de participation à la baisse et seulement quatre, à la hausse. En réponse partielle à la question de recherche 1b, la participation au Kinzo apparaît comme ayant peu d'impact sur la participation aux JHA qui se déroulent à l'extérieur des établissements de Kinzo.

Habitudes de jeu à l'intérieur des établissements de Kinzo

Trois groupes de joueurs de Kinzo sont représentés dans cette étude. Soixante et onze participants (27,7 %) ne jouent qu'au Kinzo (joueurs exclusifs). Les raisons de ne pas jouer aux autres JHA dans l'établissement de Kinzo figurent au tableau 4.

Alors que 185 participants affirment jouer à d'autres JHA dans l'établissement de Kinzo, 164 y participaient avant même l'ouverture de la salle de Kinzo (joueurs multijeu avant Kinzo) et 21 n'y jouent que depuis qu'ils participent au Kinzo (joueurs multijeu après Kinzo). La proportion de joueurs

qui participent à chacun des JHA de l'établissement apparaît au tableau 5. La majorité des joueurs de Kinzo sont représentés par des joueurs qui se rendaient déjà dans l'établissement pour jouer au bingo et c'est de cette façon qu'ils ont découvert le Kinzo. Pour leur part, les joueurs qui ne participent aux jeux adjacents que depuis qu'ils jouent au Kinzo semblent surtout intéressés par les ALV.

Changement dans la participation aux jeux adjacents depuis la participation au Kinzo

Les joueurs multijeux avant Kinzo (n= 164) ont diminué significativement leurs dépenses de jeu annuelles aux jeux adjacents depuis qu'ils participent aussi au Kinzo ; celles-ci passant de 6428,92\$ à 4008,03\$. Leur fréquence annuelle de participation aux jeux adjacents est passée de 135,7 fois à 87,5 fois.

Pour ces 164 joueurs, lorsque les dépenses de jeux annuelles faites au Kinzo s'additionnent aux dépenses faites aux jeux adjacents (6685,21\$), ces dépenses totales ne se distinguent pas de celles faites aux jeux adjacents avant leur participation au Kinzo (6428,92\$). Les dépenses qui ne sont plus faites dans les *jeux adjacents* le sont maintenant au Kinzo. La fréquence de jeu annuelle totale dans l'établissement (incluant le Kinzo) ne se distingue pas non plus entre les deux périodes évaluées.

Transitions de jeu dans l'établissement de Kinzo

Tel que présenté au tableau 7, environ la moitié des joueurs multijeux rapportent jouer à plus d'un JHA (Kinzo, bingo, ALV) au cours d'une journée typique où ils se rendent dans l'établissement de Kinzo. L'autre moitié de joueurs

de Kinzo se contente plutôt de jouer à un seul jeu au cours d'une même visite dans l'établissement.

Seule une minorité de joueurs de bingo observés meublent les temps libres à la pause du bingo en participant à un autre jeu (ALV, Kinzo) avant de revenir compléter leur séance de bingo. L'ouverture des salles de Kinzo permet également à une minorité de joueurs, lorsque le bingo se termine, de continuer leur soirée de jeu en jouant au Kinzo.

Jeu à risque et problématique au Kinzo³

Les participants ne présenteraient pas de problème de jeu au Kinzo (sans problème = 84 % ; à faible risque = 10,9 % ; à risque modéré = 4,3 % ; jeu excessif = 0,8 %), selon les scores obtenus à l'ICJE spécifique au Kinzo. Les taux retrouvés dans la présente étude, sans être alarmant, requièrent tout de même l'attention des décideurs publics, fournisseurs du jeu, chercheurs, intervenants. Le Kinzo, malgré son apparence inoffensive, peut entraîner, chez certains adeptes, des conséquences sérieuses.

Perceptions des joueurs de Kinzo

Près de la moitié des participants considèrent cette nouvelle offre de jeu comme positive, alors que près de l'autre moitié y sont plutôt indifférents. Peu de joueurs perçoivent cette offre de jeu comme négative (voir tableau 8). Près de la moitié des participants ne voient aucun inconvénient à ce que la clientèle puisse consommer de l'alcool en jouant, évoquant qu'il s'agit d'une réalité plutôt

³ L'ICJE original (tous jeux confondus) a aussi été passé aux 256 participants: sans problème= 62,9 %, faible risque= 20,3 %, risque modéré= 14,8%, jeu excessif = 2,0 %.

normale dans un bar, et que la décision de consommer ou non appartient à chaque personne (tableau 9).

Début de la participation au Kinzo et raisons de jouer

Le motif le plus populaire pour expliquer le début de la participation au Kinzo est *Essayer ce nouveau jeu / curiosité* (tableau 10). Les raisons pour lesquelles les participants continuent de participer au Kinzo sont variées, mais la plus fréquemment mentionnée est : *Activité plaisante / sortie* (tableau 11). Des caractéristiques structurelles du Kinzo pouvant s'avérer addictogènes (p.ex., rapidité) sont aussi relevées par certains joueurs.

Conséquences positives et négatives de la participation au Kinzo

Sept sphères de vie ont fait l'objet d'une évaluation par les joueurs : sociale, humeur, conjugale / familiale, financière, sommeil, santé physique et professionnelle. Les différentes conséquences positives ou négatives identifiées par les joueurs se retrouvent au tableau 12. Les sphères de vie pour lesquelles le plus grand nombre de participants rapportent vivre des conséquences positives sont les sphères de vie sociale et de vie conjugale / familiale. Pour les participants qui indiquent vivre des conséquences sur l'humeur et sur les finances, la majorité d'entre eux en rapportent qui soient négatives.

Alors que la participation au Kinzo apparaît sans conséquence pour une majorité d'individus, pour certains, toutefois, elle pourrait être associée à divers problèmes. Ce constat mérite qu'on s'y attarde, non seulement dans une perspective de sensibilisation et de prévention, mais également au niveau de l'intervention. Les intervenants en jeu doivent être sensibilisés à cette forme de jeu et aux conséquences pouvant en découler.

Variation des comportements de jeu au Kinzo, de la consommation d'alcool en jouant et de la gravité des problèmes de jeu

En fonction du type de joueur (exclusif multijeu)

Comme le montre le tableau 13, les joueurs multijeu ont des comportements de jeu au Kinzo significativement plus importants que les joueurs exclusifs sur ces variables : nombre de participations sur six mois, fréquence et dépenses de jeu annuelles, nombre de billets à 2\$ et à 4\$ achetés par tirage, de même qu'un score moyen plus élevé à l'ICJE-général.

Les joueurs multijeu représentent la clientèle qui rapporte les comportements de jeu au Kinzo les plus importants. Ces derniers semblent aussi plus vulnérables au développement de problèmes de jeu en général. Ce faisant, les joueurs multijeu pourraient être une clientèle plus fragilisée et, ainsi, plus à risque de vivre des conséquences découlant de leur participation au Kinzo.

En fonction du sexe

Les hommes et les femmes apparaissent, dans l'ensemble, similaires sur les variables étudiées, bien que les femmes indiquent jouer significativement plus souvent au Kinzo dans les six derniers mois et annuellement, et achètent significativement plus de billets à 4\$ par tirage que les hommes (voir tableau 14). Les femmes apparaissent comme étant une clientèle plus régulière.

En fonction de l'âge

Des différences significatives entre les participants répartis en fonction de quatre catégories d'âge (18-30, 31-54, 55-70, 71 ans et plus) sont présentes sur les variables suivantes : nombre de participations au Kinzo dans les six derniers mois, fréquence et dépenses de jeu annuelles au Kinzo, nombre de tirages joués

et nombre de consommations d'alcool par séance de jeu (voir tableau 15). En général, l'augmentation en âge semble associée à une augmentation des comportements de jeu et à une diminution de la consommation d'alcool.

Effets d'interaction sur les VD

Aucun effet d'interaction n'est observé entre le type de joueurs (exclusifs c. multijeux) et le sexe sur les comportements de jeu au Kinzo, la consommation d'alcool en jouant, les pertes de contrôle au Kinzo et les scores à l'ICJE. Aucun effet d'interaction n'est observé entre le type de joueurs et l'âge (18-30 ans, 31-54 ans, 55-70 ans, 71 ans et plus) sur les variables présentées plus haut. Aucun effet d'interaction n'est observé entre le sexe et l'âge des joueurs.

Prédiction des VD (voir tableau 16)

Des corrélations positives entre le type de joueurs (exclusif c. multijeux) et quatre variables (nombre de participations au Kinzo [six mois], fréquence et dépenses annuelles de jeu, nombre de billets à 2\$/tirage) sont statistiquement significatives. Mais, les prédictions sont insignifiantes (entre 1 et 6 % de la variance expliquée).

Des corrélations positives entre le sexe et le nombre de participations au Kinzo (six mois) de même que la fréquence annuelle de jeu sont statistiquement significatives, mais insignifiantes (3 % de la variance expliquée).

Des corrélations positives entre l'âge (variable continue), la fréquence et les dépenses annuelles de jeu, ainsi que le nombre de tirages/séance de jeu ressortent statistiquement. Une corrélation négative existe également entre l'âge des joueurs et le nombre de consommations d'alcool/séance de jeu. Toutes ces prédictions apparaissent insignifiantes (entre 1 et 6 % de la variance expliquée).

PARTIE E – PISTES DE RECHERCHE

Étant la première étude empirique à s'intéresser à la clientèle participant au Kinzo, les résultats de cette recherche ouvrent la voie à d'autres études sur cette clientèle, mais également à des travaux plus fondamentaux visant à mieux connaître les caractéristiques structurelles de ce jeu et leurs effets sur les joueurs. Ainsi, des études pourraient, entre autres, examiner :

- l'évolution dans le temps des habitudes de jeu au Kinzo au moyen d'une étude longitudinale;
- la prévalence de la participation et des problèmes de jeu au Kinzo dans la population générale;
- les croyances et perceptions erronées des joueurs de Kinzo associées aux comportements de jeu;
- les comportements et problèmes de jeu au Kinzo en fonction de la localisation des établissements et des autres jeux qui y sont offerts;
- l'impact de la rapidité des tours et des stimuli environnementaux (écrans lumineux, buzzer, etc.) sur les comportements de jeu, la consommation d'alcool et la prise de risque au moyen d'études expérimentales.

Dans une perspective clinique, afin de mieux orienter les pratiques dans les centres offrant du traitement en jeu, il serait pertinent de sonder les intervenants à savoir s'ils ont eu à travailler avec des joueurs de Kinzo et, si tel est le cas, quels étaient leur profil, les difficultés rapportées, etc. ? Ceci permettrait de mieux les guider, si besoin, dans leurs pratiques cliniques auprès de cette clientèle.

PARTIE F – RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE

- Abbott, M. W., & Volberg, R. A. (2006). The measurement of adult problem and pathological gambling. *International Gambling Studies*, 6, 175-200. doi: 10.1080/14459790600928678
- Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Landreat-Guillou, M., Venisse, J. L. (2011). Jeu pathologique : facteurs impliqués. *L'encéphale*, 37, 322-331. doi : 10.1016/j.encep.2011.01.003
- Daly, M., & Wilson, M. (2001). Risk-taking, intrasexual competition, and homicide. *Nebraska Symposium on Motivation*, 47, 1-36.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Ottawa, ON : Canadian Center on Substance Abuse. Récupéré de <http://www.ccsa.ca/fra/priorities/gambling/cpgi/pages/default.aspx>
- Footitt, J., & Anderson, D. (2012). Associations between perception of wellness and health related quality of life, comorbidities, modifiable lifestyle factors and demographics in older Australians. *Australian Journal of Ageing*, 31, 22-27. doi : 10.1111/j.1741-6612.2011.00526.x
- Griffiths, M.D., & Bingham, C. (2005). A study of superstitious beliefs among bingo players. *Journal of Gambling Issues*, 13, 1-14.
- Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Gøttestam, K. (2009). Risk factors for problematic gambling: A critical literature review, *Journal of Gambling Studies*, 25, 67-92. doi: 10.1007/s10899-008-9088-6
- Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU – Québec : Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montréal : Chaire de recherche sur l'étude du jeu (Université Concordia, Université de Montréal).
- Ladouceur, R, Dumont, J., Giroux, I, Jacques, C., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., & Ferland, F. (2000). *Entrevue diagnostique sur le jeu pathologique, révisée*. Québec, Canada : Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu.
- Loba, P., Stewart, S.H., Klein, R.M., & Blackburn, J.R. (2001). Manipulations of the features of standard video lottery terminal (VLT) games: Effects on pathological and non-pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 17, 297-320.
- Loto-Québec (2016). *Gagner à se divertir : Rapport annuel 2015-2016*. Québec : Loto-Québec. Extrait du site Internet le 11 juillet 2016: <http://lotoquebec.com>

- Loto-Québec (2012). *Rapport annuel 2012*. Québec : Loto-Québec. Extrait du site Internet le 26 octobre 2013 : <http://lotoquebec.com>
- Moodie, C., & Finnigan, F. (2005). A comparison of the autonomic arousal of frequent, infrequent and non-gamblers while playing fruit machines. *Addiction, 100*, 51-59. doi:10.1111/j.1360-0443.2005.00942.x
- Moubarac, J., Shead, N. and Derevensky, J. (2010). Bingo playing and problem gambling: A review of our current knowledge. *Journal of Gambling Issues, 24*, 64-184. doi:10.4309/jgi.2010.24.10
- Noval, J., & Mitchell, Z. (2003). The wheel of misfortune: Using gambling to assess the link between risky behavior and attachment. *Colgate University Journal of the Sciences, 35*, 157-168.
- Pampalon, R., Hamel, D., Gamache, P., Philibert, M., Raymond, G., & Simpson, A. (2012). Un indice régional de défavorisation matérielle et sociale pour la santé publique au Québec et au Canada. *Revue Canadienne de Santé Publique, 103 (Suppl. 2)*, S17-S22.
- Sévigny, S., Ladouceur, R., Jacques, C., & Cantinotti, M. (2008). Links between casino proximity and gambling participation, expenditure, and pathology. *Psychology of Addictive Behaviors, 22*, 295-301. doi: 10.1037/0893-164X.22.2.295
- Statistique Canada. (2008). Recensement du Canada de 2006.
- Thomas, D.R. (2006). A general inductive approach for analyzing qualitative evaluation data. *American Journal of Evaluation, 27*, 237-246. doi: 10.1177/1098214005283748
- Thomas, A.C., Allen, F.L., Pillips, J., & Karantzas, G. (2011). Gaming machine addiction: The role of avoidance, accessibility and social support. *Psychology of Addictive Behaviors, 25*, 738-744. doi: 10.1037/a0024865
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tildwell, M.-C. O., Hoffman, W. H. (2009). Legal gambling availability and problem gambling among adolescents and young adults. *International Gambling Studies, 9*, 89-99. doi: 10.1080/14459790902754996
- Welte, J. M., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M., & Tidwell, M. C. O. (2006). Multiple risk factors for frequent and problem gambling: Individual, social, and ecological. *Journal of Applied Social Psychology, 36*, 1548-1568. doi: 10.1111/j.0021-9029.2006.00071.x
- Williams, R.J. & Simpson, R.I. (2008). Promising Practices in the Prevention of Problem Gambling. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, CANADA. November 14.