

Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

Effet du nombre d'appareils de loterie vidéo présents par site de jeu sur les habitudes de jeu et les motivations des joueurs

Chercheur principal
Serge Sévigny, Université Laval

Co-chercheur(s)
Isabelle Giroux, Université Laval
Robert Ladouceur, Université Laval

Établissement gestionnaire de la subvention
Université Laval

Numéro du projet de recherche
2008-JA-124511

Titre de l'Action concertée
Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent - Phase 2

Partenaire(s) de l'Action concertée
Ministère de la santé et des services sociaux (MSSS)
et le Fonds Québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC)

Section 2 – RÉSUMÉ

1. Titre (titre promotionnel)

Loterie vidéo : Caractéristiques des joueurs selon les sites fréquentés

2. Principale question et/ou hypothèse de la recherche

Afin d'atteindre l'objectif fixé, soit d'évaluer les différences entre les caractéristiques des joueurs du Salon de jeux et celles des joueurs évoluant dans les sites contenant 5-10 appareils de loterie vidéo (ALV) en opération, les questions de recherche suivantes ont été soulevées :

- ◆ Les comportements de jeu (jeu pathologique, fréquence de jeu, durée, montants misés) varient-ils en fonction du site fréquenté?
- ◆ Les caractéristiques environnementales qui influencent le joueur lors de son choix du site de jeu le plus fréquenté varient-elles chez les joueurs qui fréquentent des sites différents?
- ◆ Est-ce que l'importance relative de ces caractéristiques varie d'une clientèle à l'autre? Par exemple, les joueurs fréquentant des sites contenant 5 ou 10 ALV pourraient accorder plus d'importance à la proximité alors que les joueurs qui fréquentent le Salon de jeux pourraient accorder plus d'importance au décor, à l'ambiance ou à la sécurité.
- ◆ Est-ce que la distance entre les sites de jeu fréquentés et le lieu de résidence varie en fonction des deux clientèles à l'étude?
- ◆ Est-ce que les joueurs perçoivent le nombre d'appareils par site comme un facteur influençant leurs habitudes de jeu? Ces perceptions varient-elles selon le type de clientèle?

3. Principaux résultats et principales pistes de solution

La cueillette de données a pris la forme d'une entrevue semi-structurée (durant environ 45 minutes) menée auprès de joueurs d'ALV qui se trouvaient dans les établissements de jeu choisis au hasard dans la ville de Québec.

Sur le plan comportemental, les joueurs du Salon de jeux éprouvent moins de conséquences négatives face au jeu mais ne dépensent pas moins d'argent en moyenne que ceux des 5-10 ALV (statistiquement parlant). Attention

cependant, ces résultats ne montrent aucunement qu'un type de site particulier cause le jeu pathologique ou contribue au développement des conséquences négatives liées au jeu car le choix d'un site pourrait être dicté par certaines caractéristiques propres aux joueurs (comme l'âge, la pathologie au jeu, etc.). Pour vérifier l'effet du type de site sur le développement des problèmes de jeu, il faudrait suivre des joueurs sans problème évoluant dans plusieurs environnements lors d'une étude longitudinale et comparer, après quelques années, les résultats provenant de chacun des environnements.

Afin de réduire les conséquences négatives liées au jeu, le gouvernement en collaboration avec Loto-Québec pourrait mettre de l'avant des procédures réglementées visant l'utilisation d'options limitant les dépenses des joueurs et/ou les heures de jeu. Avant l'introduction de telles options, les chercheurs devront cependant tester leurs effets sur les joueurs.

Par ailleurs, les résultats montrent que les préférences des joueurs les mèneront vers un des sites situés près de leur résidence ou possédant certaines caractéristiques. Par exemple, la proximité représente la caractéristique la plus souvent rapportée par les joueurs des 5-10 ALV lorsqu'il est question des caractéristiques influençant le choix de l'établissement le plus fréquenté alors que chez les joueurs du Salon de jeux, c'est la sécurité qui ressort le plus.

De plus, certains éléments environnementaux n'intéressent qu'une minorité des participants, peu importe où ils jouent. Partant de là, cette étude montre que les préoccupations des décideurs, chercheurs et intervenants diffèrent parfois de celles des joueurs. Les efforts de prévention auraient avantage à

cibler les éléments qui influencent réellement les joueurs au détriment de ceux qui les préoccupent peu (voir la section résultats du rapport intégral).

Le Salon de jeux se veut plus éloigné de la résidence des joueurs du Salon de jeux que les sites 5-10 ALV ne le sont de la résidence des joueurs évoluant majoritairement dans les sites de 5-10 ALV. Et les joueurs du Salon de jeux jouent moins fréquemment que ceux des 5-10 ALV. Bien qu'il soit prématuré de prétendre que le regroupement des ALV dans un Salon de jeux facilite le contrôle de certaines habitudes de jeu des joueurs en diminuant l'accessibilité au jeu et en favorisant ainsi une fréquence de jeu moins élevée, nos données permettent de jeter les premières bases d'une hypothèse allant dans ce sens et tendent ainsi à confirmer les résultats découlant de groupes de discussion menés par le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (Ladouceur et al., 2003). D'autres études pourront tenter de vérifier si cette hypothèse est tenable dans le contexte québécois. Par ailleurs, il serait intéressant de vérifier si l'obligation de jouer avec des cartes prépayées a plus d'effet sur la fréquence de jeu que le regroupement des ALV dans les Salons de jeux?

Bref, l'ensemble des informations rapportées peuvent aider les décideurs publics à mieux adapter leurs mesures de prévention, d'offre de traitements ou de réduction des méfaits à la réalité des joueurs. Afin de mieux évaluer la problématique de l'offre de jeu, l'étude réalisée pourrait constituer la base d'une future étude prospective évaluant les effets de l'environnement de jeu sur le comportement des joueurs. Ces informations, avec celles présentées en annexes, pourront également servir lors de la formation dispensée aux

intervenants sociaux ainsi que lors de l'élaboration d'instruments de mesure destinés à la recherche ou à la pratique.

La force première de l'étude vient du fait que les 314 joueurs ont été recrutés dans leur milieu. La principale limite concerne la faiblesse du taux de réponse des joueurs sollicités. Cela incite à la prudence lors de l'interprétation et de la généralisation des résultats (voir l'Annexe 1 pour plus de détails).

4. Contexte et historique du projet en lien avec l'appel de propositions et les besoins exprimés par les partenaires

Cette étude s'inscrivait principalement dans l'axe 3 de l'appel de propositions concernant le cas particulier des appareils de loterie vidéo (ALV) puisqu'elle visait spécifiquement à évaluer le lien entre l'offre de jeu de différents établissements et les caractéristiques des joueurs d'ALV. Ce type de recherche novateur a permis ainsi d'acquérir de nouvelles connaissances quant aux facteurs de risque liés à l'ampleur des problèmes de jeu à la loterie vidéo. Les résultats permettront de renseigner les instances gouvernementales sur d'éventuelles cibles de prévention du jeu pathologique en lien avec les ALV. De ce fait, nos objectifs et résultats touchaient également, mais dans une moindre mesure, l'axe 1 de l'appel de propositions.

Dans un contexte où une réorganisation de l'offre de jeu vise à réduire l'accessibilité des jeux en les regroupant dans des sites moins nombreux mais contenant plus d'appareils en opération, la recherche d'information auprès des joueurs choisissant de jouer dans un site contenant plusieurs appareils de jeu s'avère utile. Toujours en lien avec la restructuration des établissements de jeu de loterie vidéo, notre étude offre des pistes de réflexion quant à la distribution des ALV; pistes qui pourraient servir à aider les joueurs plus vulnérables.