

# 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 3, partie A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE**

#### 1. Problématique

Au Québec, l'offre de jeux gérée par l'État s'est accrue de façon notable depuis le début des années 1990, avec entre autre la légalisation de milliers d'appareils de loterie vidéo (ALV). Sachant que l'augmentation de l'offre de jeu est associée à une augmentation de la participation aux jeux de hasard et d'argent (Jacques, Ladouceur et Ferland, 2000) de même qu'à une augmentation du nombre de joueurs pathologiques et de joueurs à risque (Korn, Gibbins, et Azmier, 2003), l'examen des effets liés à l'offre de jeu représente une question d'actualité des plus pertinentes.

En ce sens, les professionnels de la santé publique ont formulé de fortes inquiétudes à l'égard des appareils de loterie vidéo. Ces appareils se retrouvent partout sur le territoire québécois et peuvent créer davantage de dépendance que d'autres activités de jeu (Campbell et Smith, 1998; Dowling, Smith, et Thomas, 2005). La majorité des joueurs pathologiques qui sollicitent de l'aide au Québec éprouveraient des problèmes avec les appareils de loterie vidéo (Audet et al., 2003; Ladouceur et al., 2006). De plus, 81% des appelants à la ligne téléphonique *Jeu : Aide et Référence* mentionnent la loterie vidéo lors de l'appel (Centre de Référence du Grand Montréal, 2006).

Une étude québécoise révèle que 7,8% de la population adulte et 9,6% des joueurs auraient joué aux ALV au cours de l'année 2001-2002 (Ladouceur et al., 2005). Annuellement, la moyenne des sommes mises par les joueurs de

loteries vidéo se chiffrait à 884\$, ce qui constituait en 2002 un des montants les plus élevés pour un jeu étatisé au Québec (Chevalier et al., 2004). Les ALV représentent le jeu de hasard et d'argent légalisé le plus lucratif au Canada (Campbell et Smith, 1998).

Au Québec, bien qu'une licence d'alcool ne donne droit qu'à un maximum de 5 ALV, un site de jeu peut détenir plusieurs licences d'alcool et contenir plus que cinq ALV. Récemment, Gilliland et Ross (2005) ont examiné la distribution des licences d'ALV à Montréal et Laval afin de cartographier cette offre de jeu. L'analyse de la distribution géographique des ALV de la grande région de Montréal révèle qu'ils se retrouvent davantage dans des secteurs désavantagés sur le plan socioéconomique, indiquant ainsi que les personnes qui peuvent être les plus affectées par les impacts négatifs du jeu sont exposées à une plus grande accessibilité aux appareils de loterie vidéo.

Les résultats de Wilson et al. (2006) indiquent également que les occasions de jouer à la loterie vidéo s'avèrent plus nombreuses près des écoles localisées dans des quartiers d'un niveau socioéconomique plus faible comparativement aux écoles situées dans des quartiers plus privilégiés. Une partie de cette population désavantagée sur le plan socioéconomique peut être particulièrement à risque de développer des problèmes de jeu (Ladouceur et al., 2005).

Loto-Québec a d'ailleurs effectué un retrait d'une partie des ALV dans certaines régions ciblées du Québec et une partie de ces appareils se retrouve

maintenant dans des Salons de jeux. Ces nouveaux Salons de jeux abritent plusieurs centaines d'ALV. Selon Loto-Québec (2007), l'idée de l'ouverture des Salons de jeux provient de leur *Plan de développement 2004-2007* dans lequel elle s'engageait à reconfigurer le réseau des ALV afin d'en favoriser le regroupement dans des sites contrôlés où des mesures d'aide telle l'auto-exclusion sont offertes aux joueurs.

Cette réorganisation interpelle tant les chercheurs que les cliniciens qui s'intéressent à la question de l'accessibilité des jeux. Il s'avère nécessaire de mieux connaître les habitudes de jeu des joueurs de loterie vidéo en relation avec l'offre de jeu et son accessibilité. À cet égard, le nombre d'appareils accessibles par site pourraient être un facteur déterminant (Responsible Gaming Council, 2006). Est-ce que ce regroupement des appareils dans les Salons de jeux représente une alternative qui facilitera le contrôle des habitudes de jeu des joueurs?

## 2. Objectifs poursuivis

L'étude vise principalement à examiner le lien qui existe entre les caractéristiques des joueurs d'appareils de loterie vidéo et les établissements qu'ils fréquentent. Elle dresse le profil des joueurs qui fréquentent deux types d'établissement : des sites contenant peu d'ALV (5 ou 10) et un site contenant 335 ALV (le Salon de jeux de Québec). Les caractéristiques sondées incluent les habitudes de jeu, mais également un indice de jeu pathologique probable et des caractéristiques sociodémographiques. De plus, l'étude évalue les motivations

des joueurs quant au choix des établissements qu'ils fréquentent le plus et examine les différences entre ces motivations selon le type d'établissement. L'étude explore également les perceptions des joueurs quant à l'influence potentielle de variables environnementales (nombre d'appareils par site, proximité, guichet automatique, service d'auto-exclusion, etc.) sur leurs choix de sites de jeu, leurs habitudes de jeu et, dans un cas particulier, le contrôle de celles-ci. Finalement, l'étude examine la distance entre le lieu de résidence et les sites de jeu fréquentés.

### 3. Principales questions de recherche

Afin d'être en mesure de bien cerner le sens des questions de recherche, veuillez noter qu'à partir de ces lignes, nous utiliserons deux types de site pour désigner deux catégories de joueur : les joueurs qui fréquentent majoritairement des sites contenant 5 ou 10 ALV, et les joueurs fréquentant majoritairement le Salon de jeux de Québec (335 ALV).

Les principales questions de recherche se résument ainsi : Y a-t-il des différences entre les joueurs de ces deux types de site lorsqu'il est question :

- ◆ de leurs comportements de jeu (fréquence de jeu, montants misés, etc.);
- ◆ de leurs motivations quant aux choix des sites de jeu;
- ◆ des principales caractéristiques environnementales influençant le choix des sites qu'ils fréquentent le plus (ainsi que leur importance relative);
- ◆ de leurs perceptions quant à l'influence du nombre d'appareils par site sur leurs habitudes de jeu et;
- ◆ de la proximité entre les établissements fréquentés et leur lieu de résidence?

### **Section 3, partie B – Discussion des résultats et pistes de solutions**

La présente section s'adresse particulièrement aux chercheurs, décideurs, gestionnaires, intervenants, joueurs et toutes les autres personnes concernées par les différences entre les comportements de joueurs de loteries vidéo selon l'environnement de jeu. Elle présente une discussion des principaux résultats, les limites de l'étude et ses retombées. La discussion des résultats additionnels, incluant celle concernant les effets principaux de l'âge, du sexe, du degré de sévérité des problèmes de jeu et de la zone de défavorisation se poursuit aux annexes.

#### **Comportements des joueurs**

En ce qui concerne les comportements, les joueurs des 5-10 ALV sont plus nombreux en proportion (51 % contre 25 % pour le Salon de jeux) à éprouver des conséquences négatives face au jeu, mais ne dépensent pas plus d'argent que ceux du Salon de jeux. Ce n'est donc pas seulement le montant joué qui fait qu'une personne éprouve des problèmes ou des conséquences négatives.

Attention cependant, les résultats ne montrent aucunement qu'un type de site particulier contribue plus qu'un autre au développement des conséquences négatives liées au jeu car le choix d'un site pourrait être dicté par certaines caractéristiques propres aux joueurs (comme la pathologie au jeu, l'âge, etc.). Dans cette étude, 83 % des joueurs du Salon de jeux jouaient déjà aux ALV avant l'ouverture du Salon. Pour vérifier l'effet du type de site sur le développement des problèmes, il faudrait suivre des joueurs sans problème évoluant dans plusieurs sites lors d'une étude longitudinale et comparer, après quelques années, les résultats provenant de chacun des sites.

Pour le moment, les résultats indiquent qu'il faut réduire les conséquences négatives chez les joueurs, surtout, mais pas uniquement, dans les environnements contenant peu d'ALV. Par exemple, le gouvernement du Québec, en collaboration avec Loto-Québec, pourrait mettre de l'avant des procédures visant l'ajout d'options limitant les dépenses des joueurs et/ou les heures de jeu. Les chercheurs devront cependant tester l'effet de l'introduction de telles mesures avant d'en recommander l'utilisation. Par exemple, si des cartes à puces existaient dans tous les sites réels, les joueurs pourraient préférer jouer par Internet où les dépenses ne seraient pas contrôlées. Puisque l'appât du gain peut inciter plusieurs joueurs à changer de site de jeu dans une même journée, ce comportement devrait être considéré lors de l'application de mesures d'aide.

### **Motivation et influence des caractéristiques des sites**

Les préférences des joueurs les mènent vers un des sites situés près de leur résidence et 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 du site le plus fréquenté alors que chez les joueurs du Salon de jeux, c'est la sécurité qui prime (voir la section résultats pour des détails sur le rang de chaque caractéristique).

Par ailleurs, moins de 5% des joueurs s'intéressent à l'auto-exclusion<sup>1</sup>. Aussi, d'autres éléments n'intéressent qu'une minorité des participants, peu importe où ils jouent : le nombre d'appareils à l'intérieur d'un site, la présence d'isolaires, la présence d'un guichet automatique, les heures d'ouverture et la

---

<sup>1</sup> Il serait intéressant, dans une future étude, de comparer ces résultats avec des joueurs de machines à sous au casino.

possibilité de réserver une machine ou de retirer de l'argent. Ces renseignements peuvent surprendre puisque ces éléments font partie d'une longue liste de facteurs risquant de contribuer à aggraver les problèmes de jeu. Pourtant, les joueurs semblent ne leur accorder que peu d'importance. Partant de là, cette étude montre que les préoccupations des décideurs, chercheurs et intervenants diffèrent parfois de celles de l'ensemble des joueurs. Les efforts de prévention du jeu pathologique auraient peut-être davantage à cibler les éléments qui influencent les joueurs au détriment de ceux qui les préoccupent peu<sup>2</sup> (voir la section présentant les résultats).

### **Distance et proximité**

Le Salon de jeux se veut plus éloigné de la résidence que les 5-10 ALV ne le sont et les joueurs du Salon de jeux jouent moins fréquemment que ceux des 5-10 ALV. Bien qu'il soit encore trop tôt pour 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. D'autres études pourront tenter de vérifier si cette hypothèse est tenable.

### **Limites et retombées**

Une des forces de l'étude vient du fait que les joueurs ont été recrutés dans leur milieu, mais la principale limite concerne la faiblesse du taux de réponse des joueurs sollicités. Cette limite incite à la prudence lors de l'interprétation et de la

---

<sup>2</sup> Les proportions associées aux six éléments ci-dessus pourraient être plus élevées dans un échantillon composé exclusivement de joueurs pathologiques probables.



généralisation des résultats. Le faible taux de participation des tenanciers a aussi une incidence sur l'interprétation des résultats. De plus, l'étude se base sur des comportements auto-rapportés.

La retombée majeure du projet consiste en l'acquisition d'informations sur le profil des joueurs conformément aux types de site fréquentés. Ces informations permettent d'examiner le regroupement des appareils au Salon de jeux de Québec. Les joueurs ayant choisi d'évoluer au Salon de jeux étaient moins nombreux en proportion à éprouver des problèmes associés au jeu, jouaient moins fréquemment mais dépensaient des montants similaires aux joueurs des 5-10 ALV. Ces résultats concordent avec ceux d'une étude où les joueurs, lors de groupes de discussion menés préalablement à l'ouverture du Salon de jeux, faisaient ressortir qu'ils se comporteraient exactement ainsi (Ladouceur, Jacques, Sévigny, et Cantinotti, 2003).

Cette étude offre un apport considérable sur l'avancement des connaissances en regard de la problématique du jeu aux ALV et peut ainsi aider les décideurs publics à orienter leurs mesures de prévention auprès des joueurs sans problème et à élaborer leurs stratégies d'offre de traitements destinés aux joueurs excessifs. Les résultats permettent d'identifier plus précisément les endroits où rejoindre la clientèle par des programmes de prévention et de réduction des méfaits mieux adaptés à la réalité des joueurs. En effet, les joueurs avec des problèmes de jeu privilégient des sites contenant peu d'appareils, cela permet d'envisager l'application de mesures d'aide ciblant les joueurs de ces sites, sans ignorer les autres, bien entendu.

Les politiciens peuvent aussi utiliser les résultats afin d'évaluer la possibilité de procéder ou non à d'autres regroupements d'appareils, ou encore, afin d'étudier les effets de l'environnement de jeu et de l'offre de jeu (proximité, disponibilité, accessibilité). Ils devront considérer cependant que notre étude a été réalisée seulement six mois après l'ouverture du Salon de jeux (été 2008) et que la situation a évolué depuis ce temps. Ainsi, la présente étude pourrait constituer la base d'une future étude prospective évaluant les effets du regroupement des ALV sur le comportement de jeu. Voilà une piste de solution concernant la problématique de l'offre de jeu.

Cette étude permet aux psychologues et intervenants qui traitent les joueurs de tenir compte d'informations supplémentaires sur les différences entre les profils des joueurs selon le type de site qu'ils fréquentent. Ces renseignements, avec ceux présentés en annexes, pourront également servir lors de la formation dispensée à ces professionnels ainsi que lors de l'élaboration d'instruments de mesure destinés tant à la recherche qu'à la pratique. À long terme, les résultats alimenteront les discussions sur les facteurs de risque et de protection du jeu pathologique et orienteront les décisions ayant pour but de contrer le développement de problèmes de jeu.

## **Conclusion**

Désormais, nous en savons plus sur les caractéristiques particulières des joueurs en fonction des sites qu'ils fréquentent. Les habitudes de jeu et la motivation à choisir des sites de jeu varient d'un type de clientèle à l'autre et les mesures de prévention doivent cibler chaque clientèle en fonction de leurs caractéristiques propres.

### **Section 3, partie C - MÉTHODOLOGIE**

La méthodologie comporte quatre parties principales : prétest, groupe de discussion, sélection des sites et interviews avec les joueurs dans les sites.

Lors du prétest sur la rive sud de Québec (Lévis), des étudiants ont testé une ébauche du questionnaire. Puis, un groupe de discussion réalisé auprès de sept joueurs d'ALV nous a permis d'ajouter des éléments à ce questionnaire. Entre autres choses, ce questionnaire servait à évaluer le degré de pathologie, la fréquence de jeu, les montants misés, la motivation quant au choix du site de jeu et les caractéristiques environnementales influençant ce choix.

Pour réaliser l'étude, nous avons dressé une liste des sites de jeu de la ville de Québec. Le seul site qui n'a pas été choisi au hasard dans cette liste fut le Salon de jeux car il contenait plus de 100 ALV. Les sites ont également été classés en fonction du milieu socioéconomique où ils étaient situés (Lebel, Pampalon et Villeneuve, 2007; Pampalon et Raymond, 2000).

Le devis méthodologique s'assurait de la représentativité des établissements selon le nombre d'ALV par site. Le taux d'acceptation de la part des tenanciers se chiffre à 40 % (32 sur 80). Au total, du 5 mai 2008 au 16 novembre 2008, 314 joueurs, dont 265 fréquentant majoritairement (plus de 70% du temps) un type de site particulier ont été interviewés (pendant, en moyenne, 45 minutes) soit, le jour ou le soir, la semaine ou la fin de semaine. Même si nous avons interviewé entre 5 % et 10 % des joueurs réguliers de la région testée, le fort taux de refus<sup>3</sup> nuit à la robustesse des interprétations et à la généralisation des résultats. Cet état de chose est discuté plus amplement à l'Annexe 1 dans la section des limites.

---

<sup>3</sup> Au total, 2507 sollicitations auraient été faites. En se basant sur ce nombre, cela prenait en moyenne huit sollicitations pour obtenir une entrevue. Cependant, des personnes peuvent avoir été sollicitées plus d'une fois.

## 1. Section 3, partie D -- Résultats vulgarisés

L'échantillon (n = 209) comprend 66 joueurs fréquentant majoritairement le Salon de jeux (335 ALV) et 143 joueurs fréquentant majoritairement des sites comprenant 5 ou 10 ALV. Le mot majoritairement signifie que ces participants jouaient plus de 70% du temps dans l'un de ces deux environnements de jeu.

Les sites contenant 5-10 ALV étaient situés dans des zones moyennement défavorisées sur le plan socioéconomique : des zones de la même catégorie que celle où se trouve le Salon de jeux de Québec.

L'échantillon contient davantage de femmes dans l'environnement Salon de jeux (61 %) que dans l'environnement 5-10 ALV (36 %). Les joueurs du Salon de jeux sont plus âgés (59 ans vs 47 ans), plus nombreux à la retraite (48 % vs 20 %) et vivent davantage en couple (65 % vs 27 %) que ceux des sites de 5-10 ALV. Les résultats complémentaires se trouvent à l'Annexe 2a<sup>4</sup>.

### Comportements rapportés par les joueurs

Il y avait une proportion plus élevée de joueurs éprouvant des problèmes de jeu (score de 1 et plus au NODS-ALV<sup>5</sup>) dans l'environnement 5-10 ALV (51 %) comparativement à l'environnement Salon de jeux (25 %). La même situation prévalait chez les joueurs à risque de développer des problèmes (score de 1 à 4 au NODS-ALV; 5-10 ALV = 36 % vs Salon de jeux = 20 %). Les proportions de joueurs pathologiques probables (score de 5 et plus au NODS-ALV) ne variaient pas selon l'environnement (5-10 ALV = 15 % ; Salon de jeux = 5 %) <sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> Notez que nous avons utilisé le seuil alpha de 0,05 pour identifier les effets statistiquement significatifs.

<sup>5</sup> Le *NORC DSM screen for gambling problems* (NODS; 1999) a été adapté pour la loterie vidéo.

<sup>6</sup> Les résultats ressortent de manière statistiquement significative avec le Khi-carré (p = ,046) mais, vu la faiblesse du taux de réponse, nous préférons rapporter ici les résultats correspondant à la valeur exacte du p (,055) telle que calculée avec l'algorithme informatique suggéré dans Stokes et al. (2000, p.27). Lorsqu'on ajoute le sexe et l'âge dans le modèle d'analyse, le Khi-carré devient ,043).

Considérant ces résultats, l'âge, le sexe et la catégorie de joueur selon le NODS-ALV (aucun problème vs au moins un problème) ont été contrôlés dans les analyses subséquentes. Cette procédure permet principalement de s'assurer que les effets imputés à l'environnement de jeu ne sont pas dus aux différences de sexe, d'âge ou de problèmes de jeu répertoriées entre ces environnements.

Certains comportements auto-rapportés variaient selon le type de site (les valeurs propres aux 5-10 ALV et au Salon de jeux sont présentées respectivement entre parenthèses) : la fréquence mensuelle de jeu dans tous les sites fréquentés au cours des 6 derniers mois (10,51 vs 6,16); le montant moyen d'argent dépensé par heure<sup>7</sup> (39,81\$ vs 23,85\$); le nombre d'années de jeu depuis le premier essai aux ALV (8,86 vs 6,34).

Il en va de même pour les variables de proportion<sup>8</sup> suivantes : jouer dans un seul site (31,5 % vs 84,1 %); aller aussi fréquemment que d'habitude dans les sites de jeu coutumiers depuis l'ouverture du Salon de jeux (71,9 % vs 41,6 %); avoir émis un ou des commentaires négatifs (74,6 % vs 31,0 %) ou positifs (20,5 % vs 59 %) concernant la carte utilisée au Salon de jeux; partir de la résidence pour se rendre au site le plus fréquenté (84,8 % vs 96,4 %); jouer aux ALV pour le gain monétaire (61,5 % vs 33,5 %), pour le loisir et le plaisir (61,8 % vs 94,2 %), pour le plaisir (46,5 % vs 25,3 %); changer de site de jeu dans une journée/soirée (26,6 % vs 7 %); changer de site de jeu dans une semaine (42,4 % vs 23,2 %); fumer la cigarette (58,9 % vs 32 %); participer à d'autres formes de jeux (66,5 % vs 84,8 %); et utiliser la voiture pour se rendre

---

<sup>7</sup> Le montant d'argent dépensé par mois ne diffère pas entre les types de site, voir Annexe 2b où  $p > 0,025$  : seuil ajusté pour le manque d'homogénéité des variances.

<sup>8</sup> Les proportions et moyennes rapportées sont celles ayant été ajustées lors des analyses statistiques et c'est pourquoi elles diffèrent des proportions et moyennes dites observées et présentées en annexe.

au site le plus fréquenté (5 ALV = 58,9 %<sup>a</sup>, 10 ALV = 37,1 %<sup>b</sup> et Salon de jeux = 83,4 %<sup>c9</sup>). L'Annexe 2b contient les comportements intersites similaires.

### **Motivations quant aux choix des sites de jeu**

Les principales raisons évoquées pour visiter le site le plus fréquenté se présentaient ainsi : la proximité, la socialisation, les caractéristiques du site de jeu et d'autres motifs que le jeu aux ALV. On retrouvait des différences entre les joueurs des sites 5-10 ALV et ceux du Salon de jeux respectivement sur : la proximité (58,7 % vs 39,9 %); les caractéristiques du site (5 ALV = 36,0 %, 10 ALV = 58,0 % et Salon de jeux = 58,4 %<sup>10</sup>); et des raisons d'ordre social (36,4 % vs 13,4 %). Quant aux raisons pour ne jouer que dans un seul site, on retrouvait des différences sur les caractéristiques du site (63,3 % vs 35,7 %).

Sous forme de question ouverte, les participants devaient mentionner ce qui orienterait leur choix de site s'ils allaient jouer le lendemain. Les principaux éléments soulevés étaient : la proximité, les caractéristiques du site et des ALV. Aucune différence n'a été détectée entre les types de site (Annexe 2b).

### **Caractéristiques environnementales associées au site le plus fréquenté**

Les participants devaient se prononcer sur la présence de 36 éléments à l'intérieur ou près du site de jeu le plus fréquenté et surtout sur l'influence de ces éléments lors de leur prise de décision de fréquenter ce site. Parmi les principaux éléments ayant de l'influence, soit ceux qui étaient relevés par la

---

<sup>9</sup> L'environnement 5-10 ALV est divisé en deux lorsque des différences ressortent entre les sites de 5 ALV et les sites de 10 ALV. Les lettres identiques entre deux environnements montrent une absence de différence alors que les lettres non identiques montrent la présence d'une différence statistiquement significative.

<sup>10</sup> Les différences entre 5 ALV et 10 ALV ( $p = ,0172$ ) et entre 5 ALV et Salon de jeux ( $p = ,027$ ) ne sont pas statistiquement significatives lorsqu'on contrôle pour le risque d'erreurs de type I selon la méthode Bonferroni-Holm et un seuil alpha de départ de ,05. Par contre, l'effet principal sort tout de même à  $p < ,05$ .

majorité des participants (proportion ajustée) de l'un ou l'autre des sites, aucune distinction entre les types de site ne ressortait sur : les bonnes relations avec propriétaire ou employés, la sécurité, l'ambiance, l'intimité ou la discrétion des lieux. Par contre, des différences se remarquaient sur : la possibilité de jouer en toute tranquillité (42,3 % vs 67,8 %); le décor qui plaît (21,9 % vs 56,3 %); un endroit où je connais la clientèle (53,9 % vs 12,8 %); le type d'endroit (51,6 % vs 75 %); la proximité (5 ALV = 64,5 %<sup>b</sup>, 10 ALV = 86,4 %<sup>a</sup> et le Salon de jeux = 64,7 %<sup>b</sup>); et le nombre d'ALV dans le site le plus fréquenté (5 ALV = 14,1 %<sup>a</sup>, 10 ALV = 32,5 %<sup>b</sup> et Salon de jeux = 50,0 %<sup>b</sup>).

Voici les éléments où apparaissaient des différences significatives entre les joueurs des deux types de site pour les éléments soulevés par moins de la majorité des participants : les services offerts aux personnes jouant aux ALV (20,9 % vs 43,3 %); la possibilité de socialiser (46,8 % vs 23,9 %); la facilité du stationnement (21,4 % vs 44,7 %); la possibilité de réserver un ALV (9,4 % vs 34,1 %); la présence d'un guichet automatique au site (9,6 % vs 24,4 %) et d'isoloirs (5 ALV = 11,7 %<sup>ab</sup>, 10 ALV = 28,0 %<sup>b</sup> et Salon de jeux = 7,0 %<sup>a</sup>).

Nous avons déterminé la proportion de joueurs pour qui le nombre d'ALV en opération dans un site avait une influence sur le site choisi. Le nombre d'ALV importait pour la majorité des joueurs du Salon de jeux et les clientèles se distinguaient (5 ALV = 20,1 %<sup>a</sup>, 10 ALV = 44,1 %<sup>b</sup> et Salon de jeux = 69,5 %<sup>c</sup>).

### **Éléments ayant le plus d'influence sur le choix du site**

Les participants devaient nommer de un à trois éléments ayant le plus d'influence sur leur choix de site le plus fréquenté. À l'exception de la proximité, aucun élément n'a été endossé par plus de 35 % des joueurs. Voici, parmi les

éléments suggérés, ceux où apparaissaient des différences entre les joueurs des deux types de site : proximité de l'établissement par rapport à la résidence ou au lieu de travail (5 ALV = 25,1 %<sup>a</sup>, 10 ALV = 51,8 %<sup>b</sup> et Salon = 22,5 %<sup>a</sup>); et tranquillité des lieux (5-10 ALV = 9,8 % vs Salon de jeux = 23,5 %).

Aucune différence n'a été rapportée sur les 34 autres éléments dont les plus endossés étaient : la sécurité, les bonnes relations avec le propriétaire ou les employés, la connaissance du site et de la clientèle, l'ambiance, le type d'endroit, le décor et la facilité de stationnement (plus de détails à l'Annexe 2b).

### **Influence des caractéristiques environnementales sur les habitudes**

La majorité des joueurs (5 -10 ALV, 90 %; Salon de jeux, 81 %) n'iraient pas au site où ils ont été questionnés si un ou plusieurs des trois éléments ayant le plus d'influence sur leur choix de site n'étaient pas présents (Annexe 2a).

Respectivement, 83 % et 88 % des répondants ont mentionné qu'ils ne joueraient pas plus longtemps, ni plus d'argent s'il y avait plus d'ALV dans l'établissement. Aucune différence intersites n'a été détectée pour ces variables.

### **Proximité entre les établissements fréquentés et le lieu de résidence.**

Comparativement aux joueurs du Salon de jeux (96,4 %), une plus petite proportion des joueurs de type 5-10 ALV (84,8 %) rapportaient se rendre à leur établissement de jeu à partir de leur résidence plutôt que d'un autre endroit. Il y avait également des différences entre les types d'environnements sur :

- le rayon de jeu des six derniers mois, à vol d'oiseau (5-10 ALV = 5,27 km vs Salon de jeux = 13,69 km);



- la distance à vol d'oiseau entre le lieu de résidence et le site le plus fréquenté (5 ALV = 4,2 km<sup>a</sup>, 10 ALV = 1,78 km<sup>a</sup> et Salon de jeux = 11,01 km<sup>b</sup>);
- la distance à vol d'oiseau entre le lieu de résidence et le Salon de jeux (5 ALV = 7,66 km<sup>ab</sup>, 10 ALV = 5,22 km<sup>a</sup> et Salon de jeux = 10,98 km<sup>b</sup>);
- la distance auto-rapportée entre le lieu de résidence et le site le plus fréquenté (5-10 ALV = 4,32 km vs Salon de jeux = 15,47 km);
- le fait que le temps pour se rendre au site prenne moins de cinq minutes (5-10 ALV = 40 % vs Salon de jeux = 12,8 %).

## **2. Conclusions et pistes de solution**

Les résultats présentés plus haut ainsi que ceux mis en annexes montrent que les joueurs de loteries vidéo se distinguaient d'un type d'environnement à l'autre sur plusieurs variables mais qu'ils demeuraient similaires sur d'autres. Les motivations et perceptions des joueurs variaient en proportion d'une clientèle à l'autre lorsqu'il était question des éléments qui les amenaient à choisir un site de jeu plutôt qu'un autre, et dans une moindre mesure, lorsqu'il était question de l'importance qu'ils accordaient à ces éléments. La proximité des sites et la distance à parcourir jusqu'au site fréquenté le plus éloigné variaient également en fonction de l'environnement de jeu privilégié.

L'étude a permis de répertorier des différences entre les joueurs de sexes, d'âges et de niveaux de problèmes de jeu différents. Des différences, mais aussi de nombreuses similitudes, ressortaient également entre les sites situés en zone fortement défavorisée comparativement à ceux situés en zone moyennement défavorisée (inclus à l'Annexe 2b).

Lors de l'établissement de mesures de prévention et de traitements ainsi que de programmes de formation, les décideurs, chercheurs et intervenants pourront maintenant tenir compte d'informations pertinentes propres à chacune des clientèles et ainsi mieux adapter leurs interventions. Les politiciens peuvent aussi utiliser les résultats afin d'étudier l'offre de jeu (proximité, disponibilité, accessibilité) et favoriser la réalisation d'études prospectives évaluant les effets du regroupement des ALV sur le comportement de jeu.

### **3. Principales contributions en termes d'avancement des connaissances**

Le présent projet de recherche a décrit le lien existant entre plusieurs caractéristiques des joueurs d'ALV et le type d'environnement qu'ils fréquentent. C'est le premier projet à comparer le Salon de jeux de Québec à de petits sites de jeux. En ajout aux résultats mentionnés plus haut, il appert que les perceptions des joueurs peuvent différer de celles des décideurs, chercheurs et intervenants.

Il s'agit du premier projet d'envergure où les entrevues ont été conduites sur le terrain et le premier à utiliser le NODS-ALV dans ce cadre écologique. Cela permet de connaître le niveau estimé de jeu pathologique aux ALV chez les joueurs et non le taux associé à l'ensemble des jeux de hasard et d'argent. Toutes ces premières mènent à des contributions intéressantes sur le plan de l'avancement des connaissances. Nous sommes désormais en mesure de comparer les catégories de joueur en fonction des sites qu'ils privilégient.

### **Section 3, partie E - PISTES DE RECHERCHE**

Nos travaux répondent à certaines interrogations concernant les caractéristiques des joueurs d'ALV évoluant dans différents sites de jeu et ouvrent la voie à d'autres études qui pourraient, sans s'y limiter, examiner :

1. l'utilité de différentes mesures d'aide servant à limiter les dépenses;
2. les véritables raisons qui font que les joueurs n'aiment pas, *a priori*, la carte à puce;
3. les réelles différences entre les joueurs sans problème, les joueurs à risque de développer des problèmes de jeu et les joueurs pathologiques probables lorsqu'il est question de la prise de conscience nécessaire au contrôle des habitudes de jeu, surtout chez ceux qui sont susceptibles d'éprouver des conséquences négatives dues à l'ampleur de leurs responsabilités (conjoint, enfants, maison, etc.), et parallèlement, le niveau de responsabilités des joueurs selon le milieu de jeu;
4. le nombre de nouveaux joueurs par année qui développent des problèmes dans chaque type de site; et parallèlement, le nombre de nouveaux joueurs par année dans chaque type de site;
5. l'utilité de mesures de prévention, de l'offre de traitements, de stratégies de réduction des méfaits, selon le milieu;
6. le sentiment de détresse ressenti par les joueurs selon le milieu;
7. les différences ou similitudes entre les joueurs évoluant dans des milieux de niveaux de défavorisation socioéconomique différents;
8. les véritables raisons, facteurs psychologiques ou traits de la personnalité qui poussent les joueurs à persister à jouer aux ALV.
9. les différences ou similitudes entre les volontaires en milieu naturel et ceux qui refusent de participer aux études. En d'autres mots, déterminer dans quelle mesure les joueurs volontaires sont représentatifs de la population des joueurs d'ALV;
10. les façons de faire qui permettraient d'augmenter le taux de réponse des participants et des tenanciers en milieu de jeu.

Une étude prospective sur le terrain pourrait grandement faciliter la compréhension du jeu pathologique, l'avancement des connaissances et leur transfert auprès du milieu de l'intervention. Pour ce faire nous prions les dirigeants de Loto-Québec de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour inciter tous les tenanciers qui profitent des revenus provenant des ALV, à coopérer aux recherches sur le jeu pathologique. C'est également le devoir d'un gouvernement responsable.

### **Section 3, partie F -- RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE**

- Audet, C., St-Laurent, D., Chevalier, S., Allard, D., Hamel, D. et Crépin, M. (2003). *Évaluation du programme expérimental sur le jeu pathologique. Rapport 7. Monitoring évaluatif – indicateurs d’implantation – données rétrospectives*. Montréal: Institut national de santé publique du Québec.
- Campbell, C. S. et Smith, G. J. (1998). Canadian gambling: Trends and public policy issues. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556, 22-35.
- Centre de Référence du Grand Montréal (2006). *Rapport annuel 2005-2006*. Montréal: Auteur.
- Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D. et Sévigny, S. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002*. Montréal et Québec: Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.
- Dowling, N., Smith, D. et Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: Are they the ‘crack-cocaine’ of gambling? *Addiction*, 100, 33-45.
- Gilliland, J.A. et Ross, N.A. (2005). Opportunities for video lottery terminal gambling in Montreal - An environmental analysis. *Can. Jour. of Public Health*, 96(1), 55-59.
- Jacques, C., Ladouceur, R. et Ferland, F. (2000). Impact of availability on gambling: A longitudinal study. *Canadian Journal of Psychiatry*, 45, 810-15.
- Korn, D., Gibbins, R. et Azmier, J. (2003). Framing public policy towards a public health paradigm for gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19, 235-256.

- Ladouceur, R., Jacques, C., Chevalier, S., Sévigny, S. et Hamel, D. (2005).  
Prevalence of pathological gambling in Quebec. *Can. J. of Psy.*, 50, 451-6.
- Ladouceur, R., Jacques, C., Sévigny, S. et Cantinotti, M. (2003). Rapport d'étude sur le format, la disposition et le mode de disponibilité des appareils de loterie vidéo. Québec, Université Laval.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Sévigny, S., Poirier, L., Brisson, L., Dias, C. Dufour, C. et Pilote, P. (2006). Pathological gamblers: Inpatients' versus outpatients' characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 22(4), 443-450.
- Lebel A, Pampalon R et Villeneuve PY. (2007). *A multi-perspective approach for defining neighbourhood units in the context of a study on health inequalities in the Quebec City region*. *Int J Health Geography* 2007;6:27.
- Loto-Québec (2007, 17 avril). Mesures de prévention et de contrôle des salons de jeux. Document en ligne accessible le 24 avril 2007 au [http://www.lotoquebec.com/corporatif/pdf/documentsinterets/mesuresprevention\\_ssjq.pdf](http://www.lotoquebec.com/corporatif/pdf/documentsinterets/mesuresprevention_ssjq.pdf)
- National Opinion Research Center. (1999). *Gambling impact and behavior study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*. Illinois: University of Chicago.
- Pampalon, R. et Raymond, G. (2000). *A deprivation index for health and welfare planning in Quebec*. *Chronic diseases in Canada*; 21(3):104-113.
- Responsible Gaming Council. (2006). *Electronic gaming machines and problem gambling*. Toronto: Author.
- Wilson, D. H., Gilliland J. A., Ross N. A., Derevensky, J. et Gupta, R. (2006). Video Lottery Terminal access and gambling among High School students in Montréal. *Canadian Journal of Public Health*, 97(3), 202-206.