

*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)

RÉSUMÉ

Caractéristiques, habitudes de jeu et perceptions des joueurs de Kinzo

En réaction à une baisse d'affluence dans les salles de bingo, Loto-Québec en a créé le jeu de Kinzo. À partir de 2011, le déploiement du réseau des salles de Kinzo a débuté et, en octobre 2016, 19 salles opéraient 76 heures/semaine. 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. Considérant la relative nouveauté du Kinzo, la clientèle qui y participe demeure méconnue. De plus, en raison de son accessibilité, de ses caractéristiques structurelles (p. ex., faible coût, rapidité du jeu) et de l'environnement dans lequel il s'offre (disponibilité de JHA et d'alcool), il est légitime de se questionner à savoir si le Kinzo peut représenter un risque pour les joueurs.

Les objectifs de cette étude sont de déterminer si le Kinzo : (1) représente un jeu problématique en décrivant les caractéristiques, habitudes de jeu, trajectoires et perceptions des joueurs, et (2) crée une situation problématique pour les joueurs en fonction du sexe et de l'âge, ainsi que du type de joueur de Kinzo : exclusif (ne participe qu'au Kinzo dans l'établissement) et multijeu (participe à d'autres JHA dans l'établissement, tel le bingo ou les ALV).

Pour répondre aux objectifs de recherche, deux méthodes de cueillette de données ont été utilisées : (1) observation-terrain, à l'insu de la clientèle, des transitions et comportements de jeu au Kinzo, et (2) entrevues téléphoniques auprès de joueurs de Kinzo volontaires. Au total, 348 joueurs de Kinzo ont été observés, dont 156 lors d'une séance de jeu complète. Les entrevues téléphoniques ont été réalisées auprès de 256 adultes ayant participé au Kinzo dans les six mois précédant l'étude : 71 joueurs exclusifs et 185, multijeu.

Le profil sociodémographique des joueurs de Kinzo ayant répondu à l'entrevue téléphonique est le suivant : les trois quarts de la clientèle se composent de femmes et sont âgés entre 31 et 70 ans. Les données tirées de l'observation-terrain tendent à supporter ce profil. Plus de la moitié des joueurs interrogés rapportent être en couple et sur le marché du travail. Le fait que 72 % des participants à l'entrevue téléphonique soient des joueurs multijeu montre bien que la clientèle attirée par ce jeu consiste davantage en des joueurs d'ALV et de bingo qu'en une toute nouvelle clientèle.

Les habitudes de jeu au Kinzo apparaissent modérées. En moyenne, les joueurs rapportent se rendre au Kinzo environ une fois par semaine, pour une durée d'environ deux heures. Les joueurs participent en moyenne à 17 tirages par séance de jeu, à raison d'un billet par tirage, et dépensent un peu moins de 40\$ par visite. Bien que certaines différences soient relevées entre les entrevues téléphoniques et l'observation-terrain, les deux collectes de données montrent des habitudes de jeu modérées au Kinzo, sans que cela n'empêche le fait que certains joueurs réguliers y consacraient plus d'argent que ce qu'ils pourraient se permettre.

Le caractère social du Kinzo apparaît important pour les joueurs puisque la grande majorité d'entre eux y participent en compagnie de leurs proches ou se joignent à une table de jeu avec des inconnus, ce qui est une bonne occasion de se divertir, de socialiser et de rencontrer de nouvelles personnes. Alors que les joueurs de Kinzo pourraient être tentés de consommer de bonnes quantités d'alcool en jouant, considérant sa facilité d'accès, les résultats montrent que la presque totalité des joueurs consomment deux consommations ou moins au

cours d'une visite au Kinzo. Les résultats ci-haut indiquent que la participation au Kinzo ne semble pas reliée à des comportements à risque chez les adeptes.

Pour une certaine proportion de joueurs (entre 10 et 37 %), toutefois, la participation au Kinzo apporte des conséquences dans différentes sphères de vie. Certaines conséquences, notamment sur les sphères de vie sociale et familiale, sont majoritairement positives (p. ex., passer du temps avec les proches, socialiser, se divertir), alors que d'autres sphères de vie, l'humeur et les finances, sont surtout affectées négativement. Selon l'*Indice canadien du jeu excessif* (Ferris & Wynne, 2001) adapté pour évaluer les problèmes de jeu spécifiques au Kinzo, 95 % des participants ne présentent pas de problème à ce jeu. Mais, 5 % d'entre eux présentent un risque modéré ou un jeu excessif au Kinzo. Ces taux de jeu problématique montrent que ce JHA peut amener des préoccupations, pertes de contrôle et diverses conséquences. Toutefois, ce résultat doit être nuancé puisque ces taux sont relevés auprès d'un échantillon composé en totalité de joueurs de Kinzo plutôt que dans la population générale.

Alors que les habitudes de jeu à l'extérieur de l'établissement de Kinzo de la majorité des participants ne sont pas affectées par leur participation au Kinzo, plus de la moitié des joueurs multijeux rapportent jouer à plus d'un JHA au cours d'une même visite dans l'établissement de Kinzo. Cependant, depuis qu'ils participent aussi au Kinzo, les joueurs ne dépensent pas plus aux JHA dans l'établissement qu'avant l'ouverture du Kinzo ; on observe plutôt un déplacement des dépenses d'un jeu à l'autre.

Enfin, les résultats montrent que les joueurs multijeux, comparativement aux joueurs exclusifs de kinzo, 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. L'avancée en âge apparaît également associée à des comportements de jeu au Kinzo plus importants. Ce faisant, les joueurs de bingo et d'ALV, tout comme les joueurs plus âgés, pourraient être des clientèles plus vulnérables au développement de problèmes de jeu au Kinzo, si bien qu'elles pourraient être davantage ciblées par les campagnes de prévention. Toutefois, l'ampleur des associations trouvées entre l'âge, le type de joueurs et les comportements de jeu au Kinzo apparaît assez faible, si bien que des études futures ciblant ces deux types de joueurs (exclusifs et multijeu) apporteraient des précisions à ces résultats.

Cette étude est novatrice et génère des résultats importants puisqu'elle permet de mieux connaître les caractéristiques d'une clientèle participant à un JHA non encore étudié. Ce faisant, les résultats et retombées de cette étude répondent principalement à l'axe 1.1 de l'appel de propositions des Actions concertées *Impacts socioéconomiques des jeux de hasard et d'argent - Phase 5* en permettant de mieux connaître la clientèle qui joue au Kinzo et les risques associés à leur participation. Des recommandations spécifiques destinées aux différents acteurs concernés par l'offre de jeu au Québec (décideurs publics, chercheurs, intervenants) découlent des résultats et répondent, en ce sens, aux sous-objectifs 4.2 et 4.4 de l'appel de propositions (consultez svp la section 3 du rapport).