

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., & Gøtestam, 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., Phillips, 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.

Table des annexes

ANNEXE A – Méthodologie détaillée	3
ANNEXE B – Résultats des observations-terrain et tableaux liés à la section 3 du rapport	16
ANNEXE C – Résultats supplémentaires : influence de la participation en groupe au Kinzo.....	33

ANNEXE A – MÉTHODOLOGIE DÉTAILLÉE DE L'ÉTUDE

Étapes 1 et 2 : Observations-terrain dans les établissements de Kinzo

Sélection des établissements

Lors de la sélection des établissements de Kinzo en janvier 2015, 19 salles de Kinzo étaient en fonction au Québec et 17 d'entre elles avaient une salle de bingo comme jeu adjacent. Les établissements sans salle de bingo ont été exclus de la sélection.

Les 17 établissements restant ont été répartis en fonction de trois critères: (1) région de localisation, telle que définie par Statistique Canada (région métropolitaine de Montréal, région de Québec et autres régions); (2) zone de localisation, telle que définie par Loto-Québec, en fonction du bassin de population que doit contenir une zone géographique pour qu'un Kinzo soit opérationnel: zone urbaine (200 000 habitants), suburbaine (100 000 habitants), satellite (60 000 habitants); et (3) indice de défavorisation matérielle provenant des données de recensement 2006 (Statistique Canada, 2008), ce dernier variant entre 1 et 5. Un quintile de 1 est indicateur d'un niveau très favorisé, alors qu'un quintile de 5 représente le niveau le plus élevé de défavorisation matérielle (Pampalon et al., 2012).

Pour l'étude, trois établissements ont été sélectionnés de façon à représenter chacune des régions et zones de localisation, de même que des indices de défavorisation, soit le Bingo de la Capitale (Beauport), le Bingo Victo (Victoriaville) et le Bingo B.N.O. (Lasalle). Un quatrième établissement, le Bingo des Chutes (Vanier) a été ajouté aux établissements sélectionnés en raison de sa proximité avec l'Université Laval afin de faire l'observation-terrain pilote. À la suite du pilote,

cet établissement a été conservé à des fins pratiques pour l'expérimentation. Les caractéristiques des quatre établissements visités se retrouvent au tableau 1.

Tableau 1. Caractéristiques des quatre établissements visités

Noms	Villes	Régions Statistique Canada	Zone (Loto-Québec)	Indice de défavorisation matérielle	Jeux adjacents (horaire bingo)
Bingo des Chutes	Vanier	Québec	Urbaine	5	ABA/Bingo (PM-Soir)
Bingo de Capitale	Beauport	Québec	Suburbaine	4	ALV/Bingo (PM-Soir)
Bingo Victo	Victoriaville	Autre	Satellite	2	ALV/Bingo (Soir)
Bingo B.N.O	Ville LaSalle	Montréal	Urbaine	4	ALV/Bingo (PM-Soir)

Note: ABA = Appareil de billets animés; ALV = Appareil de loterie vidéo; PM = Après-midi.

Les gestionnaires des établissements ont été contactés par téléphone, puis rencontrés en face-à-face par la coordonnatrice de l'étude et un assistant de recherche au doctorat en psychologie afin d'obtenir l'autorisation de visiter leur établissement à l'insu de la clientèle, mais de connivence avec leur personnel sur place au moment des visites.

Visite des établissements

Excluant l'observation-terrain pilote, un total de 11 observations-terrain ont été faites entre le 13 février 2015 et le 28 mars 2015; deux au Bingo des Chutes (1 en après-midi, 1 en soirée), quatre au Bingo de la Capitale (1 en après-midi, 3 en soirée), deux au Bingo Victo (en soirée, seulement¹) et trois, au Bingo B.N.O (1 en après-midi, 2 en soirée).

¹ Contrairement aux trois autres établissements visités qui offrent des blocs de bingo en après-midi (13h à 16h) et en soirée (19h-22h); un seul bloc de bingo en soirée est disponible au Bingo Victo.

Pour les observations en après-midi, les observateurs assuraient une présence dans l'établissement entre 12h30 et 16h30 et, pour celles faites en soirées, entre 18h30 et 22h30. Les visites en après-midi ont toutes été effectuées les samedis, alors que celles en soirée, les jeudis, vendredis, ou samedis ; moments propices à un plus fort achalandage dans les établissements de Kinzo. Pour chacune des visites, quatre ou cinq observateurs, tous étudiants au baccalauréat en psychologie et formés à l'observation-terrain, étaient sur place.

Étape 1 – Observation des transitions de jeu

Participants. Les participants sont des clients de l'établissement présents au moment des visites, soit des joueurs de Kinzo, de bingo ou d'ALV², et qui transigent d'un jeu à l'autre. Ces derniers sont observés à leur insu lors de leurs déplacements entre deux jeux.

Instruments de mesure. Deux types de grilles d'observation permettent de compiler : (a) le nombre de transitions faites par les joueurs de l'établissement d'un jeu à l'autre, (b) le sexe des joueurs qui transigent, (c) une estimation du nombre total de joueurs de bingo à deux reprises : au commencement du bloc de bingo et au retour de la pause et (d) le nombre de joueurs d'ALV et de joueurs de Kinzo, selon une prise de mesure aux trente minutes.

La grille A permet de compiler le nombre de transitions du bingo vers le Kinzo ou les ALV pour y jouer et du Kinzo ou des ALV vers le bingo pour y jouer. Ces observations sont compilées par échantillon de temps par rapport au bingo : avant le début du bingo, pendant le bingo, mais avant la pause, durant la pause du

² Au moment de l'étude le Bingo des Chutes (Vanier) disposaient d'appareils de billets animés (ABA) et non pas d'ALV. Tant les ALV que les ABA sont des appareils électroniques de jeu. Pour simplifier la lecture du texte, nous regrouperons les joueurs d'ALV et d'ABA sous le terme de joueurs d'ALV.

bingo, pendant le bingo, mais au retour de la pause et après la fin du bingo. La grille B, quant à elle, sert à la compilation du nombre de transitions observées du Kinzo vers les ALV et des ALV vers le Kinzo par tranches d'observation de 30 minutes.

Matériel. Quatre iPod touch®, dont un de rechange, utilisant le système d'exploitation IOS 6.0.1, ont servi de support informatique à l'application iSurveySoft 2.10.0 utilisée pour formater les deux grilles d'observation. En plus des iPod, les observateurs disposaient d'une voiture pour se rendre sur les lieux, d'un guide de procédure, des grilles d'observation, papier et de crayons, à utiliser en cas de problèmes informatiques avec les iPod touch.

Procédure. Deux à trois observateurs, chacun des deux premiers étant responsable de l'une des versions de la grille et le troisième, venant en renfort lors de périodes à forte densité de transitions (p. ex., durant la pause du bingo), étaient présents lors des visites. Les trois observateurs, au début de leur quart de travail, se positionnaient à un endroit stratégique de l'établissement de façon à avoir une vision globale des transitions d'un jeu à l'autre. Une fois à leur poste d'observation, ils compilaient les transitions observées sur les iPod à l'insu de la clientèle de façon à ce que ces derniers adoptent les mêmes comportements que s'ils n'étaient pas sous observation. Au besoin, les observateurs communiquaient entre eux par le biais des iPods pour préciser leur stratégie d'observation et informer les autres de leurs déplacements.

Analyses statistiques. La proportion de joueurs qui transigent d'un jeu à l'autre a été décrite au moyen d'analyses descriptives en additionnant le nombre total de transitions observées lors des trois périodes d'observation en après-midi et

des huit périodes d'observation en soirée sur le nombre total de participants observés.

Étape 2- Observation des comportements de jeu au Kinzo

Participants. Au total, 348 joueurs de Kinzo ont été observés à leur insu lors de leur séance de jeu au Kinzo, dont 156 pendant une séance complète, c'est-à-dire, de leur arrivée à une table de jeu de Kinzo jusqu'à ce qu'ils quittent définitivement la salle. En moyenne, entre 15 et 40 joueurs étaient observés par visite dans les salles de Kinzo.

Instruments de mesure. Une grille d'observation, créée pour l'étude, a permis de recueillir les informations suivantes pour chaque joueur de Kinzo observé: (1) sexe, (2) âge approximatif, estimé avec une échelle de certitude (échelle de type Likert de 1 – très incertain à 5 – très certain), (3) s'il joue seul à une table ou accompagné (proches, inconnus), (4) durée totale de la présence, si applicable, (5), nombre de tirages joués (à 2\$, à 4\$, total), (6) nombre de billets achetés pour chacun des tirages, (7) dépenses de jeu effectuées (pour les tirages à 2\$, à 4\$ et dépenses totales), (8) montant des gains effectués (si applicable), (9) consommation d'alcool totale, (10) nombre de transitions (et jeux joués) au cours de la séance de jeu au Kinzo (p. ex., bingo, ALV) et (11) endroit de départ lorsque le joueur de Kinzo quitte définitivement la salle de Kinzo (p. ex., quitte l'établissement, bingo, ALV)

Matériel. Une automatisation de tâches par macros sur Microsoft Excel 2010 a permis de faire la cueillette de données sur deux Tablettes informatiques. L'automatisation de tâches permettait de compiler en temps réel les données pour le nombre de joueurs désirés.

Procédure. Au moment de leur arrivée dans l'établissement, deux assistants de recherche au baccalauréat en psychologie, formés à l'observation-terrain, prenaient place à une table de jeu ou au bar et observaient les comportements de joueurs de Kinzo déjà présents, ou entrant dans la salle, jusqu'à leur départ ou jusqu'à la fin de la période d'observation (16h30, en après-midi, ou 22h30, en soirée), selon la première des deux éventualités. Les données d'une dizaine de joueurs au maximum pouvaient réalistement être compilées à la fois par un même observateur. Lorsque des joueurs observés quittaient la salle de Kinzo, les observateurs avaient comme tâche de débiter la complétion des données de prochain joueur entrant dans la salle de Kinzo. Un consensus était alors fait entre les deux observateurs afin d'éviter de collecter les données d'un même joueur. Pour assurer discrétion et anonymat, les observateurs pouvaient jouer à quelques tirages, au besoin, et commander des boissons non-alcoolisées.

Analyses statistiques. Les données ont d'abord été saisies dans une banque de données SPSS (*IBM SPSS Statistics 22*) créée à cet effet, puis double-saisies, de façon à identifier et à corriger les erreurs de saisie.

Ensuite, des analyses descriptives (proportions, moyennes) ont été faites pour l'échantillon total (N= 348 ; p. ex., caractéristiques sociodémographiques) ou le sous-échantillon dont la période de jeu complète a été compilée (n= 156; p. ex., dépenses de jeu totales, durée totale de la séance de jeu), selon les variables d'intérêt. Dans un troisième temps, les habitudes et caractéristiques des joueurs provenant de l'observation-terrain ont été comparées à celles des volontaires de la cueillette de données téléphonique, après la fusion des deux fichiers SPSS, à l'aide de tests *t* de Student, d'analyses de variance et de tests du Chi-carré.

Étape 3- Cueillette de données téléphonique

Participants

Au total, 397 appelants ont manifesté un intérêt pour l'étude, à la suite de publicités placées dans le Journal de Québec (trois journées d'affichage) et le Journal de Montréal (six journées d'affichage) de même que d'annonces parues sur la page Facebook du Kinzo de Loto-Québec (deux publications) entre le 15 avril et le 17 juillet 2015. Pour être éligibles à l'étude, les participants devaient être âgés de plus de 18 ans et avoir joué au Kinzo au moins une fois dans les six mois précédent leur appel. Des 397 appelants, 80 étaient non-admissibles et 61 n'ont pas participé pour diverses raisons (10 ont donné un mauvais numéro de téléphone, 19 étaient injoignables lors des retours d'appel et 32 ont refusé de participer). Au total, 256 personnes ont pris part à l'étude, pour un taux de réponse de 80,8%³.

Les 256 participants ont été répartis en deux groupes, selon leurs habitudes de jeu dans l'établissement de Kinzo fréquenté principalement : (1) *les joueurs exclusifs*, soit ceux qui ne jouent qu'au Kinzo dans l'établissement de Kinzo fréquenté, indépendamment de leurs autres habitudes de jeu et (2) *les joueurs multijeux*, regroupant ceux qui, avant l'ouverture du Kinzo, jouaient déjà aux jeux adjacents disponibles dans cet établissement (joueurs multijeux avant), et ceux qui ont commencé à jouer aux jeux adjacents seulement à la suite de l'ouverture du Kinzo (joueurs multijeux après). Soixante-et-onze (71) participants sont des joueurs exclusifs et 185, des joueurs multijeux (avant = 164; après = 21).

³ 180 participants ont été recrutés par le Journal de Montréal, 47 par le Journal de Québec et 29 par le biais de l'annonce sur la page Facebook de Kinzo de Loto-Québec.

Instruments de mesure

Tous les instruments de mesure ont été administrés par téléphone au moyen d'une entrevue semi-structurée d'une durée approximative de 35 minutes. L'ordre de présentation des différents instruments est fidèle à leur ordre de passation lors des entrevues téléphoniques. Plusieurs des questions étaient tributaires d'une réponse affirmative à la question filtre qui les précédait.

Admissibilité et répartition à l'intérieur des groupes. Ce questionnaire fait maison regroupe six questions à réponses dichotomiques, à choix multiples ou à réponses brèves. Ces questions visent à évaluer l'admissibilité des participants (âge et participation au Kinzo dans les six derniers mois), la façon dont ils ont entendu parler de l'étude (p. ex., publicités, bouche à oreille), l'établissement principal pour jouer au Kinzo, le début de la fréquentation de cet établissement (avant ou après l'ouverture du Kinzo) et le motif pour le fréquenter.

Habitudes de jeu au Kinzo. Conçu pour les fins de l'étude et n'ayant pas fait l'objet d'une validation scientifique, ce questionnaire comporte un total de 77 questions (dichotomiques, à choix multiples, ouvertes), incluant les sous-questions en cas de réponse affirmative, qui dressent un portrait global des habitudes et comportements de jeu au Kinzo.

Les questions évaluent les comportements de jeu au Kinzo (p. ex., fréquence, argent dépensé, nombre et types de tirage joué, nombre de cartes achetées par tirage, durée d'une séance de jeu), les modalités de la participation (p. ex., journées et moments typiques, joue avec des proches ou seul) et les habitudes de consommation d'alcool au Kinzo. D'autres questions documentent l'influence de jouer seul ou en groupe et du gain d'autrui sur les comportements de

jeu, les perceptions sur le fonctionnement du jeu et sur cette offre de jeu (est-elle positive ou négative ?) et la perte de contrôle au Kinzo. Les participants doivent aussi indiquer les raisons et le contexte du début et de la poursuite de la participation au Kinzo et les aspects du jeu les plus et les moins aimés.

Habitudes de jeu dans l'établissement de Kinzo. Ce questionnaire conçu aux fins de l'étude est construit afin d'adapter les questions posées au type de joueur de Kinzo (p.ex., un joueur exclusif n'a pas à compléter la partie de l'entrevue qui porte sur les habitudes de jeu aux jeux adjacents dans l'établissement). La version du questionnaire réservée aux joueurs exclusifs ne contient qu'une seule question ouverte visant à comprendre les raisons de la non-participation aux jeux adjacents dans l'établissement.

La version réservée aux *joueurs multijeux avant Kinzo* investigate les comportements de jeu aux jeux adjacents dans l'établissement (p. ex., fréquence de jeu, montants dépensés, durée d'une séance) avant l'arrivée du Kinzo et les changements observés dans ces comportements depuis la participation au Kinzo. Le nombre de questions est variable en fonction du nombre de jeux adjacents auxquels le répondant participe. Les participants doivent également indiquer, à l'aide de deux questions ouvertes, le déroulement d'une journée typique dans l'établissement de jeu avant et depuis la participation au Kinzo. La version du questionnaire s'adressant aux *joueurs multijeux après Kinzo* est similaire à celle réservée aux *joueurs multijeux avant Kinzo*, mais dresse le portrait des comportements de jeu aux jeux adjacents dans l'établissement depuis la participation au Kinzo, puisque ces joueurs n'y jouaient pas avant.

Changements dans les habitudes de jeu depuis la participation au Kinzo. Ce court questionnaire maison de quatre questions dichotomiques et à réponses ouvertes interroge de façon générale les types de jeu joué par le participant ailleurs que dans l'établissement de Kinzo (p. ex., jeux de casino, loteries, poker en ligne) et les changements observés dans ces autres habitudes de jeu depuis leur participation au Kinzo.

Indice canadien du jeu excessif (ICJE; Ferris & Wynne, 2001). La section *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) de l'Indice canadien du jeu excessif (ICJE) sert au dépistage de la présence et l'intensité des problèmes de jeu au moyen de neuf items évalués sur une échelle de type Likert en quatre points : jamais, quelquefois, la plupart du temps et presque toujours. Le score peut varier entre 0 et 27: un score de 0 correspond à un jeu non problématique, un score de 1 ou 2 équivaut à un jeu à faible risque, alors qu'un score qui se situe entre 3 et 7 est indicateur d'un jeu à risque modéré et un score de 8 ou plus, d'un jeu excessif (Abbott & Volberg, 2006). Le PGSI présente une bonne cohérence interne avec un alpha de Cronbach de 0,84 (Ferris & Wynne, 2001).

ICJE spécifique au Kinzo. Seuls les items du PGSI endossés à l'ICJE général par les participants (voir instrument ci-dessus) leurs sont posés de nouveau pour évaluer la présence et l'intensité des problèmes de jeu spécifiques au Kinzo. Le type d'échelle et les barèmes de scores de l'instrument demeurent les mêmes qu'à l'ICJE général de Ferris et Wynne (2001).

Conséquences des habitudes de jeu au Kinzo. Ce questionnaire fait maison s'inspire de l'une des sections de l'Entrevue diagnostique du jeu pathologique-Révisée (EDJP-R; Ladouceur et al., 2000), soit celle servant à

documenter les conséquences du jeu sur différentes sphères de vie. Il comprend sept questions dichotomiques et sept sous-questions à réponse ouverte et investigate les conséquences, tant positives que négatives, de la participation au Kinzo sur les sphères de vie sociale, conjugale ou familiale, le travail, l'humeur, le sommeil, la santé physique et les finances.

Renseignements sociodémographiques. Adapté de Ladouceur et al. (2000), ce questionnaire se compose de sept items à réponses multiples. Il permet de recueillir les différentes données sociodémographiques, telles le genre, l'âge, l'occupation principale, le niveau de scolarité, l'état civil, le portrait familial (nombre d'enfants et d'enfants à charge) et le revenu personnel annuel.

Procédure

Avant le début du recrutement des participants, un certificat de conformité éthique a été décerné par l'un des comités sectoriels d'éthique à la recherche de l'Université Laval, soit le Comité en psychologie et en sciences de l'éducation (numéro d'approbation éthique : 2014-080 A-1 / 09-12-2014).

À la suite des annonces de recrutement placées dans les différents médias, les personnes intéressées devaient laisser un message téléphonique indiquant leurs coordonnées et disponibilités au numéro sans frais du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu de l'Université Laval. Tous étaient rappelés par l'un des sept assistants de recherche au baccalauréat en psychologie formés à la passation de l'entretien téléphonique. Les entretiens téléphoniques se sont déroulés entre le 15 avril et le 10 août 2015.

Une fois le consentement verbal obtenu et l'admissibilité établie, les participants répondaient à l'entrevue téléphonique immédiatement ou lors d'un

rendez-vous téléphonique à un moment convenu. À la fin des entrevues téléphoniques, les intervieweurs proposaient à tous les participants le numéro téléphonique sans frais de la ligne téléphonique Jeu : aide et références.

À la suite de leur participation, un chèque-cadeau d'une valeur de 20\$ échangeable dans un commerce au choix (excluant les établissements de jeu) était envoyé par voie postale aux participants, accompagné d'une liste écrite de ressources d'aide pour diverses problématiques. Tous les participants étaient admissibles à un tirage de cinq chèques-cadeaux d'une valeur de 100\$ qui a été effectué à la toute fin de la collecte de données.

Analyses statistiques

Concernant les données quantitatives, elles ont d'abord été saisies dans une banque de données SPSS (*IBM SPSS Statistics 22*) créée par la responsable de l'étude, puis double-saisies par un assistant de recherche au baccalauréat en psychologie de façon à cibler, puis corriger les erreurs de saisie. Des analyses descriptives (moyennes, proportions) ont ensuite été faites pour répondre aux questions de recherche de l'objectif 1. Pour les questions de recherche sous l'objectif 2, diverses analyses statistiques ont été conduites, soit des tests paramétriques (analyse de variance) et d'association (Chi carré) ainsi que des analyses corrélationnelles et de régression linéaire.

Concernant les données qualitatives, des grilles de codification ont été développées pour chacune des 53 questions ouvertes par la responsable de l'étude et deux assistantes de recherche au baccalauréat en psychologie. Une démarche inductive suivant des principes de Thomas (2006) a permis de créer les codes à partir des données brutes. Après plusieurs révisions et une fois la grille de

codification finalisée, toutes les réponses ont été codées; 50% par une première assistante de recherche et 50% par une seconde assistante de recherche. Vingt pourcent du matériel a fait l'objet d'une cotation par les deux assistantes de recherche, afin de calculer un score d'inter-juges. Le score d'inter-juges total a été jugé très satisfaisant, celui-ci correspondant à 88,8%⁴. Les désaccords ont tous été révisés par un troisième juge, soit la responsable de l'étude, qui a tranché sur la cote finale à donner. Des analyses descriptives présentant les proportions associées aux différents codes ont ensuite été réalisées.

⁴ La formule suivante a été utilisée pour calculer le score d'interjuges pour chacune des questions ouvertes, puis pour en faire un score total d'interjuges : $\text{Accords} / (\text{Accords} + \text{Désaccords})$.

ANNEXE B – RÉSULTATS DES OBSERVATIONS-TERRAIN ET TABLEAUX LIÉS À LA SECTION 3 DU RAPPORT

Tableau 1. Caractéristiques sociodémographiques des joueurs de Kinzo, par méthode de cueillette de données, et comparaisons statistiques	20
Tableau 2. Comportements de jeu au Kinzo, par méthode de cueillette de données, et comparaisons statistiques	21
Tableau 3. Proportions de participants par type de jeux joués à l’extérieur de l’établissement de Kinzo	22
Tableau 4. Proportions de joueurs exclusifs de Kinzo par raison de ne pas participer aux autres jeux de hasard et d’argent dans l’établissement	22
Tableau 5. Proportions de joueurs multijeux par jeux joués dans l’établissement de Kinzo avant et à la suite de la participation au Kinzo	23
Tableau 6. Proportions de joueurs de bingo observés, en après-midi et en soirée, qui transigent vers le Kinzo ou les ALV	24
Tableau 7. Proportions de joueurs multijeux selon les transitions de jeu et comportements dans l’établissement lors d’une journée typique.....	25
Tableau 8. Proportions de participants par explication des perceptions face à l’ajout du Kinzo comme nouvelle offre de jeu Québec.	25
Tableau 9. Proportions de participants par perception face au fait de commander et consommer de l’alcool en jouant au Kinzo	26
Tableau 10. Proportions de participants par raison de jouer au Kinzo.....	26
Tableau 11. Proportions de participants par conséquence positive ou négative de la participation au Kinzo sur sept sphères de vie	27
Tableau 12. Proportions de participants par motif expliquant le début de la participation au Kinzo.....	28
Tableau 13. Variation des comportements de jeu, de la consommation d’alcool en jouant et de la gravité des problèmes de jeu en fonction du type de joueurs (exclusifs c. multijeux)	29
Tableau 14. Variation des comportements de jeu, de la consommation d’alcool en jouant et de la gravité des problèmes de jeu en fonction du sexe	30
Tableau 15. Variation des comportements de jeu, de la consommation d’alcool en jouant et de la gravité des problèmes de jeu en fonction de l’âge	31
Tableau 16. Prédiction 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 joueurs, du sexe et de l’âge.....	32

Portrait sociodémographique des joueurs de Kinzo

Observation-terrain

Les deux-tiers (67 %) des 348 joueurs de Kinzo observés sont des femmes et la majorité d'entre eux (88,5 %) sont âgés entre 31 et 70 ans, tels qu'estimé par les observateurs.

Comparaisons statistiques

La proportion d'hommes et de femmes ne se distingue pas entre les deux méthodes de cueillette de données. Toutefois, la proportion de joueurs de Kinzo à l'intérieur des catégories d'âge se distingue significativement (voir tableau 1). Les résidus standardisés les plus élevés se retrouvent dans la catégorie « 71 ans et plus », indiquant qu'il y aurait davantage de participants à l'entrevue téléphonique que de joueurs observés âgés de 71 ans et plus. Ce résultat pourrait s'expliquer par le fait que les joueurs de Kinzo plus âgés fréquentent les établissements de Kinzo en des moments de la semaine ou de la journée différents de ceux couverts par l'observation-terrain. Également, les observateurs ont pu trouver difficile d'estimer l'âge de joueurs à 71 ans et plus ; préférant les classer dans la catégorie inférieure (55-70 ans).

Habitudes de jeu au Kinzo

Les données, présentées au tableau 2, ont été recueillies par observation-terrain et par entrevues téléphoniques. Seules les variables *Durée de la participation au Kinzo* et *Fréquence de jeu annuelle* n'ont été collectées que par téléphone. Pour les autres variables, des comparaisons statistiques ont permis de vérifier la concordance entre les deux méthodes de collecte de données.

Observation-terrain. Pour les 156 joueurs de Kinzo observés durant une séance de jeu complète, cette séance de jeu est d'une durée moyenne de près de 60 minutes (ET= 40,7) et le montant d'argent dépensé s'élève à 20,18\$ (ET= 19,70). Le nombre moyen de tirages joués s'élève à 6,2 (ET= 4,4). Tant pour les tirages à 2\$ qu'à 4\$, les joueurs tendent à se procurer un seul billet par tirage.

Comparaisons statistiques. Tel que présenté au tableau 2, les participants à l'entrevue téléphonique rapportent des dépenses de jeu par visite au Kinzo plus élevées, une durée de séance de jeu plus grande et un plus grand nombre de tirages joués par visite que les joueurs observés. Toutefois, le nombre de billets par tirage à 2\$ ou à 4\$ est similaire. Les différences observées entre les deux méthodes de collecte de données peuvent s'expliquer par la durée limitée de la présence des observateurs.

Consommation d'alcool

Observation-terrain. Des 156 joueurs observés durant une séance complète de Kinzo, 88,5 % n'ont consommé aucune boisson alcoolisée, 8,3 % se sont offerts une seule consommation, 1,3 %, deux consommations et 1,9 %, trois.

Comparaisons statistiques. Une différence significative entre les deux méthodes de collecte de données est observée, Test exact de Fisher (36,357), $p= 0,000$. Il y aurait davantage de participants à l'entrevue téléphonique que de joueurs observés qui consomment une ou deux boissons alcoolisées au Kinzo. Ce résultat pourrait s'expliquer par les contraintes pratiques entourant l'observation-terrain (p. ex., durée de la présence des observateurs limitée).

Modalité de participation

Observation-terrain. Près des deux-tiers (66,4 %) des 348 joueurs observés se rendent au Kinzo avec des proches (conjoint, famille, amis, collègues). Toutefois, 22,4 % des joueurs jouent seuls à une table et 11,2 % arrivent seuls, mais se joignent à une table de jeu occupée par des inconnus.

Comparaison statistique. Une différence significative est présente entre les deux méthodes de collecte de données, $\chi^2(2, 604) = 6,202, p = 0,045$. Les résidus standardisés les plus élevés se retrouvent dans la modalité « Jouer avec des inconnus ». Il y a donc plus de participants à l'entrevue téléphonique (18,4 %) que de joueurs observés qui se rendent au Kinzo seuls mais qui se joignent à une table de jeu occupée par des inconnus (11,2 %).

Transitions de jeu dans l'établissement de Kinzo

Observation-terrain. Tel que présenté au tableau 6, une faible proportion de joueurs de bingo transigent vers un autre jeu (ALV ou Kinzo) au cours de leur séance de bingo. Les périodes les plus propices aux transitions de jeu vers le Kinzo ou les ALV sont observées durant la pause du bingo et à la fin du bloc de bingo, et ce, en après-midi et en soirée.

Par le biais des informations obtenues lors des entrevues téléphoniques, toutefois, il semble y avoir davantage de participants que de joueurs observés qui transigent d'un jeu à l'autre (Kinzo, bingo, ALV) au cours d'une même journée dans l'établissement. Cette différence entre les méthodes de collecte de données peut s'expliquer par une présence limitée dans le temps des observateurs dans l'établissement. De ce fait, plusieurs transitions de jeu ont pu être effectuées en des moments non-couverts par les observateurs.

Tableau 1. *Caractéristiques sociodémographiques des joueurs de Kinzo, par méthode de collecte de données, et comparaisons statistiques.*

Variables sociodémographiques	Observations-terrain	Entrevues téléphoniques	χ^2	Sig.
	% joueurs observés	% joueurs volontaires		
Genre (n)	348	256		
Femmes	67,0	74,2	3,709	0,054
Hommes	33,0	25,8		
Âge approx. (ans) (n)	348	254		
18-30	11,5 ^a	6,4 ^a	56,518	0,000
31-54	46,0 ^a	37,5 ^a		
55-70	42,5 ^a	41,8 ^a		
71 et plus	0,0 ^a	14,3 ^b		
Scolarité complétée (n)		256		
Primaire	-	14,1	n/a	n/a
Secondaire	-	52,7		
DEP / Collégiale	-	26,2		
Universitaire	-	7,0		
Occupation principale (n)		255		
Travail (temps plein/partiel)	-	56,9	n/a	n/a
Retraite	-	33,3		
Au foyer	-	4,7		
Autre (CSST, Aide sociale)	-	5,2		
État civil (n)		256		
Conjoint fait / Marié	-	58,2	n/a	n/a
Célibataire	-	23,8		
Séparé / Divorcé	-	9,4		
Veuf	-	8,6		
Revenu annuel brut (n)		231		
Moins 25 000 \$	-	34,7	n/a	n/a
Entre 25 000 et 49 999 \$	-	47,6		
50 000 \$ et plus	-	17,7		

Notes. N = taille de l'échantillon qui ont répondu à la question ; - = données non-collectées ; n/a = non applicable ; χ^2 = Statistique du Khi-Carré Sig. = Niveau de signification.

La présence d'une lettre identique en exposant (^a) dans deux cellules différentes (observations-terrain c. entrevues téléphoniques) montre une absence de différence entre les pourcentages rapportés dans ces cellules.

Tableau 2. *Comportements de jeu au Kinzo, par méthode de cueillette de données, et comparaisons statistiques.*

Comportements de jeu au Kinzo		Observations-terrain	Entrevues téléphoniques	<i>t</i>	Sig.
		Joueurs observés (N = 348)	Joueurs volontaires (N = 256)		
Durée de la participation (mois)	n	-	244	n/a	n/a
	M (ET)	-	23,0 (14,9)		
	Min-Max	-	1-60		
Fréquence de jeu annuelle	n	-	256	n/a	n/a
	M (ET)	-	52,3 (65,5)		
	<i>Mdn</i>	-	24,0		
	Min-Max	-	1-365		
Dépenses par séance de jeu (\$)	n	156	256	8,008	0,000
	M (ET)	20,18 (19,70)	38,71 (27,08)		
	Min-Max	2-120	2-200		
Durée Séance de jeu (minutes)	n	156	254	11,122	0,000
	M (ET)	59,9 (40,7)	115,3 (60,1)		
	Min-Max	5-186	7-270		
Rondes jouées / Séance de jeu	n	156	246	14,340	0,000
	M (ET)	6,2 (4,4)	16,6 (9,9)		
	Min-Max	1-18	1-45		
Billets achetés / Tirage à 2\$	n	337	252	0,622	0,534
	M (ET)	1,4 (0,6)	1,3 (0,8)		
	Min-Max	1-6	1-6		
Billets achetés / Tirage à 4\$	n	284	233	0,202	0,840
	M (ET)	1,2 (0,5)	1,2 (0,5)		
	Min-Max	1-4	1-3		

Notes. % = Pourcentage ; N = Échantillon complet ; *t* = Statistique t ; Sig. = Niveau de signification; n = Nombre de joueurs sur lesquelles porte l'évaluation pour la variable présentée ; M = Moyenne; ET = Écart-type ; Min = Valeur minimale; Max = Valeur maximale ; - = données non-collectées ; n/a = Non-applicable.

Tableau 3. *Proportions de participants par type de jeux joués à l'extérieur de l'établissement de Kinzo.*

Types de jeux joués	% joueurs volontaires (n = 223)
Loteries (gratteux, sur terminal)	86,1
Jeux de casino (p. ex., machines à sous, poker, black jack)	32,7
Appareils de loterie vidéo (dans les bars ou le Salon de jeux)	8,5
Bingo (autres établissements, télévision communautaire)	4,9
Jeux de carte hors ligne (p. ex., poker entre amis, tournoi)	3,6
Jeux de hasard et d'argent en ligne (poker ou autres jeux sur <i>EspaceJeux</i>)	2,7
Paris (sports, événements sportifs, courses de chevaux)	0,9

Note. Le % total excède 100 % car certains participants ont fourni plus d'une réponse (total de réponses = 311).

Tableau 4. *Proportion de joueurs exclusifs de Kinzo par raison de ne pas participer aux autres jeux de hasard et d'argent dans l'établissement.*

Raisons évoquées	% joueurs exclusifs (n = 71)
N'aime pas les autres JHA / Manque d'intérêt	85,9
Autres JHA trop dispendieux	14,1
Joue à ces JHA dans d'autres établissements	12,7
Manque d'occasions	7,0
Autres réponses	2,8

Note. Le % total excède 100% car certains participants ont fourni deux réponses (total de réponses = 87).

Tableau 5. Proportions de joueurs multijeu par jeu joué dans l'établissement de Kinzo avant et à la suite de la participation au Kinzo.

JHA joués dans l'établissement	Multijeu avant Kinzo		Multijeu après Kinzo
	Avant Kinzo % joueurs (n = 164)	Après Kinzo % joueurs (n = 163)	Après Kinzo % joueurs (n = 21)
ALV/ABA	18,3	20,9	85,7
Bingo	96,3	84,0	23,8
Courses de chevaux	1,2	1,2	0,0
Billets à languette	1,2	1,2	4,8
Aucun autre JHA que le Kinzo	n/a	11,0	n/a

Note. n/a = Non applicable.

Le % total excède 100% car certains participants ont fourni deux réponses.

Tableau 6. Proportion de joueurs de bingo observés, en après-midi et en soirée, qui transigent vers le Kinzo ou les ALV.

		Après-midi	Soirée
Première partie du bingo		Joueurs observés (N = 432)	Joueurs observés (N = 1373)
Jeu: Bingo → Kinzo	%(n)	0,0 (0)	0,5 (7)
Jeu: Bingo → ALV	%(n)	2,1 (9)	1,2 (16)
Pause: Bingo → Kinzo	%(n)	5,1 (22)	8,2 (113)
Pause: Bingo → ALV	%(n)	4,2 (18)	3,4 (46)
		Après-midi	Soirée
Deuxième partie du bingo		Joueurs observés (N = 438)	Joueurs observés (N = 1346)
Jeu: Bingo → Kinzo	%(n)	0,0 (0)	0,6 (8)
Jeu: Bingo → ALV	%(n)	1,4 (6)	1,0 (13)
Fin: Bingo → Kinzo	%(n)	9,6 (42)	4,8 (65)
Fin: Bingo → ALV	%(n)	3,4 (15)	1,6 (21)

Note- Première partie du bingo = Du début du bloc jusqu'à la pause. Deuxième partie du bingo = Du retour de la pause jusqu'à la fin du bloc.

N = addition du nombre de joueurs observés lors des trois après-midi d'observation-terrain (tous les établissements confondus) et lors des 8 soirées d'observation-terrain (tous les établissements confondus).

% = la proportion de joueurs qui transigent d'un jeu à l'autre est collectée en additionnant le nombre total de transitions observées aux moments ciblés (Jeu = En cours de bingo, Pause = Durant la pause du bingo, Fin = À la fin du bloc de bingo) lors des périodes d'observation en après-midi et en soirée.

Tableau 7. Proportions de joueurs multijeu, selon les transitions de jeu et comportements dans l'établissement lors d'une journée typique.

	Multijeu avant Kinzo (n = 164)		Multijeu après Kinzo (n = 21)
	Avant Kinzo	Après Kinzo	Après Kinzo
Journée typique dans l'établissement	% joueurs (n = 164)	% joueurs (n = 163)	% joueurs (n = 21)
Joue à un seul JHA	81,0	54,0	52,4
Joue à plus d'un JHA	13,4	51,6	47,7
Activité sociale	15,9	4,9	4,8
Aucune routine particulière	5,5	4,9	4,8

Note. n/a = Non applicable.

Le % total par colonne excède 100% car certains participants ont fourni deux réponses.

Tableau 8. Proportions de participants par explication des perceptions face à l'ajout du Kinzo comme nouvelle offre de jeu au Québec.

Explication de la perception du Kinzo comme nouvelle offre de jeu	% joueurs (n = 245)
Divertissement et loisir / Permet de socialiser (+)	26,9
Taxe volontaire / Aucun changement pour l'individu (N)	20,0
Variable; positif pour certains et négatifs pour d'autres (M)	19,2
Caractéristiques du Kinzo attrayantes (+)	11,0
Nouvelle opportunité de jeu (+)	11,0
Différent du bingo (+)	6,5
Moins de chance de gagner qu'à d'autres JHA (-)	4,5
Moins problématique ou dispendieux que d'autres JHA (+)	4,1
Trop de JHA, de joueurs ou d'occasion de dépenser (-)	3,3
Profits remis au Québec / aux OSBL (+)	1,2
Autres réponses isolées	4,5

Note. (+) = Perception favorable; (N) = Perception neutre (ni positif, ni négatif); (M) = Perception mitigée (-) Perception défavorable; JHA = Jeux de hasard et d'argent; OSBL = Organismes sans but lucratif.

Le % total excède 100% car certains participants ont fourni deux réponses (total de réponses = 275).

Tableau 9. *Proportions de participants par perception face au fait de commander et consommer de l'alcool en jouant au Kinzo.*

Perceptions quant à la consommation d'alcool	% joueurs (n = 251)
Normal : contexte de bar, liberté de consommer ou non	44,6
Positif pour l'ambiance / le plaisir / la détente	28,7
Variable selon l'utilisation faite par les consommateurs	12,7
L'alcool n'a pas sa place au Kinzo	6,0
Désagréable car les joueurs intoxiqués sont dérangeants	3,6
Attire une nouvelle clientèle / Expérience de jeu différente	2,4
Déplaisant car le personnel est insistant	1,2
Autres réponses isolées	4,0

Le % total excède 100% car certains participants ont fourni deux réponses (total de réponses = 259).

Tableau 10. *Proportion de participants par motif expliquant le début de la participation au Kinzo.*

Motifs de début de participation au Kinzo	% joueurs (n = 255)
Essayer / Curiosité	29,4
Sortie / Activité avec les proches	24,7
Informé par autrui / coupons / publicité	23,5
Proximité / Familiarité	20,4
Intérêt pour les jeux / le Kinzo	7,1
Pour gagner	4,3
Similitudes avec le bingo	3,1

Note. Le % total excède 100% car certains participants ont fourni deux réponses (total de réponses = 287).

Tableau 11. *Proportion de participants par raison de jouer au Kinzo.*

Raisons de jouer au Kinzo	% joueurs (n = 254)
Activité plaisante / Sortie	52,4
Caractéristiques du jeu et de la salle (p. ex., ambiance, rapidité)	20,9
Passer le temps / se désennuyer	9,8
Différent du bingo	6,7
Joue à d'autres JHA dans l'établissement	6,7
Ne s'applique pas car ne joue plus ou rarement	6,3
Autres réponses isolées	4,0

Note. JHA = Jeux de hasard et d'argent.

Le % total excède 100% car certains participants ont fourni deux réponses (total de réponses = 299).

Tableau 12. *Proportion de participants par conséquence positive ou négative de la participation au Kinzo sur sept sphères de vie (N = 256).*

Conséquences de la participation sur les sphères de vie :	% de joueurs
Sociale	(n = 94) ^a
Rencontrer / Nouveaux amis	41,5
Faire une sortie / Se changer les idées	35,1
Passer du temps avec les proches	29,8
S'isoler des proches	3,2
Humeur	(n = 48)
Amélioration de l'humeur	50,0
Dégradation de l'humeur	31,2
Génère des émotions négatives: culpabilité, anxiété	18,8
Conjugale / Familiale	(n = 32)
Augmentation des activités partagées	84,4
Amélioration des relations	9,4
Création de conflits	6,3
Finances	(n = 26)
Pertes financières / Dépenses	57,7
Conséquences importantes ^b	23,1
Gains financiers	15,4
Ne peut jouer autant que désiré	3,8
Sommeil	(n = 9)
Troubles du sommeil : insomnie, cauchemars	44,4
Difficulté à s'endormir après une séance de jeu	44,4
Sommeil amélioré après un gain	11,1
Santé physique	(n = 8)
Amélioration de la perception de la santé physique	37,5
Symptômes physiques : maux de tête	37,5
Stress, anxiété	25,0
Professionnelle	(n = 3)
Amélioration des relations	33,3
Diminution des capacités de travail	33,3
Perte d'emploi	33,3

^a Le % total excède 100% car certains participants ont fourni deux réponses (total de réponses = 103).

^b Les conséquences importantes font référence à des emprunts d'argent, des retards de paiements et le fait d'avoir un budget plus limité à la suite des séances de jeu au Kinzo.

Tableau 13. *Variation des comportements de jeu au Kinzo, de consommation d'alcool en jouant et de la gravité des problèmes de jeu en fonction du type de joueurs (exclusifs c. multijeux).*

Variables liées au jeu	Exclusifs	Multijeux	<i>t</i>	Sig.
	M(ET), <i>n</i>	M(ET), <i>n</i>		
Nb participations au Kinzo (6 mois)	10,2(13,0), 71	22,4(28,1), 185	4.734	0,000
Fréquence annuelle de jeu	27,2(36,1), 71	61,9(71,5), 185	5.119	0,000
Dépenses annuelles au Kinzo (\$)ª	1036(1376), 71	2562(4093), 185	4.457	0,000
Nb de tirages joués / séance	16,5(9,0), 69	16,6(10,3), 177	.076	0,939
Nb billets à 2\$ / tirage	1,2(0,7), 71	1,4(1,0), 183	2.421	0,016
Nb billets à 4\$ / tirage	1,1(0,3), 62	1,2(0,5), 171	2.204	0,029
Score total à l'ICJE-Général	0,7(1,3), 71	1,3(2,9), 185	2.394	0,017
Score total à l'ICJE-Kinzo	0,4(0,9), 71	0,5(2,2), 185	0.410	0,682
Nb pertes de contrôle au Kinzo (an)	0,2(1,4), 71	1,3(8,8), 185	1.711	0,089
Nb Consommation d'alcool / séance	0,7(1,1), 71	0,5(0,8), 183	1.570	0,120

Note. M = moyenne ; ET = Écart-type ; n = taille de l'échantillon ; t = Statistique t ; sig. = valeur du seuil de signification ; Nb = nombre ; ICJE = Indice canadien du jeu excessif.

Lorsque l'égalité des variances n'est pas assumée, le test statistique est ajusté.

ª L'argent dépensé est converti au dollar le plus près.

Tableau 14. *Variation des comportements de jeu au Kinzo, de consommation d'alcool en jouant et de la gravité des problèmes de jeu en fonction du sexe.*

Variables liées au jeu	Hommes	Femmes	t	Sig.
	M(ET), n	M(ET), n		
Nb participations au Kinzo (6 mois)	11,9(23,6), 66	21,6(25,6), 190	2.820	0,006
Fréquence annuelle de jeu	32,9(52,1), 66	59,0(68,4), 190	3.226	0,002
Dépenses annuelles au Kinzo (\$)ª	1572(4643), 66	2335(3175), 190	1.480	0,140
Nb de tirages joués / séance	16,0(9,7), 64	16,8(10,0), 182	0.545	0,586
Nb billets à 2\$ / tirage	1,4 (1,0), 66	1,4(0,9), 188	0.475	0,635
Nb billets à 4\$ / tirage	1,1(0,4), 59	1,2(0,6), 174	2.014	0,046
Score total à l'ICJE-Général	1,4(3,8), 66	1,1(2,0), 190	0.632	0,530
Score total à l'ICJE-Kinzo	0,7(3,6), 66	0,3(0,9), 190	0.802	0,425
Nb pertes de contrôle au Kinzo (an)	1,3(6,7), 66	0,9(7,9), 190	0.339	0,735
Nb Consommation d'alcool / séance	0,7(0,9), 65	0,5(0,8), 189	1.537	0,126

Note. M = moyenne ; ET = Écart-type ; n = taille de l'échantillon ; t = Statistique t ; sig. = valeur du seuil de signification ; Nb = nombre ; ICJE = Indice canadien du jeu excessif.

Lorsque l'égalité des variances n'est pas assumée, le test statistique est ajusté.

^a L'argent dépensé est converti au dollar le plus près.

Tableau 15. *Variation des comportements de jeu au Kinzo, de consommation d'alcool en jouant et de la gravité des problèmes de jeu en fonction de l'âge (en années).*

Variables liées au jeu	18-30	31-54	55-70	71 et +	F	Sig.
	M(ET),n	M(ET),n	M(ET),n	M(ET),n		
Nb participations Kinzo (6 mois)	8,9 ^a (11),16	20,4 ^b (29),94	15,6 ^{ab} (17),105	27,9 ^b (36),36	4,119	,010*
Fréquence annuelle de jeu	19,9 ^a (26),16	51,8 ^{bc} (75),94	43,9 ^b (45),105	84,5 ^c (84),36	7,357	,000
Dépenses/an Kinzo (en 1000\$)	,689 ^a (1),16	2 ^b (3),94	2 ^b (3),105	3,2 ^{ab} (6),36	4,974	,003
Nb de tirages joués / séance	13,1 ^a (6),16	15,8 ^{ab} (9),93	18,5 ^b (10),99	16 ^{ab} (11),34	3,257	,027*
Nb billets à 2\$ / tirage	1,1(0,3),16	1,3(0,9),93	1,4(1,1),105	1,4(0,9),35	0,493	,688
Nb billets à 4\$ / tirage	1,0(0,0),15	1,2(0,5),84	1,2(0,5),98	1,2(0,5),31	0,951	,417
Score total à l'ICJE-Général	1,3(2,0),16	1,1(2,3),94	1,2(3,2),105	1,1(1,8),36	0,041	,989
Score total à l'ICJE-Kinzo	0,4(0,8),16	0,5(1,3),94	0,4(2,7),105	0,4(1,3),36	0,010	,999
Nb pertes de contrôle Kinzo (an)	0,0(0,0),16	0,4(2,8),94	1,9(11,4),105	0,7(2,8),36	0,765	,515
Nb Consommation d'alcool/séance	1,25 ^a (1),16	,65 ^{ab} (,9),94	,47 ^{ab} (,8),103	,31 ^b (,6),36	4,622	,006

Note. M = moyenne ; ET = Écart-type ; n = taille de l'échantillon ; t = Statistique t ; dl = degrés de liberté ; sig. = valeur du seuil de signification ; Nb = nombre ; ICJE = Indice canadien du jeu excessif.

*Les tests non paramétriques sur les rangs (,051 et ,080) et sur les médianes (,124 et ,057) montrent une absence de différence.

La présence d'au moins une lettre identique en exposant (^a) dans deux cellules différentes montre une absence de différence entre les moyennes rapportées dans ces cellules.

Lorsque l'égalité des variances n'est pas assumée, le test statistique est ajusté.

Tableau 16. *Prédiction 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 joueurs, du sexe et de l'âge (en années).*

Variables liées au jeu	Type de joueurs ^a		Genre ^b		Âge ^c	
	r / R ² / n	Sig.	r / R ² / n	Sig.	r / R ² / n	Sig.
Nb participations Kinzo (6 mois)	,22 / ,05 / 256	,001	,17 / ,03 / 256	,007	,12 / ,01 / 251	,063
Fréquence annuelle de jeu	,24 / ,06 / 256	,000	,18 / ,03 / 256	,005	,18 / ,03 / 251	,005
Dépenses /an Kinzo (en 1000\$)	,19 / ,04 / 256	,002	,09 / ,01 / 256	,140	,16 / ,03 / 251	,010
Nb de tirages joués / séance	,01 / ,00 / 246	,939	,04 / ,00 / 246	,586	,14 / ,02 / 242	,036
Nb billets à 2\$ / tirage	,13 / ,02 / 254	,039	-,03 / ,00 / 254	,635	,05 / ,00 / 249	,469
Nb billets à 4\$ / tirage	,12 / ,01 / 233	,067	,11 / ,01 / 233	,093	,05 / ,00 / 228	,499
Score total à l'ICJE-Général	,11 / ,01 / 256	,080	-,05 / ,00 / 256	,406	,00 / ,00 / 251	,989
Score total à l'ICJE-Kinzo	,03 / ,00 / 256	,682	-,08 / ,01 / 256	,207	-,02 / ,00 / 251	,807
Nb pertes de contrôle Kinzo (an)	,07 / ,01 / 256	,278	-,02 / ,00 / 256	,735	,07 / ,01 / 251	,267
Nb consommation d'alcool/séance	-,11 / ,01 / 254	,080	-,10 / ,01 / 254	,126	-,24 / ,06 / 249	,000

Note. r = coefficient de corrélation de Pearson ; R² = coefficient de détermination ; n = taille de l'échantillon totale ; Sig. = valeur du seuil de signification ; Nb = nombre ; ICJE = Indice canadien du jeu excessif.

^a Type de joueur : 1 = exclusif ; 2 = Multijeux.

^b Genre : 1 = homme ; 2 = femme.

^c Âge : En variable continue (non-catégorisée)

ANNEXE C – RÉSULTATS SUPPLÉMENTAIRES : INFLUENCE DE LA PARTICIPATION EN GROUPE AU KINZO

Influence de jouer au Kinzo avec des proches sur :

Durée d'une séance de jeu au Kinzo. Près du tiers des participants (31,3 % ; n= 80 sur 256) révèlent que de jouer avec des proches a une influence sur la durée de leurs séances de jeu au Kinzo. Le type d'influence évoqué par les participants apparaît au tableau 1.

Tableau 1. *Influence des proches sur la durée d'une séance de jeu au Kinzo.*

Type d'influence	% joueurs (n = 80)
S'adapte au groupe / Décision commune	42,5
Augmente la durée de la séance de jeu	35,0
Augmente la durée, seulement si passe du bon temps	8,8
Augmente la durée, seulement si un gain est effectué dans le groupe	7,5
Diminue la durée de la séance de jeu	6,3

Nombre de tirages joués par visite au Kinzo. Pour cette variable, 14,8 % (n = 38) des 256 participants rapportent que de jouer avec des proches a une influence sur le nombre de tirages auxquels ils participent par visite au Kinzo. Le type d'influence évoqué par les participants apparaît au tableau 2.

Tableau 2. *Influence des proches sur le nombre de tirages joués par visite au Kinzo.*

Type d'influence	% joueurs (n = 38)
Participe à plus de tirages	44,7
S'adapte au groupe / Décision commune	36,8
Participe à plus de tirages, seulement si un gain est effectué dans le groupe	10,5
Participe à moins de tirages	7,9

Nombre de billets achetés par tirage. Sur les 256 participants volontaires, 9,0 % (n = 23) indiquent que jouer avec des proches a une influence sur le nombre de billets qu'ils se procurent par tirage de Kinzo. Le type d'influence évoqué par les participants apparaît au tableau 3.

Tableau 3. *Influence des proches sur le nombre de billets de Kinzo achetés par tirage.*

Type d'influence	% joueurs (n = 23)
Achète plus de billets par tirage	56,6
S'adapte au groupe / Décision commune	26,1
Achète moins de billets par tirage	8,7
Entraide de groupe à respecter le budget	4,3
Autres réponses	4,3

Consommation d'alcool au cours d'une visite au Kinzo. Sur les 256 participants volontaires, seuls 6,6 % (n = 17) indiquent que jouer avec des proches a une influence sur leur consommation d'alcool au cours d'une visite au Kinzo. Le type d'influence évoqué par les participants apparaît au tableau 4.

Tableau 4. *Influence des proches sur la consommation d'alcool en jouant au Kinzo.*

Type d'influence	% joueurs (n = 17)
Augmente la consommation d'alcool	64,7
S'adapte au groupe et au contexte	23,5
Diminue la consommation d'alcool	11,8

Interprétation générale. L'influence la plus importante des proches sur les comportements de jeu semble être sur la durée des visites au Kinzo. L'influence apparaît variée, mais les joueurs de Kinzo rapportent surtout adapter leurs comportements en fonction de celui des autres ou suite à une décision prise en

commun. L'ambiance festive et le caractère social de cette sortie avec des proches pourraient expliquer ce résultat.

Seule une faible proportion de participants rapporte une augmentation significative de leurs dépenses de jeu au Kinzo ou de leur consommation d'alcool, sous prétexte qu'ils jouent avec des proches. Ainsi, contrairement à ce qui est avancé par Noval et Mitchell (2003), la présence d'amis au Kinzo n'apparaît pas associée à des comportements particulièrement à risque chez les joueurs de Kinzo.

Influence de jouer au Kinzo avec des inconnus, sur :

Durée d'une séance de jeu au Kinzo. Seuls 6,3 % (n = 16) des participants indiquent que jouer à une table de jeu avec des inconnus a une influence sur la durée de leur séance de jeu. Le type d'influence évoqué par les participants apparaît au tableau 5.

Tableau 5. Influence des inconnus sur la durée d'une séance de jeu au Kinzo.

Type d'influence	% joueurs (n = 16)
Adapte le temps de jeu en fonction de l'ambiance à la table / des comportements des autres joueurs	68,8
Augmente la durée de la séance de jeu	18,8
Diminue la durée de la séance de jeu	12,5

Nombre de tirages joués par visite au Kinzo. Sept participants (2,7 %) mentionnent que le fait de jouer à une table avec des inconnus a un impact sur le nombre de tirages joués. Le type d'influence identifié varie d'un participant à l'autre : augmentation du nombre de tirage dû à l'effet du groupe (n = 3), diminution du nombre de tirage lorsque ne s'entend pas bien avec les autres joueurs (n = 2), augmentation du nombre de tirages joués si l'ambiance est

agréable (n = 1), adaptation du nombre de tirages joués en fonction du comportement des autres joueurs à la table (n = 1).

Nombre de billets achetés par tirage. Seulement 2 % (n = 5) de l'échantillon de joueurs de Kinzo rapporte que de jouer à une table avec des inconnus influence le nombre de billets achetés par tirage. Cette influence se manifeste par le fait qu'ils mentionnent s'adapter aux comportements d'achat de billets des autres joueurs à la table (n = 3).

Consommation d'alcool au cours d'une visite au Kinzo. Que quatre participants (1,6 %) rapportent que de jouer à une table avec des inconnus a une influence sur leur consommation d'alcool lors d'une visite au Kinzo. La moitié d'entre eux indique s'adapter aux comportements de consommation des autres joueurs (n = 2).

Interprétation générale. Jouer au Kinzo à une table de jeu avec des inconnus influence très peu les comportements des joueurs de Kinzo pour la presque totalité des participants. Les quelques joueurs qui indiquent être influencés par les inconnus à leur table de jeu mentionnent surtout qu'ils adaptent leur temps de jeu en fonction de l'ambiance à leur table de jeu et de l'agréabilité du moment passé. Ainsi, la composante « divertissement » du Kinzo apparaît saillante pour ces joueurs qui viennent au Kinzo dans l'objectif de passer un bon moment et qui quittent, si l'ambiance à la table de jeu n'est pas agréable.