

# Accessibilité physique aux jeux de hasard et d'argent : influence sur la santé et les habitudes des joueurs

RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

DÉCEMBRE 2023

RAPPORT DE RECHERCHE

## **AUTEURES**

Isabelle Paradis, conseillère scientifique  
Élisabeth Papineau, conseillère scientifique spécialisée  
Direction du développement des individus et des communautés

## **SOUS LA COORDINATION DE**

Thomas Paccalet et Olivier Bellefleur, chefs d'unité scientifique  
Direction du développement des individus et des communautés

## **ÉQUIPE DE RECHERCHE**

Élisabeth Papineau, chercheuse principale, Institut national de santé publique du Québec  
Professeure associée, Département de médecine sociale et préventive, Université de Montréal  
Éric Robitaille, chercheur d'établissement, Institut national de santé publique du Québec  
Chargé d'enseignement de clinique, Département de médecine sociale et préventive, Université de Montréal  
Yan Kestens, professeur agrégé, Département de médecine sociale et préventive, Université de Montréal  
Titulaire d'une chaire de recherche appliquée en santé publique des IRSC-ASPC  
Marie-France Raynault, médecin spécialiste en santé communautaire, professeure titulaire  
Département de médecine sociale et préventive, Université de Montréal  
Fanny Lemétayer, coordonnatrice de recherche et conseillère scientifique, Institut national de santé publique du Québec

## **AVEC LA COLLABORATION DE**

Jean-François Biron, Direction régionale de santé publique, Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux  
du Centre-Sud-de-l'île-de-Montréal  
Valérie Houle, Direction régionale de santé publique, Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux de  
la Capitale-Nationale  
Benoît Lasnier  
Charles Prisca-Samba  
Institut national de santé publique du Québec

## **RÉVISION**

Chantal Blouin, conseillère scientifique spécialisée  
Isidora Janezic, conseillère scientifique spécialisée  
Réal Morin, médecin spécialiste en santé publique et médecine préventive  
Johanne Laguë, médecin spécialiste en santé publique et médecine préventive  
Direction du développement des individus et des communautés

Les réviseurs ont été conviés à apporter des commentaires sur la version préfinale de ce document et en conséquence, n'en ont pas révisé ni endossé le contenu final.

Les auteurs ainsi que les réviseurs ont dûment rempli leurs déclarations d'intérêts et aucune situation à risque de conflits d'intérêts réels, apparents ou potentiels n'a été relevée.

## **MISE EN PAGE**

Sarah Mei Lapierre, agente administrative  
Direction du développement des individus et des communautés

*Ce document est disponible intégralement en format électronique (PDF) sur le site Web de l'Institut national de santé publique du Québec au : <http://www.inspq.qc.ca>*

*Les reproductions à des fins d'étude privée ou de recherche sont autorisées en vertu de l'article 29 de la Loi sur le droit d'auteur. Toute autre utilisation doit faire l'objet d'une autorisation du gouvernement du Québec qui détient les droits exclusifs de propriété intellectuelle sur ce document. Cette autorisation peut être obtenue en formulant une demande au guichet central du Service de la gestion des droits d'auteur des Publications du Québec à l'aide d'un formulaire en ligne accessible à l'adresse suivante : <http://www.droitauteur.gouv.qc.ca/autorisation.php>, ou en écrivant un courriel à : [droit.auteur@cspq.gouv.qc.ca](mailto:droit.auteur@cspq.gouv.qc.ca).*

*Les données contenues dans le document peuvent être citées, à condition d'en mentionner la source.*

Dépôt légal – 1<sup>er</sup> trimestre 2024  
Bibliothèque et Archives nationales du Québec  
ISBN : 978-2-550-97080-4 (PDF)

© Gouvernement du Québec (2024)

## REMERCIEMENTS

Cette étude a été réalisée grâce au soutien financier des Instituts de recherche en santé du Canada (IRSC).

Nous tenons à remercier l'équipe de recherche, les relecteurs, l'équipe de transfert des connaissances ainsi que le comité consultatif qui a accompagné le processus de recherche pendant plusieurs années. Nous leurs sommes reconnaissants du temps investi et de leur précieuse collaboration. Le comité consultatif a été constitué de Hélène Hamel et Nancy Rocha (Coordonnatrices, Jeu : aide et référence), Anne Élizabeth Lapointe (Directrice générale, Maison Jean-Lapointe), Denis Lapointe (Maire sortant de Salaberry-de-Valleyfield, Président du Réseau villes et villages en santé), Sylvie Nadon (Agente de planification, programmation et recherche, Équipe surveillance, planification, évaluation et recherche, Direction régionale de santé publique, CISSS des Laurentides), Alain Poirier (ex-Directeur régional par intérim de santé publique, CIUSSS de l'Estrie), Daniela Furrer et Natalia Romero (Conseillères en Surveillance, Service de surveillance de l'état de santé, Direction générale adjointe de la santé publique, Ministère de la Santé et des Services Sociaux).

De plus, nous exprimons notre reconnaissance aux participants des entrevues, sans lesquels nous n'aurions pu réaliser ce volet qualitatif de l'étude. Nous les remercions de s'être confiés à nous et d'avoir partagé franchement leurs expériences et leurs défis.

## AVANT-PROPOS

L'Institut national de santé publique du Québec est le centre d'expertise et de référence en matière de santé publique au Québec. Sa mission est de soutenir le ministre de la Santé et des Services sociaux dans sa mission de santé publique. L'Institut a également comme mission, dans la mesure déterminée par le mandat que lui confie le ministre, de soutenir Santé Québec, la Régie régionale de la santé et des services sociaux du Nunavik, le Conseil cri de la santé et des services sociaux de la Baie-James et les établissements, dans l'exercice de leur mission de santé publique.

La collection *Recherche et développement* rassemble sous une même bannière une variété de productions scientifiques qui apportent de nouvelles connaissances techniques, méthodologiques ou autres d'intérêt large au corpus de savoirs scientifiques existants.

Ce rapport synthétise des entrevues menées pour mieux comprendre les expériences et les trajectoires de joueurs qui résident dans des zones exposées et vulnérables aux jeux de hasard et d'argent, ainsi que les effets sur la santé qui découlent de cette exposition. Il s'adresse aux intervenants en santé publique et aux acteurs du domaine des jeux de hasard et d'argent.

Le présent document fait partie d'un ensemble de livrables d'un projet de recherche<sup>1</sup> financé par les Instituts de recherche en santé du Canada qui s'inscrit dans la perspective du *Plan d'action interministériel en dépendance 2018-2028 (PAID)*, et plus particulièrement, dans l'objectif 3.1. qui consiste à : « Améliorer l'encadrement de l'accessibilité physique, économique et légale des SPA et des JHA ». Cette recherche s'appuie également sur le Programme national de santé publique du Québec 2015-2025 (PNSP), dont les orientations visent à prévenir les problèmes associés à la consommation d'alcool, de drogues et d'autres substances psychoactives ainsi que la pratique des jeux de hasard et d'argent. Le PNSP préconise l'élaboration et la mise en œuvre de politiques publiques favorables à la santé, notamment par l'adoption d'un mode de vie sain et la création d'environnements sains et sécuritaires.

---

<sup>1</sup> Caractérisation et représentations de l'accessibilité physique aux jeux de hasard et d'argent au Québec : un outil pour la prise de décision et la création d'environnements favorables.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>GLOSSAIRE</b> .....	<b>V</b>
<b>LISTE DES SIGLES ET ACRONYMES</b> .....	<b>VI</b>
<b>FAITS SAILLANTS</b> .....	<b>1</b>
<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>2</b>
<b>1 INTRODUCTION</b> .....	<b>6</b>
<b>2 CONTEXTE DE LA RECHERCHE</b> .....	<b>7</b>
2.1 La participation au jeu et la prévalence des problèmes associés .....	7
2.2 Les déterminants des préjudices liés au jeu .....	7
2.3 Les déterminants environnementaux et les dimensions de l'accessibilité au jeu .....	10
2.4 L'environnement de jeu .....	10
<b>3 MÉTHODOLOGIE</b> .....	<b>12</b>
3.1 Objet de recherche .....	12
3.2 Méthode de collecte de données .....	12
3.3 Méthode d'analyse des données .....	14
3.4 Présentation des données .....	14
3.5 Description de l'échantillon .....	14
<b>4 PRÉSENTATION DES RÉSULTATS</b> .....	<b>16</b>
4.1 Volet 1 -Trajectoires et motivations individuelles de jeu : initiation, parcours et conséquences .....	16
4.1.1 L'initiation au jeu, l'influence de l'entourage .....	16
4.1.2 L'ampleur des habitudes de jeu non connues de l'entourage .....	16
4.1.3 Des motivations qui évoluent au fil du temps .....	17
4.1.4 Une conscience partagée du risque de dépendance .....	18
4.1.5 Une compréhension inégale du hasard .....	19
4.1.6 Les conséquences prépondérantes du jeu : les finances, les relations, l'estime de soi .....	19
4.2 Volet 2 - Caractéristiques des types de jeu .....	20
4.2.1 Les jeux les plus préjudiciables : convergence entre les scientifiques et les joueurs .....	21
4.3 Volet 3 - L'environnement .....	22

4.3.1	L'inscription dans le parcours quotidien et le milieu de vie.....	22
4.3.2	Exposition aux stratégies de mise en marché.....	24
4.4	Volet 4 - La pandémie : un contexte inédit d'inaccessibilité au jeu terrestre.....	27
4.4.1	L'expérience positive du temps d'arrêt de jeu en contexte de pandémie.....	28
4.4.2	Accessibilité : le rôle de l'environnement comme incitatif et déclencheur .....	29
<b>5</b>	<b>DISCUSSION.....</b>	<b>31</b>
<b>6</b>	<b>LIMITES .....</b>	<b>34</b>
<b>7</b>	<b>CONCLUSION.....</b>	<b>35</b>
<b>8</b>	<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>37</b>
	<b>ANNEXE 1 GUIDE D'ENTREVUE.....</b>	<b>44</b>

## GLOSSAIRE

**Accessibilité** : L'accessibilité se définit par la facilité d'accès et la proximité des jeux de hasard et d'argent dans l'environnement physique et géographique. Les répondants de l'étude utilisent les différents termes suivants pour exprimer la facilité d'accès : « proximité », « accessibilité », « c'est accessible », « c'est bien placé », « près de chez moi », « dans mon quartier », « ce n'est pas loin », « c'est au coin de la rue », « dans un centre commercial », « à côté de magasins ».

**Appareil de loterie vidéo (ALV)** : Les appareils de loterie vidéo « ALV » se trouvent dans les bars, les brasseries, les restaurants-bars et les salons de jeux.

**Appareil électronique de jeux** : Les appareils électroniques de jeu incluent les appareils de loterie vidéo (ALV) situés dans les bars, les brasseries, les restaurants-bars et les salons de jeux ainsi que les machines à sous (MAS) situées dans les casinos et les salons de jeux, en plus des tables électroniques.

**Aire de diffusion** : « Une aire de diffusion (AD) est une petite unité géographique relativement stable formée d'un ou de plusieurs îlots de diffusion avoisinants. Il s'agit de la plus petite région géographique normalisée pour laquelle toutes les données du recensement sont diffusées. Une unité comporte entre 400 et 700 individus. »<sup>2</sup>

**Exposition** : L'exposition fait référence à la visibilité et à la présence physique des jeux de hasard et d'argent dans l'environnement incluant les aspects de promotion, de publicité et des stratégies de marketing.

**Jeux terrestres** : Ce sont les jeux de hasard et d'argent installés dans des établissements physiques, en opposition avec les jeux sur Internet/en ligne.

**Machine à sous (MAS)** : Les machines à sous « MAS » se retrouvent dans les casinos et les salons de jeux. Les composantes de ces appareils sont essentiellement similaires aux ALV et c'est leur localisation qui détermine leur appellation.

**Zones prioritaires** : Les « zones d'intervention prioritaires » regroupent les aires de diffusion cumulant l'exposition et la vulnérabilité aux jeux les plus élevées (quintiles  $\geq 4$ ). Elles identifient les quartiers où certaines interventions en matière de prévention, de traitement et particulièrement de répartition des jeux sont prioritaires pour la santé de la population.

---

<sup>2</sup> Source : Statistiques Canada. Dictionnaire du recensement - Aire de diffusion. 2017 [cited 2017 Jul 21]  
<http://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2011/ref/dict/geo021-fra.cfm>

## LISTE DES SIGLES ET ACRONYMES

ALV :	Appareil de loterie vidéo
CISSS :	Centre intégré de santé et de services sociaux
CIUSSS :	Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux
ESPUM :	École de santé publique de l'Université de Montréal
ICJE :	Indice Canadien de Jeu Excessif
IRSC :	Instituts de recherche en santé du Canada
JHA :	Jeux de hasard et d'argent
MAS :	Machine à sous



## FAITS SAILLANTS

Ce rapport synthétise des entrevues menées pour mieux comprendre les expériences et les trajectoires de joueurs qui résident dans des zones exposées et vulnérables aux jeux de hasard et d'argent, ainsi que les effets sur la santé qui découlent de cette exposition.

L'analyse des entrevues porte sur l'influence de l'environnement de jeu sur les habitudes de jeu de joueurs résidant dans ces secteurs. Elle montre de quelle manière le jeu de hasard et d'argent peut être enchâssé dans l'environnement quotidien et les routines des répondants.

Elle a permis de mettre en lumière que :

- La grande majorité des répondants témoignent de la facilité d'accès aux jeux de hasard et d'argent dans leur environnement géographique;
- Plusieurs d'entre eux sont conscients de l'influence de cette exposition sur leurs habitudes de jeu;
- La plupart des répondants rapportent que leur envie de jouer s'est atténuée pendant la pandémie, en raison de la diminution de l'exposition aux occasions de jouer dans leur environnement;
- L'exposition, lorsqu'elle déclenche l'envie de jouer, est vécue négativement par les joueurs désirant diminuer ou arrêter de jouer;
- La plupart des répondants témoignent de la présence importante de la publicité des jeux de hasard et d'argent dans leur environnement;
- L'intégration des jeux de hasard et d'argent dans des environnements neutres, tels que des commerces de proximité ou des zones commerciales très achalandées, contribue à l'acceptation des jeux de hasard et d'argent pour des personnes peu enclines à jouer.

La prépondérance de l'offre des jeux de hasard et d'argent dans les zones vulnérables et exposées participe à l'accroissement des inégalités sociales et de santé. L'analyse des entrevues révèle que la localisation, l'hétérogénéité et l'intégration des jeux à des lieux et à des activités sans risque constituent des incitatifs, et conditionnent ou renforcent en partie les habitudes de jeu. Des critères basés sur cette vulnérabilité et sur l'exposition actuelle sont nécessaires pour mener des interventions visant à réduire l'exposition et l'accessibilité des établissements de jeux au Québec et protéger la population d'une incitation excessive au jeu. En ce sens, ces résultats qualitatifs pourraient soutenir d'éventuelles initiatives d'aménagement du territoire, politiques publiques ou interventions de prévention et de traitement dans les zones prioritaires grâce à une connaissance plus fine des joueurs vulnérables qui les habitent.

## SOMMAIRE

### CONTEXTE

Un nombre significatif de personnes vulnérables aux problèmes de jeu habitent dans des environnements défavorables, susceptibles de stimuler la participation au jeu (Papineau *et al.*, 2020). Au Québec, les résultats montrent que près de 1,4 million de personnes (soit 17 % de la population québécoise) vivent dans des quartiers où la vulnérabilité et l'exposition au jeu sont élevées. Ce volet qualitatif de la recherche vise à compléter cette analyse cartographique de l'exposition aux JHA en illustrant, du point de vue des joueurs, le type d'influence que peuvent avoir ces environnements sur leur pratique de jeu.

### OBJECTIFS

Ce volet de recherche a pour objectif de documenter les représentations de l'accessibilité aux jeux de hasard et d'argent (JHA), ainsi que son influence sur les parcours et les habitudes de jeu de joueurs réguliers qui habitent dans des zones d'exposition et de vulnérabilité au jeu élevées. Il vise aussi à explorer les liens entre l'environnement, les habitudes de jeu et les préjudices liés au jeu dans la vie quotidienne des joueurs.

### MÉTHODE

Des entrevues semi-dirigées d'une quarantaine de minutes, portant sur l'initiation au jeu, les habitudes de jeu et l'environnement de jeu ont été menées auprès de dix-huit répondants. Ceux-ci ont été sélectionnés dans des quartiers identifiés comme prioritaires en termes d'intervention, c'est-à-dire cumulant une exposition et une vulnérabilité populationnelle élevée aux jeux de hasard et d'argent.

Le point de vue des joueurs plus vulnérables et leurs observations sur les liens entre cet environnement physique, l'accessibilité des JHA et leurs habitudes de jeu sont rarement entendus et pris en considération en dehors de contextes cliniques. La démarche méthodologique d'entrevue est donc particulièrement utile, puisqu'elle permet de comprendre l'empreinte avérée de cet environnement dans la vie d'un échantillon de joueurs québécois recrutés dans des zones prioritaires et qui éprouvent des répercussions négatives du jeu.

Il est à noter que les participants de cette étude ne représentent pas l'ensemble des personnes s'adonnant aux JHA et ont un profil particulier de joueurs. En effet, les participants de notre étude sont des joueurs que l'on peut qualifier de problématiques et certains présentaient un problème de jeu dit excessif ou pathologique.

### RÉSULTATS

#### Trajectoires individuelles et conséquences du jeu

Les répondants de cette étude, conformément aux critères de sélection, avaient vécu divers préjudices liés à la pratique des JHA. Plusieurs sphères de leur vie en ont été affectées, notamment leurs relations de couple, familiales ou avec leur entourage, ou bien encore leur

sécurité financière (factures impayées, endettements, faillite). Leur santé mentale (détresse, anxiété, faible estime de soi) et physique (mauvaises habitudes de vie, perte de sommeil) étaient également affectées.

La pratique des JHA comme loisir et source de plaisir au départ est devenue, avec le temps, une habitude qui comble un vide et crée de l'isolement. Plusieurs répondants ont exprimé, dans leurs mots, la conscience d'une dépendance au jeu. Ces témoignages ont, pour la plupart, été confirmés par des résultats indicateurs de problèmes de jeu sur l'indice canadien du jeu excessif (Ferris & Wynne, 2001).

*Il y a déjà eu du plaisir, il n'y a plus de plaisir. (...) Non, il n'y a plus de plaisir, vraiment pas, je ne crois pas. Non. (...) il n'y a rien de social dans ça. Je me suis rendu compte qu'il n'y a rien de social, t'es beaucoup plus seul, tu sais, puisque tu es... tu es complètement absorbé par la machine. » - F07, Femme, 66 ans, ALV*

La majorité des répondants de l'étude s'adonnaient aux appareils de loterie vidéo (ALV), des jeux qui sont particulièrement risqués. Ces appareils sont reconnus dans la littérature scientifique comme étant fortement associés aux problèmes de jeu en raison de leurs caractéristiques structurelles et de leur programmation. Celles-ci renforcent l'immersion et la dépendance au jeu. La fréquence des événements, les renforcements sonores et visuels, les quasi-gains, la familiarité des thématiques, et l'illusion de contrôle ou d'habileté du joueur contribuent ainsi au développement et à la persistance des habitudes de jeu (Parke & Griffiths, 2006; Schüll, 2012; Sulkunen *et al.*, 2018).

### **L'exposition au jeu dans l'environnement immédiat**

L'intérêt de cette étude était d'entendre le point de vue des joueurs réguliers qui habitent dans des zones d'exposition et de vulnérabilité au jeu élevées, afin qu'ils nous parlent de leur expérience et de leurs habitudes de jeu. Ces personnes nous ont expliqué comment le jeu s'insère dans leur parcours quotidien et leur milieu de vie. La grande majorité des répondants ont témoigné de la facilité d'accès aux JHA dans leur environnement, et de l'aspect incitatif de pouvoir se rendre à pied à un établissement de jeu, notamment à proximité de leur domicile. L'accessibilité des établissements de jeu dans leurs parcours quotidiens a également été identifiée comme un facteur d'ancrage des habitudes de jeu. L'intégration des JHA dans des commerces de proximité, comme les dépanneurs, les épiceries, les bars et les restaurants, ou dans des zones ou centres commerciaux très achalandés augmente leur exposition au jeu. Ainsi, en allant faire des courses, à la banque ou encore sur le trajet du travail, les répondants font d'une pierre deux coups en intégrant le jeu dans leur routine. Plusieurs d'entre eux, d'emblée peu enclins à jouer, sont conscients de l'influence de cette exposition sur leurs habitudes de jeu. Ils expliquent que la disponibilité de JHA dans un centre commercial ou dans des environnements neutres ou de confiance, sans lien avec les JHA de prime abord, contribue à l'acceptabilité des JHA.

*(...) j'étais un petit peu hésitante à rentrer, mais j'ai vu que c'était tellement facile de rentrer là, puis... c'était l'équivalent de rentrer dans une boutique puis, tu sais, de regarder ce qui se passe. Fait que j'ai dit : « Tiens, je vais... je vais m'essayer, je vais rentrer. Tout le monde y va, plusieurs personnes y va », j'ai dit : « Tiens, pourquoi pas! » - F06, Femme, 56 ans, ALV*

La plupart des répondants ont témoigné de l'omniprésence de la publicité des JHA dans leur environnement. Cette exposition, la publicité et les stratégies de marketing peuvent être perçues négativement, puisqu'ils agissent comme un déclencheur de l'envie de jouer pour certains joueurs, surtout si ces derniers désirent diminuer ou arrêter de jouer.

L'accessibilité et la disponibilité sont explicitement désignées comme des déclencheurs par certains participants. Ces derniers ont témoigné de la facilité à repérer les JHA dans leur environnement en temps normal. Cette visibilité des jeux semble constituer un incitatif à aller jouer.

*(...) Donc moi, si je passe dans les places que j'ai joué ou consommé, c'est sûr que ça va allumer des cloches dans ma tête, inconsciemment. - H07, Homme, 57 ans, ALV*

### **La pandémie, contexte d'atténuation**

Les entrevues avec les répondants ont été réalisées dans un contexte inédit de pandémie mondiale. À l'exception d'une entrevue, la totalité des participants a été rencontrée après l'adoption des premières mesures sanitaires au Québec en mars 2020. La plupart des répondants rapportent avoir vu leur envie de jouer s'atténuer pendant la pandémie, ce qui tend à confirmer l'influence de la présence physique sur les habitudes de jeu. Ces participants, qui ont vécu cette période de façon plutôt positive, décrivent l'indisponibilité des JHA sur leurs habitudes de jeu comme une période « d'apaisement », une « planche de salut », une possibilité de vivre sans le jeu.

*Et honnêtement, je vais dire, la pandémie, pour tout ce qui est de néfaste, ça m'a fait le plus grand bien. (...) Bien, c'est comme je l'ai mentionné au début, là, c'est... je suis super contente de la pandémie. Je me suis rendu compte que ce n'était pas une nécessité, hein! (...) Je peux très bien vivre sans ça. Ça m'a... ça m'a fait du bien, ça m'a vraiment donné une certaine confiance en moi. - F07, femme, 66 ans, ALV*

Hormis pour les cinq joueurs adeptes de jeu ligne, le fait d'être dans l'impossibilité de s'adonner aux JHA dans des établissements durant la pandémie a fait en sorte que les participants n'y pensaient pas. Même si les JHA étaient visibles, ils savaient qu'ils ne pouvaient pas jouer et cela a eu pour effet d'atténuer l'envie de jouer, voire de l'inhiber.

*Un point positif de la pandémie, ça a été ça. (...) il n'y avait pas de... d'incitations aux jeux (...) Il est beaucoup moins à l'esprit. Moi, je pense, c'est vraiment une habitude. La pandémie est venue casser ça. - H06, homme, 62 ans, ALV*

## CONCLUSION

L'expansion de l'offre des JHA et leur promotion ont déjà été identifiées comme contribuant aux enjeux de santé publique soulevés par les JHA (Guillou-Landreat *et al.*, 2021; Maani *et al.*, 2020). La distribution territoriale des sites de jeux est préoccupante pour la santé publique, dans la mesure où elle peut exposer de façon excessive des populations déjà vulnérables à une forme de divertissement comportant un risque de préjudice. Les témoignages de joueurs confirment que l'exposition a une influence préjudiciable sur le développement et le maintien de leurs habitudes de jeu. Ceci soulève la pertinence d'une réduction optimisée du risque dans les secteurs du Québec où la vulnérabilité et l'exposition au jeu sont élevées. Ces résultats qualitatifs pourraient soutenir d'éventuelles initiatives d'aménagement du territoire, politique publique ou interventions de prévention et de traitement dans les zones prioritaires grâce à une connaissance plus fine des joueurs vulnérables qui les habitent.

## 1 INTRODUCTION

Le présent rapport s'inscrit dans le cadre d'un projet de recherche plus large dont l'objectif principal est de proposer une méthode innovante de caractériser l'offre de jeu au Québec et d'aborder les inégalités sociales en matière d'exposition au jeu. Elle est destinée au réseau de la santé et aux acteurs des milieux communautaire, municipal et urbanisme, et ce, tant à l'échelle régionale que gouvernementale.

La pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) peut avoir des répercussions sur la santé et la qualité de vie des joueurs et de leurs proches. Au Québec, plusieurs recherches ont démontré que l'offre de jeu était plus importante dans les quartiers défavorisés, et que cela contribuait à générer un environnement moins favorable à la santé de la population (Biron *et al.*, 2016, 2017; Gilliland et Ross, 2005a; Houle *et al.*, 2013; Paradis, 2006a; Robitaille et Herjean, 2008; Thériault *et al.*, 2015). L'inclusion de critères sanitaires pour configurer l'offre de jeu au Québec est donc souhaitable (Houle *et al.*, 2013) et partiellement implantée (Loto-Québec, 2016).

Dans ce contexte, une cartographie de l'exposition et de la vulnérabilité au jeu au Québec<sup>3</sup> a été entreprise afin de soutenir la création d'environnements favorables à la santé des populations<sup>4</sup>. Le projet comprenait la création de l'indice d'exposition au jeu (IEJ) et de l'indice de vulnérabilité au jeu (IVJ), lesquels ont fait l'objet d'analyses de corrélations pour identifier et cartographier les secteurs où les deux indices convergent significativement. Ces zones ont été désignées « prioritaires » pour l'intervention.

Des joueurs ont été recrutés dans ces secteurs prioritaires afin de documenter leurs représentations de l'accessibilité aux JHA et de son influence sur leurs parcours et leurs habitudes de jeu. Le présent rapport synthétise ce volet des entrevues auprès de joueurs.

---

<sup>3</sup> La *vulnérabilité au jeu* exprime le niveau de risque de la population face au développement de problèmes de jeu sur l'ensemble du territoire québécois. Il est construit à l'échelle des aires de diffusion sur la base de 6 variables socio-économiques largement documentées dans la littérature comme étant associées aux problèmes de jeu : Concentration d'hommes; concentration de personnes âgées de 20 à 44 ans ; concentration de personnes vivant seules ; concentration de personnes sans emploi ; concentration de personnes avec un diplôme d'études secondaire ou moins ; concentration des ménages avec un revenu de moins de 60 000 \$ par année.

<sup>4</sup> <https://www.inspq.qc.ca/jeux-de-hasard-et-d-argent/cartographie-jeu>

## 2 CONTEXTE DE LA RECHERCHE

### 2.1 La participation au jeu et la prévalence des problèmes associés

Les JHA font aujourd'hui partie intégrante des divertissements légalisés d'une majorité de pays occidentaux. Le Québec n'échappant pas à cette tendance, on y retrouvait en 2018 un total de 10 292 établissements offrant une ou plusieurs formes de JHA<sup>5</sup>.

Au Québec, 69 % de la population mentionnait avoir joué à un JHA au moins une fois dans la dernière année (Rotermann et Gilmour, 2022). La prévalence de joueurs problématiques<sup>6</sup> dans la population québécoise était estimée à environ 1,9 % (Rotermann et Gilmour, 2022), ce qui se situe dans la moyenne mondiale (Calado & Griffiths, 2016). La proportion de joueurs problématiques est particulièrement élevée chez les joueurs d'appareils de loterie vidéo (ALV), chez qui on retrouvait, en 2012, 16,4 % de joueurs à risque modéré et joueurs pathologiques probables (Kairouz *et al.*, 2014).

Les formes de JHA les plus populaires en 2012 étaient la loterie (61 %), les machines à sous (10 %), le poker (5 %), le bingo (4 %) et les ALV (4 %) (Kairouz *et al.*, 2014). Dans une enquête menée en 2018, les données de participation globale et par type de jeu sont similaires, sauf en ce qui concerne la pratique du jeu en ligne : elle est évaluée à 1,5 % en 2012 (Kairouz *et al.*, 2014) et à 5 % en 2018 (Biron, 2018). On observe que cette proportion a encore augmenté pour se situer, selon deux études distinctes menées pendant la pandémie, à 20 % (INSPQ, 2022) et à 16 % (Kairouz, 2023), et ce, même si ces études ne sont pas comparables sur le plan méthodologique. L'effet de l'adoption du jeu en ligne sur les habitudes de jeux « terrestres » n'est pas encore connu.

### 2.2 Les déterminants des préjudices liés au jeu

Les termes couramment utilisés de « trouble lié au jeu d'argent », de « jeu pathologique » ou de « jeu excessif » renvoient à des critères diagnostiques (American Psychiatric Association, 2022; Ferris & Wynne, 2001). Les préjudices liés au jeu vécus par les joueurs, leurs proches et les communautés peuvent toutefois se manifester sans que le joueur ne satisfasse tous ces critères utilisés en situation clinique.

---

<sup>5</sup> Données obtenues de Loto-Québec, 2018. Les jeux commercialisés au Québec sont les billets de loterie (à tirage ou instantanés), les appareils électroniques de jeu, les jeux sur table de casino, les paris sportifs, le bingo, le Kinzo, le pari hippique, etc.

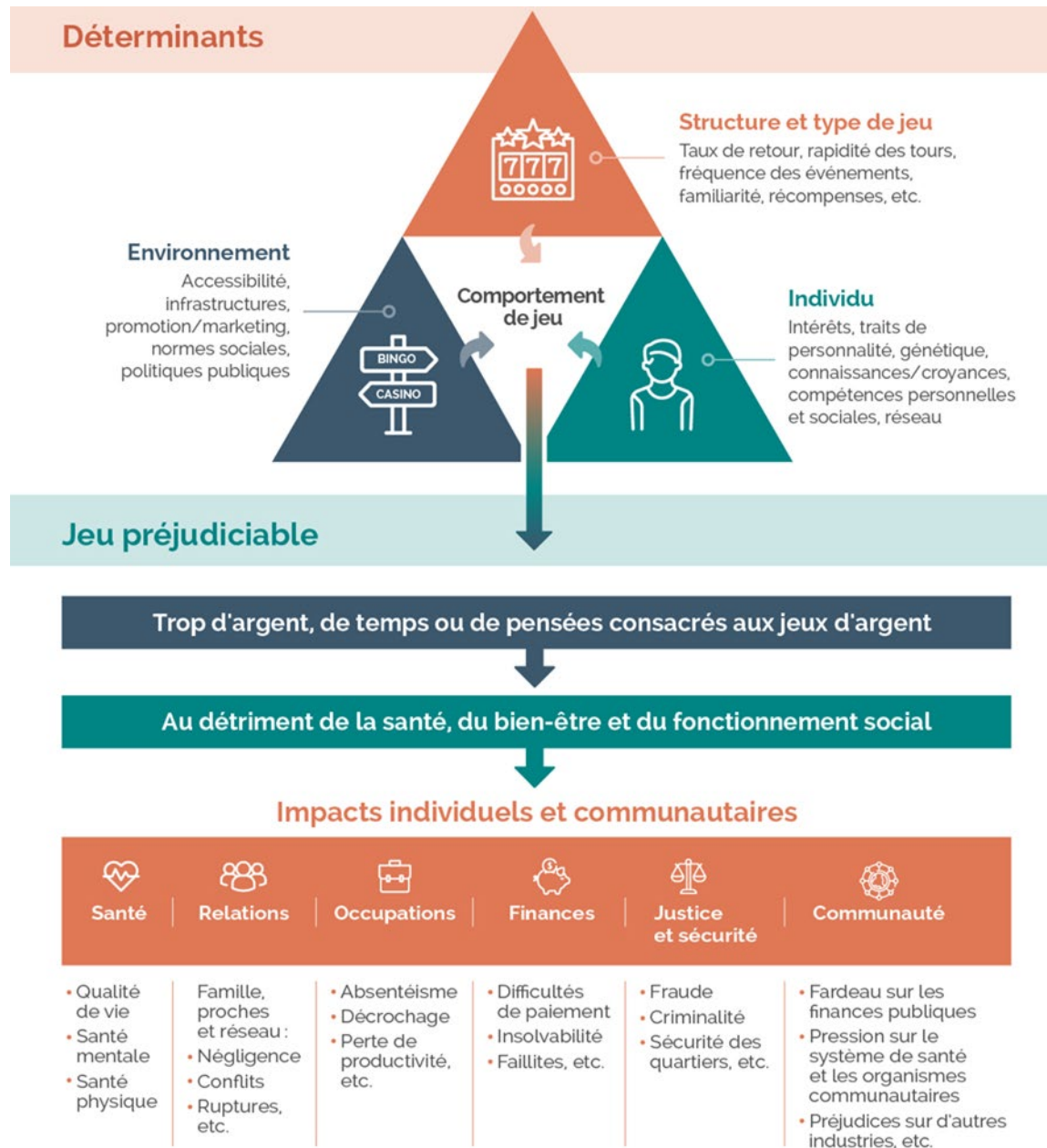
<sup>6</sup> Joueurs présentant un risque modéré et joueurs pathologiques probables.

Pour rendre compte de la pluralité des préjudices liés au jeu sur l'ensemble de la population, plusieurs juridictions et organisations de santé publique ont adopté le concept plus englobant et représentatif de « jeu préjudiciable » (« harmful gambling ») (Browne *et al.*, 2016; Langham *et al.*, 2016). Développé dans le monde anglo-saxon, il est en cohérence avec la perspective de santé publique qui postule que les méfaits des JHA ont pour déterminants la vulnérabilité individuelle et socio-économique, l'environnement social et physique, et les caractéristiques des jeux.

Le modèle de santé publique du jeu préjudiciable postule que la pratique des JHA n'est pas d'emblée néfaste pour la santé et le bien-être des joueurs, mais qu'au niveau populationnel, elle comporte une part évitable de méfaits. Des conséquences négatives apparaissent lorsque l'on consacre trop de ressources financières, temporelles ou cognitives aux JHA. L'argent, le temps ou les préoccupations ainsi consacrés aux JHA sont autant de ressources potentiellement détournées au détriment du bien-être, de la qualité de vie, de la santé et du fonctionnement social des individus (Collectif sur le jeu et ses impacts, 2013). Ces ressources étant distribuées inégalement dans la société, on retrouve proportionnellement plus de personnes sans emploi, avec un faible niveau de scolarité ou issues d'un ménage à faible revenu parmi les joueurs et joueuses ayant rapporté un problème de jeu (Calado & Griffiths, 2016; Kairouz *et al.*, 2014).



Figure 1 Le jeu préjudiciable et ses déterminants<sup>7</sup>



<sup>7</sup> Collectif sur le jeu et ses impacts, Charte du Collectif sur le jeu et ses impacts, INSPQ, Document interne, novembre 2013.

## 2.3 Les déterminants environnementaux et les dimensions de l'accessibilité au jeu

Le concept d'accessibilité dans l'étude des JHA est multidimensionnel. Chevalier et Papineau proposent cinq dimensions à l'accessibilité aux JHA : l'accessibilité géographique, temporelle, économique, symbolique et l'accessibilité légale (Chevalier & Papineau, 2007). Ces dimensions de l'accessibilité aux JHA permettent de comprendre les différentes façons dont l'offre de jeu s'inscrit dans la réalité de la population. En ce sens, les objectifs de la présente recherche concernent principalement la dimension géographique de l'accessibilité (Chevalier *et al.*, 2006; de Lacy-Vawdon & Livingstone, 2020). Celle-ci réfère à la distance nécessaire pour participer à une activité de jeu, à la densité et à la répartition territoriale des établissements de jeu.

## 2.4 L'environnement de jeu

Le modèle de santé publique (figure 1) propose que les problèmes de jeu sont liés à trois déterminants : 1) la structure et le type de jeu, 2) l'individu et ses caractéristiques et, 3) l'environnement. L'environnement de jeu est constitué de l'ensemble des déterminants sociaux qui peuvent favoriser ou non les habitudes de jeu, comme la disponibilité des jeux, la nature des infrastructures, les éléments de promotion et de marketing, les normes sociales et les politiques publiques (Collectif sur le jeu et ses impacts, 2013). Plus largement, des recherches récentes démontrent notamment que la nature de l'environnement et la configuration des quartiers peuvent être propices ou nuisibles à la santé, au développement de la communauté et à l'épanouissement des individus (Centre de référence sur l'environnement bâti, 2019).

Au Québec, les études sur les JHA se sont penchées principalement sur la répartition des ALV et elles concluent que leur densité ou leur accessibilité est associée à la défavorisation socio-économique des secteurs géographiques et/ou à la vulnérabilité au jeu. En d'autres termes, que ce soit à Montréal, Laval, Québec, Gatineau ou dans la région des Laurentides, les ALV sont réparties de façon inégalitaire, les populations défavorisées ou plus vulnérables au jeu ayant un accès plus élevé (Biron *et al.*, 2016, 2017; Gilliland & Ross, 2005a; Houle *et al.*, 2013; Paradis, 2006a; Robitaille & Herjean, 2008; Thériault *et al.*, 2015).

Ailleurs dans le monde, malgré la disparité des méthodes utilisées et des juridictions concernées, quatre principaux constats se dégagent des recherches qui étudient les mêmes dimensions :

1. il existe une relation démontrant que l'accessibilité des sites de jeux et l'adoption d'habitudes de jeu dans les communautés avoisinantes sont interreliées (Adams *et al.*, 2007; Erwin *et al.*, 2022; Marshall, 2005; Philander, 2019; Productivity Commission, 2010);
2. les résultats démontrent que les dépenses et/ou la gravité des problèmes de jeu augmentent avec la proximité des lieux de jeu (Barratt *et al.*, 2014; Delfabbro, 2003; Marshall, 2005; Rush *et al.*, 2007; Scholnick & Byun, 2016; Welte *et al.*, 2007), bien que cet effet puisse s'estomper après quelques années (Storer *et al.*, 2009);

3. l'offre de jeu dans les bars, clubs, etc. tend à être localisée dans des zones défavorisées sur le plan socio-économique (Astbury et Thurstain-Goodwin, 2015; Dahan, 2020; Macdonald *et al.*, 2018; Marshall *et al.*, 2004; Marshall et Baker, 2001; Pérez *et al.*, 2021; Rintoul *et al.*, 2013; Wardle *et al.*, 2011; Wardle *et al.*, 2014; Xouridas *et al.*, 2016);
4. plusieurs auteurs établissent un lien entre les trois dimensions que sont la densité/proximité de l'offre de jeu, la défavorisation, et les dépenses ou les problèmes de jeu (Astbury & Wardle, 2016; Grumstrup & Nichols, 2021; Lund, 2009; Marshall *et al.*, 2004; Pearce *et al.*, 2008; Rintoul *et al.*, 2013; Sulkunen *et al.*, 2018; Welte *et al.*, 2004, 2016; Young *et al.*, 2012).

Finalement, dans le cadre du présent projet de recherche, l'analyse de la convergence des indices de vulnérabilité et d'exposition au jeu démontre que 2 599 des 13 420 aires de diffusion du Québec affichent des valeurs élevées de vulnérabilité et d'exposition au jeu. Elles sont donc désignées « prioritaires » en termes d'aménagement du territoire, de politiques publiques et pour les interventions de prévention et de traitement des problèmes liés aux JHA. Selon les données du recensement canadien de 2016, 1 394 042 personnes habitent ces secteurs, ce qui représente 17 % de la population québécoise. Une grande partie des personnes vulnérables aux problèmes de jeu habitent donc dans des environnements défavorables, susceptibles de stimuler la participation au jeu (Papineau *et al.*, 2020).

Les entrevues permettent ainsi d'observer les représentations de l'accessibilité aux JHA et son influence sur les parcours et les habitudes de jeu de répondants qui résident dans ces quartiers prioritaires. Cette démarche a pour but d'optimiser les connaissances et de guider les interventions. Les propos recueillis ne représentent donc pas l'expérience de l'ensemble des personnes s'adonnant aux JHA ou de la population générale, mais plutôt la perspective de joueurs vulnérables et dont les habitudes de jeu devaient avoir causé des bouleversements dans leur vie.

### 3 MÉTHODOLOGIE

Ce volet de la recherche fait appel à des méthodes qualitatives. Il vise à compléter l'analyse cartographique de l'exposition au jeu dans les environnements en illustrant, du point de vue des joueurs, l'influence de ces environnements sur leur pratique de jeu. Le recours à ce type de méthodologie qualitative est généralement justifié par l'absence dans la littérature de la perspective des acteurs sociaux (Poupart, 1997). Il est en effet possible que le discours des joueurs permette d'identifier des dimensions de l'exposition et de la vulnérabilité au jeu dont la littérature scientifique disponible ne fait pas mention.

#### 3.1 Objet de recherche

Comme rapporté dans la section précédente sur l'état des connaissances, l'exposition aux jeux de hasard et d'argent (JHA) dans l'environnement a un effet sur les habitudes de jeu et/ou sur le jeu préjudiciable.

Par des entrevues auprès de joueurs, ce volet de recherche a pour objectifs spécifiques :

- de documenter les représentations de l'accessibilité aux JHA et de son influence sur les parcours et les habitudes de jeu de joueurs réguliers qui habitent dans des zones d'exposition et de vulnérabilité au jeu élevées et déclarent ressentir des effets de leurs habitudes de jeu;
- de comprendre comment l'offre de jeu présente dans leur milieu de vie agit sur leur parcours et habitudes de jeu;
- et finalement, d'explorer les liens entre l'environnement, les habitudes de jeu et les préjudices liés au jeu dans la vie quotidienne des joueurs.

#### 3.2 Méthode de collecte de données

Différentes approches ont été utilisées pour le recrutement. Celui-ci a été effectué par le biais d'affiches dans des bars à Montréal, avec l'accord des commerçants, et par l'intermédiaire d'une annonce dans le Journal de Montréal et le Journal de Québec. Les bars sélectionnés à Montréal se situaient dans des zones exposées et très vulnérables au jeu, telles qu'identifiées par les indices d'exposition et de vulnérabilité au jeu développés dans le cadre du projet. Les affiches précisaient les modalités d'entrevue (anonymat, confidentialité, dédommagement) et invitaient les participants volontaires à communiquer avec l'équipe de recherche.

Elles précisait également le profil des participants recherchés, lesquels devaient répondre aux critères suivants :

- Être un joueur résidant dans une zone d'exposition et de vulnérabilité au jeu élevées<sup>8</sup>;
- Répondant par la positive à la question « *Avez-vous vécu des bouleversements causés par le jeu (santé, relations, finances, travail, etc.)? »* »;
- Être un joueur régulier, c'est-à-dire s'adonnant aux JHA au moins quatre fois par mois.

Le premier contact avec les volontaires permettait de valider leur admissibilité et leur correspondance avec les besoins de la recherche et, le cas échéant, de convenir d'une date de rencontre pour l'entrevue. La période des entrevues s'est échelonnée de février 2020 à novembre 2020. Le guide d'entretien portait sur l'initiation au jeu, les habitudes de jeu subséquentes, les déplacements quotidiens et les éléments de l'environnement ou du quartier qui peuvent influencer les habitudes de jeu (en annexe 1). L'entrevue comportait deux parties. En premier lieu, un questionnaire administré par l'interviewer portait sur le profil sociodémographique du répondant et les jeux pratiqués (fréquence, durée, dépenses, moment de la journée) et permettait de consigner les données recueillies. Les questions posées sur les jeux pratiqués ainsi que les lieux de jeu les plus fréquentés permettaient d'inviter le joueur à préciser les lieux et l'itinéraire généralement emprunté pour s'y rendre. Des éléments de contexte étaient aussi recueillis, comme la présence de partenaires de jeu et les habitudes de consommation concomitantes (consommation d'alcool et d'autres substances). Un instrument de mesure des problèmes de jeu, l'*Indice Canadien de Jeu Excessif (ICJE)* était finalement complété (Ferris & Wynne, 2001).

Dans un deuxième temps, l'entretien semi-dirigé abordait quatre éléments relatifs aux jeux pratiqués et aux lieux de jeu fréquentés le plus souvent par le répondant : 1) les déterminants et déclencheurs de l'initiation et de la poursuite des habitudes de jeu, 2) les normes et perceptions du répondant et de ses proches à l'égard du jeu, 3) l'évolution et les déclencheurs des habitudes et, 4) les éléments de l'environnement et des déplacements pour se rendre sur le lieu de jeu susceptibles d'influencer les habitudes de jeu.

Un total de dix-huit répondants ont complété les entrevues. Celles-ci ont été réalisées par téléphone ou en visioconférence afin de respecter les consignes du contexte sanitaire au Québec. Une seule entrevue a été réalisée en personne avant le début de la pandémie Covid-19. Les entrevues ont été menées par une intervieweuse expérimentée. La durée moyenne des entrevues était de quarante minutes.

L'étude a obtenu un certificat du *Comité d'éthique de la recherche – Dépendances, Inégalités sociales et Santé publique du CIUSSS du Centre-Sud-de-l'île-de-Montréal (DIS-1617-21)*. Les participants ont reçu une compensation financière approuvée par le comité d'éthique et de la recherche. Avant l'entrevue, les répondants ont obtenu le formulaire de consentement et avaient

---

<sup>8</sup> Le recrutement était affiché spécifiquement dans ces quartiers et l'adéquation du profil du répondant à ces critères était validé au moment de la prise de rendez-vous.

la possibilité de poser des questions relatives au projet de recherche. Au début de l'enregistrement, ils confirmaient aussi que l'intervieweuse avait répondu à toutes leurs questions et qu'ils consentaient à participer à l'entrevue. Ils ont été informés de la possibilité de cesser en tout temps et sans préjudice leur participation à la recherche. Les transcriptions des entrevues et les résultats ne comportent aucune information permettant d'identifier les répondants. Les chercheurs ont également signé un formulaire d'engagement à la confidentialité.

### **3.3 Méthode d'analyse des données**

Les entrevues réalisées avec les participants ont été enregistrées puis transcrites en verbatim dans un logiciel de traitement de texte. Un résumé de chacune des entrevues a également été réalisé. L'approche d'induction analytique a été utilisée (Deslauriers, 1991; Poupart, 1997). Cette méthode permet de comprendre des phénomènes humains à partir du vécu des personnes, en recueillant auprès de témoins privilégiés leurs expériences personnelles. L'analyse inductive permet de faire ressortir des similitudes et des thèmes récurrents dans le discours des répondants. Par le processus d'analyse, des thèmes et catégories émergent à partir des entretiens, et ce, en tenant compte des principales questions posées, des objectifs poursuivis ainsi que des nouvelles thématiques abordées lors des échanges avec les participants. Une grille de codage a ainsi été élaborée, puis validée par deux membres de l'équipe de recherche. Le codage de l'ensemble des entrevues a été effectué par une professionnelle à l'aide du logiciel d'analyse de contenu NVivo. L'analyse inductive a permis de structurer l'information recueillie et de voir si et comment les expériences vécues s'intègrent dans le modèle théorique des déterminants des problèmes de jeu (individu – produit – environnement : voir figure 1), ou au contraire, suggèrent de nouvelles façons de comprendre les dynamiques des habitudes de jeu.

### **3.4 Présentation des données**

Le but de la recherche qualitative est d'explorer certaines questions en profondeur à travers le récit des expériences individuelles et d'aller au-delà du type d'informations fournies par les enquêtes quantitatives. Dans cette perspective, nous évitons délibérément d'exprimer les résultats sous forme numérique (Kuzel, 1999). Dans la présentation des résultats, le sexe, l'âge, et le jeu préféré des répondants sont indiqués après chacune des citations.

### **3.5 Description de l'échantillon**

#### **Profil des participants**

Dans le cadre du présent projet de recherche, dix-huit participants ont été rencontrés, soit neuf femmes et neuf hommes. La moyenne d'âge des participants est de 56 ans. La majorité des participants sont en provenance de la grande région de Montréal (Montréal, Laval, Montérégie) ou de Québec et Lévis, et trois d'entre eux habitent les Laurentides, la Mauricie–Centre-du-Québec et l'Estrie.

Les différentes informations concernant le profil sociodémographique des participants sont disponibles au tableau 1. La majorité des participants s'adonnent aux appareils électroniques de jeu, c'est-à-dire les appareils de loterie vidéo (ALV) dans les bars ou salons de jeux, ou aux machines à sous (MAS) dans les casinos et salons de jeux. Plusieurs s'adonnent également à la loterie. Les expériences des participants de cette étude ne traduisent pas celles de l'ensemble des personnes s'adonnant aux JHA, mais plutôt la perspective de joueurs qui estimaient que leurs habitudes de jeu avaient causé des bouleversements dans leur vie.

La moyenne du nombre d'années de jeu depuis l'initiation des participants est de 22 ans. Quatre répondants sur cinq ont un score de 8 et plus à l'*Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE)*, ce qui correspond aux critères de joueur problématique. Les participants jouent en moyenne trois fois par semaine, pour une durée moyenne de quatre heures par séance de jeu. Les dépenses hebdomadaires aux JHA s'élèvent en moyenne à près de 300 \$.

**Tableau 1 Profil des participants et des habitudes de jeu**

<b>Genre déclaré par les participants</b>	Femmes : 9 Hommes : 9
<b>Âge</b>	Moyenne d'âge : 56 ans (de 25 à 77 ans) 20 à 39 ans : 3 40 à 60 ans : 8 61 ans et plus : 7
<b>Statut d'emploi</b>	En emploi : 10 Retraités : 6 Sans emploi : 2
<b>Revenu moyen individuel</b>	Entre 40 000 \$ et 59 999 \$
<b>État matrimonial</b>	En couple, mariés ou conjoints de fait : 6 Célibataires : 7 Divorcés : 3 Veufs : 2
<b>Nombre d'enfants</b>	9 répondants sans enfant, moyenne de 2 enfants pour les 9 autres répondants
<b>Niveau de scolarité</b>	Secondaire (complété ou non) : 8 Collégial : 5 Universitaire : 5
<b>Types de JHA pratiqués</b>	Appareils électroniques de jeu (ALV et MAS)
<b>Nombre d'années de jeu</b>	Moins de 15 ans : 4 16 à 25 ans : 7 26 ans et plus : 5 Moyenne de 22 ans (de 2 à 45 ans)
<b>Score à l'ICJE</b>	14 des 18 répondants affichaient un score de 8 et plus, c'est-à-dire répondaient au critère de joueur problématique.
<b>Moyenne de séances de jeu par semaine</b>	3 fois par semaine
<b>Moyenne de la durée de chaque séance de jeu</b>	4 heures
<b>Dépenses moyennes par semaine</b>	300 \$

## 4 PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Les deux premières sections des résultats présentés en 4.1 et 4.2 permettent une mise en contexte des trajectoires et parcours des joueurs ainsi que leurs perceptions de la dangerosité de certains jeux. Ces informations permettent de comprendre les interactions entre les caractéristiques de joueurs, les caractéristiques des jeux et l'influence de l'environnement, qui seront abordées aux sections 4.3 et 4.4.

### 4.1 Volet 1 -Trajectoires et motivations individuelles de jeu : initiation, parcours et conséquences

Les éléments abordés au sein de ce volet concernent les déterminants et les déclencheurs de l'initiation au jeu, la connaissance des habitudes de jeu par l'entourage, les motivations sous-jacentes au jeu et leur évolution, le parcours des joueurs et la compréhension de la notion du hasard. De plus, les conséquences vécues liées aux JHA sont présentées dont, pour plusieurs, celle de la dépendance.

#### 4.1.1 L'initiation au jeu, l'influence de l'entourage

Habituellement, l'initiation au jeu est effectuée par une personne de l'entourage, que ce soit un membre de la famille, un conjoint, un ami, des collègues de travail ou des connaissances.

*(..) j'étais allée avec des collègues de travail, OK, parce que moi, je n'étais jamais allée au casino. Alors on est allés, là, un groupe, pour aller manger (...). - F08, femme, 77 ans, MAS et ALV*

*Oui. Bien, c'est, dans le fond... bien, j'étais... je pense, j'étais fin secondaire, là, je devais avoir 17-18 (...) peut-être après le secondaire, puis il y a un gars qui jouait, qu'on connaissait dans notre connaissance, puis il gagnait beaucoup (...) on avait été dîner là, puis il y avait quelques appareils puis on... puis... je crois qu'on avait gagné quand même un petit montant, là, tu sais, peut-être 100 \$ à deux ou à trois, là, bien, probablement, à ce moment-là. Fait que ç'avait comme donné le goût de rejouer, là. - H02, homme, 44 ans, ALV et MAS, paris sportifs*

*Là, je suis allée avec lui (fils), là il m'a montré le jeu, puis moi, j'ai trouvé ça le fun, ce petit jeu-là, tu sais. Fait que là, je me suis mise à jouer, à ce jeu-là (...) Là, j'ai pris le goût, parce que je gagnais. - F02, femme, 72 ans, ALV*

#### 4.1.2 L'ampleur des habitudes de jeu non connues de l'entourage

Paradoxalement, les habitudes de jeux des répondants, devenus joueurs réguliers, voire problématiques, ne sont pas connues de leur entourage. Dans les cas où leurs habitudes de jeu sont connues, c'est l'ampleur du jeu dans la vie des joueurs ainsi que la fréquence et la dépense au jeu qui ne le sont pas. Les joueurs ne discutent pas du jeu avec leur entourage, car souvent, cette pratique n'est pas perçue positivement et semble risquer de ternir leur image.

*Bien, en toute honnêteté, faut savoir que ça... mis à part le poker, le reste est quand même relativement caché. (...) Ce n'est pas quelque chose qui est... qui est su et ce n'est pas quelque chose dont je me vante de... de jouer aux machines ou, peu importe, je n'ai jamais fait de gains*



*majeurs pour être... pour leur en parler durant un souper. Donc, ça fait plus partie de ma vie secrète et personnelle.* - F04, femme, 34 ans, poker, ALV et jeu en ligne

*(...) on est gênée, on ne veut pas en parler à personne. Moi, là, mes amis... - bien ma famille, elle n'est pas grosse - je pense que personne ne le savait. On s'arrange pour pas que personne ne le sache.* - F08, femme, 77 ans, MAS et ALV

*Où que j'ai découvert ce jeu-là, c'est mon fils (...). Là, j'ai pris le goût. J'ai commencé à jouer en cachette, pour ne pas lui dire parce que... bien, je ne voulais pas qu'il dépense son argent aux machines, fait que, je n'étais pas pour lui dire que j'y allais moi aussi, là.* - F02, femme, 72 ans, ALV et bingos

### **4.1.3 Des motivations qui évoluent au fil du temps**

Lors de l'initiation, pour les joueurs, le jeu est une source d'amusement, de plaisir, souvent associé à un premier gain. Par la suite, les joueurs associent leurs habitudes de jeu à des motivations moins positives, telles que le désir de gain et l'espoir de gagner, l'envie de s'évader, de trouver une échappatoire ou encore de tronquer la solitude, l'ennui et combler un vide. La fonction remplie par le jeu sur le plan de la socialisation est vraisemblablement distincte, dépendamment du statut et des besoins des répondants. Des participants ont indiqué vivre de l'ennui et de la solitude et paradoxalement, la majorité des participants s'adonnent seuls au jeu. Marginalement, les établissements de jeu sont évoqués comme des endroits pour socialiser.

#### **4.1.3.1 Une habitude ou le plaisir s'estompe avec le temps**

*Bon, je dirais que le plaisir était... les deux premières années, ça restait un petit peu pour le plaisir et après, ç'a à peu près disparu.* - H07, homme, 57 ans, ALV

*Il y a déjà eu du plaisir, il n'y a plus de plaisir. Maintenant, c'est... c'était une... Non, il n'y a plus de plaisir, vraiment pas, je ne crois pas. Non. (...) non, il n'y a rien de social dans ça. Je me suis rendu compte qu'il n'y a rien de social, t'es beaucoup plus seul, tu sais, puisque tu es... tu es complètement absorbé par la machine. Tu n'as même pas le goût, tu n'as même plus le goût de parler (...).* - F07, Femme, 66 ans, ALV

#### **4.1.3.2 Une habitude qui comble un vide**

*C'est plutôt, je dirais que ça adonne comme ça, tu sais. Je veux dire, des fois, ça peut être l'ennui, là, tu sais. Tu sais, j'ai comme rien à foutre une journée puis je peux décider d'aller jouer, soit au casino ou dans... au bar, là. (...) Bien, faire le vide! (...) c'est quand même que ça nous permet de... d'échapper au quotidien, tu sais.* - H10, homme, 33 ans, ALV et jeu en ligne

*[Interviewer : puis vous avez commencé à jouer après son décès, c'est ça?]*

*F06 : Après. Oui. Après son... son... son départ. Il est parti en avril 2019, puis à l'été 2019, c'est... c'est là que je me suis décidée à rentrer là, je... j'avoue que... c'est vraiment là que je me suis décidée, vu que je... je passais devant souvent, parce que j'ai hésité, je suis rentrée. (...) Bien, de la manière que ç'a évolué, disons qu'il y a eu comme une petite accoutumance qui s'est faite, là, je vais être honnête avec vous là... même une petite accoutumance, là. C'est devenu comme une habitude, là. (...) C'est un passetemps. C'est un remplissage, disons, pour combler un vide, comme*

*on dit, là. Oui, combler un vide. C'est un passetemps, pour tuer le temps. - F06, femme, 56 ans, ALV*

#### **4.1.3.3 Être dans sa bulle**

La recherche de solitude et de tranquillité, pour être « dans sa bulle », semble plus particulièrement présente chez les joueurs d'ALV.

*Bien, c'est tranquille, ce n'est pas des places où il va y avoir de la musique fort le soir ou plein de monde ou... euh... on ne veut pas se faire déranger. On est dans notre bulle, on veut être tranquille (...)* - H07, Homme, 57 ans, ALV

*Quand t'es concentré sur une machine, on dirait qu'il n'y a plus rien d'autre que... qui existe alentour; on est dans une bulle. - F06, femme, 56 ans, ALV*

#### **4.1.4 Une conscience partagée du risque de dépendance**

La notion de la dépendance est abordée par plusieurs participants, soit directement ou indirectement, en comparant, par exemple, le jeu à la dépendance à l'alcool, au tabac ou aux drogues, à une mauvaise habitude, voire à une maladie ainsi qu'en rapportant la difficulté d'arrêter de jouer. Des émotions négatives comme la honte et le regret sont ressenties par une majorité de répondants.

Certains ont confié avoir déjà suivi des thérapies. La volonté de limiter et de diminuer les périodes de jeu est exprimée par une grande majorité de répondants. Pour y arriver, différentes stratégies de régulation sont mises en place, telles que se fixer des limites de temps, des limites de dépenses ou de ne pas consommer de l'alcool en jouant afin d'éviter une perte de contrôle. Plusieurs participants consomment de l'alcool en jouant, dont certains reconnaissent que la consommation d'alcool exacerbe les problèmes de jeu et augmente la perte de contrôle. Des répondants font des associations entre le jeu et la dépendance à d'autres substances. Un participant va même jusqu'à comparer la pratique du jeu à un culte.

*Oui. Bien, tu sais, c'est... c'est... c'est ça, c'est addictif, là, tu sais. C'est addictif, le jeu. C'est comme un peu la cigarette, là. Tu sais, quelqu'un qui arrête de fumer, bien, tu sais, quand qu'il... tu sais, des fois, il peut avoir des rushs, même si ça fait trois, quatre mois qu'il a arrêté, tu sais, il peut avoir un rush (...)* C'est un peu comme une drogue, là, dans le fond, là, c'est... (...) c'est une addiction un peu malsaine, là, pour moi, là, de... de jouer, là, tu sais. - H10, homme, 33 ans, ALV et jeu en ligne

*Et puis... ceux qui pensent c'est facile d'arrêter, ce n'est pas plus facile d'arrêter de jouer que de... de prendre de l'alcool, là. - F08, femme, 77 ans, MAS et ALV*

*Moi, je sais que j'exagère un peu, mais je suis déjà rendu là, donc je ne peux pas m'arrêter comme ça, parce que c'est... veut, veut pas, c'est que ça devient une addiction aussi un peu, mais... c'est ça. (...) C'est une habitude. C'est comme si j'allais à la messe. - H01, homme, 25 ans, poker casino*

#### 4.1.5 Une compréhension inégale du hasard

Certains des répondants interviewés expriment comprendre que les JHA sont basés sur le hasard. Ils mentionnent tout de même souhaiter gagner et tenter leur chance. D'autres pensent que certains jeux ou appareils sont plus payants et ainsi pouvoir mettre en place des stratégies pour gagner.

*Bien, vous savez, avec de l'argent facilement gagné, en voyant un jeu simple, même si on comprend que c'est... que c'est... c'est aléatoire, bien, ça donne le goût de réessayer, réessayer (...) j'ai peut-être gagné quatre, cinq fois des montants importants. (...) Donc, c'est la pensée magique que c'est de l'argent facile à faire qui est partie. - H07, homme, 57 ans, ALV*

*Je pense c'est là... là... là... le gain facile du... du... du... la chance du débutant, là, mais ça, c'est toujours arbitraire, là. Est-ce qu'il y a vraiment une chance du débutant? J'en doute, là. Bien, c'est incontrôlable, puis là, là, c'est du hasard, c'est on ne peut pas prévoir, imprévisible puis incontrôlable. J'en suis de plus en plus conscient. - H06, homme, 62 ans, ALV*

*Moi, si je n'ai pas ma machine, je ne joue pas; je ne joue pas à d'autres jeux, parce que je sais qu'on est perdant, souvent. (...) j'arrive chez moi, le soir ou le lendemain matin, je fais comme un inventaire, un résumé, j'analyse puis je... un résumé de toutes les combines qui ont sorti. Puis là, un moment donné, je sais que telle combine, elle a sorti quatre fois; une autre combine, elle... tu sais. Fait qu'autant que possible, j'essaie de prendre la combine qui sort le plus souvent, puis c'est comme ça que je gagne souvent. Grâce à ça. Grâce aux statistiques que je fais. - F02, femme, 72 ans, ALV*

*(...) je me dis : « S'il y a personne qui joue, les machines ne sont pas remplies, fait qu'un moment donné, ils ne paieront pas », mais c'est... c'est sûrement... c'est... c'est... c'est juste ma... mon idée à moi, là, dans le fond, là, que je pense comme ça, là. - H10, homme, 33 ans, ALV*

#### 4.1.6 Les conséquences prépondérantes du jeu : les finances, les relations, l'estime de soi

L'ensemble des participants ont vécu des répercussions négatives liées à la pratique du jeu. Ils ont tous témoigné avoir vécu des conséquences financières à différents niveaux. À titre de rappel, quatre répondants sur cinq sont considérés, selon l'ICJE, comme joueurs problématiques. Les conséquences financières les plus courantes sont liées à la vie quotidienne, puisque les pertes financières encourues le sont au détriment d'autres dépenses, par exemple, l'épicerie, les vêtements, le paiement de factures et le loyer. En ce sens, la majorité rapportent de l'endettement ou des difficultés à s'acquitter de ses responsabilités financières. Certains rapportent avoir déjà vidé leur compte de banque ou dépensé la totalité de leur chèque de pension pour jouer. Quelques-uns ont fait faillite ou effectué une consolidation de dette. Tous s'entendent pour dire que les sommes importantes dépensées au jeu auraient pu servir à d'autres fins, notamment l'achat d'une maison, des voyages et vacances ou des sorties avec un conjoint.

Des effets sur le plan des relations avec les amis, la famille, les conjoints et les enfants ont également été rapportés par les participants. Certains parlent même de négligence vis-à-vis de leurs proches. Les participants se sont aussi confiés sur les répercussions émotionnelles créées par le jeu, comme la détresse, la faible estime de soi, l'anxiété et les effets sur les habitudes de vie, dont le sommeil.

*Puis les regrets. Moi, ce que je trouve le pire, là, que je vis aujourd'hui, là, malgré tout je m'en suis sortie pas mal puis tout ça, c'est les regrets. Oui. Des regrets là, de... avoir négligé des amis, oui. (...) bien, en fait, quand on joue, il ne faut pas se le cacher, là, hein! Souvent, on vide nos comptes de banque, qu'on le veuille ou non, là. On s'endette et tout ça. Ah! ça amène beaucoup, beaucoup de problèmes. (...) on prend les cartes de crédit pour faire notre épicerie, pour acheter la nourriture pour le chat, pour tous les besoins qu'on a... pour aller magasiner. Alors j'avais au-delà 19 000 \$, là, sur des cartes de crédit. - F08, femme, 77 ans, MAS et ALV*

*On gagne ou l'on perd, on est de bonne humeur, on n'est pas de bonne humeur. Bien, ça nous empêche de dormir, là. Des fois, quand tu gagnes, tu perds beaucoup, là... moi, j'ai laissé trois chèques de pension. - F01, femme, 77 ans, MAS*

*(...) je vais vivre de paie en paie toute ma vie puis que, tu sais, je ne peux pas bâtir... même avec une relation, que ce soit une relation avec une fille ou whatever ou que ce soit pour acheter un condo, une maison (...). - H10, homme, 33 ans, ALV et jeu en ligne*

*... on venait d'acheter une maison, on a perdu la maison. Le fonds de dépôts. Regarde, c'est... c'est... ça a été l'enfer (...). - F05, femme, 61 ans, anciennement ALV, actuellement se limite au bingo*

*Mais c'est arrivé que j'ai fait pleurer ma blonde plus d'une fois parce qu'on n'avait plus de liquide, on n'avait plus d'argent. Ça... ça, c'est arrivé à... à trois, quatre reprises, là, puis... Ah! non, je ne filais pas au boulot, là, eille, je me sentais vraiment cheap, là, c'est incroyable. On n'avait plus d'argent, ma... ma blonde a été obligée d'emprunter de l'argent à sa sœur puis... parce que j'avais trop joué puis... puis même, j'avais vidé le compte. Eille, j'avais quasiment vidé le compte de banque qu'on avait. - H03, homme, 56 ans, ALV*

## 4.2 Volet 2 - Caractéristiques des types de jeu

Cette section traite des caractéristiques des jeux telles que perçues par les joueurs. Les appareils électroniques de jeu (c'est-à-dire les ALV et MAS) sont reconnus par les joueurs comme particulièrement attractifs en raison des sons et des couleurs, du sentiment fréquent d'avoir presque gagné et des bonus octroyés pour prolonger le jeu.

#### 4.2.1 Les jeux les plus préjudiciables : convergence entre les scientifiques et les joueurs

Le fait que les appareils électroniques de jeux soient des jeux fortement associés aux préjudices des JHA est largement connu et documenté de nos jours (Schüll, 2012). Il semble que la nature risquée de ces jeux et de leur structure soit connue en partie des participants. Certains ont, en effet, rapporté que les appareils électroniques de jeu (ALV et MAS) sont des jeux volontairement accrocheurs.

##### 4.2.1.1 Des appareils immersifs

*La machine est probablement programmée pour ça, là, pour te faire jouer le plus longtemps possible. (...) La machine, elle est programmée un peu pour payer une fois de temps en temps puis, tu sais, si tu t'acharnes (...). - H05, homme, 55 ans, ALV*

*Tout est fait pour le jeu. C'est fait pour que vous ne sortiez pas de... de là tant et aussi longtemps que... que vous êtes... bien, là, je ne dirais pas ruiné, là, mais vos gains, ils ne peuvent (...) pas être réinvestis, c'est... c'est... c'est ça le piège. - F06, Femme, 56 ans, ALV*

##### 4.2.1.2 Des sons et des couleurs attrayants

*Ah! les formes, les sons, je pense que c'est tout pensé pour accrocher les gens, là. - H06, Homme, 62 ans, ALV*

*Bien, c'était l'excitation du jeu. Tu sais, j'ai... j'ai tout le temps quand même aimé ça, on dirait, là, le... le fait de, tu sais, tu gagnes, tu sais, t'es comme... t'es comme vulnérable face à la machine, mais là, tu sais, c'est toutes les... les... tu sais, les couleurs, la musique. - H02, homme, 44 ans, ALV et MAS, paris sportifs*

##### 4.2.1.3 Le quasi-gain et les bonus pour motiver à jouer

*(...) on dirait que la machine, elle fait exprès, elle t'en donne deux, puis là, tu sais, t'as l'impression que tu vas le pognier ton bonus, là, tu sais, il y en a deux qui sort puis là, finalement, tu ne le pognes jamais. Puis un moment donné, tu le pognes, mais il ne paie pas (...). Ils sont faits pour te rendre fou un peu, là, tu sais. - H10, homme, 33 ans, ALV et jeu en ligne*

*J'aime le divertissement que ça procure, j'aime le... le... le feeling que ça procure; on a tous des maudits jeux bonus, là. Les petits jeux bonus qui te font semblant que tu prends une décision, là, tu sais, tu... tu tripes bien raide là-dessus, là, mais... tu prends, tu sais, encore une fois, je suis consciente que c'est le hasard. (...) tout est là pour te stimuler : la lumière, le son, toute, toute est là pour créer la... la... le petit feeling que je ressens (...). - F04, femme, 34 ans, poker, ALV et jeu en ligne*

## 4.3 Volet 3 - L'environnement

Ce volet aborde les thèmes de l'exposition aux JHA et de leur accessibilité dans l'environnement physique ainsi que de leur influence sur leurs habitudes de jeu. La visibilité et l'exposition aux stratégies de mise en marché des JHA, telles qu'exprimées par les répondants, sont également traitées.

### 4.3.1 L'inscription dans le parcours quotidien et le milieu de vie

Les joueurs fréquentent des endroits en fonction de leur mobilité, de leurs ressources et de leur situation géographique, et ce, qu'ils soient adeptes d'appareils électroniques de jeu, de bingo ou de courses de chevaux. Les joueurs ayant vécu des déménagements rapportent avoir conséquemment changé les lieux où ils s'adonnent aux JHA. Certains vont changer leurs habitudes d'aller au casino pour fréquenter des endroits munis d'ALV et être ainsi plus près de leur domicile. Pour les joueurs d'ALV, la grande facilité à trouver de nouveaux établissements de jeu a été soulevée. La grande majorité des participants ont mentionné utiliser leur voiture ou le transport en commun pour aller jouer. La notion d'accès semble toutefois relative, dépendant des moyens de transport à disposition.

#### 4.3.1.1 Facilité d'accès : près de chez soi

Des répondants ont aussi dit se rendre à pied à l'établissement de jeu, cette proximité entre le jeu et le domicile étant vue comme un facteur incitatif important :

*Ça fait que ce n'est vraiment pas loin. Puis je ne parcourrai pas deux, trois kilomètres à pied pour aller jouer, ça, c'est sûr. Non.* - H03, homme, 56 ans, ALV

*(...) il y a une brasserie, j'habitais presque... bien, en diagonale (...) tu traverses la rue, c'est là. (...) c'est à côté de chez moi. C'est accessible. C'était accessible. Vraiment, là, tu sais, je n'ai pas besoin de prendre ma voiture.* - F07, femme, 66 ans, ALV

*(...) il n'est pas loin (bars), là, comme à une minute ou deux minutes de marche.* - H10, homme, 33 ans, ALV et jeu en ligne

#### 4.3.1.2 L'ancrage physique des jeux dans le parcours quotidien

La facilité d'accès, la proximité et l'intégration physique des JHA dans les activités quotidiennes, comme dans le trajet vers le travail, ont été mentionnées. Pour ces participants, cette accessibilité favorise l'ancrage des habitudes de jeu :

*C'est la proximité. C'est... c'est la proximité, un, tu sais, c'est... c'est sûr que c'est... ce n'est pas loin de chez moi (...) dans mon parcours de marche, le dépanneur est juste là. Donc je vais... je vais le... en revenant ou en m'en allant, là, je vais sûrement le croiser.* - H8, homme, 55 ans, courses de chevaux, paris sportifs

*(...) la proximité de l'endroit, là, je travaille là, fait que c'est sûr que moi, c'est... c'est la proximité, je n'ai pas besoin de prendre mon auto pour aller (...). (\*près de son travail, dans le même immeuble) - F03, femme, 56 ans, ALV*

*J'ai passé devant quelques fois en voiture, c'était dans mon quartier, hein!, donc... et puis un moment donné, bien, « tiens, on va aller voir là... » on va aller jouer, on va aller voir si on se sent bien, voir l'ambiance, etc. - H07, homme, 57 ans, ALV*

#### **4.3.1.3 Proximité du jeu et des commerces : faire d'une pierre deux coups**

Le fait que des établissements de jeu soient localisés à proximité des commerces de la vie courante (dépanneurs, épicerie, bars et restaurants, etc.) a été soulevé par des participants comme un aspect facilitant. Des participantes jumellent leurs courses avec leurs activités de jeu :

*(...) je vais aller au Dollarama avant ou en attendant que le bingo commence. Fait que je fais une pierre deux coups. Il y a un (nom d'une épicerie) aussi à côté. (...) c'est comme si je mélange l'utile à l'agréable, si on peut dire, là. - F05, femme, 61 ans, bingos*

*Bien, oui, habituellement, c'est ça, je... je vais... je vais pour l'épicerie, je vais... bien là, les deux grands commerces qui sont là, c'est l'épicerie (nom du commerce). Donc, oui, essentiellement, j'y vais pour ça. - F07, femme, 66 ans, ALV*

La proximité d'un établissement de jeu et d'un guichet automatique ou d'une institution financière a aussi été relevée par quelques participants. Cette participante peut effectuer, en un seul trajet, ses différentes courses dans les commerces, se rendre à son institution financière et aller jouer :

*(...) puis il y a aussi que j'ai toutes mes épiceries... pas mes épiceries, mais mes commissions autour. Ma banque est là, la Régie des alcools, la pharmacie (nom du commerce). Comprenez-vous, là? Je suis proche de toute qu'est-ce que j'ai besoin d'aller faire mes commissions, là. (...) une fois par mois, quand j'ai mon chèque, je vais à la banque chercher de l'argent; je vais faire mes paiements au guichet automatique, et puis là, je m'en vais... je m'en vais là, là, (nom du bar), c'est à deux minutes de ma banque. - F02, femme, 72 ans, ALV*

La disponibilité de jeux dans un centre commercial a rassuré une des participantes et l'a décidée à s'y rendre :

*Bien là, j'en avais entendu un peu parler aux... aux nouvelles que y allait avoir un salon de jeux à (nom de la ville), puis ils ont dit (nom du centre commercial). Je dis : « Voyons, c'est... », je... je vais là à tous les mois, moi; une fois par... par semaine à cause du (nom d'une épicerie), là, pour faire des... mon épicerie. J'ai dit : « Tiens, mon dieu, c'est vraiment pas loin. » Il y a l'accessibilité, je dirais. (...) j'étais un petit peu hésitante à rentrer, mais j'ai vu que c'était tellement facile de rentrer là, puis... c'était l'équivalent de rentrer dans une boutique puis, tu sais, de regarder ce qui se passe. Fait que j'ai dit : « Tiens, je vais... je vais m'essayer, je vais rentrer. Tout le monde y va, plusieurs personnes y va », j'ai dit : « Tiens, pourquoi pas! » On se dit toujours : « Pourquoi pas? - F06, Femme, 56 ans, ALV*

### 4.3.2 Exposition aux stratégies de mise en marché

Cette section traite des caractéristiques de lieux physiques de jeux, des attraits et des avantages qui amènent les participants à jouer dans un endroit plutôt qu'un autre. Il est ensuite question des formes de promotion, de publicité et des stratégies de marketing auxquelles les participants ont été exposés. Mais soulignons d'emblée que certains répondants ont affirmé que des alternatives de socialisation ou de loisirs pourraient jouer un rôle dans leurs habitudes de jeu :

*Si... s'il y a un cinéma d'ouvert, je vais aller voir un film à la place de jouer. - H05, homme, 55 ans, ALV*

*Donc, tu sais, c'est je trouve qu'il n'y a pas de... de clubs de rencontres ou de... tu sais que les gens peuvent échanger ou partager leurs goûts ou des trucs comme ça. Donc, tu te retrouves dans des endroits comme ça, tu sais, à parler à des gens qui sont là, un peu dans ta situation. - F07, femme, 66 ans, ALV*

#### 4.3.2.1 Caractéristiques et attraits des lieux de jeu

##### Des interactions et des lieux calibrés aux attentes des joueurs

L'atmosphère et l'ambiance sont deux éléments valorisés, qui varient en fonction du joueur. Certains préfèrent des bars (brasseries ou restaurants-bars) où l'on peut rencontrer des gens et socialiser, où la musique et l'ambiance sont agréables. D'autres recherchent des endroits tranquilles pour jouer, où ils ne sont pas dérangés et avec peu d'interactions :

*Fait que tout de suite en rentrant, tu sais, t'es... t'es comme, les machines sont là, puis tu vas t'asseoir, puis tu n'as pas besoin d'aller parler à tout le monde (...). - H02, homme, 44 ans, ALV et MAS, paris sportifs*

*Bien, c'est tranquille, ce n'est pas des places où il va y avoir de la musique fort le soir ou plein de monde ou... euh... on ne veut pas se faire déranger. On est dans notre bulle, on veut être tranquille. (...) J'ai continué à aller surtout dans les mêmes. Une fois qu'on connaît une place puis qu'on est connu, qu'on connaît le monde, on se sent bien, entre guillemets, donc, j'ai continué à aller dans les mêmes places. À 90 %. (...) et puis bon, bien, comme il n'y avait à peu près jamais personne dans cette place-là, le jour, j'étais bien, donc, oui. - H07, Homme, 57 ans, ALV bars*

L'accueil avenant et accueillant du personnel semble être un aspect important, tant pour les personnes fréquentant les bars, les salons de jeux que les casinos. Certains répondants ont signifié retourner aux mêmes lieux de jeu par habitude et parce que les caractéristiques y sont adaptées à leurs besoins : un personnel courtois, la socialisation avec d'autres joueurs, ou encore la tranquillité ou un sentiment de bien-être. Lorsque les joueurs ont trouvé un endroit qui leur convient, ils ont tendance à continuer de le fréquenter; ils ont en général deux à trois établissements de prédilection. Si les motivations et préférences des joueurs diffèrent selon leur personnalité, le point commun semble être d'apprécier la familiarité avec les lieux, l'atmosphère, etc. On a vu que, pour certains, la familiarité des lieux ou l'attitude du personnel comble l'isolement.



*Bien, c'est que ça fait deux ans que je vais là. J'ai déjà quelques contacts de personnes que je connais, là, qui sont gentils et gentilles, puis les serveuses aussi.* - F02, femme, 72 ans, ALV

*L'aisance. Je dirais, l'aisance de la place. Je me sens comme chez nous, là, tu sais, c'est... je ne me sens pas... premièrement, je suis habituée au jeu, je suis habituée au personnel, je suis habituée à tout le monde, fait que je me sens dans une zone de confort (...).* - F05, femme, 61 ans, bingos

### **Des casinos qui déploient luxe et commodités**

De leur côté, les participants qui jouent au casino se disent attirés par le côté « glamour » et luxueux tels que le décor, les lumières scintillantes, la musique d'ambiance, un service haut de gamme et les standards vestimentaires. Certains participants ont aussi mentionné le luxe des chambres d'hôtel attenantes à certains casinos, l'offre de restauration de qualité à prix raisonnable, le stationnement gratuit et chauffé l'hiver ou les consommations non alcoolisées gratuites. Les tirages promotionnels et les concours sont mentionnés comme autres incitatifs.

*Au casino, c'est différent un peu, parce que le casino, ils ont le décor, les lumières, les lumières qui scintillent, un petit peu de musique, des gens qui sont là en train de jouer. Des fois, ils ont... ils ont des belles choses; des fois, il y a une auto à faire tirer, tu sais. Une voiture.* - H03, Homme, 56 ans, ALV, blackjack au casino

*C'était l'ambiance : les lumières, toute qu'est-ce qu'il y avait, le service qu'on nous offrait. On nous offrait des boissons gratuites, du café aussi, tout le monde était gentil, tout le monde était agréable, ils étaient bien habillés aussi. Je pense, c'était vraiment ça le total... de l'ambiance; j'aimais bien l'ambiance, et ça ne ferme pas. (\*référence au fait que c'est ouvert 24h/24).* - H01, homme, 25 ans, poker au casino

### **Diversité des types de jeu**

Le fait que plusieurs types d'appareils et de jeux soient disponibles dans les casinos et les salons de jeux constitue un attrait, mais également un incitatif à jouer plus.

*Bien, j'aimais ça, puis en plus, le... le fait de pouvoir se promener aussi... ne pas toujours être devant la même machine. (...) Moi, il y a ça que j'aimais, puis il y avait aussi beaucoup, beaucoup, beaucoup de jeux différents. (...) Quand même, il y a une belle ambiance, dans le sens qu'il y a des gens qui ont beaucoup de plaisir à jouer. (...) Des fois, je me promenais, je changeais d'étage, wouh! il y avait un jeu nouveau, je m'assoiais, je l'essayais.* - F8, femme, 77 ans, MAS et ALV

*Je ne le sais pas pourquoi que ça me coûte vraiment beaucoup plus cher quand je vais au salon de jeux. Je ne le sais pas pourquoi. Il y a beaucoup de... bien, pourquoi? Il y a tellement de machines, puis moi, bien, c'est ça, je cherche toutes les machines à 5 sous ou 25 sous, là, mais, c'est ça, il y en a beaucoup, beaucoup, beaucoup, fait que je veux toutes les essayer, puis, bien, c'est ça. J'imagine que c'est pour ça.* - F03, femme, 56 ans, ALV

#### 4.3.2.2 Stratégies de mise en marché : des incitations sous plusieurs formes

La présence de promotion et de marketing du jeu a été mentionnée spécifiquement par une majorité des participants.

##### Une pluralité de médias

Les entrevues ont eu lieu avant la prolifération des annonces pour le jeu en ligne observée depuis la pandémie et la publicité principalement abordée spontanément par les participants est celle réalisée par Loto-Québec (les publicités à la radio, dans les journaux, à la télévision, sur les panneaux d'affichage extérieurs ou encore sur Internet). Elles publicisent les salons de jeux, les hippodromes, les casinos ou les gros lots à venir. Certaines annonces sont également diffusées lors des bulletins de nouvelles régionales.

*Bien, c'est ça, oui, j'avais entendu parler, autrement dit. Ils ont fait de la publicité, excuse, dans les journaux, ces choses-là, la radio. Ça fait que, c'est comme ça donc, tu sais, que j'en avais entendu parler. - H04, homme, 75 ans, MAS*

*Bien, il y a des annonces à la radio, à la télé, le monde en parlait. Puis, tu sais, tu le vois quand qu'on passe sur le bord de l'autoroute, il y a une grosse pancarte, là : « Salon de jeux » (...). - H02, homme, 44 ans, ALV et MAS, paris sportifs*

Un des participants a été exposé à des publicités de casinos en ligne en naviguant sur les réseaux sociaux (qui ne proviennent pas de Loto-Québec), mais a spécifié ne pas avoir d'intérêt pour le jeu en ligne.

*Je regarde dans mon... quand j'ai... j'envoie des courriels, il y a une petite bande passante, là, puis ils offrent... peut-être que j'étais déjà allé voir puis, un moment donné, je ne sais pas, ils ont... ils ont vu, peut-être, que j'aurais pu avoir de l'intérêt là-dedans. Puis, mettons, il y a comme... il y en a un que je reçois souvent, c'est écrit comme : « 200 jeux en ligne, casino gratuit (nom d'une ville). Moi, j'appelle ça des pop-up là... comme des incitations à... des commandites, là, des... c'est des commanditaires qui viennent vous offrir, là. - H06, homme, 62 ans, ALV*

Puis, une autre participante soulève l'enjeu plus large de la promotion sous forme de jeux ou de concours dans l'espace public, qui véhicule les valeurs de la société de consommation et valorise le gain matériel, à laquelle elle semble particulièrement sensible :

*(...) essaie d'ouvrir un poste de TV, radio, un journal, dans une épicerie où ce qu'ils ne t'offrent pas un concours pour gagner quelque chose. C'est psychologique. C'est... c'est comme s'ils nous modèleraient... je parle de la société, à nous vendre du rêve. OK. Puis c'est ça qui arrive. L'appât du gain, que ce soit en 100 piastres d'épicerie, que ça soit en n'importe quoi, c'est l'appât du rêve, l'appât du gain. - F05, femme, 61 ans, bingos; déjà eu des problèmes avec les ALV et fait faillite, n'y joue plus*

##### Des publicités personnalisées

Certains participants détenteurs de la « Carte privilège » des casinos reçoivent de la publicité directement par la poste et se font offrir des promotions sur des spectacles, des rabais pour des nuitées aux hôtels des casinos ou encore des sommes à dépenser au casino ou en ligne.

*Puis même, quand la pandémie est arrivée puis qu'il y a eu la réouverture des restaurants puis des... des casinos, là, avec une limite de nombre de personnes; j'ai même reçu une lettre du casino. (...) Pour m'inviter à... Bien moi, j'avais une carte de membre. Tout le monde a ça, là, on met ça de... on accumule des points, quand on joue. On met ça dans la machine, ça, nous donne des points (...). - F08, femme, 77 ans, MAS et ALV*

*Des fois, Loto-Québec, ils nous envoient des affaires, là, ils essaient de nous avoir : « Bien, on va te donner 25 piastres ». Non, en ligne, je trouve c'est trop facile. Non, je ne veux... je ne veux pas jouer avec ça chez nous. - H05, homme, 55 ans, ALV salon de jeux et casinos quelques fois par année*

### Déploiement stratégique de l'offre de jeu

Par ailleurs, certains participants de l'étude démontrent qu'ils sont conscients des diverses stratégies de mise en marché et de fidélisation faisant appel à la diversification des modalités et des thématiques de jeux, et au ciblage de segments spécifiques de la population :

*(...) c'est une stratégie marketing pour eux autres, où monsieur regardait ses courses de chevaux puis madame pouvait jouer aux machines en attendant, alors c'était... c'était le concept, là. (...) Loto-Québec étant... étant très stratégique et... et intelligent, bien ils ont... il y a des sports qu'on ne retrouvait pas avant pandémie qui... qu'ils ont rajoutés, donc, pour... pour meubler l'offre. Oui, oui, effectivement. Donc, vous voyez, juste, par exemple, là, il y a même si je vous parle de paris sportifs, j'aurais pu miser sur les Oscars, j'aurais pu miser sur le Gala des artistes, les gagnants (...) ils ont meublé avec d'autres : politiques, cinéma, théâtre, événements, oscars, tout ça, ils ont... ils ont meublé tout ça, là. - H08, homme, 55 ans, courses de chevaux, paris sportifs*

De son côté, cette participante explique la dynamique incitative des voyages organisés aux casinos :

*(...) mais aussitôt qu'on met le pied dans l'autobus, là, du début à la fin, on est motivés. On dirait qu'on nous pousse dans le dos, qu'on est motivés juste, juste pour ça. » C'est quelque chose, hein! Tout est organisé. Quand on dit « un voyage organisé », madame, c'est organisé. - F06, femme, 56 ans, ALV bars et salons de jeux, quelques fois au casino*

## 4.4 Volet 4 - La pandémie : un contexte inédit d'inaccessibilité au jeu terrestre

Les entrevues avec les joueurs ont été réalisées dans un contexte inédit de pandémie mondiale. À l'exception d'une entrevue, la totalité des participants a été rencontrée après l'adoption des premières mesures sanitaires au Québec en mars 2020. Durant cette période, plusieurs mesures spéciales ont été mises en place, dont le couvre-feu à 20h, les restrictions de rassemblements et d'activités de groupe à l'intérieur et à l'extérieur, la fermeture des écoles, l'instauration du télétravail ainsi que la fermeture des bars, restaurants, bingos, casinos et salons de jeux. Au début de la pandémie, l'achat de loterie était également interdit pour décourager les sorties non essentielles.

Le contexte pandémique a permis d'obtenir des informations particulières, de mettre en lumière l'effet de l'inaccessibilité à certains JHA et de recueillir l'expérience des joueurs sur cette privation. Les résultats obtenus quant à la non-accessibilité aux JHA n'auraient pu être obtenus sans ce contexte unique. La majorité des participants a perçu de façon positive la fermeture des lieux de jeux. Certains rapportent ne pas avoir cherché à jouer à d'autres types de JHA disponibles et que le jeu ne leur a pas manqué. En ce sens, certains se sont adonnés à d'autres types d'activités, par exemple, cuisiner, faire de l'activité physique, de la lecture ou des jeux sur tablette.

Quelques participants ont exprimé avoir trouvé ce contexte particulièrement difficile; quelques femmes ont confié vivre de la solitude et de l'ennui. D'autres ont joué plus souvent à loterie lorsqu'elle fut disponible ou quelques-uns se sont tournés vers le jeu en ligne. Le jeu en ligne était pratiqué plus spécifiquement par les participants âgés de moins de 56 ans, dont la plupart étaient déjà initiés à cette pratique avant la pandémie. Nous ne pouvons donc pas affirmer que les participants ont transféré leurs pratiques de jeu vers le jeu en ligne. Certains ont mentionné une crainte quant à la pratique du jeu en ligne. Les personnes d'un certain âge semblent ainsi préférer s'adonner aux jeux terrestres.

*J'ai déjà... j'ai déjà « downloadé » des... des jeux gratuits, là, puis j'ai joué un petit peu avec des bitcoins, là, des... des casinos en ligne, là, mais ça n'a pas duré longtemps parce que je ne voulais pas mettre mes trucs bancaires là-dessus, je ne « truste » pas ça. Moi, aller au casino, c'est une sortie. Tu sais, je ne voudrais pas me mettre à... avec mon cell puis commencer à jouer, là; ça ne m'intéresse pas pantoute.(...) En ligne, c'est... Non. - H05, homme, 55 ans, ALV*

*(...) en ligne, mais je ne connais pas ça, puis ça ne me tente pas. Je fatigue, moi, devant l'ordinateur, là. (...) C'est plate, tout seul dans ton salon, là. - H06, homme, 62 ans, ALV*

*(...) De mots cachés, là. Il me fallait quelque chose pour compenser, parce que... moi, aller sur Internet, là, je ne peux pas m'abonner sur Internet à cause des frais. (...) ce n'est pas pareil du tout sur Internet, là. Ce n'est pas pareil comme de, tu sais, dans un établissement, ce n'est pas pareil du tout, là. Tu sais, le... le... ce n'est pas le... le même niveau de... le même niveau de... comment je vous dirais ça, là? C'est... juste le... juste le fait d'être physiquement dans un endroit, là, qui est réservé aux jeux, que d'être dans la vie virtuelle, ce n'est pas pareil du tout là. (...) Bien, je préfère être sur place, moi. - F06, femme, 56 ans, ALV*

*(...) puis, de toute façon, on ne pouvait plus accéder à jouer en vrai, et moi, j'ai beaucoup plus de plaisir à jouer en vrai que derrière mon écran. - F04, femme, 34 ans, poker, ALV et jeu en ligne*

#### **4.4.1 L'expérience positive du temps d'arrêt de jeu en contexte de pandémie**

Les participants qui ont vécu cette période de façon plutôt positive décrivent l'indisponibilité des JHA sur leurs habitudes de jeu comme une période « d'apaisement », une « planche de salut », une possibilité de vivre sans le jeu. Ils ont fait des économies et se sont défaits temporairement d'une habitude encombrante à leurs yeux.

*Bien, comme je vous dis, moi, quand c'est arrivé, la pandémie, ça été une planche de salut, jusqu'à un certain point, parce que j'avais comme... comme je vous dis, là, le... le petit bar, là, au départ, j'y allais une fois semaine. Après ça, ça été deux fois, puis là, j'étais rendue à trois fois puis j'ai... je me rendais compte, là, que je retombais dans le panneau, là. - F08, femme, 77 ans, MAS et ALV*

*(...) je vous dirais que ça... ça a eu le bon côté d'apaiser puis, au moment où on se parle, -là, je... je veux bien spécifier au moment où on se parle - je n'ai pas cette... ce manque-là, cette envie-là (... j'ai comme perdu un petit peu le... le goût; je l'avais perdu un petit peu avant, pré pandémie aussi... (...) on ne peut jamais dire jamais, évidemment, là, avec cette maladie, mais j'ai comme, vraiment, là, ça ne me manque pas. - H08, homme, 55 ans, courses de chevaux, paris sportifs*

*Et honnêtement, je vais dire, la pandémie, pour tout ce qui est de néfaste, ça m'a fait le plus grand bien. (...) Bien, c'est comme je l'ai mentionné au début, là, c'est... je suis super contente de la pandémie. Je me suis rendu compte que ce n'était pas une nécessité, hein! (...) Je peux très bien vivre sans ça. Ça m'a... ça m'a fait du bien, ça m'a vraiment donné une certaine confiance en moi. - F07, femme, 66 ans, ALV*

*J'espère qu'ils vont fermer pour une autre pandémie. » Tu sais, c'est... c'est... c'est sûr que le... le... le temps que ça été fermé pour la pandémie puis le temps que j'y ai économisé, j'ai économisé beaucoup d'argent, là, tu sais. - F05, Femme, 61 ans, bingos*

#### **4.4.2 Accessibilité : le rôle de l'environnement comme incitatif et déclencheur**

L'accessibilité et la disponibilité sont explicitement désignées comme des déclencheurs par certains participants. Le fait d'être dans l'impossibilité de s'adonner aux JHA durant la pandémie a fait en sorte qu'ils n'y pensaient pas.

*Moi si... si les bars et... si les machines et les bars réouvraient jamais, j'étais... je serais très heureux de ça.*

*[Interviewer : Ah oui! Ça ne vous a pas posé de difficultés?]*

*Bien au contraire, ça m'a aidé. Et... et quand on sait que quelque chose n'est pas accessible, psychologiquement, ça nous influe moins sur le cerveau. Carrément. Bien sûr! (...) Bien, étonnamment, aucune... aucune envie en ce moment. Comme ce n'est pas accessible, j'en ai aucune envie. - H07, homme, 57 ans, ALV*

*Un point positif de la pandémie, ça été ça. (...) il n'y avait pas de... d'incitations aux jeux (...) Il est beaucoup moins à l'esprit. Moi, je pense, c'est vraiment une habitude. La pandémie est venue casser ça. Puis comme je te dis, j'ai réessayé, mais les... les machines n'étaient pas disponibles, fait que je pense qu'il y a une... j'ai une protection. Moi j'ai la foi aussi, là, puis je prie aussi pour ne pas retomber dans ce... dans ce dédale-là de jeux, qui m'a fait mal au niveau financier, là. - (H06, homme, 62 ans, ALV)*

Certains participants ont témoigné de la facilité à repérer les JHA dans leur environnement en temps normal. Cette visibilité des jeux semble être un incitatif à aller jouer.

*Bien, ce qui va déclencher ça, c'est si, admettons, euh, je suis toute seule, je marche (...) Tu sais, c'est si je passe devant puis que j'ai du temps un peu devant moi. - F10, femme, 53 ans, ALV*

*(...) Donc moi, si je passe dans les places que j'ai joué ou consommé, c'est sûr que ça va allumer des cloches dans ma tête, inconsciemment. - H07, Homme, 57 ans, ALV*

Lors de la pandémie, même si les jeux étaient visibles, la plupart des participants ont rapporté que, le fait de savoir qu'ils ne pouvaient pas jouer a eu pour effet d'atténuer l'envie de jouer, voire de l'inhiber. Ce participant énonce une certaine incertitude quant à la reprise de ses activités de jeux lors de la réouverture des établissements ayant des ALV malgré sa volonté de diminuer de jouer :

*Bien, étonnamment, aucune... aucune envie en ce moment. Comme ce n'est pas accessible, j'en ai aucune envie. Voilà! Et puis effectivement, ce que... l'idée de changer mes patterns quand ça va reprendre, de ne pas passer du tout proche de ces établissements-là peut aider. Peut-être. Peut-être. On va voir. Oui. - H07, homme, 57 ans, ALV*

## 5 DISCUSSION

Ce volet de recherche avait pour objectif de comprendre les représentations de l'accessibilité et de l'exposition aux JHA dans le milieu de vie des répondants et leur effet sur leurs parcours et leurs habitudes de jeu. L'exploration des liens entre l'environnement, les habitudes de jeu et les préjudices liés au jeu dans la vie quotidienne de joueurs vulnérables enrichit à plusieurs égards les connaissances sur l'influence de la configuration territoriale des établissements de jeux dans les zones de vulnérabilité et exposition élevées. Quatre grands thèmes émergent de l'analyse des entrevues.

### La vulnérabilité avérée

Précisons d'emblée que la vulnérabilité socio-économique et sociale de la majorité des répondants a été exprimée de multiples façons dans leurs récits et reste en filigrane de notre analyse. Les répondants ont été recrutés sur la base d'habitudes de jeu régulières et de l'existence auto rapportée de conséquences du jeu, dont sur leur santé, leurs relations, leurs finances ou leur travail. Dans cet échantillon, la moyenne d'âge est de 56 ans, les deux tiers des répondants vivent seuls (célibataires, divorcés ou veufs; la moitié n'a pas d'enfant), ils jouent 12 heures par semaine et dépensent 300 \$ en moyenne par semaine. La plupart ont vécu des situations financières difficiles ou incapacitantes et des difficultés relationnelles, attribuables à leurs habitudes de jeu. Pour les personnes plus âgées ou à la retraite en particulier, le besoin de passer le temps, de chasser l'ennui, de briser la solitude ou de se débarrasser d'une charge mentale a été évoqué de différentes façons pour expliquer le maintien du jeu. Si quelques-uns rapportent avoir, au départ, vu le jeu comme un loisir, un passe-temps, un moment de détente comme un autre, la majorité est consciente qu'ils ont développé une forme de dépendance au jeu. Les scores élevés à l'*Indice Canadien du Jeu Excessif* (ICJE) en témoignent.

### L'exposition au jeu : circonstancielle et physique

L'étude révèle que l'initiation au jeu des répondants est influencée par la présence des établissements dans leur milieu de vie, mais surtout par l'entremise de leurs proches, un déterminant courant de l'initiation (Reith & Dobbie, 2011). C'est parfois aussi par le biais d'activités périphériques au jeu, comme le fait d'aller voir un spectacle, manger dans un restaurant attenant au casino ou faire ses courses dans un centre commercial, que les personnes s'initient aux activités de jeu. La diversité des formules de jeu, associées à divers divertissements, offertes par la Société d'État (Loto-Québec, 2017) émerge chez certains comme un facteur supplémentaire d'adhésion des non-joueurs et d'ancrage du jeu chez les joueurs.

Il apparaît que l'interprétation des dimensions d'accessibilité et d'exposition demeure complexe, car elles sont relatives aux ressources des répondants : un établissement de jeu est considéré comme proche et accessible pour certains si l'on peut s'y rendre facilement à pied, pour d'autres, s'il est desservi par les transports en commun, et pour d'autres encore, lorsqu'accessible en automobile. Ainsi, pour certains, prendre l'auto pour aller au casino n'est pas un problème, même si plusieurs kilomètres sont à parcourir. La proximité de l'établissement

de jeu par rapport à son domicile, d'autres commerces, son lieu de travail, ou son intégration dans un trajet quotidien sont des dimensions importantes des habitudes de jeu.

Pour certains des répondants, les témoignages indiquent qu'une fois leurs habitudes établies, la proximité, la convivialité et la familiarité des JHA sont déterminantes dans leurs choix d'établissement de jeu et la poursuite de leurs activités. Cela corrobore les données de Sévigny et ses collaborateurs (2008) auprès de joueurs d'ALV qui établissent que la proximité est le facteur d'influence le plus souvent rapporté par les joueurs qui fréquentent les établissements détenant de 5 à 10 ALV, alors que chez les joueurs de salons de jeux, la sécurité est le facteur décisif du choix (Sévigny *et al.*, 2008).

Nos propres entrevues confirment l'importance accordée à la proximité des établissements comme les dépanneurs, épiceries, bars et restaurants, etc. Pour les joueurs d'ALV, qui sont majoritaires dans la présente étude, les résultats révèlent également qu'ils sont ambivalents face à l'influence de cette exposition environnementale sur leurs habitudes : le jeu est physiquement enchâssé dans leur environnement quotidien et leur routine. Si cette configuration est « pratique » pour eux, l'omniprésence est perçue de façon négative lorsqu'elle agit comme déclencheur de l'envie de jouer, particulièrement chez la personne qui désire diminuer, voire arrêter de jouer. Par ailleurs, l'intégration des JHA dans des zones commerciales ou des centres commerciaux, vus comme des environnements neutres ou de confiance, tend à rendre acceptable leur pratique et à augmenter leur accessibilité symbolique (McCarthy *et al.*, 2022).

### **L'exposition secondaire**

Une autre dimension davantage relative à l'accessibilité symbolique<sup>9</sup> a émergé. En plus de témoigner d'une influence de la présence physique des jeux, il apparaît que certains des répondants sont conscients d'être exposés, voire critiques relativement aux différentes stratégies de marketing des établissements de jeu. Les rabais sur les hôtels, la restauration, le stationnement gratuit associés aux casinos constituaient des incitatifs pour les joueurs. L'existence de voyages organisés très peu chers a été citée comme permettant d'accéder facilement aux établissements de destination. Les publicités personnalisées acheminées directement par la poste ou courriel augmentaient aussi l'attractivité et l'accessibilité symbolique du jeu.

En cela, les répondants expriment ce que la science dit de la promotion et du marketing des JHA : ils augmentent de facto l'exposition au jeu de la population, dans les espaces publics ou privés (Boisvert *et al.*, 2012; Papineau *et al.*, 2015). Par ailleurs, les messages promus dans les publicités et le marketing ciblé augmentent les comportements préjudiciables chez les joueurs à risque, qui y sont plus sensibles (Gainsbury *et al.*, 2016; Hanss *et al.*, 2015). Même si elle ne faisait pas l'objet de la présente étude, la visibilité promotionnelle des jeux invitant à jouer s'ajoute à leur accessibilité physique et cet aspect est préoccupant, puisqu'on sait aussi qu'elle

---

<sup>9</sup> L'accessibilité symbolique réfère à la fois à l'acceptabilité sociale et au degré de normalisation d'une activité. Les formes de mise en marché ou l'étatisation des jeux contribuent à rendre le jeu plus accessible symboliquement (Chevalier et Papineau, 2007).



créée éventuellement une dissonance avec les messages préventifs qui invitent les joueurs à la modération (Lemarié & Chebat, 2015; Papineau *et al.*, 2016).

### **L'inaccessibilité physique au jeu : des conséquences positives**

Les entrevues révèlent finalement que plusieurs participants, déjà conscients d'avoir un problème de jeu avant la pandémie, ont expérimenté lors de la fermeture de ces établissements, la possibilité de ne pas jouer ni de voir stimulé le besoin de jouer. Une minorité de répondants ont bifurqué vers le jeu en ligne, et d'autres en nombre plus important ont rapporté la diminution ou la cessation de leurs habitudes de jeu « terrestre » en raison de la fermeture des établissements. Des études confirment que, pour certains joueurs, problématiques ou non, la non-disponibilité des JHA durant la pandémie a constitué une occasion de briser des habitudes de jeu acquises de longue date, de diminuer l'envie de jouer et de susciter une posture critique face à la vaste disponibilité des jeux dans l'espace public (Alessi *et al.*, 2022; Cataldo *et al.*, 2022; Marionneau et Järvinen-Tassopoulos, 2022; Brodeur *et al.* 2023).

Ainsi, la période pandémique aura constitué une expérimentation naturelle inédite : elle permet de voir que l'expérience vécue des participants corrobore à la fois les données scientifiques et le cadre théorique du jeu préjudiciable, notamment le fait que les stimuli environnementaux contribuent aux habitudes et problèmes de jeu. La présence des jeux dans leur milieu de vie, pour certains des répondants choisis dans des zones où la vulnérabilité et l'exposition au jeu étaient élevées, déclenche l'envie de jouer et le passage à l'acte, tandis que leur absence a un effet modérateur sur les habitudes de jeu excessif. Ce type de changement circonstanciel de la disponibilité des jeux suggère qu'une réduction de la densité des établissements de jeu serait susceptible de réduire les habitudes et les problèmes de jeu des personnes vulnérables.

## 6 LIMITES

L'approche qualitative adoptée est reconnue comme une façon efficace de recueillir les points de vue et l'expérience des acteurs concernés. Il faut toutefois préciser que les critères de sélection de cette étude font en sorte que les participants ont un profil de joueurs problématiques et ne représentent pas l'ensemble de la population ni des personnes s'adonnant aux JHA.

Bien que l'équipe de recherche ait choisi d'étudier spécifiquement le facteur vulnérabilité lié à l'environnement de jeu, l'examen des perceptions de non-joueurs, de joueurs occasionnels ou de joueurs ne résidant pas dans des zones exposées et vulnérables refléterait des expériences différentes et complémentaires. Étant donné la diversité des pratiques de jeu et le nombre limité de personnes rencontrées, les propos et expériences rapportés sont ceux des participants à l'étude. De plus, la moyenne d'âge de nos répondants est de 56 ans et nous avons rencontré peu de jeunes âgés de 18 à 25 ans ainsi que des moins de 35 ans. Le profil et l'expérience des joueurs plus jeunes apporteraient probablement d'autres éléments. Les habitudes de jeu sont diversifiées et peuvent être représentées par différents vécus selon l'âge, le genre ou encore le type de jeu auxquels les joueurs s'adonnent. Les participants de l'étude s'adonnent particulièrement aux appareils électroniques de jeux. Ce sont exclusivement les jeux terrestres qui ont été considérés dans le cadre du projet de recherche. Les jeux en territoire autochtone n'ont pas été inclus étant donné la difficulté de les dénombrer.

Par ailleurs, l'absence de recherches qualitatives sur le sujet de l'influence ou de la perception subjective de l'environnement sur les habitudes de jeu ne permet pas non plus une triangulation poussée des observations des entrevues menées dans le cadre de ce projet avec la littérature scientifique. Une démarche sommaire de recension des écrits a montré que ce type de recherche n'existait pas et que les quelques données sur ce sujet proviennent de contextes cliniques.

Soulignons que le constat voulant que la pandémie ait eu des conséquences positives sur la pratique des JHA de certains répondants de l'étude ne vise pas à minimiser que, pour d'autres personnes, des problèmes de jeu se sont développés ou exacerbés.

Finalement, rappelons qu'un questionnaire a été administré aux participants pour colliger plusieurs informations sur leurs habitudes de jeu, comme le nombre de séances de jeu par semaine, la durée des séances et les sommes dépensées. À l'analyse comparative des réponses au questionnaire et du contenu des entrevues, des incongruités apparaissent suggérant que ces éléments sont sous-estimés. Il est d'ailleurs connu que les sommes autodéclarées par questionnaire sont fréquemment sous-estimées par les joueurs relativement aux dépenses réelles (Auer & Griffiths, 2017; Wood & Williams, 2007).

## 7 CONCLUSION

Les études réalisées au Québec sur les déterminants environnementaux du jeu ont permis de cartographier l'accessibilité géographique aux ALV et aux loteries dans plusieurs régions (Biron *et al.*, 2016 & 2017; Gilliland et Ross, 2005; Houle et Robitaille, 2013; Paradis, 2006; Robitaille et Herjean, 2008; Thériault *et al.*, 2015; Wilson *et al.*, 2006). L'INSPQ et l'École de santé publique de l'Université de Montréal (ESPUM) ont poursuivi cette nécessaire réflexion sur l'offre de jeu avec une recherche écologique plus large, qui couvre la quasi-totalité des jeux sur la quasi-totalité du territoire québécois. Rappelons que celle-ci a démontré que près de 1,4 million de personnes (soit 17 % de la population québécoise) vivent dans un quartier qui montre une convergence de valeurs élevées aux indices d'exposition au jeu et de vulnérabilité au jeu, désignée en zones prioritaires en termes d'intervention. Ces données quantitatives illustrent clairement que la distribution du jeu est inégalitaire au Québec, les personnes plus vulnérables étant davantage exposées.

Le point de vue des joueurs plus vulnérables et leurs observations sur les liens entre cet environnement physique, l'accessibilité des JHA et leurs habitudes de jeu sont rarement entendus et pris en considération en dehors de contextes cliniques. La démarche méthodologique d'entrevue est donc particulièrement utile, puisqu'elle permet de comprendre l'empreinte avérée de cet environnement dans la vie d'un échantillon de joueurs québécois recrutés dans des zones prioritaires et qui éprouvent des répercussions négatives du jeu<sup>10</sup>. En ce sens, les résultats qualitatifs sont aptes à faire reposer d'éventuelles initiatives d'aménagement du territoire, politiques publiques ou interventions de prévention et de traitement dans les zones prioritaires sur des connaissances plus fines des joueurs vulnérables qui les habitent.

La prépondérance de l'offre de JHA dans ces quartiers participe à l'accroissement des inégalités sociales et de santé. Les joueurs vulnérables interrogés reconnaissent que la localisation, l'hétérogénéité et l'intégration des jeux à des lieux et à des activités sans risque constituent des incitatifs et conditionnent ou renforcent en partie leurs habitudes de jeu. Des critères précisément basés sur cette vulnérabilité et sur l'exposition actuelle sont nécessaires pour mener des interventions visant à réduire l'exposition et l'accessibilité des 10 292 établissements de jeux au Québec et à protéger la population d'une incitation excessive aux JHA.

En dehors d'une réflexion sur la répartition territoriale et de la nature des établissements de jeu, une offre de loisir diversifiée concurrentielle dans certains secteurs pourrait mitiger les habitudes de jeu préjudiciables. Les motifs de jouer exprimés par les répondants (ennui, solitude, échappatoire), leur découverte de ressources et d'activités alternatives et la résolution, pour certains, de leurs problèmes de jeu pendant la pandémie, suggèrent aussi de recalibrer l'aménagement des milieux de vie afin de créer des environnements favorables à la santé et au bien-être.

---

<sup>10</sup> C'est à dire, dans le cadre de cette étude, répondant par la positive à la question « Avez-vous vécu des bouleversements causés par le jeu (santé, relations, finances, travail, etc.)? »

À cet égard, il serait pertinent de poursuivre la recherche sur les environnements de jeu dans les municipalités du Québec où l'exposition et la vulnérabilité au JHA sont élevées, en les comparant avec des secteurs où elles ne le sont pas. Il importe de vérifier si des indicateurs-clés, comme les dépenses au jeu, la fréquence de jeu, les conséquences socio-sanitaires et autres habitudes de vie, présentent des patrons de convergence ou de divergence avec la distribution spatiale des indices de vulnérabilité et d'exposition au jeu.

Ces résultats seraient utiles aux communautés concernées et aux parties prenantes de l'industrie du jeu pour proposer des critères plus sécuritaires de déploiement des jeux et optimiser l'aménagement municipal au Québec, en fonction des caractéristiques spécifiques des milieux. Ils permettraient également d'optimiser le déploiement des services de traitement des problèmes de jeu.

## 8 BIBLIOGRAPHIE

- Adams, G. R., Sullivan, A.-M., Horton, K. D., Menna, R. et Guilmette, A. M. (2007). A study of differences in Canadian university students' gambling and proximity to a casino. *Journal of Gambling Issues*, 19, 9-18. <https://doi.org/10.4309/jgi.2007.19.1>
- Alessi, M. C., Martinotti, G., De Berardis, D., Sociali, A., Di Natale, C., Sepede, G., Cheffo, D. P. R., Monti, L., Casella, P. et Pettorruso, M. (2022). Craving variations in patients with substance use disorder and gambling during COVID-19 lockdown: the Italian experience. *World Journal of Clinical Cases*, 10(3), 882.
- American Psychiatric Association (Éd.). (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5-TR™* (Fifth edition, text revision). American Psychiatric Association Publishing.
- Astbury, G. et Thurstain-Goodwin, M. (2015). *Contextualising machine gambling characteristics by location—Final report—A spatial investigation of machines in bookmakers using industry data*. Geofutures. [http://about.gambleaware.org/media/1170/b2gamingmachines\\_finalreport\\_20150218.pdf](http://about.gambleaware.org/media/1170/b2gamingmachines_finalreport_20150218.pdf)
- Astbury, G. et Wardle, H. (2016). *Examining the effect of proximity and concentration of B2 machines to gambling play*. Geofutures. <http://about.gambleaware.org/media/1260/geofutures-secondary-analysis-of-machines-data-final.pdf>
- Auer, M. et Griffiths, M. D. (2017). Self-reported losses versus actual losses in online gambling: an empirical study. *Journal of Gambling Studies*, 33(3), 795-806. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9648-0>
- Barratt, M. J., Livingston, M., Matthews, S. et Clemens, S. L. (2014). Gaming machine density is correlated with rates of help-seeking for problem gambling: a local area analysis in Victoria, Australia. *Journal of Gambling Issues*, 29, 1-21.
- Biron, J.-F. (2018). *Les jeux de hasard et d'argent au Québec et en régions—Statistiques de participation en 2018 / analyse et rédaction [...] (CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal, Éd.; Collections de BANQ)*. <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/3551525?docpos=8>
- Biron, J.-F., Bazargani, M. et Robitaille, É. (2016). *La distribution spatiale du risque associé aux jeux de hasard et d'argent à Montréal*. Centre intégré de santé et de services sociaux du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal.
- Biron, J.-F., Bazargani, M. et Robitaille, É. (2017). *La distribution spatiale du risque et de l'accessibilité aux appareils de loterie vidéo à Montréal*. Centre intégré de santé et de services sociaux du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal - Direction de santé publique.
- Boisvert, Y., Papineau, E. et Lesemann, F. (2012). *Les aînés et les jeux de hasard et d'argent: management du risque et éthique de la gouvernance dans l'offre organisée de jeux de hasard et d'argent. Rapport scientifique intégral déposé au FQRSC*.

- Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., Rockloff, M., Donaldson, P., Thorne, H. et Goodwin, B. (2016). *Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective*. Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Calado, F. et Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: an update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 592-613.
- Cataldo, I., Casonato, E., Levari, E., Negri, A., Simonato, P., Tomasi, G., Branz, G., Coppola, A., Gianfranceschi, P., Leoni, E., Mistretta, P., Stefani, M., Vanzetta, M., Franceschini, A., Esposito, G. et Corazza, O. (2022). Gambling at the time of COVID-19: results from interviews in an Italian sample of gamblers. *Emerging Trends in Drugs, Addictions, and Health*, 2, 100032.  
<https://doi.org/10.1016/j.etedah.2022.100032>
- Centre de référence sur l'environnement bâti. (2019). *Centre de référence sur l'environnement bâti et la santé (CREBS)*. INSPQ. <https://www.inspq.qc.ca/crebs>
- Chevalier, S., Montpetit, C., Biron, J.-F., Dupont, M. A. et Caux, C. (2006). *Avis sur la modification de l'offre de jeu à Montréal: la construction d'un casino au bassin Peel*. Direction de santé publique de Montréal. [http://publications.santemontreal.qc.ca/uploads/tx\\_asssmpublications/2-89494-477-2.pdf](http://publications.santemontreal.qc.ca/uploads/tx_asssmpublications/2-89494-477-2.pdf)
- Chevalier, S. et Papineau, E. (2007). *Analyse des effets sur la santé des populations des projets d'implantation de salons de jeux et d'hippodromes au Québec* (Rapport déposé aux directeurs régionaux de santé publique).
- Collectif sur le jeu et ses impacts. (2013). *Charte du Collectif sur le jeu et ses impacts*.
- Dahan, M. (2020). *Using Spatial Distribution of Outlets to Estimate Gambling Incidence* (SSRN Scholarly Paper 3527303). Social Science Research Network. <https://papers.ssrn.com/abstract=3527303>
- de Lacy-Vawdon, C. et Livingstone, C. (2020). Defining the commercial determinants of health: a systematic review. *BMC Public Health*, 20(1), 1022. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-09126-1>
- Delfabbro, P. H. (2003). *Appendix E - The distribution of electronic gaming machines (EGMs) and gambling-related harm in metropolitan Adelaide*. Department of Psychology, University of Adelaide.
- Deslauriers, J.-P. (1991). Recherche qualitative, Guide pratique. *Service social*, 40(2), 145.  
<https://doi.org/10.7202/706532ar>
- Erwin, C., Pacheco, G. et Turcu, A. (2022). The effectiveness of sinking lid policies in reducing gambling expenditure. *Journal of Gambling Studies*, 38(3), 1009-1028. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10069-4>
- Ferris, J. et Wynne, H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Canadian Centre on Substance Abuse.
- Gainsbury, S. M., King, D. L., Russell, A. M., Delfabbro, P., Derevensky, J. et Hing, N. (2016). Exposure to and engagement with gambling marketing in social media: reported impacts on moderate-risk and problem gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 270.

- Gilliland, J. A. et Ross, N. A. (2005a). Opportunities for video lottery terminal gambling in Montréal. *Canadian Journal of Public Health*, 96(1), 55-59.
- Gilliland, J. A. et Ross, N. A. (2005b). Opportunities for video lottery terminal gambling in Montréal: an environmental analysis. *Canadian Journal of Public Health*, 96, 55-59.
- Grumstrup, E. et Nichols, M. W. (2021). Is video gambling terminal placement and spending in Illinois correlated with neighborhood characteristics? *The Annals of Regional Science*, 67(2), 273-298.  
<https://doi.org/10.1007/s00168-021-01048-z>
- Guillou-Landreat, M., Gallopel-Morvan, K., Lever, D., Le Goff, D. et Le Reste, J. Y. (2021). Gambling marketing strategies and the Internet: what do we know? A systematic review. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 583817. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.583817>
- Hanss, D., Mentzoni, R. A., Griffiths, M. D. et Pallesen, S. (2015). The impact of gambling advertising: problem gamblers report stronger impacts on involvement, knowledge, and awareness than recreational gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 29, 483-491.  
<https://doi.org/10.1037/adb0000062>
- Houle, V. et Robitaille, É. (2013). *Quand défavorisation et loterie vidéo se rencontrent au coin de la rue: géolocalisation des sites détenteurs de licences d'exploitant d'appareils de loterie vidéo dans la région de la Capitale-Nationale*.
- Houle, V., Robitaille, É. et Beauchemin, M. (2013). *Quand défavorisation et loterie vidéo se rencontrent au coin de la rue: géolocalisation des sites détenteurs de licences d'exploitant d'appareils de loterie vidéo dans la région de la Capitale-Nationale*.
- Institut national de santé publique du Québec (2022). *COVID-19—Sondages sur les attitudes et comportements des adultes québécois -Les jeux de hasard et d'argent en ligne*.  
<https://www.inspq.qc.ca/covid-19/sondages-attitudes-comportements-quebecois/temps-ecran-avril-2022>
- Kairouz. (2023). *ENQUÊTE ENHJEU.COM Portrait des jeux de hasard et d'argent en ligne au Québec: regards sur une transformation amorcée en temps de pandémie Rapport d'étape*.  
<https://www.concordia.ca/content/dam/artsci/research/lifestyle-addiction/docs/report/Rapport%20projet%20COVID-2023-03-14-FINAL.pdf>
- Kairouz, S., Nadeau, L. et Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU Québec: portrait du jeu au Québec: prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Soumis au Fonds de recherche du Québec: Société et culture. Université Concordia.
- Korn, D. et Shaffer, H. J. (1999). Gambling and the health of the public: adopting a public health perspective. *Journal of Gambling Studies*, 15, 289-365.
- Kuzel. (1999). *Sampling in qualitative inquiry*.  
[https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkojze\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1733418](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkojze))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=1733418)

- Langham, E., Thorne, H., Browne, M., Donaldson, P., Rose, J. et Rockloff, M. (2016). Understanding gambling related harm: a proposed definition, conceptual framework, and taxonomy of harms. *BMC public health*, 16(1), 1.
- Lemarié, L. et Chebat, J.-C. (2015). Temptation and prevention provided by the gambling industry: main and interactive effects on gamblers. *Recherche et Applications En Marketing (English Edition)*, 30(4), 51-63. <https://doi.org/10.1177/2051570715604319>
- Loto-Québec. (2016). *Plan d'action du réseau d'appareils de loterie vidéo*.  
<https://societe.lotoquebec.com/dam/jcr:9089ae08-28e7-4e88-b18d-369ad66e367a/plan-action-reseau-appareils-de-loterie-video-2016.pdf>
- Loto-Québec. (2017). *Plan stratégique 2017-2020 -Loto-Québec*.  
<https://societe.lotoquebec.com/dam/jcr:1e2d6877-abbd-4609-ba9b-626bebf7f9ca/plan-strategique-2017-2020-loto-quebec.pdf>
- Lund, I. (2009). Gambling behaviour and the prevalence of gambling problems in adult EGM gamblers when EGMs are banned. A natural experiment. *Journal of Gambling Studies*, 25(2), 215-225.  
<https://doi.org/10.1007/s10899-009-9127-y>
- Maani, N., Collin, J., Friel, S., Gilmore, A. B., McCambridge, J., Robertson, L. et Petticrew, M. P. (2020). Bringing the commercial determinants of health out of the shadows: a review of how the commercial determinants are represented in conceptual frameworks. *European Journal of Public Health*, 30(4), 660-664. <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckz197>
- Macdonald, L., Olsen, J. R., Shortt, N. K. et Ellaway, A. (2018). Do 'environmental bads' such as alcohol, fast food, tobacco, and gambling outlets cluster and co-locate in more deprived areas in Glasgow City, Scotland? *Health & Place*, 51, 224-231. <https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2018.04.008>
- Marionneau, V. et Järvinen-Tassopoulos, J. (2022). From habit-forming to habit-breaking availability: experiences on electronic gambling machine closures during COVID-19. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.788586>
- Marshall, D. (2005). The gambling environment and gambler behaviour: evidence from Richmond-Tweed, Australia. *International Gambling Studies*, 5(1), 63-83. <https://doi.org/10.1080/14459790500099471>
- Marshall, D. et Baker, R. (2001). Unfair odds? Factors influencing the distribution of electronic gaming machines in Melbourne. *Urban policy and research*, 19(1), 77-92.
- Marshall, D., McMillen, J., Niemeyer, S. et Doran, B. (2004). *Gaming machine accessibility and use in suburban Canberra: a detailed analysis of the Tuggeranong Valley*. ANU Centre for Gambling Research.
- McCarthy, S., Pitt, H., Bellringer, M. E. et Thomas, S. L. (2022). Electronic gambling machine harm in older women: a public health determinants perspective. *Addiction Research & Theory*, 30(1), 41-50. <https://doi.org/10.1080/16066359.2021.1906864>



- Papineau, Boivert et Suissa. (2016, mars 29). *La commercialisation des loteries au Québec : modalités, impacts et implications sociales et de santé publique*. Fonds de recherche du Québec.  
[https://frq.gouv.qc.ca/app/uploads/2021/09/pt\\_papineau\\_rapport-2012\\_mod-commerc-loteries.pdf](https://frq.gouv.qc.ca/app/uploads/2021/09/pt_papineau_rapport-2012_mod-commerc-loteries.pdf)
- Papineau, E., Lemétayer, F., Barry, A. D. et Biron, J.-F. (2015). Lottery marketing in Québec and social deprivation: excessive exposure, insufficient protection? *International Gambling Studies*, 15(1), 88-107.  
<https://doi.org/10.1080/14459795.2014.1000355>
- Papineau, Robitaille, É., Samba, C. P., Lemétayer, F., Kestens, Y. et Raynault, M.-F. (2020). Spatial distribution of gambling exposure and vulnerability: an ecological tool to support health inequality reduction. *Public Health*, 184, 46-55. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.03.023>
- Paradis, I. (2006a). *Recherche sur l'emplacement des appareils de loterie vidéo dans certains secteurs de la ville de Gatineau*. Agence de la santé et des services sociaux de l'Outaouais, Direction de santé publique. <http://collections.banq.qc.ca/ark:/52327/2099722>
- Paradis, I. (2006b). *Recherche sur l'emplacement des appareils de loterie vidéo dans certains secteurs de la ville de Gatineau* (p. 36). Direction de santé publique de l'Agence de santé et des services sociaux de l'Outaouais.
- Parke, J. et Griffiths, M. (2006). The psychology of the fruit machine: the role of structural characteristics (revisited). *International Journal of Mental Health & Addiction*, 4, 151-179.
- Pearce, J., Mason, K., Hiscock, R. et Day, P. (2008). A national study of neighbourhood access to gambling opportunities and individual gambling behaviour. *Journal Of Epidemiology And Community Health*, 62(10), 862-868. <https://doi.org/10.1136/jech.2007.068114>
- Pérez, L., Rodríguez, A. et Shmarev, A. (2021). Gambling outlets location in urban areas: a case study of Madrid. *Journal of Gambling Studies*. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10094-3>
- Philander, K. S. (2019). Regional impacts of casino availability on gambling problems: evidence from the Canadian Community Health Survey. *Tourism Management*, 71, 173-178.  
<https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.10.017>
- Poupart, J. (1997). *La recherche qualitative. Enjeux épistémologiques et méthodologiques*. G. Morin.
- Productivity Commission. (2010). *Gambling (vol. 1) Chapitre 14* (50).
- Reith, G. et Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: the role of social networks and environment. *Addiction Research & Theory*, 19(6), 483-493. <https://doi.org/10.3109/16066359.2011.558955>
- Rintoul, A. C., Livingstone, C., Mellor, A. P. et Jolley, D. (2013). Modelling vulnerability to gambling related harm: how disadvantage predicts gambling losses. *Addiction Research & Theory*, 21(4), 329-338.
- Robitaille, E. et Herjean, P. (2008). An analysis of the accessibility of video lottery terminals: the case of Montreal. *International Journal of Health Geographics*, 7, 2.

- Rotermann et Gilmour. (2022). *Qui joue à des jeux de hasard et qui éprouve des problèmes de jeu au Canada*. Statistique Canada. <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/75-006-x/2022001/article/00006-fra.pdf>
- Rush, B., Veldhuizen, S. et Adlaf, E. (2007). Mapping the prevalence of problem gambling and its association with treatment accessibility and proximity to gambling venues. *Journal of Gambling Issues*, 20, 193-213. <https://doi.org/10.4309/jgi.2007.20.6>
- Scholnick, B. et Byun, H. (2016). *Do slot machines cause bankruptcy? A regulatory natural experiment with exogenous changes to slot locations*. European Regional Science Association. <http://EconPapers.repec.org/RePEc:wiiw:ersa:ersa16p607>
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press. [https://books.google.ca/books?hl=fr&lr=&id=Vsk6EXc1\\_4C&oi=fnd&pg=PP1&dq=schull+gambling&ots=6T0CjZTwoj&sig=JbezWW53NDFI8lh4LEPaJQAAEVQ](https://books.google.ca/books?hl=fr&lr=&id=Vsk6EXc1_4C&oi=fnd&pg=PP1&dq=schull+gambling&ots=6T0CjZTwoj&sig=JbezWW53NDFI8lh4LEPaJQAAEVQ)
- Sévigny, S., Ladouceur, R., Jacques, C. et Cantinotti, M. (2008). Links between casino proximity and gambling participation, expenditure, and pathology. *Psychology of Addictive Behaviors*, 22(2), 295-301.
- Storer, J., Abbott, M. et Stubbs, J. (2009). Access or adaptation? A meta-analysis of surveys of problem gambling prevalence in Australia and New Zealand with respect to concentration of electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, 9(3), 225-244. <https://doi.org/10.1080/14459790903257981>
- Sulkunen, P., Babor, T. F., Örnberg, J. C., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., Orford, J., Room, R. et Rossow, I. (2018). *The effects of changing availability*. Oxford University Press.
- Thériault, A., Nadon, S. et Fafard, A.-C. (2015). *Portrait de l'offre d'appareils de loterie vidéo dans la région des Laurentides*. Centre intégré de santé et de services sociaux des Laurentides -Direction de santé publique.
- Wardle, H., Keily, R., Astbury, G. et Reith, G. (2014). 'Risky places?': Mapping gambling machine density and socio-economic deprivation. *Journal Of Gambling Studies*, 30(1), 201-212. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9349-2>
- Wardle, H., Keily, R., Thurstain-Goodwin, M. et Astbury, G. (2011). *Mapping the social and economic characteristics of high density machine locations*. National Centre for Social Studies & Geofutures.
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Tidwell, M.-C. O. et Wiczorek, W. F. (2016). Predictors of problem gambling in the U.S. *Journal Of Gambling Studies*. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=mdc&AN=27557549&lang=fr&site=ehost-live>
- Welte, J. W., Barnes, G. M., Wiczorek, W. F., Tidwell, M.-C. O. et Hoffman, J. H. (2007). Type of gambling and availability as risk factors for problem gambling: a Tobit regression analysis by age and gender. *International Gambling Studies*, 7(2), 183-198. <https://doi.org/10.1080/14459790701387543>

- Welte, J. W., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M., Tidwell, M.-C. et Hoffman, J. H. (2004). The relationship of ecological and geographic factors to gambling behavior and pathology. *Journal of Gambling Studies*, 20(4), 405-423.
- Wilson, D. H., Derevensky, J., Gilliland, J., Gupta, R. et Ross, N. A. (2006). Video lottery terminal access and gambling among high school students in Montréal. *Canadian Journal of Public Health*, 97(3), 202-206.
- Wood, R. T. et Williams, R. J. (2007). 'How much money do you spend on gambling?' The comparative validity of question wordings used to assess gambling expenditure. *International Journal of Social Research Methodology*, 10(1), 63-77. <https://doi.org/10.1080/13645570701211209>
- Xouridas, S., Jasny, J. et Becker, T. (2016). An ecological approach to electronic gambling machines and socioeconomic deprivation in Germany. *Journal of Gambling Issues*, 33, 82-102.
- Young, M., Markham, F. et Doran, B. (2012). Too close to home? The relationships between residential distance to venue and gambling outcomes. *International Gambling Studies*, 12(2), 257-273. <https://doi.org/10.1080/14459795.2012.664159>

## ANNEXE 1 GUIDE D'ENTREVUE

### A. L'initiation/adoption (saisir les déterminants et déclencheurs)

- Vous avez indiqué que votre jeu favori était \_\_\_\_\_ (*nom du jeu favori 1*).  
Parlez-moi de la première fois où vous avez été jouer au \_\_\_\_\_ (*nom du jeu favori 1*).  
Relance : Parlez-moi des circonstances de cette première expérience (événements clés, initiation, lieu, partenaires de jeu, etc.)
- Comment vous avez pris connaissance de ce jeu et des lieux où l'on y joue?
- Quelles émotions avez-vous ressenties la première fois que vous avez joué?  
Vous souvenez-vous de comment vous vous sentiez pendant le jeu, après, le lendemain?

### B. Les normes et perceptions

- Quelle place occupent les jeux de hasard et d'argent dans votre famille ou votre entourage? (famille, conjoint, amis, employeur ou partenaires, etc.)  
Relance : Est-ce que quelqu'un de votre famille ou de votre entourage proche joue régulièrement à des jeux de hasard et d'argent?  
Relance : À quoi ressemblent vos conversations avec cette personne lorsque vous parlez des jeux?
- Comment votre activité de jeu est-elle perçue par votre entourage?
- Vous, comment vous sentez-vous par rapport à vos habitudes de jeu?

### C. Évolution (ce qui encourage le jeu)

- Comment vos habitudes de jeu ont-elles évolué depuis votre première expérience? (type et lieu de jeu, fréquence, mise, impacts, plaisir, augmentation, diminution, événements clés, etc.)?
- Quelles raisons vous ont donné envie de continuer après votre première expérience de jeu? (Explorer sollicitations, partenaires de jeu, etc.)  
Sous-question : Qu'est-ce qui vous motive à retourner jouer chaque jour/semaine? Qu'est-ce qui vous motive à jouer moins ou à jouer plus?
- Avez-vous déménagé depuis votre première expérience de jeu? (si oui) Est-ce que cela a eu un impact sur vos habitudes de jeu?

### D. Environnement (comprendre les déterminants environnementaux)

À présent, nous allons parler du ou des lieux où vous allez jouer le plus souvent.

#### a. Itinéraire

- Vous avez dit tantôt que vous jouez fréquemment au \_\_\_\_\_ (*nom de l'endroit*). Comment avez-vous découvert ce lieu?  
Relance : Est-il proche de votre lieu de résidence, lieu de travail, lieu de magasinage...? (Explorer heures d'ouverture, cohabitation avec d'autres produits)
- Parlez-moi de votre itinéraire pour vous rendre à ce lieu?

Sous question : Par quel moyen de transport y allez-vous? (à pieds, bus, voiture, etc.) Si vous ne pouviez pas y aller \_\_\_\_\_ (*moyen de transport*), y iriez-vous tout de même/à la même fréquence?

- Allez-vous jouer régulièrement dans ce lieu ou de manière improvisée?
- Parlez-moi des choses qui vous donnent envie de jouer? ... des choses qui vous donnent envie de continuer à jouer?
- Quand arrêtez-vous de jouer et pourquoi? Qu'est-ce qui vous donne envie d'arrêter de jouer?

b. Caractéristiques du lieu

- Parlez-moi davantage du lieu où vous allez jouer le plus souvent : pourquoi allez-vous jouer à cet endroit en particulier?

Relance : Comment l'avez-vous découvert?

Relance : Parlez-moi de l'accueil, de l'ambiance, des autres clients, de la disposition des lieux, du service...

Relance : Quelles sont les autres activités dans ce lieu qui vous attirent (alimentation, boissons, karaoké, billard, diffusion de match, etc.)?

Relance : Avez-vous participé à un concours ou un événement promotionnel ou encore une soirée thématique dans ce lieu?

Relance : Qu'est-ce qui vous donne envie d'aller jouer à cet endroit?

Relance : Si ce lieu n'existait pas où iriez-vous?

Relance : Y aurait-il un autre lieu facile d'accès pour vous avec les mêmes caractéristiques/attraits?

- Avez-vous quelque chose à ajouter?



Centre de référence et d'expertise  
en santé publique depuis 1998



[www.inspq.qc.ca](http://www.inspq.qc.ca)