

# Rapport de recherche

PROGRAMME ACTIONS CONCERTÉES

## **Bingo électronique et traditionnel: examen des caractéristiques, habitudes de jeu, trajectoires et perceptions des joueurs**

### **Section 3 : Rapport – version finale**

#### **Chercheur principal**

**Serge Sévigny, Université Laval**

#### **Co-chercheur(s)**

Isabelle Giroux, Université Laval

Stéphane Bouchard, Université du Québec en Outaouais

#### **Établissement gestionnaire de la subvention**

Université Laval

#### **Numéro du projet de recherche**

2018-BI-211966

#### **Titre de l'Action concertée**

Évaluation de l'effet de l'implantation de salles pilotes de bingo électronique sur les comportements des joueurs et joueuses et sur leurs habitudes de jeu

#### **Partenaire(s) de l'Action concertée**

Ministère de la santé et des services sociaux (MSSS), Loto-Québec,  
et Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC)

## **Note des auteurs**

Nous tenons à remercier les membres suivants du Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) pour leur travail tout au long de la réalisation du projet de recherche : Christian Jacques, Étienne Gagnon, Anne-Hélène Harrisson, Carolane Lévesque, Virginie Sorel, Alex-Anne Beaulieu, Louis O'Neill-Readman, Xavier Tessier-Bouchard, Claudia Bergeron, Aurélie Dubuc, Sarah Comte, Édith Caron, Roxanne Paquet et David Paquet.

Nous tenons également à souligner la collaboration de Messieurs François-Patrick Allard et Sylvain Lachapelle, et de Madame Odile Saint-Louis, de la Société des établissements de jeu du Québec (SEJQ), ainsi que de Madame Isabelle Martin de Loto-Québec, lors du développement et de la réalisation de l'étude, de même que celle des gestionnaires des établissements de bingo, lors des visites des salles sélectionnées pour l'étude. La présente recherche a bénéficié d'une subvention du Fonds de recherche du Québec – Société et culture en partenariat avec le ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec et Loto-Québec.

## **Table des matières**

PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE .....	4
PARTIE B – PISTES DE SOLUTION, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS .....	8
PARTIE C – MÉTHODOLOGIE .....	15
PARTIE D – RÉSULTATS .....	16
PARTIE E – PISTES DE RECHERCHE.....	22
PARTIE F – RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE.....	24

## **PARTIE A – CONTEXTE DE LA RECHERCHE**

Le bingo+ (bingo électronique), une modalité permettant de jouer au bingo sur tablette électronique, a été implanté au Québec à l'automne 2018 par la Société des établissements de jeu du Québec (SEJQ), filiale de Loto-Québec. Il devait être mis à l'essai pendant un an, dans cinq salles pilotes. En plus d'offrir le bingo+, les nouvelles tablettes étaient munies de mini-jeux qui pouvaient être joués pendant les pauses. Vu que l'implantation d'une forme de bingo électronique en Ontario et en Colombie-Britannique a augmenté les revenus provenant du bingo (Ontario Lottery and Gaming Corporation, 2013-14; British Columbia Lottery Corporation, 2010), il était donc possible que le bingo+ génère des revenus supplémentaires.

Le caractère numérique des tablettes pouvait plaire à une clientèle plus jeune et même faciliter la tâche des personnes plus âgées du fait que les tablettes vérifiaient les numéros tirés, sans que les joueuses et les joueurs n'aient à le faire. Cela permettait aux gens d'acheter plus de cartes sans craindre d'oublier des numéros tirés. Le vérificateur électronique des salles traditionnelles permet également de vérifier les numéros tirés mais, le bingo+ se différenciait du bingo traditionnel en offrant des promotions et des forfaits variés disponibles seulement sur la tablette électronique. Les salles de bingo+ étant reliées entre elles par un réseau informatique, les gens pouvaient aussi, potentiellement, bénéficier plus fréquemment de lots plus alléchants en fonction de l'achalandage des salles offrant le bingo+. Avec une offre de jeu de bingo modernisée par, entre autres, le boulier électronique, le tableau d'affichage électronique des résultats, la tablette de jeu électronique qui gère une grande quantité de cartes

et l'ajout des mini-jeux sur la tablette, le bingo+ pouvait-il induire des dépenses plus élevées au bingo et, éventuellement, des problèmes de jeu ? Les joueuses et joueurs respecteraient-ils plus difficilement leurs limites en jouant au bingo+ ?

Généralement, le bingo attire surtout une clientèle âgée, féminine, retraitée et à faible revenu dont une minorité encoure un risque faible, modéré ou élevé de développer un problème de jeu (Chevalier et al., 2004; Griffiths & Bingham, 2005; Moubarac et al., 2010). Puisque le bingo+ s'installait dans des établissements offrant déjà du bingo, pouvait-il générer des conséquences négatives pour une certaine partie de la clientèle ?

Considérant la forte association entre certains types d'appareils électroniques de jeu et les distorsions cognitives (Harrigan et al., 2014), ou les problèmes de jeu (Dow Schüll, 2012), des inquiétudes envers le nouveau bingo électronique ont été soulevées. Déjà, le bingo traditionnel semble associé à des problèmes de jeu (Moubarac, Shead, & Derevensky, 2010; Romild, Svensson, & Volberg, 2016; Williams, Volberg, & Stevens, 2012) mais, qu'en serait-il avec le bingo+ ?

Il est permis de croire que la mise en marché du bingo+ pouvait augmenter les revenus puisque les tablettes électroniques offraient la possibilité de gérer, en simultané, beaucoup plus de cartes de bingo qu'une personne peut le faire en temps réel sur des cartes dites traditionnelles. Les joueuses et joueurs de bingo ont-ils adopté le bingo+ en grand nombre, ont-ils utilisé cette technologie ? Cette nouvelle modalité de jeu du bingo aurait-elle un impact sur les pratiques de jeu responsable des joueuses et joueurs ainsi que du personnel des salles ? Ce projet visait, entre autres, à répondre à ces questions.

À ce jour, peu d'études ont établi des liens théoriques entre les caractéristiques du bingo électronique et celles d'autres jeux à potentiel addictif, tout en soulevant des liens potentiels entre ces caractéristiques et les problèmes de jeu (Armstrong, Rockloff, Greer & Donaldson, 2016; Harrigan, Brown & MacLaren, 2015). Armstrong, Rockloff, et Donaldson (2016) ont conclu que de nouvelles études devaient tenter de déterminer l'effet de l'automatisation sur les comportements des joueuses et joueurs afin d'évaluer les risques potentiels associés aux améliorations technologiques apportées aux jeux traditionnels. La présente étude évalue donc l'effet du bingo+, un jeu davantage automatisé, sur les comportements et les perceptions des joueuses et joueurs.

De plus, la présence des mini-jeux sur la tablette électronique pourrait-elle faire augmenter les sommes mises et même la fréquence de participation au bingo+ ? Une augmentation de l'offre de jeu n'implique pas d'emblée une hausse des problèmes, mais elle pourrait favoriser une plus grande participation au jeu (Sévigny et al., 2008; Welte et al., 2006).

Par ailleurs, si le bingo+ générerait des problèmes, il faudrait vérifier le lien entre ces problèmes et la consommation d'alcool ou de cannabis. L'association entre l'alcoolisme et les problèmes de jeu est bien établie (Johansson et al., 2009), mais celle entre la consommation d'alcool ou de cannabis en dehors d'une séance de jeu de bingo en salle et les comportements de jeu est peu documentée. Quelle proportion de joueuses et joueurs de bingo+ boit de l'alcool ou consomme du cannabis avant de jouer ou pendant la pause au bingo ? Cette étude répond à la question.

## Objectifs et questions de recherche

Objectif (1) : L'objectif principal de l'étude consistait à déterminer si le bingo+ avait une influence sur les comportements et habitudes de jeu des joueuses et joueurs de bingo. Parmi les comportements étudiés, l'étude a vérifié si le bingo+ représentait ou non un jeu problématique.

Principales questions reliées à l'objectif 1

- a. Quel est l'effet du bingo+ sur les habitudes et comportements de jeu ?
- b. Quelle proportion des joueuses et joueurs jouent au bingo+ seulement, au bingo traditionnel seulement, ou au bingo+ et au bingo traditionnel simultanément ?
- c. Quel est l'effet du bingo+ sur l'évolution des problèmes de jeu ?

Objectif (2) : Décrire les clientèles des salles participantes. Dresser le portrait sociodémographique des joueuses et joueurs, incluant leur expérience de jeu.

Principales questions reliées à l'objectif 2

- d. Quel est le portrait des joueuses et joueurs de bingo (p. ex., âge, genre, revenu, scolarité, occupation, consommation d'alcool et de drogues) ? Quelle était leur expérience de jeu préalable au bingo+ ?

Objectif (3) : Révéler les perceptions que les joueuses et joueurs entretiennent à propos du bingo+ et de ses conséquences, ainsi que les motivations et trajectoires qui les ont conduits à pratiquer le bingo.

Principales questions reliées à l'objectif 3

- e. Au pré-test, de quelle façon les joueuses et joueurs perçoivent-ils cette nouvelle offre de jeu ?
- f. Aux posttests, de quelle façon perçoivent-ils le bingo+ et l'impact qu'il a eu sur eux ? Quelles sont les conséquences positives ou négatives vécues ? Croient-ils que les chances de gagner soient les mêmes pour chaque modalité ?
- g. Quelles sont les raisons, les motivations évoquées pour jouer ou ne pas jouer au bingo+ ?
- h. Comment leur participation au bingo a-t-elle débuté et évolué ?

Objectif (4) : Explorer les connaissances, perceptions et préoccupations des joueuses et joueurs et du personnel des salles de bingo envers le « jeu responsable (JR) ».

Principales questions reliées à l'objectif 4

- i. Pour les joueuses et joueurs : Connaissent-ils des mesures de jeu responsable associées au bingo ? Aimeraient-ils que des mesures supplémentaires soient implantées ? Utilisent-ils des mesures de jeu responsable ? Perçoivent-ils leurs effets sur leurs comportements ?
- j. Pour les employées et employés : Connaissent-ils et utilisent-ils des mesures de jeu responsable associées au bingo ? Aimeraient-ils que des mesures supplémentaires soient implantées ? Quelles perceptions ont-ils au sujet de leur développement, leur promotion, leur utilité ? Quels types d'actions d'information et de sensibilisation pourraient être déployés afin de rejoindre les joueurs de bingo et favoriser le JR ?

Objectif (5), objectif ajouté pendant l'expérimentation : Explorer les changements occasionnés par le retrait du bingo+ et la fermeture des salles de bingo en temps de pandémie.

Principales questions reliées à l'objectif 5

- k. Les joueuses et joueurs de bingo+ ont-ils migré vers d'autres jeux après la fermeture du bingo+ (par exemple, le jeu par Internet) ? Si oui, ce changement a-t-il entraîné pour eux des conséquences, positives ou négatives (objectifs 1, 2 et 3) ?

## **PARTIE B – PISTES DE SOLUTION, RETOMBÉES ET IMPLICATIONS**

### **1. À quels types d'auditoire s'adressent vos travaux ?**

Toutes les personnes qui présentent un intérêt au domaine des jeux de hasard et d'argent (JHA) et à l'offre de jeu au Québec pourraient profiter de nos travaux. De ce fait, les partenaires et les gens qui évoluent dans les milieux décisionnels, d'intervention, de recherche en jeu seront intéressés par ces résultats. Les personnes qui prennent des décisions publiques auront l'occasion de réfléchir aux futures offres de jeu électronique au Québec et aux risques



potentiels qu'elles peuvent engendrer ou non. Elles pourront émettre des recommandations quant à l'implantation et la localisation de telles offres de jeu dans l'environnement de jeu québécois, ainsi qu'aux efforts préventifs à déployer, le cas échéant, auprès de la clientèle exposée.

De leur côté, chercheuses, chercheurs, cliniciennes et cliniciens auront l'occasion de mieux connaître le profil de la clientèle qui jouait au bingo+, de même que les risques auxquels elle s'exposait en participant à ce JHA. Les chercheuses et chercheurs pourront trouver dans nos résultats de nouvelles pistes de recherche.

## **2. Que pourraient signifier vos conclusions pour les décideurs, gestionnaires ou intervenants ?**

Nos résultats au suivi neuf mois, donc, à court terme, indiquent que le bingo+ ne présentait pas plus de risque pour les joueuses et joueurs que le bingo traditionnel. La majorité de la clientèle a relevé sa fonction récréative et quelques personnes ont rapporté certains bienfaits sociaux et familiaux découlant de la participation à ce jeu. Par ailleurs, la disponibilité de l'alcool dans la salle de Kinzo adjacente ne présente pas un enjeu important. Rappelons que la consommation d'alcool dans les salles de bingo est interdite. Seule une minorité de personnes consommaient de l'alcool avant leur visite au bingo+. De plus, un nombre infime de personnes fumaient du cannabis à la maison.

Également, une proportion négligeable de joueuses et joueurs indiquait vivre des conséquences négatives découlant de leur participation au bingo+, notamment sur le plan financier. De surcroît, même si près de 9 % des personnes du groupe bingo+ présentaient un risque modéré de développer un problème de jeu au T2, ce niveau de risque était similaire au (T1) pour ces

personnes (voir annexe). Lorsqu'on considère les problèmes de jeu pour l'ensemble des jeux de hasard et d'argent, les membres du groupe bingo+ affichent des taux comparables pour le risque modéré de développer un problème de jeu, 11 % au T1 et 13 % au T2, que les membres du groupe traditionnel avec 10 % aux T1 et T2 (voir annexe). Puisque les joueuses et joueurs de bingo affichent un taux de risque non-négligeable, des efforts de prévention et de sensibilisation pourraient être déployés envers cette clientèle.

Les professionnelles ou professionnels côtoyant des joueuses et joueurs de bingo, de leur côté, sont invités à demeurer à l'affût lorsqu'ils interagissent avec ces personnes car le risque qu'elles puissent éprouver des ennuis en pratiquant cette activité de jeu n'est pas nul. Par conséquent, cette étude confirme aux différents protagonistes concernés par nos résultats que pour certaines personnes, un risque peut être associé à la participation au bingo traditionnel ainsi qu'au bingo+.

### **3. Quelles sont les retombées immédiates ou prévues de vos travaux ?**

En réponse aux besoins de l'appel, les résultats de l'étude fournissent un portrait de la clientèle du bingo+ et de la clientèle du bingo traditionnel. Nos travaux permettent de documenter pour la première fois une nouvelle forme de jeu dont les risques étaient méconnus. Les résultats permettent de sensibiliser partenaires, chercheuses, chercheurs et décideurs à cette offre de jeu et aux conséquences positives/négatives en découlant. Pour les intervenantes, intervenants, cliniciennes et cliniciens, l'étude instruit sur la faible teneur des conséquences négatives du bingo, telles qu'auto-rapportées par les joueuses et joueurs de bingo, sur différentes sphères de leur vie.

Les connaissances émanant de nos travaux permettront de mieux orienter les politiques publiques en lien avec l'offre de jeu électronique au Québec puisque le fait de fournir un portrait de la clientèle du bingo+ constitue une étape indispensable pour fixer les balises et le cadre dans lequel un nouveau jeu devrait être implanté, surtout dans un environnement compétitif. L'échec de l'implantation du bingo+ jumelé aux résultats quant à sa dangerosité (similaire au bingo traditionnel) pourraient mener à débattre des politiques sur les manières d'implanter certains nouveaux jeux.

Alors que la législation actuelle ne s'oppose pas à l'augmentation de l'offre de jeu et compte tenu des résultats décrivant les perceptions sur le jeu responsable des joueuses, joueurs et du personnel des salles de bingo, l'étude peut aider à définir et discuter des besoins en matière de prévention et de jeu responsable dans les salles de bingo et lors d'implantations futures de nouveaux jeux.

À court terme, les résultats documentent les liens entre le déploiement d'une nouvelle offre de jeu électronique (bingo+) et la pratique du jeu chez les joueuses et joueurs. Ainsi, le Réseau FADOQ (âge d'or du Québec) pourrait utiliser les résultats pour sensibiliser leurs membres aux particularités du jeu (avantages et désavantages).

L'étude du bingo+ a offert l'opportunité d'observer les effets de ce nouveau JHA électronique sur les habitudes de jeu des personnes et permis de mieux comprendre les processus associés à leur évolution. À ce titre, les résultats fournissent un point d'ancrage à partir duquel nous avons élaboré des

recommandations (messages clés) et pistes de solution portant sur les caractéristiques des joueuses et joueurs de bingo.

En termes de recherche, bien que nos résultats ne montrent que peu de différences entre les habitudes au bingo+ et celles au bingo traditionnel, ils soulèvent tout de même la pertinence d'investiguer la prévalence des habitudes et problèmes de jeu au bingo dans la population québécoise, lors de la prochaine enquête sur les habitudes de jeu.

#### **4. Quelles sont les limites ou quel est le niveau de généralisation de vos résultats ?**

La représentativité de notre échantillon est limitée par le caractère volontaire de la participation aux entrevues téléphoniques. Ce faisant, les volontaires pourraient présenter des caractéristiques et habitudes de jeu différentes des non-volontaires, ce qui teinte l'interprétation de nos résultats obtenus par entretien téléphonique. Toutefois, le volet observations-terrain, ajouté pour tester la validité de certaines données auto-rapportées, montre que les données observées directement dans les salles de bingo sont similaires à celles rapportées par les joueuses et joueurs. Une force de l'étude réside dans son caractère longitudinal qui renseigne sur l'évolution des habitudes de jeu au bingo et sur la sévérité des problèmes associés. Les données obtenues dressent un portrait de la clientèle à trois moments précis dans le temps et le taux d'attrition était très faible.

#### **5. Quels seraient les messages clés à formuler selon les types d'auditoire visés ?**

Pour les partenaires et décideurs publics, retenons que la majorité des personnes du groupe bingo+ rapportaient des comportements de jeu similaires à ceux des personnes du groupe bingo traditionnel même si l'offre de

bingo+, telle que déployée, se voulait différente de l'offre traditionnelle. Malgré le fait que les sommes dépensées par semaine soient élevées dans les deux groupes et que les risques de développer un problème de jeu soient présents, il n'en demeure pas moins que les joueuses et joueurs rapportaient vivre peu de conséquences négatives. Rappelons qu'une bonne partie de la clientèle du bingo adoptait une pratique convenable en ce qui a trait à la fixation de limites et la consommation d'alcool ou de substances, et qu'elle retirait certains bénéfices du jeu, tel le divertissement social (concordant avec Hagen et al., 2005). Il est donc recommandé de tenir compte du portrait global lors des prises de décision et de ne pas se centrer uniquement sur les inquiétudes soulevées par les sommes moyennes dépensées par semaine, tout jeux confondus, par les participants.

Malgré l'offre de bingo+ qui ne semblait pas nuire aux comportements habituels, plusieurs joueuses et joueurs n'ont pas aimé ce produit ou ont préféré d'autres options. Certains ont déserté les salles pilotes de manière suffisamment marquée pour forcer des gestionnaires à retirer le bingo+ de leur offre de jeu. Les partenaires et décisionnaires publics devront considérer que toute nouvelle offre de jeu future pourrait présenter un risque pour les gestionnaires et pour Loto-Québec puisque l'implantation du bingo+ n'a pas fonctionné au Québec alors qu'elle a réussi ailleurs. Soulignons la démarche scientifique proposée par Loto-Québec et ses partenaires car elle a permis d'évaluer expérimentalement, avec groupe de comparaison, l'impact de cette nouvelle offre de jeu en sol québécois.

Pour les chercheuses et chercheurs, le message clé consiste à s'intéresser à toute nouvelle forme de jeu au Québec, aux caractéristiques de leurs clientèles

respectives et aux raisons qui poussent à adhérer ou rejeter une nouvelle forme de jeu. Des pistes de recherche sont proposées à la fin de cette section du rapport (voir Partie E).

Pour les intervenantes et intervenants, on suggère de demeurer vigilants, notamment en restant attentifs à la présence d'indicateurs de conséquences négatives, d'un risque ou d'un problème lié à la participation au jeu de bingo.

## **6. Quelles seraient les principales pistes de solution selon les types d'auditoire visés**

Pour les décisionnaires publics, il est nécessaire de garder le contrôle sur le déploiement des offres de jeu au Québec. Il faut bien cibler les établissements visés par une implantation et s'assurer de ne pas créer une compétition qui générerait une forme de cannibalisme entre sites de jeux similaires. Les partenaires et les décisionnaires doivent approfondir leur compréhension des résultats obtenus lors du déploiement du bingo+ afin de ne pas reproduire les mêmes conditions lors d'implantations futures, que ce soit au bingo ou à d'autres jeux. Lors d'implantations futures, les décisionnaires pourraient également se préoccuper de la présence de mesures de jeu responsable efficaces mises à la disposition des joueuses et joueurs. Notons que Loto-Québec n'est pas « chez-elle » dans une salle de bingo.

Pour les chercheuses et chercheurs, les pistes de recherche sont proposées à la Partie E. Pour les intervenantes et intervenants, la solution consiste à évaluer systématiquement les problèmes de jeu au bingo chez leur clientèle de joueurs. En matière d'interventions, les mêmes techniques, outils et

compétences en relation d'aide que pour les autres JHA s'appliquent tout en considérant l'âge et les conséquences positives/négatives encourues.

## **PARTIE C - MÉTHODOLOGIE**

Cette étude descriptive et comparative à prépondérance quantitative comprenait différents devis, répartis en trois volets. Le premier et principal volet utilisait un devis longitudinal de type expérimental impliquant une mesure prétest (T1 :  $n = 437$ ; un mois ou moins avant l'implantation) et deux mesures de suivi, la première à neuf mois (T2 :  $n = 386$ ) et la deuxième à 21 mois (T3 :  $n = 221$ ). Dans ce volet, il y a un groupe expérimental, le groupe bingo+, principalement exposé au bingo+ au T2 ( $n = 160$ ) et un groupe témoin, le groupe traditionnel, principalement exposé au bingo traditionnel ( $n = 190$ ). Puis, 221 joueuses et joueurs sélectionnés ont été questionnés au Temps 3 (T3), selon certains critères, à la suite du retrait du bingo+ et de la fermeture des salles de bingo en temps de pandémie. Des entrevues téléphoniques semi-structurées permettaient de répondre aux questions et visées des objectifs 1 à 5 qui concernent les joueuses et joueurs.

Certaines questions relatives à l'objectif 1 ont été évaluées lors du deuxième volet qui a pris la forme d'observations-terrain systématiques des joueuses et joueurs. Concernant le Volet 3, de courtes entrevues téléphoniques semi-structurées, menées auprès des membres du personnel de salle, visaient à répondre à la partie de l'objectif 4 leur étant destinée. Les entrevues menées auprès du personnel ont eu lieu aux deux premiers temps de mesure (pré-implantation et suivi neuf mois). Peu d'employées et employés ont accepté de participer à l'étude ( $n = 17$ ).

Lors des analyses comparatives entre les temps de mesure, nous avons dû retirer certaines personnes des comparaisons entre le T1 et le T2 car ces personnes n'avaient joué au bingo+ que pendant deux mois (4 octobre au 10 décembre 2018) alors que les joueuses et joueurs des autres salles avaient été exposés au bingo+ pendant environ neuf mois. En effet, une salle de bingo+ (la salle #5) est redevenue une salle de bingo traditionnel rapidement. De ce fait, les joueuses et joueurs de cette salle ne pouvaient pas être considérés dans le groupe électronique ni dans le groupe traditionnel car ils avaient été exposés aux deux modalités de jeu dans leur salle la plus fréquentée. Au T2, cette salle #5 offrait seulement le bingo traditionnel depuis environ sept mois. Outre cette salle, les quatre autres salles pilotes ont opéré le bingo+ jusqu'à la mesure du temps 2 soit, pendant huit mois (salles #4 et #3), sept mois et demi (salle #2) et 12 mois (salle #1).

## **PARTIE D - RÉSULTATS**

Cette section du rapport dévoile les principaux résultats provenant des entrevues téléphoniques menées aux temps 1, 2 et 3. Le rapport contient une annexe dans laquelle on retrouvera des précisions d'ordre méthodologique ainsi que des résultats plus détaillés et commentés.

### **Portrait sociodémographique**

Près de 80 % des personnes interrogées au T1 étaient des femmes. Les répondantes et répondants étaient âgés en moyenne de 65 ans (É.-T. = 11,6) et plus de la moitié étaient retraités. Au T2, le revenu annuel personnel rapporté était inférieur à 60 000\$ pour 82 % des personnes et le niveau de scolarité complété était le primaire ou le secondaire pour 84 % des gens.



## **Habitudes de jeu au bingo+**

Lorsqu'on ne considère que la salle la plus fréquentée par les joueuses et joueurs, les membres du groupe bingo+ jouaient à raison d'environ deux programmes par semaine. Alors que les dépenses moyennes de jeu par programme du groupe bingo+ s'élevaient à un peu plus de 50\$ (T1 et T2), les dépenses hebdomadaires au bingo tournaient autour de 116\$ au Temps 1 (médiane 80\$) et 109\$ au Temps 2 (médiane 71\$). Ces joueuses et joueurs dépensaient également environ 41\$ par semaine aux autres jeux offerts en site que les jeux de bingo (Kinzo, loterie vidéo, etc.) au Temps 1 (médiane 10\$) contre 46\$ au Temps 2 (médiane 7\$). Ils dépensaient en moyenne 30\$ par semaine au Temps 1 (médiane 9\$) et 28\$ par semaine au Temps 2 (médiane 13\$) aux JHA à l'extérieur des salles de bingo, incluant les JHA par Internet. La durée moyenne d'une séance de jeu était estimée à près de quatre heures trente minutes. Les comportements de jeu des gens du groupe bingo+ lors d'une séance de jeu n'étaient généralement pas statistiquement différents de ceux du groupe bingo traditionnel (voir l'annexe pour plus de détails).

Notons des informations ici, en lien avec l'utilisation d'un vérificateur électronique au T1. Un vérificateur électronique est un appareil qui vérifie si les cartes des joueuses et joueurs sont des cartes gagnantes et ce, pendant qu'ils jouent. Ainsi, les gens qui le désirent peuvent acheter un plus grand nombre de cartes sans craindre d'oublier « d'estamper » des numéros sur leurs cartes. Or, les résultats montrent que les personnes qui utilisaient le vérificateur électronique au T1 dépensaient plus d'argent par semaine au bingo (moyenne 168\$; médiane 120\$) que celles qui ne l'utilisaient jamais (moyenne 88\$;

médiane 70\$), toutes salles incluses. Il en va de même pour les joueuses et joueurs qui ne fréquentaient que des salles de bingo+ au T2, où ceux qui utilisaient le vérificateur électronique au T1 (rarement, parfois, souvent, toujours) dépensaient plus d'argent par semaine au bingo+ (moyenne 134\$; médiane 90\$) que ceux qui ne l'utilisaient jamais au T1 (moyenne 80\$; médiane 50\$). Bref, les personnes qui utilisaient un vérificateur électronique au T1 dépensaient, tant dans les salles traditionnelles que dans les salles pilotes, plus d'argent au bingo que celles qui n'utilisaient pas de vérificateur au T1.

### **Problèmes de jeu au bingo**

Sur la base de l'*Indice canadien du jeu excessif* (Ferris & Wynne, 2001), adapté pour évaluer les problèmes de jeu spécifiques au bingo, les proportions associées aux quatre catégories de problèmes de jeu ne varient pas en fonction du groupe. L'annexe présente des résultats détaillés mais, voici les proportions pour le groupe bingo+ et le groupe traditionnel respectivement, au Temps 2 : Sans problème de jeu (71,3 % c. 77,9 %); à risque faible (19,4 % c. 16,3 %); à risque modéré (9,4 % c. 4,2 %); à risque élevé (0 % c. 1,6 %).

### **Autres résultats pour le bingo**

La majorité des joueuses et joueurs rapportent avoir commencé à jouer au bingo en y allant avec une autre personne. Le caractère social du bingo apparaît important pour eux puisque la grande majorité y participaient en compagnie de leurs proches ou se joignaient à une table de jeu avec des amies et amis, de la famille. Pour les joueuses et joueurs, ceci représente une bonne occasion de se divertir, de socialiser et de rencontrer de nouvelles personnes. Les résultats

montrent que la majorité des personnes interrogées ne consommaient pas d'alcool, ni de drogue avant le jeu et pendant les pauses au jeu.

Près de 80 % des membres du groupe bingo+ préféraient le bingo traditionnel, même si 47 % des gens du groupe bingo+ se disaient satisfaits ou très satisfaits du bingo+. Pour la majorité des gens des deux groupes au T2, le bingo et le bingo+ n'avaient pas de conséquences positives ou négatives sur différentes sphères de la vie. Par contre, pour une faible proportion de personnes du groupe bingo+, la participation à ce jeu était perçue comme apportant des conséquences positives sur la vie sociale (25 %), familiale (11 %), l'humeur (9 %) et des conséquences négatives sur l'humeur (4 %) et les finances (4 %). La situation était similaire chez les gens du groupe bingo traditionnel : conséquences positives sur la vie sociale (34 %), familiale (11 %), l'humeur (14 %) et négatives sur l'humeur (3 %) et les finances (10 %).

Au T3, à la suite des fermetures en temps de Covid (printemps 2020), plusieurs personnes ont souligné des répercussions tant négatives (23 %) que positives (15 %) sur leur vie sociale, négatives sur leur humeur (16 %) et positives sur leurs finances (45 %).

Les résultats montrent que la majorité (70 %) des joueuses et joueurs exposés à la nouvelle tablette électronique l'utilisait et qu'environ 93 % d'entre eux jouaient simultanément avec les cartes traditionnelles (voir annexe). Peu de gens ont joué aux mini-jeux offerts dans les tablettes électroniques (11 %).

Au T2, 84 % des joueuses et joueurs en salle pilote et 80 % en salle traditionnelle se fixaient des limites d'argent (médiane d'environ 40\$ par programme). Les gens du groupe bingo+ respectaient souvent (13 %) ou

toujours (77 %) ces limites au T2 comparativement à 25 % et 62 % pour le groupe traditionnel.

Globalement, l'ensemble des joueuses et joueurs percevait principalement le jeu responsable (JR) comme étant le fait de fixer des limites (15 %) ; respecter ses limites (21 %) ; se contrôler, jouer selon ses moyens, être raisonnable (42 %). Près de 88 % des personnes mentionnaient ne pas adopter de comportements de jeu responsable en salle et pourtant, 82 % se fixaient des limites. Chez les 12 % qui disaient poser des gestes de JR, on retrouve : respecter ses limites; diminuer la fréquence de ses sorties au bingo; ne pas utiliser de vérificateur ou de tablette, ne pas prendre de surplus de cartes; prendre moins d'à-côtés en jouant; et ne pas apporter ses cartes de guichet.

Les résultats dévoilent que seulement six des 17 membres du personnel interviewés rapportaient avoir suivi une formation en jeu responsable. Pour le personnel, le JR se résume à la présence de cartes, dépliants, affiches mettant de l'avant que le jeu doit demeurer un jeu, et passe par leur attitude auprès de la clientèle (voir annexe). Quatre des 17 employées et employés étaient déjà intervenus auprès de la clientèle pour pratiquer une action de jeu responsable et seulement quatre membres du personnel souhaitaient que des mesures supplémentaires de jeu responsable soient implantées (voir annexe). La plupart jugeaient que ce n'était pas nécessaire au bingo puisque les joueuses et joueurs ne semblaient pas en détresse.

L'un des volets de l'étude consistait à réaliser des observations sur le terrain, c'est-à-dire dans 10 salles de bingo. On a donc estimé l'âge de 7 764 joueuses et joueurs, leur genre et leurs habitudes de location du vérificateur

électronique. Pendant les observations sur le terrain, les estimations montrent que 27 % des personnes utilisaient le vérificateur, qu'il y avait 77 % de femmes et que la moyenne d'âge estimé était 64 ans. En comparaison, notre échantillon de personnes interviewées contient 80 % de femmes, dont l'âge moyen est de 65 ans et 33 % des personnes ont dit qu'elles utilisaient toujours le vérificateur. L'annexe présente d'autres résultats qui valident l'information auto-rapportée.

Enfin, notons que les salles pilotes ont cessé d'offrir le bingo+ à l'automne 2019. Les personnes interviewées au T3, après le retrait du bingo+ et les fermetures Covid-19 du printemps 2020, rapportaient des habitudes similaires à celles communiquées aux T1 et T2 et les groupes (bingo+ et traditionnel) ne se distinguaient que sur très peu de variables (voir annexe).

Une forte majorité (88 %) des membres du groupe bingo+ n'a pas remplacé ce jeu par d'autres jeux (outre le bingo traditionnel) ou dépensé plus d'argent (89 %) ou joué plus souvent à d'autres jeux (91 %) après le retrait du bingo+. Une différence entre les temps de mesure concerne le pourcentage de joueuses et joueurs qui avaient un compte sur Internet. Il est passé de 5 %, aux T1 et T2, à 10 %, trois mois après les fermetures liées à la Covid-19.

Finalement, après le retrait du bingo+, pour les deux groupes, les dépenses faites aux JHA à l'extérieur des sites de bingo redevenus « traditionnels » étaient plus élevées avant la fermeture des salles (Covid 19) qu'après celle-ci (voir Tableau obj5.tab10, en annexe).

### **Autres résultats : dépenses pour l'ensemble des jeux**

Les sommes moyennes dépensées par semaine, toutes salles et tous jeux confondus, incluant les dépenses aux jeux de hasard et d'argent à l'extérieur du

site de bingo, sont élevées : au T2, près de 191\$ par semaine: médiane 119\$, n = 349; aux T1 et T3, médianes = 125\$ et 176\$. La moitié des joueuses et joueurs de bingo dépensaient au moins 119\$ par semaine aux JHA au T2. Les données au T2 montrent également que 25 % des personnes dépensaient au moins 226\$ (quartile 3) par semaine aux JHA et que 75 % des personnes dépensaient 57\$ ou plus par semaine (quartile 1). Par ailleurs, les données ne permettent pas de savoir si les joueuses et joueurs avaient d'autres entrées d'argent que les revenus annuels déclarés qui, pour la majorité (64 %), étaient inférieurs à 40 000\$ par année (voir annexe).

## **PARTIE E – PISTES DE RECHERCHE**

Les résultats de cette première étude empirique s'intéressant à la clientèle participant au bingo+ ouvrent la voie à d'autres études sur la clientèle fréquentant les salles de bingo, mais également à des travaux plus fondamentaux visant à mieux connaître les mesures de jeu responsable et leurs effets sur les joueuses et joueurs de bingo. Ainsi, des études pourraient, entre autres, examiner :

- l'évolution et le rapport entre les bienfaits/méfais du bingo au moyen d'une étude longitudinale;
- l'évolution des habitudes de jeu (au bingo et aux jeux adjacents);
- la prévalence de la participation et des problèmes de jeu au bingo dans la population générale;
- les croyances et perceptions erronées des joueuses et joueurs de bingo et leurs liens avec leurs comportements de jeu;

- les bénéfices pouvant résulter de mesures additionnelles de jeu responsable pour cette clientèle;
- la formation du personnel des salles de bingo en lien avec les mesures de jeu responsable et leur utilité;
- l'effet du bingo sur le maintien des habiletés cognitives;
- les variables liées aux difficultés d'implantation du bingo+.

Dans une perspective clinique, il serait pertinent de savoir si le personnel des centres de traitement pour le jeu excessif a eu à travailler avec des joueuses et joueurs de bingo et, le cas échéant, tenter d'établir leur profil et les difficultés rapportées. Ceci permettrait de mieux guider les besoins de recherches futures auprès de cette clientèle.

Bien que nos données soient riches en informations, l'âge de certaines personnes interviewées peut parfois devenir un facteur limitant la compréhension des questions et la communication des réponses. Dans l'esprit de mieux comprendre l'impact que peut avoir l'activité de bingo sur les conditions de vie des personnes qui y jouent, des études pourraient approfondir les dynamiques sociale, environnementale et économique entourant la participation au bingo, par exemple, par l'entremise d'entrevues en face-à-face. Celles-ci permettraient de réaliser une évaluation globale plus détaillée des activités de jeu des joueuses et joueurs et de leur situation de vie. Elles permettraient également de mieux saisir l'impact des dépenses réalisées au bingo sur la qualité de vie des joueuses et joueurs ainsi que de leurs proches. Pour quel profil de joueuse ou joueur, les coûts liés à la participation à cette activité excèdent les bénéfices ? En considérant la moyenne d'âge élevée des joueuses et joueurs (65

ans) et les revenus modestes de certains, il serait important de comprendre comment l'activité de bingo s'inscrit dans la vie de ceux et celles qui y dépendent beaucoup d'argent.

## **PARTIE F – RÉFÉRENCES ET BIBLIOGRAPHIE**

- Armstrong, T., Rockloff, M. J., & Donaldson, P. (2016). Crimping the croupier: Electronic and mechanical automation of table, community and novelty games in Australia. *Journal of Gambling Issues*, 33, 103–123.  
doi:10.4309/jgi.2016.33.7.
- Armstrong, T., Rockloff, M., Greer, N. & Donaldson, P (2016). Rise of the Machines: A Critical Review on the Behavioural Effects of Automating Traditional Gambling Games. *J Gambl Stud. Online*. 1-33.  
doi:10.1007/s10899-016-9644-4.  
[https://link.springer.com/article/10.1007 %2Fs10899-016-9644-4](https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10899-016-9644-4)
- British-Columbia Lottery Corporation. (2010). *BCLC Annual Service Plan Report*.  
Retrieved from  
<http://corporate.bclc.com/content/dam/bclc/corporate/documents/corporate-reports/bclc-annual-report-0910.pdf>
- Chevalier, S., Hamel, D., Ladouceur, R., Jacques, C., Allard, D., & Sévigny, S. (2004). *Comportements de jeu et jeu pathologique selon le type de jeu au Québec en 2002* (pp. 91). Montréal et Québec: Université Laval et Institut national de santé publique du Québec.
- Dow Schüll, N. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press.
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Ottawa : Canadian Centre on Substance Abuse.
- Griffiths, M.D., & Bingham, C. (2005). A study of superstitious beliefs among bingo players. *Journal of Gambling Issues*, 13, 1-14.
- Hagen, B., Nixon, G., & Solowoniuk, J. (2005). Stacking the odds: A phenomenological study of non-problem gambling later life. *Canadian Journal on Aging [La Revue Canadienne du Vieillissement]*, 24, 433-442.  
doi: 10.1353/cja.2006.0010
- Harrigan, K., Brown, D., & MacLaren, V. (2015). Gamble while you gamble: Electronic games in Ontario charitable gaming centres. *International Journal of Mental Health Addiction*, 26, 1–11. Doi : 10.1007/s11469-015-9557-y
- Harrigan, K., MacLaren, V., Brown, D., Dixon, M., & Livingstone, C. (2014). Games of chance or masters of illusion: multiline slots design may



- promote cognitive distortions. *International Gambling Studies*, 14, 301–317.
- Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Gøtestam, K. (2009). Risk factors for problematic gambling: A critical literature review, *Journal of Gambling Studies*, 25, 67-92. doi: 10.1007/s10899-008-9088-6
- Kairouz, S., Nadeau, L., & Robillard, C. (2014). *Enquête ENHJEU – Québec : Portrait du jeu au Québec : Prévalence, incidence et trajectoires sur quatre ans*. Montréal : Chaire de recherche sur l'étude du jeu (Université Concordia, Université de Montréal).
- Martinez, F., & Le Floch, V. (2008). La connaissance du gain d'autrui dans un jeu de hasard et d'argent: Une incitation au risque? *Psychologie française*, 53, 25–38. doi: 10.1016/j.psfr.2007.03.003
- Moubarac, J. C., Shead, N. W., & Derevensky, J. L. (2010). Bingo playing and problem gambling: A review of our current knowledge. *Journal of Gambling Issues: Issue 24*, 164-184. doi: 10.4309/2010.24.10  
<http://www.camh.net/egambling/issue24/pdfs/10moubarac.pdf>
- Ontario Lottery and Gaming Corporation. (2014). *Annual Report 2013-14*. Retrieved from  
[http://www.olg.ca/assets/documents/annual\\_report/annual\\_report\\_13-14.pdf](http://www.olg.ca/assets/documents/annual_report/annual_report_13-14.pdf)
- Romild, U., Svensson, J. & Volberg, R. (2016) A gender perspective on gambling clusters in Sweden using longitudinal data. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, vol. 33, 43-59.
- Sévigny, S., Ladouceur, R., Jacques, C., & Cantinotti, M. (2008). Links between casino proximity and gambling participation, expenditure, and pathology. *Psychology of Addictive Behaviors*, 22, 295-301. doi: 10.1037/0893-164X.22.2.295
- Welte, J. M., Wieczorek, W. F., Barnes, G. M., & Tidwell, M. C. O. (2006). Multiple risk factors for frequent and problem gambling: Individual, social, and ecological. *Journal of Applied Social Psychology*, 36, 1548-1568. doi: 10.1111/j.0021-9029.2006.00071.x
- Williams, R. J., Volberg R. A., & Stevens, R. (2012). *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care.