

Free Money Gambling

Mai 2020

1 En bref

Les Free Money Gambling sont des jeux vidéo gratuits qui imitent le fonctionnement des jeux d'argent (poker, machines à sous...). Le hasard est toujours présent et occupe une place plus ou moins importante. L'argent misé est cependant fictif et les parties de jeu sont gratuites. Comme dans certains cas, essentiellement sur les réseaux sociaux, la devise du jeu (monnaie virtuelle) peut être achetée avec de l'argent réel, la différence significative par rapport au jeu traditionnel est que les joueurs ne peuvent pas gagner un prix en valeur monétaire [2, p. 3].

- A l'origine, la pratique de ces jeux était principalement concentrée sur les réseaux sociaux comme Facebook et dénommés, dans ce contexte, Social Casino Games (SCG).
- Selon SuperData, ils y auraient généré un revenu global de 4.33 milliards de dollars en 2018 [3] et concerneraient 151 millions de Monthly Active Users (MAU) [4, p. 21]

1.1 Pourquoi intéressent-ils l'industrie classique des jeux d'argent ?

Selon Gainsbury et collègues, les SGC permettraient aux opérateurs de jeux d'argent de commercialiser leurs produits de jeu auprès d'une nouvelle base de consommateurs, de connaître les préférences et les habitudes de jeu des clients et de poursuivre l'engagement des clients et le renforcement de la marque lorsque les clients ne jouent pas au casino [6, p. 33].



Capture d'écran 1: Barrière Pocket Casino

Légende : L'App « Barrière Pocket Casino », téléchargeable depuis l'App Store et Google Play, permet de se familiariser aux jeux de casinos. En cas de succès sur l'un des jeux proposés, le joueur reçoit une clé qui lui permet d'ouvrir des coffres dans lesquels, il pourra trouver [5] : « des diamants pour augmenter votre pouvoir de jeu ; des millions de jetons pour progresser au classement » ; mais aussi, « **des lots à retirer dans les Casinos Barrière : Coffret Séjour Barrière, Coffrets Soirée Casino ou des tickets de jeu** » (souligné par nous)

1.2 Quelles questions soulèvent-ils ?

Taux de retour erronés et désensibilisation aux risques : Selon Parke et collègues (2012), dans la mesure où les gains des jeux sociaux sont « virtuels » et ne coûtent à l'opérateur qu'un investissement initial de développement, cela peut conduire à des jeux avec des séquences de gains plus longues, des prix plus importants voire un résultat positif net global (ce qui n'est jamais le cas avec les jeux d'argent classiques). De telles expériences pourraient conduire les joueurs à migrer vers le jeu en argent réel où ils pourraient avoir des attentes irréalistes et poursuivre leurs efforts pendant les périodes de pertes pour récupérer leur argent. L'exposition répétée au jeu social qui procure un renforcement positif peut aider à promouvoir des attitudes positives à l'égard des jeux d'argent (réel) et des attentes à son égard.

Il est également possible que la personne soit désensibilisée au risque inhérent aux JHAL (...) [7, p. 10].

Migration vers les jeux d'argent classiques : Selon Kim et collègues (2015), environ 26 % des joueurs de casinos sociaux ont déclaré avoir migré vers le jeu d'argent en ligne. Il précise que l'engagement dans des microtransactions était le seul prédicteur de la migration du jeu de casino social vers le jeu en ligne [8]. Dans une étude plus récente, King et collègues (2016) précisent que les utilisateurs de SCG payants ont déclaré s'engager et dépenser plus fréquemment dans des activités de jeu monétaire, et les deux tiers utilisateurs payants des SCG ont rappelé que leur utilisation des SCG avait précédé leur participation à des JHA [9].

Jeu problématique : La participation à des expériences semblables au jeu où l'argent réel n'est pas échangé peut sembler relativement inoffensive au premier abord. Toutefois, selon Kim et collègues [7, p. 10-11], la participation à des jeux gratuits simulant les jeux d'argent serait prédictive de la participation à des jeux d'argent réel et il existe une relation positive claire entre l'âge auquel les jeux sociaux de casinos commencent et la gravité du jeu problématique chez les adolescents. Les résultats de la recherche de Gainsbury et collègues [10] suggèrent également que le jeu problématique et d'autres comportements à risque sont fortement liés aux jeux de casino sociaux.

2 Quel est l'apport de la recherche ?

Les entretiens qualitatifs ont corroboré les témoignages recueillis antérieurement par Kim et collègues [11] auprès d'étudiants pour lesquels « les jeux de casino sociaux étaient une excellente occasion d'acquérir des compétences en matière de jeu d'argent avant de jouer pour de l'argent réel ».

De manière cohérente avec la littérature sur le sujet, le volet quantitatif de notre étude a démontré une différence de comportement très nette entre les joueurs problématiques et non problématiques :

- Les premiers jouaient plus fréquemment à de tels jeux (63.3% des joueurs à profil de risque modéré/problématique ont déclaré avoir joué à des jeux d'argent fictifs, contre 50.6% parmi les joueurs à faible risque et 38.7% parmi les joueurs classifiés comme non problématiques)
- Ils étaient nettement plus enclins à effectuer des microtransactions dans le cadre de ces jeux (43.2% des joueurs à risque modéré/problématique contre 17.2% des joueurs à faible risque et 6.8% des joueurs classifiés comme non problématiques)

L'hypothèse, souvent évoquée dans la littérature, d'une migration des Free Money Gambling vers les jeux d'argent (réel) a été l'objet de deux questions distinctes. La première portait sur l'antériorité de la pratique des FMG par rapport au jeu « réels », la seconde sur la perception que les FMG les avaient conduits à joueur de l'argent réel. Parmi les personnes ayant joué à des JHAL gratuits, 38.4% ont répondu l'avoir fait avant de jouer à des jeux en ligne payants, 41.4% en même temps et 20.2% après avoir joué à des jeux payants. Quant à la deuxième question 1.6% des joueurs ont répondu que les jeux fictifs avaient « assurément » amené à jouer de l'argent réel, 4.7% « presque certainement », 22.6% « un peu » et 71.2% « pas du tout ». Là encore, les joueurs classifiés comme étant à risque modéré ou problématique se différencient significativement des autres à ce sujet : parmi eux 4.5% disaient que le lien est certain, 23.9% presque certain et 31.3% répondent « un peu » ; ils étaient seulement 40.3% à ne voir aucun lien avec le développement de leurs pratiques de JHAL réels. Au regard de la petite proportion de joueurs ayant répondu que les jeux fictifs avaient « assurément » amené à jouer de l'argent réel, il semble difficile de confirmer sur la base de notre échantillon l'hypothèse d'une migration. A l'inverse, sur la seule base de la perception des joueurs, il n'est pas possible de l'infirmer. De nouvelles recherches, de type longitudinale (i.e. réitérée dans le temps), devraient être conduites dans différents pays afin de trancher cette question.

Ceci étant dit, les différences très nettes constatées sur l'ensemble des questions posées entre joueurs problématiques et non problématiques est intéressantes et pourrait être interprétées à partir de l'hypothèse que chez les joueurs classifiés comme à risque modéré ou problématique, les jeux gratuits peuvent permettre d'entretenir leur comportement problématique sans avoir besoin de miser de l'argent réel. Dans cette perspective, l'utilisation de tels jeux viserait à éviter des problèmes financiers par le biais de jeux économiquement peu dangereux ou à pallier le besoin de jeu lorsque le budget ne leur permet plus de jouer de l'argent. Recueilli lors de nos interviews, l'aveu d'un joueur problématique, qui disait se rabattre sur les concours gratuits, une fois son budget jeux épuisé, va dans ce sens.

3 Qu'est-ce qui a été entrepris ?

En Suisse, suite à un rapport rédigé par la Coalition pour la protection des joueurs [12], la possibilité évoquée plus haut d'une désensibilisation aux risques due à la pratique des « démos » a été prise au sérieux par le législateur helvétique. L'ordonnance sur les jeux d'argent (OJA, art. 78) précise :

- Lorsqu'un exploitant de jeux d'argent en ligne propose en parallèle, à des fins publicitaires, des jeux de démonstration se présentant sous une forme identique à des jeux d'argent, mais pour lesquels aucune mise n'est requise, les caractéristiques du jeu, notamment le taux de redistribution simulé, doivent être les mêmes que pour ces jeux d'argent [13].

Toutefois, à notre connaissance, cette disposition légale s'applique uniquement aux « démos » disponibles sur les plateformes de jeux en ligne des opérateurs suisses et ne concerne pas les Social Casino Games (SCG) mis à disposition par ces derniers sur les réseaux sociaux.

4 Quels sont les enjeux actuels ?

En Suisse, avec la libéralisation des jeux de casino en ligne, l'ensemble des opérateurs de jeux d'argent classiques – disposant d'une licence online – proposent actuellement des versions de démonstration gratuite (demos) sur leur plateforme de jeu en ligne.

Bien qu'elles diffèrent des Free Money Gambling du fait qu'elles ne permettent pas des échanges sociaux entre les joueurs, et que leur taux de redistribution est tenu d'être identique à leurs homologues réels, elles ne sont pas sans poser de questions.

En effet, ces démos sont accessibles sans inscription et sans contrôle préalable de l'âge. Cela signifie que ces jeux simulant les jeux d'argent sont accessibles sans aucun filtre aux enfants et adolescents.

5 Sources

- [1] C. Al Kurdi, L. Notari, et H. Kuendig, « Jeux d'argent sur internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo », GREA & Addiction Suisse, Lausanne, 2020.
- [2] M. Von Meduna, F. Steinmetz, L. Ante, J. Reynolds, et I. Fiedler, « Loot Boxes - A Game Changer? », Gambling Research Division, Universität Hamburg, mars 2019. doi: 10.13140/RG.2.2.23049.29287.
- [3] SuperData Research, « Social casino — 4Q 2017 », *Games data and market research*. <https://www.superdataresearch.com/market-data/social-casino-single-issue/> (consulté le avr. 23, 2019).
- [4] SuperData Research, « Gambling and Digital Games in The Netherlands », janv. 2017. [En ligne]. Disponible sur: https://kansspelautoriteit.nl/publish/pages/5164/superdata_deliverable_gambling_digital_games_august_2017_la_atste_versie.pdf.
- [5] Groupe Lucien Barrière, « Classement & dotations de l'application mobile Barrière Pocket Casino ». <https://www.casinosbarriere.com/fr/nos-jeux/barriere-pocket-casino/classement-dotations.html> (consulté le juin 06, 2019).
- [6] S. Gainsbury, D. L. King, B. Abarbanel, P. H. Delfabbro, et N. Hing, « *Convergence of gambling and gaming in digital media », Victorian Responsible Gambling Foundation, Melbourne, juin 2015. [En ligne]. Disponible sur: http://www.insidegambling.com.au/__data/assets/pdf_file/0003/25572/Gainsbury_convergence_of_gambling_and_gaming_2015.pdf.
- [7] J. Parke, H. Wardle, J. Rigbye, et A. Parke, « *Exploring social gambling: Scoping, classification and evidence review », Gambling Commission, Great Britain, 2012. [En ligne]. Disponible sur: <http://eprints.lincoln.ac.uk/16412/1/Social%20Gambling.pdf>.
- [8] H. S. Kim, M. J. A. Wohl, M. M. Salmon, R. Gupta, et J. Derevensky, « Do Social Casino Gamers Migrate to Online Gambling? An Assessment of Migration Rate and Potential Predictors », *J. Gambl. Stud.*, vol. 31, no 4, p. 1819-1831, 2015, doi: 10.1007/s10899-014-9511-0.
- [9] D. L. King, A. Russell, S. M. Gainsbury, P. H. Delfabbro, et N. Hing, « The cost of virtual wins: An examination of gambling-related risks in youth who spend money on social casino games », *J. Behav. Addict.*, vol. 5, no 3, p. 401-409, sept. 2016, doi: 10.1556/2006.5.2016.067.
- [10] S. M. Gainsbury, A. Russell, et N. Hing, « An investigation of social casino gaming among land-based and Internet gamblers: A comparison of socio-demographic characteristics, gambling and co-morbidities », *Comput. Hum. Behav.*, vol. 33, p. 126–135, 2014, doi: 10.1016/j.chb.2014.01.031.
- [11] H. S. Kim, M. J. A. Wohl, R. Gupta, et J. Derevensky, « From the mouths of social media users: A focus group study exploring the social casino gaming–online gambling link », *J. Behav. Addict.*, vol. 5, no 1, p. 115-121, mars 2016, doi: 10.1556/2006.5.2016.014.
- [12] C. Al Kurdi, « Intervention précoce et ordonnance d'application (LJAr). Sur mandat des Cantons et de la Coalition pour la protection des joueurs », GREA, Lausanne, Juin 2016.
- [13] Conseil fédéral, « RS 935.511 Ordonnance du 7 novembre 2018 sur les jeux d'argent (OJAr) ». <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/20182206/index.html> (consulté le févr. 14, 2019).

Cette fiche d'information a été rédigée par Christophe Al Kurdi (GREA). Elle accompagne la publication du rapport du GREA et d'Addiction Suisse sur les jeux d'argent sur internet [1] – téléchargeable sur www.grea.ch/rapport-jhal