

Sommaire exécutif

Jeux et paris sur Internet mobile « *Le m-gambling* »

*Réalisé en collaboration avec le Centre de liaison sur
l'intervention et la prévention psychosociales (CLIPP).*

Le présent document présente un abrégé des écrits scientifiques publiés depuis 2000 sur le jeu à distance avec un téléphone cellulaire, communément appelé le *m-gambling*.

L'environnement technologique du jeu à distance évolue rapidement, ce qui pourrait être à l'origine de modifications des comportements de jeu. Ces modifications sont difficiles à prévoir et les résultats présentés doivent donc être considérés avec prudence.

Version complète disponible sur demande.



Centre de liaison sur l'intervention
et la prévention psychosociales

Centre de liaison sur l'intervention et la prévention psychosociales (CLIPP)

Sommaire exécutif

Jeux et paris sur Internet mobile « *Le m-gambling* »

27 février 2012

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés.

©2012

Centre de liaison sur l'intervention et la prévention psychosociales (CLIPP);
Mise sur toi.

Jeux et paris sur Internet mobile « *Le m-gambling* » (Sommaire exécutif)

Pour information

Rédaction : Sybille Pluinage, M.Sc., rédactrice scientifique, CLIPP
Révision interne : Ginette Lévesque, M.B.A, CRHA., directrice de projets, CLIPP
Gilles Dupuis, Ph.D., directeur scientifique, CLIPP
Jean Perrault, Ph.D., directeur général adjoint, CLIPP
Diane Berthelette, Ph.D., présidente-directrice générale, CLIPP
Édition : CLIPP

Le présent document présente un abrégé des écrits scientifiques publiés depuis 2000 sur le jeu à distance avec un téléphone cellulaire, communément appelé le *m-gambling*. L'environnement technologique du jeu à distance évolue rapidement, ce qui pourrait être à l'origine de modifications des comportements de jeu. Ces modifications sont difficiles à prévoir et les résultats présentés doivent donc être considérés avec prudence.

Le *m-gambling*

Les récents développements technologiques permettent désormais de jouer à distance, que ce soit par le biais de la télévision, de la radio, de l'ordinateur ou de tout autre média, à diverses formes de jeux inspirés des casinos. L'une de ces formes de jeu est facilitée par une plate-forme de téléphonie mobile. Il s'agit du *mobile gambling* ou *m-gambling* (Drennan et al. (2009). Les jeux identifiés au *m-gambling* sont de type loterie, paris sportifs ou casino (poker, roulette, black jack, etc.) (Holden, 2005).

Toujours illégal aux États-Unis, le *m-gambling* est légal dans plusieurs pays, notamment au Royaume-Uni. Actuellement, au Canada, les sociétés d'État concernées par les jeux de hasard, dont Loto-Québec, se penchent sur le développement d'un service de jeu en ligne et envisagent l'usage du cellulaire comme plate-forme possible de jeu (Li, 2010; Moore, 2010). Certains groupes ou territoires autochtones (par exemple, Kahnawake) autorisent déjà quelques applications de jeux à distance avec un appareil cellulaire (Monaghan, 2008).

Progression du *m-gambling*

Actuellement, selon Mobile Betting News (2011), le *m-gambling* ne représente qu'une minime proportion de l'ensemble de l'industrie du jeu. Cette activité montre toutefois des signes évidents de croissance rapide. Déjà en 2007, au Royaume-Uni, elle constituait la plus importante activité de jeu en termes de mises et devrait accaparer 6 % du marché du jeu dès 2015 (Holden, 2007).

L'amélioration des technologies du *m-gambling* et le nombre croissant de personnes possédant un téléphone cellulaire avec connexion Internet peuvent contribuer à l'essor de cette activité. En 2004, au Canada, 59 % des ménages avaient un téléphone cellulaire (Industrie Canada, 2006). Au Québec, en 2007, 58,1 % de la population possédait un téléphone cellulaire (De Koninck, 2008). La hausse du nombre d'utilisateurs de téléphone cellulaire peut contribuer à augmenter le bassin de joueurs potentiels (Holden, 2007).

Avantages du *m-gambling* (Drennan et al., 2009 ; Holden, 2007)

- Utilisation simple
- Accessible à la majorité des individus
- Accessible à n'importe quel moment de la journée
- Accessible n'importe où et facilement transportable
- Plus discret et moins intimidant que le casino
- Connecté à une infrastructure de paiement

Quelques limites du *m-gambling*

- Certaines fonctions des jeux sont difficiles à reproduire sur le cellulaire à cause de la taille de l'écran, des options du clavier, des garanties de sécurité, de la puissance de traitement et de la capacité de stockage des données (Panis et al., 2002).
- Exige une connexion internet plus rapide. La navigation et le téléchargement peuvent être coûteux surtout dans certaines régions.
- Davantage de difficultés d'accès et d'utilisation à Internet qu'avec un ordinateur (Holden, 2005).
- Les consommateurs font moins confiance au jeu virtuel qu'au jeu permettant des transactions monétaires directes (Drennan et al., 2009).

- Difficile de contrôler l'âge des joueurs lorsqu'un âge minimum est fixé par la loi. Il y a parfois laxisme de la part des gouvernements. Laisse le champ libre aux mineurs...

Profil des joueurs

Nous savons déjà qu'il y a d'importantes différences entre le profil des joueurs traditionnels et celui des joueurs en ligne. Par exemple, une étude américaine (RSeconsulting, 2006) rapporte qu'il y a plus d'hommes qui jouent en ligne (68 %) que d'hommes qui jouent au casino (53 %). Les joueurs en ligne sont aussi plus jeunes que les joueurs traditionnels (69 % ont moins de 40 ans contre 23 %) et sont plus scolarisés (61 % ont un niveau collégial contre 43 %).

À ce jour, très peu d'études ont porté sur le profil des joueurs de *m-gambling* et il demeure possible que ceux-ci se distinguent des joueurs en ligne qui utilisent un appareil fixe. Ainsi, le *m-gambling* pourrait être particulièrement attrayant pour les femmes puisqu'elles sont de plus en plus nombreuses à jouer à distance (RSeconsulting, 2006). Le *m-gambling* pourrait également attirer les jeunes, souvent plus à l'aise avec la technologie et les appareils mobiles (Drennan et al., 2009). Ces études s'appuient toutefois sur des échantillons restreints, ce qui limite la portée des résultats.

L'étude de Drennan et al. (2009) indique que les personnes les plus susceptibles d'utiliser le *m-gambling* ne seraient pas les joueurs réguliers, mais plutôt des joueurs peu impliqués dans le jeu et qui anticipent avoir du plaisir à jouer au *m-gambling*. D'autres études sont nécessaires pour dresser un profil plus complet des joueurs de *m-gambling*.

Impact social – risques du *m-gambling*

- La possibilité de jouer n'importe où et n'importe quand peut augmenter la dépendance au jeu (Phillips et Blaszczynski, 2006).
- Contrairement aux jeux traditionnels, les personnes qui jouent à distance ne sont pas en contact avec le personnel des casinos formé au jeu responsable et qui pourrait les aider à contrôler leur jeu.
- Le *m-gambling* est moins réglementé que les casinos et les machines que l'on retrouve sur les lieux de jeu.
- Les joueurs de *m-gambling* sont exposés à diverses pratiques ne favorisant pas le jeu responsable, dont la promotion de l'utilisation de cartes de crédit (Clubs Australia, 2011). Selon l'organisme *Clubs Australia* (2011), l'extension des mesures de prévention à toutes les formes de jeux est un besoin évident.

***M-gambling* et dépendance**

Le lien entre le *m-gambling* et la dépendance est peu documenté. Ne connaissant pas le profil des joueurs de *m-gambling*, il demeure difficile de savoir si le *m-gambling* a un effet néfaste en matière de dépendance au jeu. Il demeure possible que le *m-gambling* puisse aggraver des dépendances déjà présentes, comme c'est le cas des joueurs en ligne sur ordinateur par rapport aux joueurs traditionnels. Selon une étude rapportée dans RSeconsulting (2006), 74 % des personnes jouant sur ordinateur sont des joueurs problématiques ou pathologiques alors que seulement 22 % des personnes qui ne jouent pas sur ordinateur atteignent ces niveaux. Afin d'élaborer des mesures de contrôle pertinentes, d'autres recherches doivent être menées pour répondre aux questions suivantes :

- Est-ce que les jeunes, parce qu'ils sont attirés par la technologie associée au *m-gambling*, peuvent commencer à jouer plus tôt et ainsi être à risque de développer une dépendance?
- Est-ce que les aînés, dont le nombre possédant des cellulaires va en grandissant, risquent de jouer à l'aide de leur téléphone pour contrer leur solitude?
- Est-ce que les personnes vivant plus d'isolement seraient plus à risque d'utiliser le *m-gambling* de façon exagérée?
- Les femmes qui jouent de plus en plus sur Internet sont-elles à risque?

RÉFÉRENCES

- Clubs Australia. (2011). Parliamentary Joint Select Committee on Gambling Reform – *Inquiry into Interactive and Online Gambling and Gambling Advertising*, Clubs Australia Submission.
- De Koninck, J.M. (2008). *Cellulaire au volant*. Présentation du 19 novembre 2008, Centre de collaboration nationale sur les politiques publiques et la santé (CCNPPS). Institut national de la santé publique du Québec.
- Drennan, J., Previte, J., Luck, E., & Sullivan Mort, G. (2009). *M-gambling : A strategic Social Approach to Protect Vulnerable Consumers Final Report*. Queensland Office of Liquor, Gaming and Racing. Australie.
- Holden, W. (2005). Gambling on Mobile. *Juniper research*. White Paper, second edition.
- Holden, W. (2007). Mobile gambling – A Good Bet for the Future. *Juniper Research*. Mobile Gambling Markets, Lotteries & Betting 2007-2012.
- Industrie Canada, Bureau de la consommation. (2006). *Mise à jour sur les tendances en consommation - L'Expansion des services de téléphonie cellulaire*. Automne.
- Li, Anne. (2010). 5casinos. Journal, publication du 17 mai 2010. Site Internet sur le jeu, page consultée le 27/08/11 : <http://www.5casinos.ca/news/canada-considersmobile-gambling>.
- Mobile Betting News. Journal, publication du 5 août 2011. Site Internet sur le jeu, page consultée le 09/08/11 : <http://mobilebettingnews.com>.
- Monaghan, S. (2008). *Internet and Wireless Gambling : A Current Profile*. Université de Sydney, École de psychologie, Australie.
- Moore, L. (2010). Mobile Gambling Coming to Canada : Expert. *The province*, publication du 13 mai 2010. Page Internet consultée le 27/08/11 : http://www.responsiblegambling.org/staffsearch/library_news_results_details.cfm?intID=12694.
- Panis, S., Morphis, N., Felt, E., Reufenheuser, B., Böhm, A., Nitz, J., & Saarlo, P. (2002). *Mobile Commerce Service Scenarios and Related Business Models*.
- Phillips, J., & Blaszczynski, A. (2006). *Mobile Gambling*. Université Monash, Australie.
- RSeconsulting. (2006). *A literature Review and Survey of Statistical Sources on Remote Gambling*. October 2006.