

**Symposium interactif - Édition Virtuelle 2021**

# **GAM(BL)ING: Marchandisation du récréatif à l'ère du numérique**

**10 au 13 mai 2021**

## **PROGRAMME COMPLET**

### **BIENVENUE**

C'est avec grand plaisir que l'équipe de recherche HERMES et la Chaire de recherche sur l'étude du jeu vous accueillent au Symposium interactif 2021, édition virtuelle!

Avec les progrès des technologies, un large éventail de pratiques quotidiennes sont davantage digitalisées. Les frontières entre les espaces hors ligne et en ligne paraissent plus floues que jamais, nous amenant à nous questionner sur la façon dont les différentes formes de consommation se lient de manière harmonieuse ou encore perturbatrice tout au long du continuum physique-numérique.

Soutenues par des technologies mobiles omniprésentes et des plateformes connectées, les expériences de gam(bl)ing ont été façonnées par des environnements technologiques hyper-connectés et rapidement adaptatifs, qui ont modifié la nature même du jeu et des jeux de hasard et d'argent, les rendant pratiquement indiscernables.

Ce symposium a pour objectif de fournir aux chercheurs, aux étudiants, aux cliniciens et aux autres intervenants du milieu, un espace pour partager leurs connaissances et discuter des enjeux entourant le gam(bl)ing digital et la marchandisation du loisir à l'ère numérique. Joignez-vous pour cette édition virtuelle et interactive de notre symposium.

Un programme riche en contenu inclura :

1. des séances interactives avec nos conférenciers invités de renommée internationale;
2. des séances de présentation et d'échanges avec une relève d'étudiants;
3. des ateliers d'expérimentation et d'échange.

En séance de clôture, nous aurons l'immense privilège d'assister à un échange avec M. Edward Snowden!

Il nous fera plaisir de vous compter parmi nous!

### **RECONNAISSANCE TERRITORIALE**

*L'Université Concordia est située en territoire autochtone, lequel n'a jamais été cédé. Nous reconnaissons la nation Kanien'kehá: ka comme gardienne des terres et des eaux sur lesquelles nous nous réunissons aujourd'hui. Tiohtiá:ke / Montréal est historiquement connu comme un lieu de rassemblement pour de nombreuses Premières Nations, et aujourd'hui, une population autochtone diversifiée, ainsi que d'autres peuples, y résident. C'est dans le respect des liens avec le passé, le présent et l'avenir que nous reconnaissons les relations continues entre les Peuples Autochtones et autres personnes de la communauté montréalaise.*

## SE DÉPLACER DANS LES ÉVÉNEMENTS VIRTUELS

*Veillez noter que le programme est défini à l'heure normale de l'Est. Un [calculateur de fuseau horaire](#) peut vous aider à trouver le bon moment pour vous connecter aux séances.*

Les séances de conférence du matin et les ateliers thématiques des 10 et 12 mai **se tiendront sur Zoom**. Si vous possédez déjà un compte ou une licence éducative via vos propres institutions, vous pouvez vous connecter via ces comptes. Sinon, vous pouvez vous inscrire pour un compte gratuit [ici](#). Utilisez votre nom complet pour que les organisateurs de la séance puissent vous identifier en tant que participants inscrits à la conférence et vous admettre dans les salles d'attente et de réunion. Veuillez vous assurer que vous avez téléchargé la dernière version du logiciel. Les liens Zoom seront accessibles dans [l'espace réservé aux participants](#) en cliquant sur le bouton vert « session virtuelle » sous le titre de la session à laquelle vous souhaitez assister.

Si vous n'avez jamais participé à une réunion Zoom auparavant, voici quelques-unes des pratiques de base à suivre :

- Veuillez vous joindre aux réunions synchrones 10 à 15 minutes à l'avance pour donner aux hôtes le temps de vous admettre des salles d'attente.
- Gardez-vous sur « mute » et ne le désactivez que lorsque vous parlez.
- Allumez votre caméra pendant les discussions pour permettre une interaction « face à face », mais vous pouvez le désactiver si vous devez vous éloigner de votre ordinateur.
- Familiarisez-vous avec les fonctions de Zoom telles que les options de discussion, d'interrogation, de pouce levé, de main levée et de main basse.

Nous utiliserons également **Gather Town** pour les **ateliers thématiques de l'après-midi** et les **sessions de questions/réponses pour les présentations asynchrones**. Vous pouvez accéder au lien Gather Town dans [l'espace réservé aux participants](#) en cliquant sur le bouton vert « session virtuelle » sous le titre de la session. Utilisez votre nom complet pour que les autres participants puissent vous identifier et choisissez l'avatar de votre préférence. Vous pouvez utiliser les touches fléchées de votre appareil pour vous promener et explorer la conférence ! Gather fonctionne mieux sur Chrome ou Firefox.

Gather Town permet une interaction sociale très différente de la structure plus formelle des réunions Zoom. Voici une [vidéo courte](#) pour voir comment cela fonctionne. N'hésitez pas à explorer également le salon, le café et la bibliothèque lorsque vous avez besoin d'une pause de la conférence. Vous trouverez plus d'informations dans le [Guide pour l'interface Gather Town](#).

*N'oubliez pas, puisque la propriété intellectuelle des participants à la conférence est partagée dans ces espaces, l'espace de réunion de conférence et les présentations asynchrones sont réservés aux participants inscrits. Veuillez ne pas partager les présentations synchrones et asynchrones avec des personnes qui ne sont pas des participants inscrits.*

**Les sessions synchrones** se dérouleront selon le calendrier prévu dans le programme. Les liens de réunion Zoom sont accessibles [via l'espace réservé aux participants](#). Il y aura un lien unique pour chaque session, de sorte que si vous souhaitez quitter et revenir, vous pouvez utiliser le même lien pour rejoindre. **Les présentateurs et les participants doivent être conscients que toutes les réunions Zoom des symposiums seront automatiquement enregistrées.** Toutes les conférences

du matin et les présentations d'ouverture des ateliers seront enregistrées et rendues disponibles après le symposium pour permettre aux participants de voir tout contenu synchrone qu'ils ont manqué.

**Des présentations et des affiches asynchrones** seront disponibles deux semaines avant le symposium du 26 avril 2021. Les participants sont invités à visionner les différentes présentations avant l'événement. Les délégués peuvent accéder aux présentations asynchrones dans la salle de présentation de [Gather Town](#) et sur l'espace réservé aux participants au cours des sessions individuelles. Ceux-ci resteront en ligne pendant toute la durée de la conférence et pendant deux semaines après l'événement.

### **Soutien technique**

Pour garantir une expérience virtuelle optimale, il est recommandé de suivre les exigences techniques ci-dessous :

- Connectez-vous à partir de **l'ordinateur de bureau**.
- Connectez-vous avec **une connexion Internet stable** : utilisez de préférence **les dernières versions modernes du navigateur Internet suivant : Chrome (v88), Firefox (v84) et Edge (v88) ainsi que la version la plus moderne de Safari 5.1.7**
- Évitez d'utiliser **Internet Explorer** qui n'est pas compatible avec la plateforme événementielle.
- Pour une meilleure interaction, utilisez un microphone, une caméra et des écouteurs.
- Familiarisez-vous avec la plateforme virtuelle pour en tirer le meilleur parti.

Si vous rencontrez des difficultés pour vous connecter aux sessions, veuillez contacter notre équipe en envoyant un courriel à [hermes@concordia.ca](mailto:hermes@concordia.ca).

### **Confidentialité, propriété intellectuelle et sécurité en ligne**

Veuillez noter que les logiciels de réunion en ligne tels que Zoom et Gather Town utilisent les caméras des participants et peuvent donc révéler des informations personnelles sur l'environnement domestique de l'utilisateur. Veuillez être conscient de ceci et prendre des mesures telles que la désactivation de vos fonctions vidéo et microphone pour vous préparer aux réunions.

**Veuillez noter que les diaporamas et les enregistrements sont la propriété intellectuelle du présentateur et ne doivent pas être partagés sans son consentement et son approbation préalables, comme c'est le cas pour tous les paramètres de conférence savante.** Veuillez ne pas diffuser le programme de la conférence ou des liens en direct par e-mail personnel ou sur les réseaux sociaux. Cela protège les hôtes et les participants des réunions de conférence contre les intrusions ou les perturbations indésirables.

Soyez respectueux envers tous les autres participants et traitez les interactions en ligne avec la même courtoisie que vous le feriez pour une interaction en personne. Tout comportement en ligne doit relever de nos [principes et code de conduite](#). Si vous souhaitez signaler des problèmes de sécurité, vous pouvez nous contacter à [hermes@concordia.ca](mailto:hermes@concordia.ca).

Une conférence virtuelle peut être une courbe d'apprentissage pour tout le monde - nous comprenons qu'il peut y avoir des difficultés techniques imprévues, des problèmes ou des apparitions d'invités de la part de la famille, des animaux de compagnie ou d'autres membres de votre foyer à l'écran.

## LE COMITÉ D'ORGANISATION

<b>COMITÉ ORGANISATEUR LOCAL</b>	
<b>Jad Abukasm</b>	Assistant de recherche, la Chaire de recherche sur l'étude du jeu, Université Concordia
<b>Jessica Agathangelou</b>	Assistante de recherche, la Chaire de recherche sur l'étude du jeu, Université Concordia
<b>Sylvia Kairouz</b>	PhD Titulaire de la Chaire de recherche sur l'étude du jeu, Université Concordia, Équipe HERMES (Canada)
<b>Lesley Lambo</b>	Assistante de recherche, la Chaire de recherche sur l'étude du jeu, Université Concordia
<b>Florence Landry</b>	Coordonnatrice d'évènements, HERMES, Université Concordia
<b>Jessica Nadeau</b>	Assistante de recherche, la Chaire de recherche sur l'étude du jeu, Université Concordia
<b>Sophia Ouhnana</b>	Assistante de recherche, Université Concordia
<b>Marie-Christine Savard</b>	Assistante de recherche, HERMES, Université Concordia
<b>Phoebe Tom</b>	Assistante de recherche, la Chaire de recherche sur l'étude du jeu, Université Concordia

<b>COMITÉ SCIENTIFIQUE</b>	
<b>Martin French, PhD</b>	Professeur agrégé, Département de sociologie et anthropologie, Université Concordia
<b>Sylvia Kairouz, PhD</b>	Titulaire de la Chaire de recherche sur l'étude du jeu, Université Concordia, Équipe HERMES (Canada)
<b>Florence Landry</b>	Coordonnatrice d'évènements, HERMES, Université Concordia
<b>Antoine Lemay</b>	Doctorant en psychologie, Département de psychologie, Université de Québec à Montréal
<b>Eva Monson, PhD</b>	Professeure adjointe, Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke
<b>Valérie Van Mourik, M.Sc.</b>	Travailleuse sociale au CIUSSS Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal – Centre de réadaptation en dépendance de Montréal
<b>Annie-Claude Savard, PhD</b>	Professeure agrégée, École de travail social et de criminologie, Université Laval

<b>COMITÉ AVISEUR</b>	
<b>Jean-François Biron</b>	Coordonnateur, Communauté de pratique en prévention des dépendances, Agent de planification « programmation et recherche », Centre intégré universitaire de santé et des services sociaux du Centre Sud de l'Île de Montréal (Direction régionale de santé publique)
<b>Jean-Michel Costes</b>	Directeur scientifique, Observatoire des Jeux (France)
<b>Ingo Fiedler, PhD</b>	Chercheur, Université Concordia et Division des jeux de hasard et d'argent, Université de Hambourg
<b>David Nieborg, PhD</b>	Professeur adjoint de Media Studies, Université de Toronto

# MERCI À NOS PARTENAIRES ET SPONSORS!

## Partenaires



UNIVERSITÉ DE  
SHERBROOKE



UNIVERSITÉ  
LAVAL

UQÀM

Université du Québec  
à Montréal

*Centre intégré  
universitaire de santé  
et de services sociaux  
de la Capitale-Nationale*

Québec 

*Centre intégré  
universitaire de santé  
et de services sociaux  
du Centre-Sud-  
de-l'Île-de-Montréal*

Québec 

*Centre intégré  
de santé et de services  
sociaux de Chaudière-  
Appalaches*

Québec 

*Fonds de recherche  
Société et culture*

Québec 

## Sponsor



# SYMPOSIUM INTERACTIF 2021

## APERÇU RAPIDE

*N.B. : Toutes les heures sont en heure normale de l'Est.*

**LUNDI, 10 MAI - Marchandisation des jeux à l'ère du numérique.....-8-**

9h00 à 11h30 : Conférence d'ouverture avec Aphra Kerr, PhD et Gerda Reith, PhD [Zoom]...-8-

13h00 à 14h30 : Atelier thématique avec Ingo Fiedler, PhD [Zoom].....-10-

15h00 à 16h00 : Séance de questions-réponses pour présentation asynchrone [Gather Town].-11-

**MARDI, 11 MAI -Publicité, promotion, régulation du jeu .....-12-**

9h00 à 11h30 : Conférences avec Maude Bonenfant, PhD et Alexander Ross,

PhD(c) [Zoom].....-13-

13h00 à 15h00 : Ateliers interactifs avec François Savard, Benjamin Denis

et Antonin Tran [Gather Town].....-15-

**MERCREDI, 12 MAI - Technologie et intervention : un arrimage possible?.....-16-**

8h15 à 8h45 : Séance de questions-réponses pour présentation asynchrone [Gather Town]....-16-

9h à 11h30 : Conférences avec Yasser Khazaal, PhD et Caroline Simonpietri,

PhD [Zoom].....-16-

13h00 à 14h30 : Atelier thématique avec Martin French, PhD et Valérie Van Mourik,

M.Sc. [Zoom].....-18-

**JEUDI, 13 MAI - Conférence de clôture.....-18-**

8h30 à 10h00 : Conférence de clôture avec Edward Snowden [Zoom].....-18-

# SYMPOSIUM INTERACTIF 2021

## PROGRAMME

*N.B. : Toutes les heures sont en heure normale de l'Est.*

**Lundi, 10 mai 2021**

**Marchandisation des jeux à l'ère du numérique**

### Thème de la journée

*“While the last century’s free was a powerful marketing method, this century’s free is an entirely new economic model.” - Anderson, 2009*

L’(hyper)connectivité du web et la sophistication des technologies qui le sous-tendent ont contribué à l’émergence de modes de consommation plus soutenues et intenses (Reith, 2019). L’univers des jeux digitalisés notamment celui des jeux gratuits sur support mobile, incarne bien ces transformations majeures. La marchandisation de ces produits vise, à travers des modes de production, des modèles de commercialisation et des expériences de consommation, la maximisation de profits dans un marché largement lucratif. Dans une perspective d’économie politique, nous examinerons les relations de pouvoir entre les producteurs, distributeurs et consommateurs des jeux gratuits sur supports mobiles. Nous examinerons les processus de complexification des modèles de conception des jeux, en portant une attention particulière aux processus de monétisation, de financiarisation et de marchandisation de l’information. Comment est-ce que les stratégies de commercialisation s’incrustent dans la conception des jeux? Dans quelle mesure la marchandisation des jeux s’effectue sur une transformation du joueur et de son information en un capital?

Au terme de cette journée, nous visons à approfondir le débat sur la tension que crée ces jeux gratuits entre la nature intrinsèque ludique du jeu et sa marchandisation, ainsi que la contradiction entre concevoir des jeux pour des fins de plaisir et les concevoir pour des fins de profits.

**9h00 à 11h30 : Conférence d’ouverture**

*Lieu : Zoom*

*Cette séance sera disponible en anglais et en français.*

**9h00 à 9h55 : Gerda Reith, PhD, Université de Glasgow**

Présentation : « *Gambling 2* » : *La « nouvelle frontière » du jeu mobile et social*

Cette présentation explore les différentes manières dont l'intersection entre la technologie, les médias et l'État a produit de nouvelles formes de *gambling* et de *gaming* et rendu plus floue que jamais la distinction entre les deux concepts. La présentation met de l'avant l'idée que les opérateurs de jeu mobile et social — incluant le déploiement de technologies de géolocalisation et de suivi de données, la personnalisation de la publicité, ainsi que des stratégies visant à exploiter la puissance des réseaux sociaux — amassent de grandes quantités de « *Big Data* » et intègrent des éléments « *turbo charged* » à la jouabilité. Ils commencent également à atténuer les distinctions entre « *gambling* » et « *gaming* » ; entre « récompenses » virtuelles et « vrai » argent, dérangeant dans le processus les idées sur l'argent et la valeur. La présentation se conclura en suggérant que ces nouvelles formes de jeu adoptent également une forme de « contrôle algorithmique » à travers la surveillance continue des comportements en ligne, ayant pour but de générer une intensification toujours croissante du *gambling* et du *gaming* au sein des systèmes technico-économiques modernes.

**9h55 à 10h10 : Pause**

**10h10 à 11h05 : Aphra Kerr, PhD, Université Maynooth**

Présentation : *La gamblification des médias, des sports et du jeu : repenser le risque et la responsabilité*

Dans de nombreux pays, les jeux de hasard et d'argent (JHA) sont des activités de loisir populaires qui revêtent différentes formes selon le contexte social et culturel variant. Les jeux de hasard et d'argent commercialisés ont connu une croissance fulgurante depuis les années 80 en Europe – largement influencé par la libéralisation des marchés, l'émergence de nouvelles technologies et le changement d'attitude à l'égard du risque. Cette croissance a mené au développement d'une source de revenus fort rentable et lucrative pour les entreprises et les gouvernements. Malgré les restrictions liées à la pandémie de COVID-19 au cours de la dernière année, le revenu global des plus grandes compagnies de JHA a augmenté en raison de la disponibilité des jeux en ligne.

Le jeu en ligne est l'un des secteurs de l'industrie du jeu qui affiche la croissance la plus rapide particulièrement auprès des consommateurs européens hautement connectés. La plupart des entreprises et des loteries proposent désormais des applications mobiles alors que les entreprises utilisent de plus en plus les technologies d'apprentissage machine pour cibler les joueurs potentiels, modéliser, prédire et fidéliser ces joueurs. De plus, les

compagnies de médias sociaux et de jeux intègrent de plus en plus de mécanismes de JHA dans leurs applications. La nature transnationale de l'univers en ligne signifie que la réglementation et les politiques publiques régissant cet espace sont souvent inférieures aux normes requises d'encadrement, voir même totalement absentes. C'est particulièrement le cas en l'Irlande, un pays qui partage une écologie médiatique et sportive commune avec le Royaume-Uni, sans toutefois disposer de structures réglementaires et de santé publique aussi développées que son pays voisin dans la gestion de l'offre de jeu.

Dans cette présentation, j'utiliserai une approche d'économie politique et d'analyse de politiques afin d'analyser le phénomène du jeu. Je me concentrerai sur quatre tendances clés dont : 1) la médiatisation des JHA et son impact sur le sport 2) la datafication, l'intelligence artificielle (IA) et l'industrie du jeu 3) les JHA, le *gaming* et le jeu et enfin, 4) la politique publique, le risque et la responsabilité. La présentation est basée sur un projet de recherche récemment terminée explorant les tendances et les méfaits du jeu au niveau international et en Irlande.

Kerr, Aphra., O'Brennan, John. et Vazquez Mendoza, Lucia.(2021). *Gambling Trends, Harms and Responses. Ireland in an International Context*. Maynooth University: Maynooth, Ireland.<http://mural.maynoothuniversity.ie/14258/>

### **11h05 à 11h30 : Séance de questions-réponses pour les conférenciers**

### **13h00 à 14h30 : Atelier thématique**

*Lieu : Zoom*

*La présentation sera donnée en anglais, le powerpoint sera disponible en français. Les discussions de groupe pourront prendre place en français ou en anglais.*

**Ingo Fiedler, PhD**, Université Concordia

#### ***Blockchain, crypto et jeux de hasard et d'argent : Des recoupements en évolution***

Blockchain est la technologie derrière la crypto-monnaie qui peut être utilisée pour parier à des jeux de hasard et d'argent. Bien que simple, ce chevauchement entre blockchain, crypto et les jeux de hasard et d'argent est le moins important. Cet atelier a pour objectif de fournir un survol des multiples chevauchements entre ces trois phénomènes. Le commerce des dérivés crypto avec un levier équivalent à 100x est discuté, ainsi que la décentralisation de l'offre de jeu de hasard et d'argent, et la gestion de cette offre à travers des codes informatiques, décentralisés et non-régis par les droits de propriété. La

discussion interactive portera sur les implications de ces modèles pour la réglementation et la santé publique.

Cet atelier s'adresse aux participants qui souhaitent :

- Approfondir leurs connaissances sur la façon dont les blockchains peuvent perturber le marché des jeux de hasard et d'argent dans sa forme actuelle;
- Participer à une conversation proactive sur les stratégies d'atténuation des conséquences négatives de ce développement technologique.

### **15h00 à 16h00 : Séance de questions-réponses pour présentation asynchrone**

*Lieu : Gather Town*

*Séance synchrone où les auteurs des communications seront présents pour répondre aux questions. Les présentations seront disponibles via l'espace pour participants dès le 26 avril 2021.*

**Rania Aoun** - Du « consom'acteur » au « consom'joueur » Marques de luxe et jeux, une tendance du gam(bl)ing [Présentation orale en français]

**Aymeric Brody** - La "gamblification" de la vie ou l'extension domaine des jeux d'argent, entre passion ordinaire et obsessive [Présentation orale en français]

**Natacha Cattin** - Comment utiliser les jeux vidéo pour parler de jeux d'argent auprès des jeunes? [Présentation par affiche en français]

**Pauline Hoebanx** - Le streaming des jeux de machines à sous : La sous-régulation des jeux d'argent liés au contenu YouTube généré par les utilisateurs [Présentation orale en anglais]

**Pierre-Olivier Jourdenais** - Mort permanente, Edgework et capitalisme de plateforme [Présentation éclair en anglais]

**Jean-Philippe Laforge** - Les représentations sociales de la responsabilité dans les jeux de hasard et d'argent chez les jeunes adultes joueurs : se contrôler, ne pas devenir dépendant et avoir du plaisir. [Présentation orale en français]

**Christine Lavoie** - L'estime de soi chez les adolescents ayant une utilisation problématique d'Internet avec une préférence pour les jeux vidéo ou pour les réseaux sociaux : Données préliminaires [Présentation par affiche en français]

**Bernadeta Lelonek-Kuleta** - Utilisation des « lootboxes » à la lumière de la réglementation juridique polonaise [Présentation orale en anglais]

**Antoine Lemay** - Le sport électronique au secondaire : qui sont les jeunes eSportifs ?  
[Présentation orale en français]

**Spencer W. Murch** - Développement d'un système de détection pour les jeux problématiques en ligne au Québec [Présentation par affiche en anglais]

**Elijah Otis** - Observation de l'évolution du comportement en matière de paris sportifs pendant la pandémie de la COVID-19 [Présentation par affiche en anglais]

**Rifatun Rahim** - Impact des jetons non fongibles (NFT) dans la marchandisation de l'industrie du jeu [Présentation éclair en anglais]

**Jeremie Richard** - Boîtes à butin dans les jeux vidéo : un examen exploratoire des caractéristiques sociodémographiques et psychologiques associées [Présentation orale en anglais]

**Fred Steinmetz** - Les effets réciproques des jeux Pay-to-Win et des jeux de hasard et d'argent : Résultats issus d'un échantillon représentatif [Présentation par affiche en anglais]

**Samantha Tessier** - Impact des campagnes publicitaires parmi les joueurs en ligne : les perceptions du rôle du soutien social [Présentation par affiche en français]

**Anne Mette Thorhauge** - Le rôle du skinbetting dans la transformation des skins en monnaie virtuelle [Présentation orale en anglais]

**Mardi, 11 mai 2021**

**Publicité, promotion, régulation du jeu**

### **Thème de la journée**

Avec l'expansion du néolibéralisme, la promotion des jeux de hasard et d'argent a pris une envergure inégalée dans l'histoire. Le joueur est devenu un consommateur autonome, libre de ses choix, rationnel et responsable de son bien-être et de son avenir et ce, indépendamment de l'environnement social, politique et économique dans lequel il gravite (Reith, 2007). C'est dans un tel contexte qu'une multitude d'initiatives sont déployées pour attirer le joueur consommateur et favoriser l'augmentation des revenus de l'industrie du jeu et des gouvernements. Dans un contexte où des stratégies de jeu responsable axées sur la responsabilité individuelle sont déployées afin de rappeler au joueur de s'autocontrôler, de s'informer et de faire des choix éclairés, quelle

est la responsabilité des opérateurs en termes de promotion du jeu? Jusqu'à quel point le type de stratégies publicitaires employées est-il acceptable?

Par ailleurs, dans certaines formes de jeux, le rôle de la publicité va bien au-delà de l'incitation à consommer. C'est le cas des jeux Free-to-Play (forme de jeux hybrides entre les jeux de hasard et d'argent et les jeux vidéo), où la publicité est tantôt utilisée pour inciter une population de consommateurs ciblée sur la base de caractéristiques personnelles à télécharger un jeu ou alors, elle fait partie intégrante de la mécanique du jeu et son visionnement permet par exemple de progresser à l'intérieur de celui-ci.

Alors que la publicité dans le domaine des jeux de hasard et d'argent fait l'objet d'une certaine régulation, par exemple dans les juridictions où la commercialisation du jeu relève de l'État, l'univers des jeux Free-to-Play est quant à lui complètement libre de toute contrainte sur ce plan. Cela soulève d'ailleurs plusieurs questions notamment quant au caractère intrusif des stratégies utilisées et à l'utilisation (cueillette et vente) de données personnelles à des fins de marketing.

### **9h00 à 11h30 : Conférences**

*Lieu : Zoom*

*Cette séance sera disponible en anglais et en français.*

**9h00 à 9h55 : Maude Bonenfant, PhD, Université du Québec à Montréal**

#### ***Présentation : Gaming, gambling, publicité et collecte de données – ou comment les frontières s'embrouillent sans encadrement***

L'hybridation des jeux de hasard et d'argent avec les jeux vidéo de divertissement est rendue si commune que des mécaniques de *gambling* se retrouvent désormais dans une panoplie de plateformes ludiques, y compris dans des jeux pour enfants. Or, si les mises en argent sont une des façons de rentabiliser les jeux, d'autres stratégies et modèles économiques existent, particulièrement dans les jeux gratuits sur applications mobiles ou fureteurs. La diffusion de publicités est une des formes les plus connues, mais leur intégration ne se limite pas aux bannières et certaines brouillent « habilement » les frontières entre le jeu et le contexte extérieur des publicités. Une autre forme de rentabilité, invisible pour le joueur, mais pourtant beaucoup plus invasive, est la collecte de données personnelles revendues à des tiers (courtiers en données) pour éventuellement permettre le renvoi de publicités ciblées. Ce type de dispositif de plus en plus perfectionné et dont l'hybridité entre la publicité et le *gaming*, voire le *gambling* devient confondante pour les

utilisateurs, est très peu régulé, y compris dans les jeux pour enfants — alors que les jeux de hasard et d'argent sont pourtant interdits aux moins de 18 ans et que la publicité télévisée qui visent les enfants est, elle, largement légiférée. Dans le cadre de cette conférence, il s'agira donc de problématiser ce manque de régulation en présentant de nombreux cas de jeux qui exploitent divers modèles économiques, mécaniques ludiques et autres stratégies de design qui encouragent la consommation de publicités, de longs temps de connexion et des investissements (monétaires, affectifs et sociaux) les plus grands possibles afin de rentabiliser la production de ces jeux dits « gratuits ».

### **9h55 à 10h10 : Pause**

### **10h10 à 11h05 : Alexander Ross, PhD(c), Université de Toronto**

Présentation : *Jouer pour gagner : Playtika et l'économie politique des applications de casino social*

Les jeux « free-to-play » (F2P) continuent de brouiller les frontières entre les jeux et les jeux de hasard et d'argent. Les applications de casino social, qui combinent le principe de pari des jeux de casino, avec l'esthétique et la mécanique de progression des jeux F2P traditionnels, sont l'un des exemples les plus notables illustrant cette tendance. Ces applications de jeux F2P permettent de parier des crédits numériques dans des jeux de machines à sous, de poker et de blackjack, mais sans génération de profits réels. Ceci permet à ce type d'application d'éviter les restrictions légales qui encadrent les jeux de hasard et d'argent dans lesquels de l'argent réel est impliqué.

Cette conférence explorera l'idée voulant que l'industrie derrière les applications de casino social mérite un examen plus approfondi. Playtika, l'un des principaux développeurs d'applications de casino social, sera utilisé comme étude de cas afin d'illustrer comment l'industrie du casino social s'est développée grâce à la précarisation du risque. Au départ considéré comme un petit développeur de jeux sur Facebook basé à Herzliya, en Israël, Playtika est devenu un joueur important dans le domaine des jeux de casino social après un investissement stratégique de la chaîne de casinos Caesars.

L'entreprise Playtika se trouve présentement au milieu d'une offre publique initiale, qui, elle l'espère, lui permettra d'empocher des milliards de dollars. Dans son formulaire de divulgation S-1 déposé auprès de la SEC, Playtika énumère comme facteurs de risque importants sa dépendance à l'égard des magasins d'applications tiers, où des changements techniques et réglementaires pourraient menacer l'ensemble de son modèle commercial.

Ainsi, l'avenir de Playtika repose entre les mains des plateformes numériques et celles des investisseurs potentiels. L'entreprise illustre la manière dont les plateformes numériques ont fait converger les jeux et les jeux de hasard et d'argent pour créer une économie des applications plus volatile et imprévisible.

### **11h05 à 11h30 : Séance de questions-réponses pour les conférenciers**

### **13h00 à 15h00 : Ateliers interactifs**

*Lieu : Gather Town*

*L'atelier se déroulera en français, mais les conférenciers savent également parler en anglais.*

**François Savard**, Président à la Fondation des Gardiens virtuels

**Benjamin Denis**, Responsable du Développement d'Affaire chez Edgegap

**Antonin Tran**, Consultant Esports chez Halternative

#### ***Une incursion interactive dans le monde des jeux vidéo***

Guidé par trois joueurs et entraîneurs d'expérience, les participants de cet atelier seront conviés à une découverte en profondeur des jeux vidéo et de leurs composantes spécifiques. Les participants seront ensuite invités à l'intérieur de plateaux interactifs, où accompagné par les animateurs, ils pourront se familiariser et expérimenter avec le point de vue d'un joueur de jeux vidéo.

Cet atelier permettra de mieux comprendre comment l'utilisation des technologies et de plateformes sophistiquées façonne nos relations avec le jeu et d'explorer l'environnement à l'intérieur duquel se déroulent les expériences de jeu. Plus spécifiquement, cet atelier vise à :

- Expliquer le sport électronique, son engouement et son intérêt, dans un contexte sportif et culturel;
- Expérimenter le jeu à partir d'une position de joueur dans un environnement digitalisé.

**Mercredi, 12 mai 2021**

**Technologie et intervention : un arrimage possible ?**

**Thème de la journée**

Les gens utilisent de plus en plus internet pour leurs expériences de gam(bl)ing. De même, lorsqu'ils rencontrent des difficultés, nombreux sont ceux qui cherchent en ligne des réponses à leurs interrogations ou du soutien. Le recours aux technologies de l'information et de la communication (TIC) suscite beaucoup d'intérêt dans le champ de la santé et des interventions mobiles et sur Internet ont été tentées dans le champ des dépendances. Cela pourrait notamment permettre de rejoindre des personnes qui autrement ne demanderaient pas de services.

Au-delà, de l'évaluation de l'efficacité de tels programmes, des questions se posent sur les implications épistémologiques et cliniques. Est-ce que le cadre préétabli vient limiter la compréhension du problème; est-ce que le recours à ces technologies d'auto-contrôle contribue à la médicalisation du phénomène et à une responsabilisation individuelle. D'autre part, quelle place est donnée à l'appropriation de l'auto-efficacité; comment les approches motivationnelles et cognitives-comportementales peuvent être adaptées à des plateformes mobiles pour devenir complémentaires aux approches cliniques; quels sont les enjeux au niveau de la diffusion et de la publicisation de ces plateformes de même qu'au niveau de la confidentialité.

Au cours de cette journée ces points seront abordés et discutés par le biais de conférences, panel d'experts et atelier de réflexion.

### **8h15 à 8h45 : Séance de questions-réponses pour présentation asynchrone**

*Lieu : Gather Town*

*Séance synchrone où les auteurs des communications seront présents pour répondre aux questions. Les présentations sont disponibles via l'espace pour participants.*

*Vous pouvez vous référer à la session de questions-réponses pour les présentations asynchrones le 10 mai 2021 pour la liste des présentateurs.*

### **9h à 11h30 : Conférences**

*Lieu : Zoom*

*Cette séance sera disponible en anglais et en français.*

### **9h00 à 9h55 : Yasser Khazaal, PhD, Université de Lausanne**

**Présentation : *Les apps des outils ubiquitaires pour booster le changement?***

Les téléphones intelligents sont largement utilisés. Mobiles, disponibles 24h/24 et connectés, ils offrent une infinité de fonctionnalités largement accessibles. En particulier, les applications (apps), de par les technologies qui peuvent y être associées offrent des

perspectives potentiellement intéressantes dans le champ de la santé mentale. Ubiquitaires et flexibles, elles peuvent toucher de larges franges de la population en amenant une aide interactive dans le milieu. Ce potentiel est illustré par une revue des données actuelles et par différents exemples concrets. Ceux-ci visent à illustrer le processus de développement et de validation des apps ainsi que les défis rencontrés au travers d'exemples spécifiques.

**9h55 à 10h10 : Pause**

**10h10 à 11h05 : Caroline Simonpietri, PhD, Université de Paris-Descartes**

Présentation : *Patient-experts, numérique et addiction : quelle articulation?*

Les mouvements, dits de *self-help*, seraient nés au début du XXe siècle aux Etats-Unis par des individus contestant le pouvoir médical et soucieux « *de se déprendre des discours médicaux et juridiques qui les objectivaient depuis des décennies* » (Lascoumes, 2007 : 134). En France, plusieurs associations se sont mobilisées, comme celle des « Alcooliques Anonymes », créée en 1934 dans cette logique d'entraide entre pairs. Cependant, en 2009, face à la chronicité des maladies, un nouveau concept institutionnel émerge et bouleverse ce qui existait depuis plus d'un siècle de façon informelle entre patients, le concept de "patient-expert". En parallèle, les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) dans la prise en charge des maladies chroniques émergent progressivement depuis une trentaine d'années (Bourret, 2008; Cabé, 2005; Kleinebreil et al., 2009; Romeyer, 2008). De nombreux forums, réseaux sociaux et sites d'informations de santé prolifèrent pour le grand public *via* le *web 2.0* afin de soutenir les personnes atteintes de pathologies chroniques (Akrich et Méadel, 2007). Face à tous ces changements, nous proposons d'explorer les différentes facettes de l'accompagnement par des pairs avec les outils numériques pour lutter contre l'addiction aux jeux.

**Mots clés :** patient-experts, Pair-aidance, NTIC, Innovations, Circulation des savoirs, Prévention

**11h05 à 11h30 : Séance de questions-réponses pour les conférenciers**

**13h00 à 14h30 : Atelier thématique**

*Lieu : Zoom*

*Les vignettes soutenant les groupes de discussion seront disponibles en français et en anglais. Les discussions de groupe pourront prendre place en français ou en anglais.*

**Martin French, PhD**, Université Concordia

**Valérie Van Mourik, M.Sc.**, Travailleuse sociale au CIUSSS Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal

***L'intervention en ligne : qui, comment, pourquoi?***

Par une mise en situation, vous serez conviés à une discussion en adoptant le point de vue de différents acteurs concernés par l'élaboration d'outils en ligne en appui à l'intervention. Quels seront les éléments les plus importants à prendre en considération? Comment votre expérience de l'intervention en ligne en période de pandémie va influencer vos réflexions? Par cet atelier interactif, nous approfondirons ce qui aura été discuté le matin.

Cet atelier vise à :

- Réfléchir aux implications d'outils en ligne pour l'intervention;
- Intégrer les connaissances acquises lors des présentations du matin;
- Partager avec d'autres participants.

**Jeudi, 13 mai 2021**

**Conférence de clôture**

**8h30 à 10h00 : Conférence de clôture**

*Lieu : Zoom*

*Cette séance sera disponible en anglais et en français.*

**Edward Snowden**, Lanceur d'alerte et expert en cybersécurité

Présentation : ***Ce que les jeux m'ont appris -- jouer pour et contre la surveillance de masse***

Quelle est la relation entre les jeux numériques contemporains et la surveillance de masse? Dans cet entretien avec Edward Snowden, lanceur d'alerte de renom, nous explorons sa relation, riche en apprentissage, avec les jeux numériques; plus spécifiquement, il sera question de la façon dont ces jeux ont façonné ses idées et idéaux de liberté et de justice. Nous examinerons également la manière dont les jeux numériques, largement interconnectés et en ligne, peuvent faciliter les pratiques de surveillance de masse. En effet, à travers notamment des mécaniques de monétisation, plusieurs de ces jeux se trouvent connectés à des systèmes de surveillance des consommateurs permettant le déploiement de

publicité ciblée et autres stratégies d'influence. Ainsi, les joueurs d'aujourd'hui jouent résolument pour la surveillance. Ces systèmes créent des circonstances bien différentes de celles qui ont marqué les jeux de l'époque du jeune Edward Snowden, et qui ont offert à sa génération un espace de choix permettant de jouer de façon anonyme et favorisant l'expression de soi. Nous discuterons donc avec M. Snowden des jeux numériques contemporains en tant que formes de surveillance de masse; nous apprendrons également comment déjouer, ou comment jouer contre ces systèmes de surveillance ludifiés, de manière à préserver la confidentialité et l'anonymat.

## SYMPOSIUM INTERACTIF 2021 RÉSUMÉS PRÉSENTATIONS ASYNCHRONES

*Présentation orale en français*

**Du « consom'acteur » au « consom'joueur » Marques de luxe et jeux, une tendance du gam(b)ling**

**AOUN, Rania<sup>1,2</sup>**

<sup>1</sup>Université de York, Toronto, Canada

<sup>2</sup>Université de Québec à Montréal, Montréal, Canada

Alors que la transformation de la « société de consommation » en une « société de participation » a donné naissance au profil du « consom'acteur » (Aubrun, 2013), dans le monde ludique, le « consom'acteur » s'est décliné en « consom'joueur ».

Dans un contexte de gamification (Deterding et al., 2011; Zichermann et Cunningham, 2011), plusieurs marques ont opté pour des stratégies ludiques joignant le jeu à la consommation. Et de plus en plus de marques de luxe reconnues comme élitistes se sont tournées vers l'univers du jeu en quête d'une génération geek plus présente sur les plateformes et applications de jeux que dans les espaces de commerce.

D'un côté, des jeux à l'effigie des marques de luxe ont été créés comme le jeu B Bounce (de la marque Burberry) et le jeu Endless Runner (de la marque Louis Vuitton). (Journal duluxe, 2019).

D'un autre côté, des marques de luxe ont investi l'univers du jeu par des partenariats avec des jeux gratuits comme le partenariat : Longchamp/Pokemon Go, Gucci/Tennis Clash, Givenchy Beauty/Animal Crossing. (Journal du luxe, 2020). Dans cette optique, les marques de luxe s'inscrivent dans une alternative de marchandisation des jeux partenaires. Ces partenariats nous invitent donc à nous interroger sur la façon dont ils contribuent aux stratégies de la commercialisation des jeux gratuits au sein d'une industrie lucrative.

Notre communication portera sur cette tendance du gam(b)ling qui réunit des marques de luxe à un univers de jeux gratuits. Une réflexion sera exposée autour de la transformation des marques de luxe en un élément des stratégies de commercialisation de ces jeux.

*Présentation orale en français*

**La "gamblication" de la vie ou l'extension domaine des jeux d'argent, entre passion ordinaire et obsessive**

**BRODY, Aymeric<sup>1,2,3</sup>**

<sup>1</sup>Laboratoire de recherche d'EPITECH, Paris, France;

<sup>2</sup>EXPERICE, Université Paris, Paris, France;

<sup>3</sup>CASPER, Université Saint-Louis, Bruxelles, Belgique

Défini aujourd'hui comme le fait d'importer certains principes ludiques issus des jeux d'argent dans le cadre d'un dispositif ou d'une pratique de jeu sans argent, le concept de « gamblication » pourrait plus largement s'appliquer à l'ensemble des dispositifs sociotechniques (comme les jeux

en ligne) ou des procédés industriels (comme la publicité) qui visent à rendre la pratique des jeux d'argent possible et accessible là où elle ne l'est pas encore. Ce sont les effets de ce processus d'extension du domaine des jeux d'argent que nous tenterons d'analyser dans le cadre d'une présentation centrée sur la façon dont il affecte plus ou moins directement la vie des joueurs, soit en les incitant à jouer, soit en les privant de la possibilité d'arrêter. En nous appuyant d'abord sur des données statistiques produites à l'échelle de la France et de la Belgique, nous observerons les effets concomitants du développement de l'offre de jeux d'argent (notamment en ligne) sur l'augmentation des dépenses qui leur sont consacrées et sur la massification/banalisation de leur pratique, celle-ci devenant alors une « passion ordinaire » pour une partie importante de la population mais pouvant également prendre la forme d'une « passion obsessionnelle » chez certains joueurs parmi les plus vulnérables. Du côté de ceux qui vivent la pratique des jeux d'argent comme une passion ordinaire, nous nous pencherons en particulier sur le cas des joueurs amateurs de poker que nous avons rencontrés dans le cadre d'une enquête de terrain réalisée en France entre 2006 et 2011. En analysant les récits de vie que ces joueurs nous ont livrés, nous constaterons qu'ils peuvent tout à la fois accorder une place limitée à leur pratique du jeu – celle d'un loisir comme les autres – et s'y investir pleinement au point d'en faire une sorte de métaphore de leur vie quotidienne. Du côté de ceux pour qui cette pratique des jeux d'argent est vécue comme une passion obsessionnelle, nous nous tournerons vers les membres d'un groupe de Joueurs Anonymes que nous avons suivis lors d'une autre enquête de terrain menée entre 2018 et 2019 en Belgique. À travers l'étude de leurs récits et de leurs échanges au sein du groupe, nous découvrirons que ces derniers perçoivent cette extension du domaine des jeux d'argent comme une tentation permanente ayant pour conséquence un envahissement de la vie par le jeu face auquel ils sentent largement impuissants.

*Présentation par affiche en français*

### **Comment utiliser les jeux vidéo pour parler de jeux d'argent auprès des jeunes ?**

Isabella CHATELAIN, Isabella<sup>1</sup> et CATTIN, Natacha<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Association Rien ne va plus, Genève, Suisse

L'objectif de la présentation est de partager notre expérience dans le domaine de la prévention du jeu excessif.

Nous avons mis en place un atelier destiné aux jeunes entre 12 et 25 ans, dans lequel nous stimulons l'esprit critique des jeunes par rapport à leurs utilisations des écrans et spécifiquement des jeux vidéo. Cet atelier a comme objectif de parler du jeu vidéo, mais également des jeux de hasard et d'argent qui se cachent derrière ces jeux.

Concrètement, en 2020, nous avons utilisé cet atelier à 30 reprises, touchant plus de 200 jeunes. Le déroulement type est le suivant : au début, un temps de jeu est prévu avec les jeunes et les éducateurs puis une discussion ouverte a lieu. Les jeunes observent ainsi les jeux auxquels ils ont l'habitude de jouer sous un nouvel angle. À l'issue de cet atelier d'1h30, les participants peuvent faire plus de choix conscients sur l'utilisation qu'ils ont des jeux et arrêter de jouer plus rapidement.

En plus des mécanismes liés au temps passé derrière un écran, l'industrie met également en avant plusieurs outils conçus pour motiver les joueurs et joueuses à dépenser leur argent. Lors des

différents ateliers qui ont été donnés cette année sur ce sujet, la discussion s'est systématiquement tournée vers les casinos en ligne ainsi que les paris sportifs. Les éducatrices et éducateurs, enseignant.e.s découvraient souvent la présence de joueurs, cette fois de jeux de hasard et d'argent, dont ils n'avaient pas conscience.

Cet atelier a montré l'importance de développer l'esprit critique des jeunes face aux industries, mais également le fait que même si un sujet est rarement abordé, tel que celui des jeux de hasard et d'argent, cela ne signifie pas que les jeunes ne sont pas touchés.

*Présentation orale en anglais*

### **Le streaming des jeux de machines à sous : La sous-régulation des jeux d'argent liés au contenu YouTube généré par les utilisateurs**

**Pauline HOEBANX, Pauline<sup>1</sup> et FRENCH, Martin<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université Concordia, Montréal, Canada

Au Québec, on estime que la part de revenus la plus importante provient des joueurs problématiques et des dépenses sur les machines à sous (82,4%) et les appareils de loterie vidéo (76,3%). En effet, les machines à sous sont considérées comme la forme de jeu associée à un niveau de risque élevé de perte de contrôle et de méfaits. Cependant, il existe une forme de consommation de machines à sous qui semble échapper largement à l'attention des régulateurs et des chercheurs notamment le streaming de jeux de machines à sous sur YouTube. Dans cette présentation, nous discuterons les résultats de notre étude qualitative menée sur 21 vidéos de machines à sous. Notre analyse examinera la façon dont ces vidéos échappent à la réglementation de YouTube concernant le contenu généré par les utilisateurs (CGU) comportant les jeux d'argent. Bien que la société mère de YouTube, Google, réglemente strictement la publicité des jeux d'argent sur ses plates-formes, ces règles ne semblent pas s'appliquer aux CGU qui comportent du contenu de jeux d'argent. Il y a des chaînes entières dédiées aux joueurs qui se filment en train de jouer aux machines à sous dans des casinos tout en racontant leur « gameplay ». Ces vidéos sont souvent monétisées et ne sont pas soumises à une limite d'âge. À l'aide d'une analyse thématique, nous avons examiné les motivations pour créer et regarder des vidéos de machines à sous et avons exploré les aspects éducatifs de ces vidéos et la mésinformation possible qu'elle créent chez spectateurs par rapport aux probabilités de faire un gain. Nous avons également analysé les vidéos de machines à sous comme des moyens de divertissement dans l'environnement médiatique de YouTube en les comparant à un autre genre de « gameplay » narré : les démonstrations de jeu vidéo. Les deux types de vidéo transforment le jeu, une activité qui est habituellement définie comme improductive, en une occupation qui peut générer des revenus. Finalement, ce projet examine le potentiel des vidéos de machines à sous à promouvoir les activités de jeux d'argent auprès de leurs téléspectateurs et suggère que la production et la consommation des jeux CGU devraient être incluses dans les stratégies de jeu responsable.

*Présentation éclair en anglais*

### **Mort permanente, Edgework et capitalisme de plateforme**

**JOURDENAIS, Pierre-Olivier<sup>1</sup> et FRENCH, Martin<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université Concordia, Montréal, Canada

Cette présentation examine comment les joueurs décrivent leurs expériences de jeu en mode mort permanente où la mort de leur personnage met effectivement fin à leur partie. Ces expériences sont théorisées sous l'angle conceptuel du « edgework » en notant certaines de ses limites ainsi que la façon dont il peut être adapté pour développer une compréhension du jeu de la mort permanente et amener une critique de la littérature qui porte sur l'expérience du joueur. Selon Stephen Lyng, le terme « edgework » concerne l'expérience volontaire de prise de risque comme forme de négociation des limites pour obtenir des récompenses émotionnelles, en assumant que le risque soit lié à la réalité physique; le risque supposé dans le « edgework » a une réalité physique ou concernait l'existence matérielle d'un individu. Mais, à mesure que nos mondes évoluent davantage en ligne en raison de la pandémie de COVID-19, les frontières entre la réalité physique et la réalité virtuelle sont de plus en plus floues, ce qui fait que ce qui est défini comme dangereux ou risqué l'est également dans les deux univers. À travers une analyse de captures d'écran, de guides de stratégie et de messages sur le forum Reddit concernant certains thèmes trouvés dans le jeu vidéo de tactiques XCOM 2, je propose une critique du « edgework » provenant à la fois des théories macro sociologiques du risque et des perceptions psychologiques du risque répandues dans la littérature sur l'expérience des utilisateurs de jeux. Je suggère que ce qui est considéré et perçu comme risqué par le joueur est plutôt le sens associé à l'expérience de jeu plutôt que le type de risque que l'on retrouve dans le jeu. Toutefois, puisque les jeux sont conçus par les concepteurs de jeux et les chercheurs pour avoir permettre aux joueurs de leur donner un sens, cela soulève des questions concernant la ligne fine et ambiguë entre la création de jeux significatifs et des jeux addictifs. Cela questionne également si le « edgework » dans le contexte d'expériences de jeux vidéo intenses peut vraiment être considéré comme une prise de risque volontaire, connectant les frontières entre l'ordre et le chaos, ou la vie et la mort.

### *Présentation orale en français*

#### **Les représentations sociales de la responsabilité dans les jeux de hasard et d'argent chez les jeunes adultes joueurs : se contrôler, ne pas devenir dépendant et avoir du plaisir.**

Annie-Claude SAVARD, Annie-Claude<sup>1</sup>, BOUFFARD, Mélina, LAFORGE, Jean-Philippe<sup>2</sup> et KAIROUZ, Sylvia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Université Laval, Québec, Canada

<sup>2</sup>Université Concordia, Montréal, Canada

L'approche du jeu responsable fait l'objet d'un débat important dans la communauté scientifique en raison de sa tendance à individualiser la responsabilité, en se concentrant surtout sur la responsabilité du joueur pour les méfaits liés aux jeux de hasard et d'argent. Bien que le joueur — ainsi que sa responsabilité — soit au centre du discours sur le jeu responsable, sa voix et ses perspectives restent absentes. Cette étude vise à remédier à cette limitation en documentant les représentations sociales du concept de responsabilité entretenues par les joueurs eux-mêmes. Comment le joueur perçoit-il le concept de responsabilité? Les joueurs ont-ils une compréhension de la responsabilité centrée sur l'individu ou sont-ils capables de distinguer la leur de celle des autres acteurs?

Les résultats qui seront présentés sont issus du matériel recueilli lors de 30 entretiens qualitatifs réalisés auprès de jeunes adultes joueurs âgés de 18 et 30 ans. Plus précisément, les résultats proviennent d'un exercice d'évocation spontanée réalisé lors de ces entretiens. Les résultats révèlent que les représentations sociales de la responsabilité détenues par les joueurs s'inscrivent

dans cinq catégories : le contrôle de soi, les connaissances des règles et la prise de décisions éclairées, le plaisir, le fait de ne pas devenir dépendant et la prévention des méfaits liés au jeu. Toutes ces catégories se sont avérées ancrées dans une perspective de responsabilisation individuelle. Ces résultats sont discutés à la lumière du processus de construction des représentations sociales de la responsabilité dans l'approche du jeu responsable ainsi que dans le contexte néolibéral.

*Présentation par affiche en français*

**L'estime de soi chez les adolescents ayant une utilisation problématique d'Internet avec une préférence pour les jeux vidéo ou pour les réseaux sociaux : Données préliminaires**

**LAVOIE, Christine<sup>1</sup>, DUFOUR, Magali<sup>1</sup>, LANE, Julie<sup>2</sup>, BERBICHE, Djamal<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Université du Québec à Montréal, Montréal, Canada ;

<sup>2</sup>Université de Sherbrooke, Sherbrooke, Canada

L'objectif de l'affiche est d'exposer et d'interpréter les données empiriques suggérant des différences quant au niveau de l'estime de soi chez les adolescents présentant une utilisation problématique d'Internet (UPI) avec une préférence pour les jeux vidéo (UPI-JV) et ceux ayant une UPI avec une préférence pour les réseaux sociaux (UPI-RS). La présentation de ces données préliminaires permettra donc une meilleure compréhension et réflexion sur les potentiels impacts des applications sur l'estime de soi des utilisateurs problématiques.

Les données ont été collectées lors de l'hiver 2018 dans le cadre du projet de recherche HORSPISTEdu Centre RBC de l'Université de Sherbrooke. Les variables d'intérêt ont été mesurées via l'Internet Addiction Test, l'Indice de Rosenberg et une échelle maison considérant le nombre d'heures allouées aux applications spécifiques.

Les analyses effectuées sont donc des analyses secondaires de données. Les participants ont été divisés en trois groupes selon leurs scores à l'IAT et le nombre d'heures passées sur les applications : sans UPI, UPI-RS et UPI-JV. Une ANOVA a été réalisée afin d'analyser les différences entre les groupes quant au niveau d'estime de soi.

Les trois groupes diffèrent significativement quant à l'estime de soi [ $\omega^2(2,2880) = 128.04, p < .000$ ]. Les participants sans UPI rapportent des scores d'estime de soi significativement plus élevés que les participants des groupes UPI-RS et UPI-JV. De plus, les participants du groupe UPI-JV rapportent des scores significativement plus élevés comparativement à ceux du groupe UPI-RS.

En fournissant des occasions d'accomplissement, les jeux en ligne pourraient servir à élever temporairement l'estime de soi fragile des adolescents ayant une UPI-JV. Les réseaux sociaux ne semblent pas offrir des opportunités semblables expliquant pourquoi les jeunes UPI-RS rapportent des niveaux d'estime plus faibles. L'hypothèse de comparaisons sociales pourrait également permettre d'interpréter les niveaux d'estime faible dans ce groupe.

Les caractéristiques de ces deux applications pourraient avoir une incidence sur les niveaux d'estime des utilisateurs problématiques. Ces résultats suggèrent donc la priorisation de l'étude des composantes structurelles des applications. Il est à noter que l'estime de soi des adolescents

ayant une UPI-RS semble particulièrement perturbé. Il est ainsi primordial d'adresser cette problématique inquiétante lors de l'intervention auprès de cette population.

*Présentation orale en anglais*

### **Utilisation des « lootboxes » à la lumière de la réglementation juridique polonaise**

**LELONEK-KULETA, Bernadeta<sup>1</sup>** et **NIEWIADOMSKA, Iwona<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>John Paul II Université Catholique de Lublin, Lublin, Pologne

Le but de cette présentation est d'analyser la réglementation polonaise en matière de jeux de hasard et d'argent (Act on Gambling de 2009) au regard de la spécificité des loot boxes. Dans la plupart des pays d'Europe, tel la Pologne, les loot boxes ne sont pas considérés comme une forme de jeux de hasard et d'argent. Par conséquent, leur accessibilité n'est régulée d'aucune façon, ce qui signifie par exemple qu'il est possible de les utiliser sans aucune restriction d'âge. Bien que la définition légale de jeu de hasard et d'argent puisse varier d'un pays à l'autre, celles-ci partagent des éléments communs tel l'obligation pour le joueur d'acquérir un loot box avec de l'argent ou quelque chose ayant une valeur monétaire. La Belgique et les Pays-Bas, interprètent cependant différemment la définition de jeux de hasard et d'argent ; en assumant que la récompense obtenue via une activité de jeux de hasard et d'argent ne doit pas obligatoirement avoir une valeur monétaire, cela permet de considérer les loot boxes comme des jeux de hasard et d'argent. Pour résumer les enjeux liés à la réglementation légale polonaise en matière de loot boxes, il est possible de constater que le Act on gambling contient des dispositions qui définissent au sens général l'utilisation de cette forme de jeux. Notamment: 1) l'organisation d'un jeu sur Internet; 2) la présence de récompenses (dans le cas des loot boxes, une récompense de nature virtuelle) ; 3) la présence du hasard dans la détermination du résultat; 4) la nécessité d'acheter une participation au jeu (le loot box étant une preuve de la participation à un jeu de hasard) ; 5) l'achat de produits ou de services permettant la participation gratuite à un jeu de hasard (dans ce cas-ci, ouvrir un loot box) ; 6) des récompenses non-monétaires permettant de continuer à jouer sans avoir à payer de nouveau; 7) l'absence de prix ou de récompense en argent, mais la présence du caractère aléatoire du jeu et son organisation en conformité avec les règles des machine à sous.

*Présentation orale en français*

### **Le sport électronique au secondaire : qui sont les jeunes eSportifs ?**

**LEMAY, Antoine<sup>1</sup>**, **DUFOUR, Magali<sup>1</sup>** et **GOYETTE, Mathieu<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université du Québec à Montréal, Montréal, Canada

**Contexte :** Le sport électronique (SE), communément appelé eSports, consiste en la pratique compétitive de jeux vidéo (JV), coordonnée par différentes ligues ou tournois. Cette pratique émergente a connu un essor important dans les dernières années afin de devenir une activité prisée par les jeunes. Depuis 2018, afin d'amener leurs élèves à persévérer, des écoles secondaires proposent des programmes parascolaires ou sports-étude de SE. Alors que la pratique de JV est associée à de préoccupations, peu d'information est disponible quant aux caractéristiques des jeunes qui pratiquent du SE au sein d'un programme scolaire.

**Objectif :** Cette présentation vise à décrire le profil de jeunes eSportifs en milieu scolaire quant à leurs caractéristiques sociodémographiques, leurs loisirs, leur pratique de JV et des conséquences qui en découlent.

**Méthodologie :** 70 eSportifs de niveau secondaire quatre et cinq inscrits au sein d'un programme parascolaire de SE d'un établissement scolaire du Québec ont été recrutés afin de remplir des questionnaires abordant leurs loisirs, leur utilisation d'Internet et de leurs habitudes de pratique de JV.

**Résultats :** L'échantillon est composé en presque totalité de garçons (95,7%). Chaque semaine, ils passaient en moyenne 10 heures à des loisirs hors ligne, 19 heures à jouer à des JV et 15 heures à faire d'autres activités en ligne. Le temps écrans total des eSportifs totalisent donc 48,47 heures. De plus, 17,1% de participants présentent une passion pour les JV, alors que 31,4% de l'échantillon semble présenter une utilisation problématique des JV. Les méfaits découlant de la pratique de JV des participants touchaient principalement l'emploi et les études ainsi que leur sommeil. Les bienfaits identifiés, quant à eux, étaient davantage sociaux, psychologiques et sur la motivation générale des participants.

**Conclusion :** Cette présentation représente le premier portrait de jeunes qui pratique du SE dans le cadre d'un programme parascolaire en milieu scolaire. La connaissance de leur profil et de leurs habitudes de jeu permettra de favoriser l'encadrement du SE en milieu scolaire.

*Présentation par affiche en anglais*

**Développement d'un système de détection pour les jeux problématiques en ligne au Québec**  
**MURCH, W. Spencer<sup>1</sup>, DAUPHINAIS, Sophie<sup>1</sup>, PICARD, Elyse<sup>1</sup>, FRENCH, Martin<sup>1</sup> et KAIROUZ, Sylvia<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université Concordia, Montréal, Canada

Stimulé par les progrès récents de la connectivité d'Internet et de l'informatique mobile, et aggravé par la pandémie de COVID-19, de plus en plus de personnes participent aux jeux d'argent en ligne. Cela présente de nouvelles opportunités pour le domaine du jeu responsable (JR). L'obligation des joueurs en ligne de maintenir des comptes d'utilisateurs uniques permet aux opérateurs de jeux d'argent de proposer des interventions ciblées qui ont un grand potentiel pour améliorer l'efficacité d'initiatives de JR spécifiques. Cependant, la durabilité des interventions ciblées nécessite une identification précise des utilisateurs qui vivent des méfaits liés aux jeux d'argent.

Nous avons invité les utilisateurs de la plateforme de jeu de Loto Québec (anciennement espacejeux.com) à compléter en ligne l'Indice Canadien du Jeu Excessif (ICJE). Les participants qui ont répondu au sondage (n = 9 145) ont accepté de partager des données supplémentaires sur leur historique de jeu notamment, leurs transactions financières et leurs activités de paris sur le site. Les données ont été réparties aléatoirement en une base de modélisation (80%) et une base de test (20%). Des algorithmes d'apprentissage machine ont ensuite été constitués pour identifier les individus éprouvant des problèmes de jeu modérés (ICJE 5+) et sévères (ICJE 8+).

Nos modèles ICJE 5+ et 8+ ont globalement montré des performances exemplaires dans la classification de nos données de test, représentant respectivement 84,2 % et 82,5 % de la surface

totale sous les courbes caractéristiques de fonctionnement du récepteur (“Receiver operating characteristic”). Des analyses de suivi ont indiqué que les solutions optimales pour ces modèles classaient correctement 81,7% des personnes ayant déclaré des problèmes de jeu au seuil modéré et 81,9% des personnes ayant déclaré des problèmes de jeu sévères. Ce faisant, ces modèles ont également correctement identifié 74,4% et 72,2% des personnes ayant des scores sur l’ICJE inférieurs à 5 et à 8. Les facteurs les plus importants dans ces modèles comprenaient l’âge des participants, divers aspects de leur comportement de pari et s’ils ont montré des signes comportementaux de poursuite de la perte (“chasing”) ou pas.

Ces résultats fournissent des résultats prometteurs quant à l’utilisation d’algorithmes d’apprentissage machine dans l’identification des joueurs en ligne à risque sur les plateformes de jeux de hasard et d’argent. Ils permettent l’identification de plusieurs marqueurs comportementaux en tant qu’indicateurs des méfaits liés au jeu en ligne, dont certains ont déjà été identifiés par des recherches antérieures et d’autres, nouveaux. De plus, de tels modèles pourraient améliorer les stratégies de jeu responsable des plateformes de jeux d’argent en ligne en fournissant des pistes intéressantes visant à réduire la promotion et la publicité auprès des joueurs qui adoptent des comportements de jeu, qui témoignent de la présence de méfaits et de problèmes associés au jeu.

*Présentation par affiche en anglais*

### **Observation de l’évolution du comportement en matière de paris sportifs pendant la pandémie de la COVID-19**

**OTIS, Elijah<sup>1</sup>, H. STEWART, Sherry<sup>1</sup> et YAKOVENKO, Igor<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université Dalhousie, Halifax, Canada

Les paris sportifs sont l’une des formes les plus populaires de jeux de hasard et d’argent au Canada; des estimations récentes de la prévalence indiquent que 7,9% des adultes canadiens ont misé sur des paris sportifs dans la dernière année. La pandémie de COVID-19 a conduit à la fermeture temporaire de la plupart des grandes ligues sportives du monde depuis mars 2020. Ces fermetures soudaines ont entraîné une diminution spectaculaire dans la disponibilité des paris sportifs dans le début de la pandémie, suivie d’une augmentation avec le retour de la plupart des ligues sportives au cours de l’été. Ces changements dans la disponibilité des paris sportifs représentent une rare opportunité de mener une expérience en contexte naturel. Via l’utilisation d’une mesure rétrospective d’auto-évaluation des comportements de jeu, nous avons mené une étude auprès de 51 parieurs sportifs ayant joué dans la dernière année, afin d’étudier l’évolution de leurs comportements de jeu au cours de la pandémie. Nous avons prédit une diminution initiale des comportements de jeu à partir des niveaux de base pré-pandémique jusqu’aux premiers stades de la pandémie en mai, lorsque la disponibilité des paris sportifs était fortement limitée, suivie d’une augmentation des comportements de jeu de mai à août, soit au moment de la réapparition des événements sportifs en direct. Notre modèle général de résultats a confirmé nos hypothèses, bien que les comportements de jeu ne soient pas complètement retournés aux niveaux de base. Nous discutons des retombées de nos résultats pour les politiques de santé publique.

*Mots-clés : paris sportifs, COVID-19, hypothèse de la disponibilité.*

*Présentation éclair en anglais*

## **Impact des jetons non fongibles (NFT) dans la marchandisation de l'industrie du jeu** **RAHIM, Rifatur<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université de Dhaka, Dhaka, Bangladesh

Les jetons non fongibles (NFT) sont des jetons cryptographiques uniques représentant quelque chose d'original et de singulier qui ne peut pas être mutuellement échangé comme la crypto-monnaie traditionnelle. Comme il n'est pas interchangeable, le propriétaire d'origine a un pouvoir absolu sur le jeton et il peut le monétiser facilement comme il l'entend. Jusqu'à présent, les entreprises qui concevaient des jeux détenaient la plupart de l'argent, de la possession et du pouvoir dans l'industrie du jeu et elles dictaient les prix et la disponibilité de leurs produits. Mais les NFT offrent cette rare opportunité où tout individu peut posséder des moments de jeu, des objets de collection et d'autres actifs souhaitables dans n'importe quel jeu. Les NFT peuvent être achetés, vendus ou même mis aux enchères pour toute somme d'argent que le marché juge appropriée. À l'avenir, il devrait être transférable dans les jeux aussi. Cette étude constate que même si les NFT en tant que processus de monétisation valide sont encore à leur début, ils sont très prometteurs. Bien que le concept des NFT soit difficile à comprendre pour de nombreuses personnes, lorsqu'il est bien fait, son avenir peut être aussi brillant que la crypto-monnaie moderne la plus rentable, mais avec une propriété et un commerce plus sûrs. Cette forme de jeton donne non seulement à tout utilisateur le pouvoir de s'approprier son propre « gameplay » ou ses achats de jeux numériques, mais elle offre également une opportunité sans précédent de créer des actifs tangibles à partir de moments ou de choses intangibles. Les NFT peuvent transformer les jeux du monde virtuel et la propriété d'entreprise en propriété individuelle et en jetons personnels d'intérêt.

*Mots-clés : jetons non fongibles (NFT), crypto-monnaie, marchandisation du jeu*

*Présentation orale en anglais*

### **Boîtes à butin dans les jeux vidéo : un examen exploratoire des caractéristiques sociodémographiques et psychologiques associées**

**RICHARD, Jeremie<sup>1</sup>, ABARBANEL, Brett<sup>2</sup> et DEREVENSKY, Jeffrey<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université McGill, Montréal, Canada

<sup>2</sup>Université du Nevada, Las Vegas, États-Unis

Au cours des cinq dernières années, on note une augmentation significative des revenus générés par l'industrie des jeux vidéo, ainsi qu'une migration des joueurs vers les plates-formes de jeu de nouvelle génération et un intérêt accru pour les E-sports. Ces jeux se caractérisant par une intégration des micro-transactions en cours de jeu. Avec l'inclusion du trouble du jeu dans la Classification internationale des maladies - Onzième édition (Organisation mondiale de la santé, 2019) et une plus grande hybridation entre les jeux vidéo et les jeux d'argent dans l'espace numérique (Abarbanel, 2018), de nombreuses recherches ont examiné les facteurs qui créent un aspect addictif dans les jeux vidéo et l'impact de ces facteurs sur les joueurs. Parmi les caractéristiques contributives à la nature addictive des jeux vidéo demeure la présence de coffres à butin, un objet consommable dans le jeu, qui donne aux joueurs une chance de recevoir une récompense virtuelle aléatoire d'une valeur plus ou moins importante (allant de fonctionnalités cosmétiques qui n'influencent pas le jeu aux équipements qui permettent de progresser plus rapidement dans le jeu). Les boîtes à butin peuvent généralement être acquises gratuitement en cours de jeu, mais peuvent également être achetées en échange d'argent à travers des micro-transactions. Le but de cette revue littéraire est de faire un bilan des connaissances sur les

caractéristiques sociodémographiques et psychologiques associées à l'achat de boîtes à butin dans les jeux vidéo. Sept bases de données ont été consultées (PsychINFO, Medline, Sociological Abstracts, Scopus, Electronics & Communications Abstracts, Technology Collection et Arts & Humanities Citation Index) et les articles ont été sélectionnés sur la base de l'inclusion d'information sur l'achat de boîtes à butin ou d'informations relative à l'association entre des variables sociodémographiques tels le sexe, l'âge, l'ethnicité, le statut socioéconomique, le pays d'origine ou toute autre caractéristique psychologiques/psychopathologiques et la consommation de boîte à butin. Les résultats indiquent que les études sur les achats de boîtes à butin ont été principalement menées via des enquêtes en ligne auprès de joueurs vidéo, que les boîtes à butin sont majoritairement consommées par des hommes, adolescents et adultes. Peu d'études ont analysé le lien entre l'achat de boîte à butin et l'ethnicité ou le statut socio-économique. Par ailleurs, l'achat de boîtes à butin était lié à des symptômes caractéristiques du trouble de dépendance aux jeux vidéo et à des habitudes de jeu d'argent problématiques, à la détresse psychologique, à la présence de certaines croyances en lien aux jeux d'argent et à diverses motivations (par exemple, le plaisir/l'excitation, les avantages du jeu, les raisons d'apparence). Nous discutons de l'impact de ces résultats pour la recherche, la prévention et l'intervention.

*Présentation par affiche en anglais*

**Les effets réciproques des jeux Pay-to-Win et des jeux de hasard et d'argent : Résultats issus d'un échantillon représentatif**

**STEINMETZ, Fred<sup>1</sup>, FIEDLER, Ingo<sup>1,2</sup>, VON MEDUNA, Marc<sup>1</sup> et ANTE, Lennart<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université Hambourg, Hambourg, Allemagne ;

<sup>2</sup>Université Concordia, Montréal, Canada

La présentation vise à communiquer les résultats d'une nouvelle étude sur les similitudes entre les jeux Pay-to-Win et les jeux de hasard et d'argent. Les jeux Pay-to-Win sont une forme courante de jeu vidéo dans laquelle les joueurs peuvent payer pour progresser dans le jeu. La fréquence et la valeur des paiements sont illimités, et les paiements sont liés à la compétitivité des joueurs ou à leur progression dans le jeu, ce qui peut potentiellement favoriser l'apparition de patrons de comportements problématiques, similaires à ceux observables avec les jeux de hasard et d'argent. Nos analyses se concentrent sur l'évaluation des similarités et des différences entre les jeux Pay-to-Win et les différentes formes de jeux de hasard et d'argent. À partir d'une enquête menée auprès de 46 136 internautes allemands adultes, cette étude présente le profil démographique et socio-économique (1) de joueurs de Pay-to-Win qui effectuent des achats dans ce type de jeu, (2) de grands utilisateurs qui effectuent des paiements quotidiens et (3) de joueurs de Pay-to-Win qui sont aussi des joueurs de jeux de hasard et d'argent. Les motivations à effectuer des paiements ont été analysées et la participation, la fréquence et les dépenses aux jeux de hasard et d'argent par les joueurs de Pay-to-Win sont aussi présentées. Pour analyser la similarité entre les jeux Pay-to-Win et les jeux de hasard et d'argent, nous avons vérifié si la participation à des jeux Pay-to-Win, la fréquence des paiements et le jeu problématique (problematic gaming) sont des prédicteurs pour les jeux de hasard et d'argent, et nous avons testé de manière croisée, les effets opposés des jeux de hasard et d'argent sur les jeux de type Pay-to-Win. Nous avons trouvé que les joueurs de Pay-to-Win constituent un groupe de consommateurs distinct ayant un attrait important pour les jeux de hasard et d'argent. Un engagement élevé et un comportement problématique dans une forme de

jeu influencent le (sur)engagement dans l'autre. La possibilité d'effectuer des paiements récurrents constitue le point commun entre les jeux Pay-to-Win et les jeux de hasard et d'argent.

*Présentation par affiche en français*

**Impact des campagnes publicitaires parmi les joueurs en ligne : les perceptions du rôle du soutien social**

**TESSIER, Samantha<sup>1</sup>, ZERHOUNI, Oulmann<sup>1</sup> et ROMO, Lucia<sup>1,2</sup>**

<sup>1</sup>Université de Paris Nanterre, Paris, France ;

<sup>2</sup>CMME, GHU Paris Psychiatrie et Neurosciences, Paris, France

**Contexte :** Peu d'études sur les joueurs problématiques se sont concentrées sur la manière dont l'environnement social et la personnalité interagissent dans le comportement de jeu. Le but de cette recherche est d'étudier comment le soutien social, les dimensions de la personnalité et les campagnes publicitaires sont associés au jeu problématique chez les joueurs problématiques ou à risque modéré et les joueurs récréatifs et associés au jeu en ligne (c'est-à-dire le sport et le poker).

**Méthodes :** Un questionnaire en ligne a été diffusé entre lors du premier trimestre 2019 sur les réseaux sociaux et sur des forums de joueurs. Il s'est adressé à des personnes majeures ayant joué au moins une fois au cours des 12 derniers mois à un JHA. Il a permis de relever la typologie de joueurs au travers de l'indice canadien sur le jeu excessif (Ferris et Wynne, 2001), la disponibilité et la satisfaction du soutien social perçu au travers du Support Social Questionnaire 6 (SSQ6), le souvenir de slogans publicitaires diffusés en France, ainsi que des questions sur la pratique du jeu (âge du premier jeu, modes de jeu) et des questions sociodémographiques. Les analyses ont été réalisées sous R. Cent neuf participants ont répondu incluant 45% de joueurs problématiques ou à risque modéré.

**Résultats :** Les joueurs problématiques et à risque modéré étaient significativement plus sensibles aux publicités de jeux d'argent que les joueurs récréatifs. Le soutien social était significativement plus faible chez les joueur en ligne que chez les joueurs hors ligne, mais aucune association n'a été trouvée entre le soutien social et le type de joueurs. Les joueurs problématiques et à risque modéré présentaient des niveaux d'extraversion inférieurs à ceux des joueurs récréatifs. Notamment, lorsque le début du jeu est avant 18 ans, les participants avaient plus de chances de se rappeler plus de publicités de jeu à l'âge adulte.

**Conclusion :** Nous proposons que les futures recherches longitudinales se concentrent sur les caractéristiques des joueurs en ligne, notamment en ce qui concerne le soutien social, pour comprendre ce faible niveau d'adéquation par rapport aux joueurs hors ligne.

*Mots-clés : soutien social, modèle Big Five, personnalité, publicités de jeux d'argent et de hasard, jeux d'argent en ligne*

*Présentation orale en anglais*

**Le rôle du skinbetting dans la transformation des skins en monnaie virtuelle**

**THORHAUGE, Anne Mette<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Université de Copenhague, Copenhague, Danemark

Le skinbetting est une des manières à travers laquelle les jeux de hasard et d'argent et les jeux vidéo convergent actuellement sur Internet. Le skinbetting réfère à des paramètres de jeu en ligne dans lesquels les joueurs (y compris les mineurs) peuvent utiliser des skins comme jetons pour jouer à des jeux de casino classiques tels que le Blackjack et la roulette plutôt que de l'argent réel. Cela est possible puisque les skins de jeux très populaires comme CS:GO (Valve 2007) sont échangés entre joueurs à une échelle où ceux-ci deviennent hautement fongibles, gagnant ainsi le statut de «monnaie fiduciaire» (voir Lehdonvirta et Castronova 2014). Comme beaucoup d'autres phénomènes sur Internet, le skinbetting est considéré comme « difficile à réguler ». Il s'agit d'une conséquence directe de l'API ou Interface de Programmation d'Application de la plateforme Steam, détenue par Valve. Cette API permet à des développeurs d'un tier parti d'accéder au marché de la communauté Steam, espace clé d'échange entre joueurs sur la plateforme. Ce faisant, le volet de l'API de Steam permettant à des développeurs tiers d'intégrer l'échange entre joueurs à l'intérieur de leur modèle d'affaires permet également le développement de pratiques économiques douteuses, tel que l'offre de jeux de hasard et d'argent non-régulés à des mineurs par des sites tiers (Thorhauge et Nielsen, à paraître). D'une part, cela peut être interprété comme une conséquence malheureuse de la « stratégie de marché parallèle » de Steam. C'est-à-dire qu'en autorisant le commerce entre joueurs et en donnant aux développeurs tiers l'accès à ce marché, Steam cautionne « malheureusement » aussi le skinbetting sur des sites tiers. Cependant, cela peut aussi être vu comme une stratégie délibérée de marché parallèle où les sites de skinbetting représentent en fait un marché secondaire moins légitime pour les skins. Enfin, cela peut être considéré comme une tentative délibérée de tirer profit des skins en tant que monnaie de jeu régulière avec les nombreuses perspectives commerciales que cela peut impliquer. Dans cette présentation, je discuterai des similitudes et des différences entre les skins et les crypto-monnaies et j'examinerai si le skinbetting joue réellement un rôle dans la transformation des skins en une monnaie virtuelle.