

Symposium interactif - Édition Virtuelle 2021

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

10 au 13 mai 2021



























## Bienvenue au Symposium 2021 : Édition Virtuelle Gam(bl)ing: Marchandisation du récréatif à l'ère du numérique

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 hyperconnectés 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-nous 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!

## Conférenciers d'honneur

## 10 mai 2021 : Marchandisation des jeux à l'ère du numérique

Aphra Kerr, PhD – Professeure, Département de Sociologie, Université Maynooth (Irlande)

Gerda Reith, PhD – Professeure, École des sciences sociales et politiques, Université de Glasgow (Grande-Bretagne)

## 11 mai 2021 : Publicité, promotion, régulation du jeu

Maude Bonenfant, PhD – Professeure, Département de communication sociale et publique (UQAM), Titulaire de la *Chaire de recherche du Canada sur les données massives et les communautés de joueurs* (UQAM)

Alexander Ross, PhD(c) – Faculté d'information, Université de Toronto (Canada)

## 12 mai 2021 : Technologie et intervention : un arrimage possible ?

**Yasser Khazaal, PhD** – Professeur de psychiatrie des addictions (Université de Lausanne), Médecin Chef, Service de Médecine des Addictions (CHUV, Lausanne)

**Caroline Simonpietri, PhD** – Chercheure associée, Laboratoire Centre Population et Développement (IRD), Université Paris-Descartes (France)

#### 13 mai 2021 : Conférence de clôture

Edward Snowden – Lanceur d'alerte et expert en cybersécurité

## Modérateurs d'ateliers

# 10 mai 2021 : Blockchain, crypto et jeux de hasard et d'argent : Des recoupements en évolution

**Ingo Fiedler, PhD** – Chercheur, Université Concordia et Division des jeux de hasard et d'argent, Université de Hambourg

### 11 mai 2021: Une incursion interactive dans le monde des jeux video

François Savard – Président à la Fondation des Gardiens virtuels

Benjamin Denis – Responsable du Développement d'Affaire chez Edgegap

**Antonin Tran** – Consultant Esports chez Halternative

## 12 mai 2021 : L'intervention en ligne : qui, comment, pourquoi ?

**Martin French, PhD** – Professeur agrégé, Département de sociologie et anthropologie, Université Concordia

Valérie Van Mourik, M.Sc. – Travailleuse sociale au CIUSSS Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal – Centre de réadaptation en dépendance de Montréal

## Profils des conférenciers



**Dr. Aphra Kerr** est titulaire d'un doctorat (PhD) en communication (2000) et est professeure au Département de sociologie de l'Université Maynooth, en Irlande, où elle enseigne la sociologie des médias, de la technologie et de la communication numérique. Elle est collaboratrice au Centre de technologie de contenu numérique ADAPT où elle travaille sur des projets de recherche portant sur l'intelligence artificielle, la gouvernance des données et l'éthique et les politiquesDr. Kerr effectue des recherches sur les jeux numériques depuis maintenant presque 20 ans et a été co-chercheuse principale du projet *Refiguring Innovation in Digital Games*, financé par le SSHRC. En 2016, elle a reçu le prix *Distinguished Scholar Award* de l'Association internationale de recherche sur les jeux numériques (DiGRA). Elle

est présentement conseillère experte auprès du *Pan European Games Information system* (PEGI) et est membre du *Media Literacy Ireland network*.

Gerda Reith est professeure en sciences sociales à l'Université de Glasgow en Écosse. Elle s'intéresse aux questions liées à l'addiction, au risque et à l'excès, ainsi qu'à leurs relations aux enjeux plus larges du comportement et de la gouvernance au sein de sociétés de consommation de masse. Elle s'intéresse plus particulièrement aux déterminants sociaux et commerciaux du jeu, de même qu'aux méfaits reliés au jeu en lien avec les inégalités sociales et la santé publique. Les travaux de recherche de Dr. Reith ont été financés par de multiples organismes tels l'Economic and Social Research Council (ESRC), le Medical Research Council (MRC), la British Academy et le National Institute for Health Research (NIHR). Ses projets actuels se concentrent sur le pari dans les sports, sur la géographie du jeu mobile et



l'exploration de la propagation du jeu au Malawi. Elle occupe présentement le titre de commissaire au sein de la commission *Lancet* de la santé publique sur le jeu, ainsi que de la commission *Howard League* sur les problèmes de jeu et le crime.



Maude Bonenfant est professeure au Département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), docteure en sémiologie et titulaire de la Chaire de recherche du Canada sur les données massives et les communautés de joueurs (2018-2023). Ses recherches sont orientées vers les dimensions sociales des technologies de communication, les réseaux socionumériques, les données massives, l'intelligence artificielle, les communautés en ligne ainsi que les pratiques ludiques et les jeux vidéo. Elle est codirectrice du Laboratoire de recherche en médias socionumériques et ludification, directrice du groupe de recherche Homo Ludens sur les pratiques de jeu et la communication et membre du Groupe de

recherche sur l'information et la surveillance au quotidien (GRISQ).

Alexander Ross est candidat au doctorat à la Faculté d'information de l'Université de Toronto. Il a effectué un diplômé d'études supérieures au *McLuhan Center for Culture and Technology* de 2018 à 2020. Ses intérêts de recherche portent sur l'économie politique de la communication, l'étude critique des plateformes et la *gamblification* des jeux. Son projet de thèse explore le rôle de la plateformisation et de l'économie des applications numériques dans la transformation des jeux numériques et la création de nouvelles formes de production culturelle.



Yasser Khazaal, est psychiatre-psychothérapeute. Il est professeur à l'Université de Lausanne et médecin chef au service de médecine des addictions du CHUV en Suisse. Il œuvre notamment au développement et à l'évaluation d'apps et d'approches ludiques pour faciliter la dissémination de possibles traitements et promouvoir les processus d'empowerment et de rétablissement.

Issue d'une triple formation en Neurosciences (M2R), Management/Marketing Santé (MBA) et en Socio-anthropologie (PhD), **Caroline Simonpietri** s'intéresse à la chronicisation et la digitalisation du système de santé depuis le début des années 2000. Chercheure associée au laboratoire CEPED (IRD) de l'Université Paris-Descartes (Sorbonne-Paris-Cité) et consultante indépendante, elle propose ses services aux associations, institutions et entreprises pour l'évaluation de la diffusion de leurs innovations sociétales, de leur création théorique à leur réception par l'usager final (patients et professionnels de santé) sous forme de « rechercheaction ».





Auteur de l'autobiographie, Mémoires vives (Permanent Record), ancien officier de la CIA et consultant de la National Security Agency (NSA), Edward Snowden, a tout risqué pour révéler l'existence du système de surveillance de masse mis en place par le gouvernement américain. Il est également le sujet principal du documentaire récompensé aux Oscars Citizenfour, ainsi que du film d'Oliver Stone encensé par la critique, Snowden. En direct de Moscou, Snowden continue de dénoncer les technologies et pratiques ont créé « les moyens de contrôle social les plus efficaces de l'histoire de notre espèce ». « Tout ce que nous faisons maintenant dure pour toujours. Pas parce que nous souhaitons nous souvenir, mais parce

qu'il ne nous est plus permis d'oublier », dit-il, évoquant le thème clé de *Mémoires vives*. « Avoir contribué à créer ce système est mon plus grand regret », ajoute-t-il. Reconnu comme l'une des voix les plus passionnées et faisant autorité en matière de confidentialité et de cybersécurité, Snowden continue de nous mettre en garde contre les menaces grandissantes de l'ère numérique.

## Calendrier des événements

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

Lundi, 10 mai 2021 - Marchandisation des jeux à l'ère du numérique

Mardi, 11 mai 2021 - Publicité, promotion, régulation du jeu

Mercredi, 12 mai 2021 - Technologie et intervention : un arrimage possible ?

Jeudi, 13 mai 2021 - Conférence de clôture

## Marchandisation des jeux à l'ère du numérique 10 mai 2021

#### 9h00 à 11h30 : Conférence d'ouverture

Cette séance sera disponible en anglais et en français.

9h00 à 9h55 : « Gambling 2 » : La « nouvelle frontière » du jeu mobile et social

Gerda Reith, PhD, Université de Glasgow

9h55 à 10h10 : Pause

10h10 à 11h05 : La gamblification des médias, des sports et du jeu : repenser le risque et la responsabilité

Aphra Kerr, PhD, Université Maynooth

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

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

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

Blockchain, crypto et jeux de hasard et d'argent : Des recoupements en évolution Ingo Fiedler, PhD, Université Concordia

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

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

## Publicité, promotion, régulation du jeu 11 mai 2021

#### 9h00 à 11h30 : Conférences

Cette séance sera disponible en anglais et en français.

9h00 à 9h55 : Gaming, gambling, publicité et collecte de données – ou comment les frontières s'embrouillent sans encadrement

Maude Bonenfant, PhD, Université du Québec à Montréal

9h55 à 10h10 : Pause

10h10 à 11h05 : Jouer pour gagner : Playtika et l'économie politique des applications de casino social

Alexander Ross, PhD(c), Université de Toronto

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

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

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

Une incursion interactive dans le monde des jeux vidéo

François Savard, Président à la Fondation des Gardiens virtuels

Benjamin Denis, Responsable du Développement d'Affaire chez Edgegap

Antonin Tran, Consultant Esports chez Halternative

## Technologie et intervention : un arrimage possible ? 12 mai 2021

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

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

#### 9h à 11h30 : Conférences

Cette séance sera disponible en anglais et en français.

9h00 à 9h55 : Les apps des outils ubiquitaires pour booster le changement ?

Yasser Khazaal, PhD, Université de Lausanne

9h55 à 10h10 : Pause

10h10 à 11h05 : Patient-experts, numérique et addiction : quelle articulation ?

Caroline Simonpietri, PhD, Université de Paris-Descartes

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

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

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.

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

Martin French, PhD, Université Concordia

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

## Conférence de clôture 13 mai, 2021

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

Cette séance sera disponible en anglais et en français.

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

Edward Snowden, Lanceur d'alerte et expert en cybersécurité

Azeb Wolde-Giorghis, Journaliste

## Merci à nos partenaires et sponsors!

#### Partenaires:



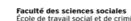














Centre intégré
universitaire de santé
et de services sociaux
de la Capitale-Nationale

Québec \*\* \*\*









## Sponsor:

