

LE NOUVEAU VISAGE DES JEUX EN LIGNE¹

Feuillet synthèse n° 5 - Octobre 2016

A une époque pas si lointaine que ça, les jeux de hasard et d'argent (JHA) étaient presque l'exclusivité des casinos, de quelques bars ou de sous-sols où se jouaient quelques parties de poker entre amis. Depuis l'avènement de l'univers « en ligne » et des nouvelles technologies, les JHA sont de plus en plus accessibles et ce dans une multitude de lieux et de contextes : à la maison sur son ordinateur, sur son cellulaire, par exemple en attendant l'autobus ou bien sur sa tablette électronique quand on fait de l'insomnie. L'univers en ligne a ouvert la porte à de nouvelles formes de jeux hybrides qui nous invitent à revoir notre façon de définir les JHA et nous met face à de nouveaux défis soulevés par cette nouvelle génération de jeu pour la recherche et l'intervention. Ce billet vise à ouvrir une réflexion sur les nouvelles formes de jeux en ligne, leur consommation, leur potentiel addictif et les enjeux qu'ils soulèvent pour l'intervention.

La nouvelle génération de JHA : les JHA hybrides.

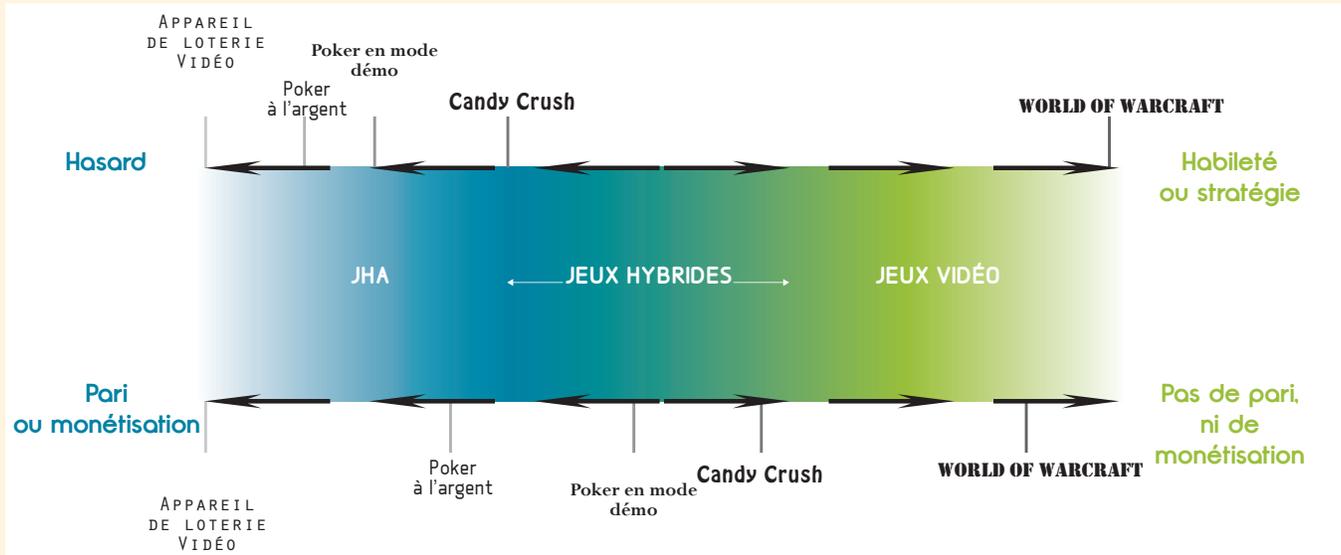
Les JHA hybrides sont des jeux digitalisés qui ont émergés par l'effet de deux types de transformation des produits du jeu (voir Figure). Le jeu hybride résulte, dans certains cas, de l'application aux JHA de contenus propres aux jeux vidéo,

tel un facteur d'habileté du joueur ou une plus grande interactivité dans le jeu (processus de ludification). À l'inverse, le jeu hybride peut intégrer dans les jeux vidéo des caractéristiques propres aux JHA, tel l'instauration dans le jeu de systèmes de microtransactions qui permettent l'achat d'items pour gagner des privilèges au jeu, l'insertion de possibilités de mises d'argent, ou d'éléments de chance (processus de gambification) (Gainsbury, King, Abarbanel, Delfabbro et Hing, 2015). Les entreprises de jeu génèrent leurs revenus à travers ces microtransactions, dont le processus global est désigné par le terme « monétisation » (De Rosa et Burgess, 2014). Ces hybrides ont envahi les réseaux sociaux comme Facebook et font désormais partie intégrante de l'environnement en ligne. Une récente étude a déterminé que 54 des 100 jeux les plus populaires sur Facebook, qui ne sont pas classifiés comme des JHA, présentent pourtant du contenu de JHA (Jacques et al., 2016).

¹ Le contenu de ce feuillet a été initialement publié sur le site de l'Association des intervenants en dépendance du Québec (AIDQ) :

<https://aidq.org/blogue/nouveau-visage-jeux-ligne>, 30 septembre 2016





Les caractéristiques et enjeux du JHA

Les JHA hybrides sont omniprésents. Ces jeux en ligne et les crédits nécessaires pour y jouer sont accessibles instantanément. Il ne suffit que d'un clic et vous voilà plongé dans un jeu conçu pour être le plus stimulant possible. Via le téléphone intelligent ou encore Facebook, on ne manquera pas l'opportunité de vous rappeler de jouer et de dépenser quelques crédits réels, mais intangibles (Reith, 2015).

Les JHA hybrides sont personnalisés. L'industrie du jeu en ligne cherche continuellement à personnaliser les plateformes et les expériences de jeu selon votre profil en enregistrant des données sur vos comportements et votre localisation (Reith, 2015). À travers les informations qu'ils collectent en temps réel sur ses joueurs, les opérateurs peuvent même altérer l'expérience du joueur. Par exemple, certains jeux font parvenir au joueur des messages personnalisés basés sur l'historique de jeu et les préférences (Reith, 2015).

Les JHA hybrides misent sur le temps. La grande accessibilité des hybrides et leur caractère hautement stimulant garderaient le joueur « scotché » à son écran et l'empêcherait de réaliser des activités

quotidiennes importantes. Certains auteurs considèrent que le temps passé en excès au jeu est un temps emprunté à d'autres activités essentielles : ce temps monopolisé au jeu viendrait transformer littéralement notre quotidien et nos priorités (Vihelmsen, Thulin et Eldér, 2016) et nous laisse avec cette dette de temps empruntée à d'autres sphères importantes de notre vie, le travail, les études, ou plus fondamentalement l'alimentation, le sommeil ou la socialisation (Vihelmsen et al, 2016).

Les JHA hybrides misent sur le temps

Ce déséquilibre dans l'allocation du temps pourrait devenir une source de problèmes et de méfaits potentiels pour le joueur et son entourage.

Intervention

En terme d'intervention, les jeux hybrides posent de nombreux défis pour les intervenants. Peut-on réellement demander à un joueur problématique de s'exclure des réseaux sociaux où les jeux hybrides comme Candy Crush Saga sont présents massivement ? Peut-on lui demander tout simplement de cesser d'utiliser son ordinateur ou son téléphone intelligent pour éliminer la tentation ? Considérant la place occupée par la technologie dans notre vie quotidienne cela semble compliqué, voire irréaliste. Les intervenants évoluent ici probablement dans une situation requérant une gestion du temps. C'est la répartition du temps entre activités en ligne et autres activités qui définit en grande partie le type d'utilisateur (Vihelmsen et al, 2016). Un individu qui accorde trop de temps aux jeux en ligne doit donc apprendre à gérer ce temps et à le redistribuer dans des activités quotidiennes. Tout comme l'argent dépensé dans les jeux, le temps utilisé pour jouer est emprunté sur des activités essentielles et il faut le redonner à ces activités afin de réduire les effets collatéraux d'un excès d'utilisation des produits présents sur internet et d'une dépendance au jeu en ligne.

Auteurs :

Sylvia Kairouz
Philippe Laperle
et Frédéric Dussault

RÉFÉRENCES

- De Rosa, M. et Burgess, M. (2014). *Monétisation des médias numériques. Tendances, observations et stratégies efficaces*. Ontario : Alliance canadienne interactive.
- Gainsbury, S., King, D., Abarbanel, B., Delfabbro, P. et Hing, N. (2015). *Convergence of gambling and gaming in digital media*. Victoria, Australie : Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Jacques, C., Fortin-Guichard, D., Bergeron, P-Y., Boudreault, C., Lévesque, D. et Giroux, I. (2016). *Gambling content in Facebook games : A common phenomenon?* *Computers in Human Behavior*, 57, 48-53.
- Reith, G. (2015). *Gambling 2 : A political economy of mobile and social gambling*. Communication présentée au Symposium Interactif d'été : Recherche 2.0, Montréal, Québec. Repéré à https://www.concordia.ca/content/dam/artsci/research/lifestyle-addiction/docs/events/summer-school-2015/Reith_SIS_June2015.pdf
- Vihelmsen, B., Thulin, E. et Eldér, E. (2016). *Where does time spent on the Internet come from? Tracing the influence of information and communications technology use on daily activities*. *Information, Communication & Society*, 1-14.



FACULTÉ DES ARTS
ET DES SCIENCES

Chaire de recherche
sur l'étude du jeu

CHAIRE DE RECHERCHE SUR L'ÉTUDE DU JEU

Université Concordia
2070 Rue Mackay
Montréal, Québec, Canada H3G 1M8

Tél. : +1 (514) 848-2424 poste 5398
Site web : www.concordia.ca/fr/recherche/chairejeu
Courriel : lifestyle.lab@concordia.ca