

Équipe de recherche HERMES

Habitudes de vie Et Recherches MultidisciplinairES

*JEUX.COM : Équipe de recherche sur la nouvelle
génération de jeux, l'Internet et les technologies mobiles*

Sylvia Kairouz, Professeure agrégée,
Université Concordia

Magali Dufour, Professeure agrégée,
Université de Sherbrooke

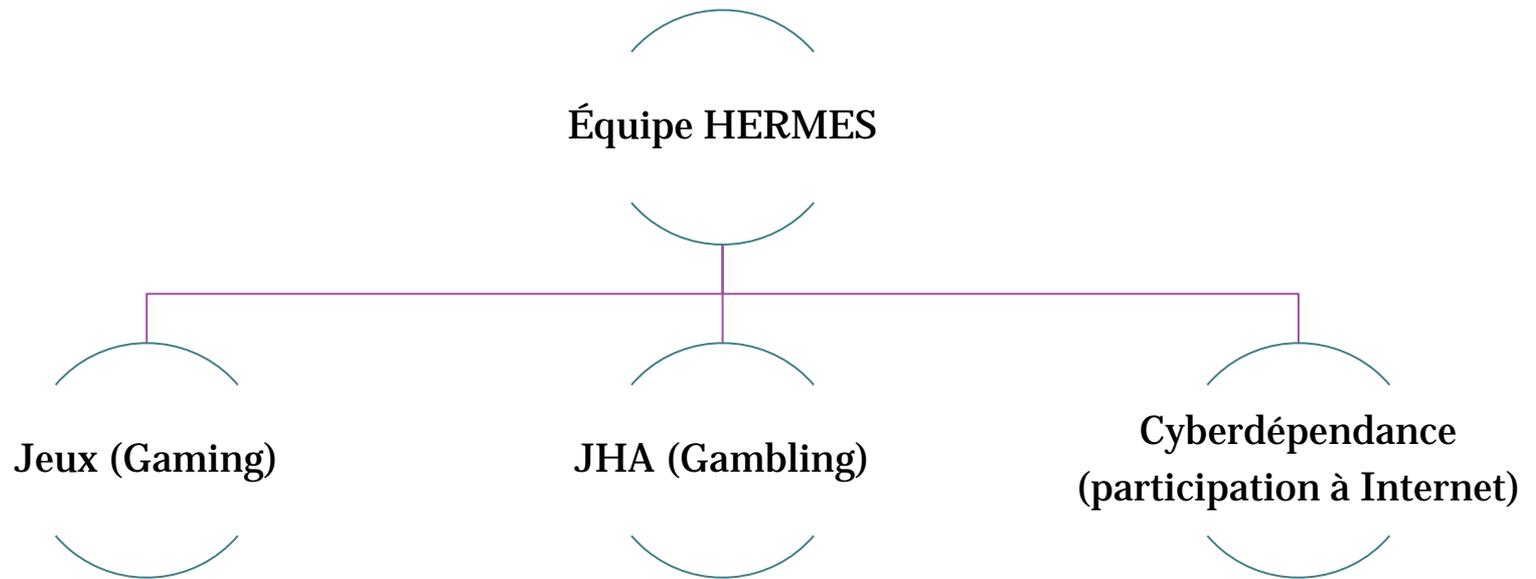
**Programme de
formation croisée**

Montréal, 6 juin 2017

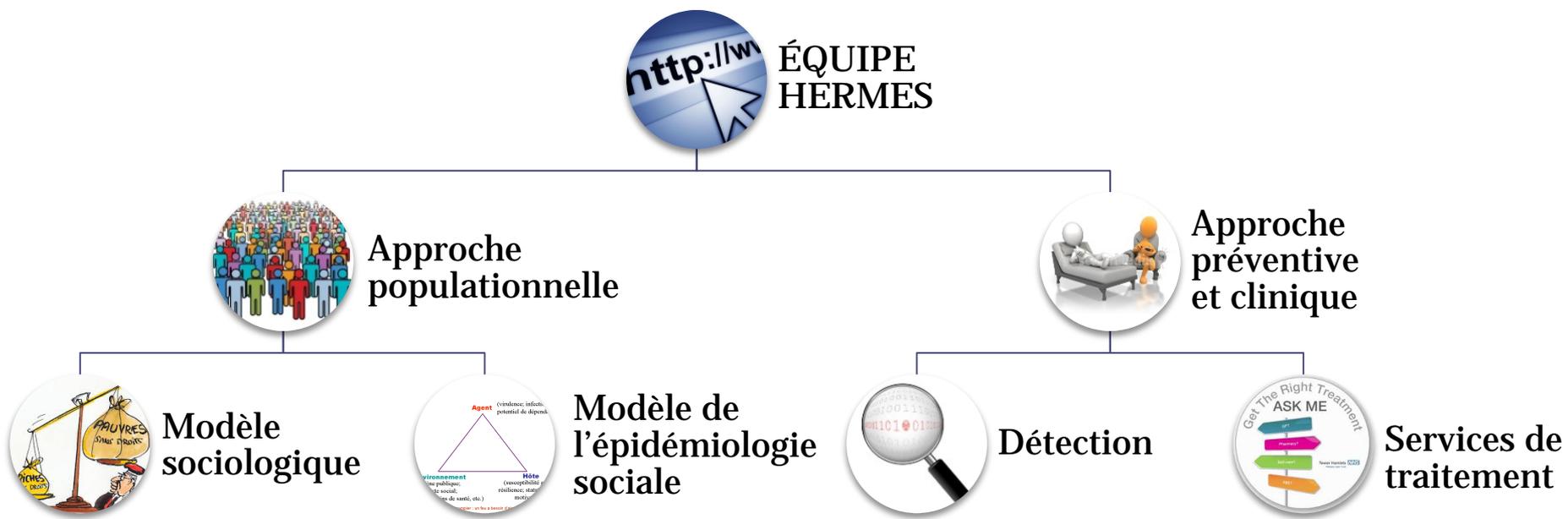
Mise en contexte

- Révolution technologique d'Internet
- Omniprésence d'Internet
- Espace hors ligne VS espace en ligne (virtuel)

Équipe en émergence - HERMES (2012-2016)



Structure



Composition de l'équipe

- 3 chercheuses universitaires :
 - **Sylvia Kairouz** (Université Concordia)
 - **Magali Dufour** (Université de Sherbrooke)
 - **Louise Nadeau** (Université Montréal)
- 1 chercheure d'établissement :
 - **Francine Ferland** (CIUSSS de la Capitale-Nationale)
- 2 chercheuses cliniciennes :
 - **Sylvie R. Gagnon** (CISSS de Lanaudière)
 - **Valérie Van Mourik** (CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal)

Composition de l'équipe (suite)

Collaborations :

- **B. Simon** (Université Concordia)
- **L. Romo** (Université Paris Ouest Nanterre, France)
- **J.M. Costes** (Observatoire des jeux, France)
- **I. Fiedler** (Université de Hambourg, Allemagne)

Partenariats :

- Chaire de recherche sur l'étude du jeu
- Technoculture, Art and Games (TAG)
- Université Paris X-Nanterre (France)
- Observatoire français des jeux (ODJ-France)
- Université de Hambourg (Allemagne)

Réalisations

Cette subvention a servi trois fonctions principales :

1. **Consolider les projets en cours.**
2. **Contribuer à l'avancement des connaissances en virtualité.**
3. **Développer la programmation scientifique en vue de la création d'une équipe de recherche en fonctionnement.**

Réalisation et retombées

- Projets de recherche collaboratifs (17 projets).
- Publications scientifiques communes (38 publications).
- Activités de transfert des connaissances et de formation (34 présentations et 3 activités majeures).
 - Symposium interactif d'été – Recherche 2.0
 - Formation en cyberdépendance dans les CRD et dans le réseau de la santé et des services sociaux + *Guide sur l'intervention en cyberdépendance*
- Réseautage et collaborations au niveaux national et international.
 - Chercheurs au Québec et ailleurs
 - Partenaires du milieu clinique
- Formation d'une relève de jeunes chercheurs (17 étudiants).

Projets réalisés ou en cours

Joueurs de poker

(MD, SK, LN)

Étude longitudinale portant sur l'évolution des habitudes de jeu des joueurs de poker (en ligne VS en dur) sur 5 ans

Revue Drogue, Santé et Société (DSS)

Dépendances comportementales
(FF, MD, SK - éditrices)

École d'été

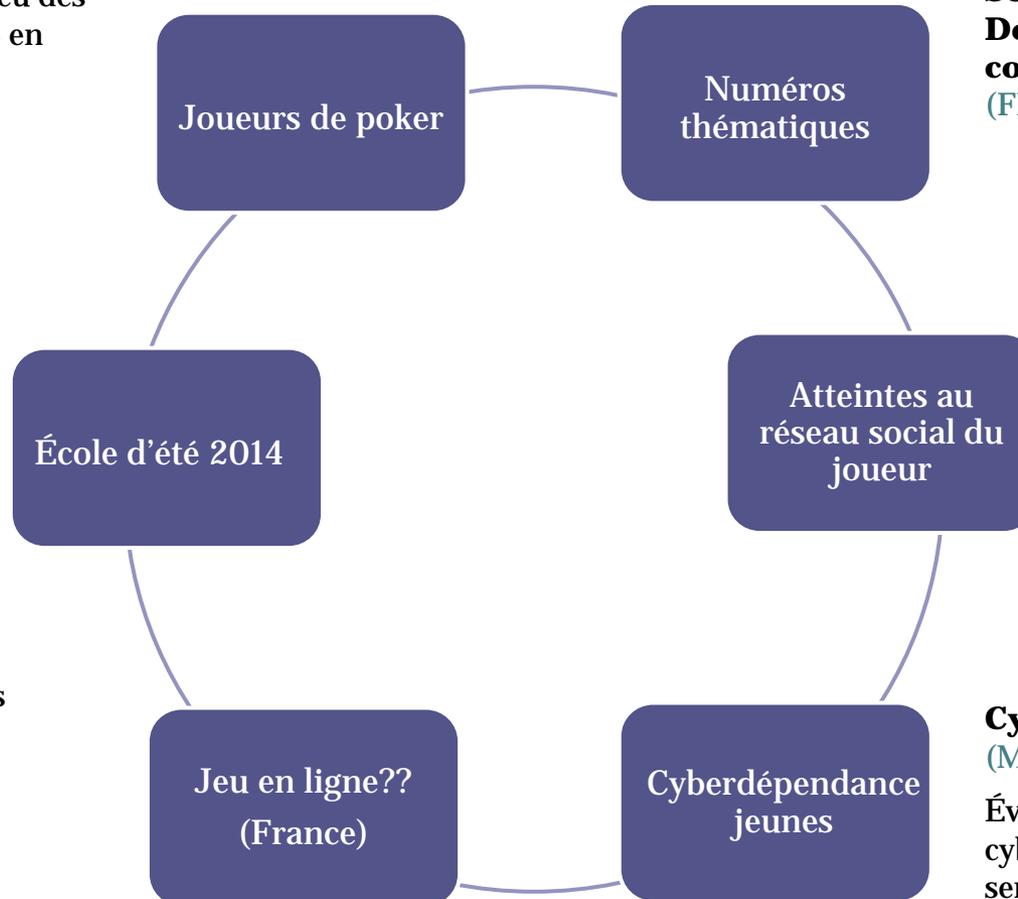
Recherche 2.0 :

EnJEUx du virtuel

(SK, CR, JG, MD, FF)

Chaire de recherche + TAG

Enjeux épistémologiques, méthodologiques et éthiques



Cyber jeunesse VIRTUADO

(MD, LN, SRG)

Évaluation des jeunes cyberdépendants demandant des services dans les CRD

Équipe en fonctionnement (2017-2021)

Fonds de Recherche du Québec - Société et Culture

Problématique : Jeu, Internet et cyberdépendance.

- **Gamification / Ludification**
 - *(Free to play, Pay to Win).*
- **Omniprésence d'Internet**
 - **Rédefinition de l'espace physique et temporel : univers interactif et continu.**
- **Conséquences sur la personne, son entourage et la vie en société**
 - **Capacité d'autorégulation – potentiel addictif.**

Équipe en fonctionnement (2017-2021)

Fonds de Recherche du Québec - Société et Culture

Les travaux menés par l'équipe en émergence ont permis de développer une programmation basée sur 4 principes directeurs :

1. **Co-construction entre le milieu clinique et la recherche** afin de mieux comprendre le phénomène des JHA numériques.
2. **Collaborations internationales** pour confronter des données issues de contextes divers.
3. **Approche globale et multi-niveaux** tenant compte de facteurs liés au jeu, au joueur et à l'environnement.
4. Conceptualisation intégrative tenant compte de l'interactivité des jeux et de la complexité des données massives (« **Big Data** »).

Axes de recherche

Axe 1 : Portrait des JHA en ligne : le jeu, le joueur et l'environnement

Axe 2 : Jeux en ligne, temps et usage problématique d'Internet

Axe 3 : Jeux en ligne, mobilité et technologies mobiles

Retombées envisagées

A. Renforcement des collaborations recherche-clinique :

- Co-construction du savoir ;
- Développement de la programmation de recherche ;
- Avancement des connaissances.

Retombées envisagées (suite)

B. Consolidation des collaborations internationales :

- Comparaison et appariement de données ;
- Échange et partage des connaissances.

Retombées envisagées (suite)

C. Activités de transfert des connaissances :

- **Ateliers de formation et de séminaires thématiques ;**
- Feuilles informationnels destinés au milieu clinique ;
- Développement d'un outil de prévention ;
- **École d'été + colloque sur les jeux « en ligne » ;**
- **Documentaire d'information et de sensibilisation aux nouvelles formes de jeu, destiné au grand public.**

Composition de l'équipe

- 4 chercheuses universitaires :
 - **Sylvia Kairouz** (Université Concordia)
 - **Magali Dufour** (Université de Sherbrooke)
 - **Martin French** (Université Concordia)
 - **Annie-Claude Savard** (Université Laval)
 - **Eva Monson** (Université de Sherbrooke)
- 1 chercheuse d'établissement :
 - **Francine Ferland** (CIUSSS de la Capitale-Nationale)
- 2 chercheuses cliniciennes :
 - **Sylvie R. Gagnon** (CISSS de Lanaudière)
 - **Valérie Van Mourik** (CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal)

Composition de l'équipe (suite)

Collaborations :

- **B. Simon** (Université Concordia)
- **N. Blanchette-Martin** (CISSS de Chaudière-Appalaches)
- **L. Romo** (Université Paris Ouest Nanterre, France)
- **J.M. Costes** (Observatoire des jeux, France)
- **I. Fiedler** (Université de Hambourg, Allemagne)
- **Y. Khazaal** (HUG, Suisse)

Partenariats :

- Chaire de recherche sur l'étude du jeu
- **CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal**
- **CIUSSS de la Capitale-Nationale**
- **CISSS de Lanaudière**
- **CISSS de Chaudière-Appalaches**
- Technoculture, Art and Games (TAG)
- Université Paris X-Nanterre (France)
- Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT - France)
- Observatoire français des jeux (ODJ-France)
- Université de Hambourg (Allemagne)
- **Hôpitaux universitaire de Genève (Suisse)**

MERCI

Questions ?

Commentaires ?