

Gaming Vs Gambling

Les jeunes et les jeux d'argent

Niels Weber, Rien ne va plus
Gabriel Thorens, HUG







Dent d'Arclusaz
2041m

WINGSUIT



Chalets des Arbets

PETANQUE



Gambling or not Gambling?

- Gambling (avec ou sans argent) dans des jeux sans vocation de gambling
- MMOCG (Massive Multiplayer Online Casino Games)
- Freemium
- Social gambling





« La mise en abyme est un procédé consistant à représenter une œuvre dans une œuvre du même type, par exemple en incrustant une image en elle-même. On retrouve dans ce principe l'« autosimilarité » et le principe des fractales ou de la récursivité en mathématiques. »

Wikipédia of course...

Monte Carlo Casino 1989 C64 (codemaster)







DRAGON'S TALE



[Home](#) [Download](#) [Games & Events](#) [Screenshots](#) [About Bitcoins](#)



EVERYTHING YOU
CAN SEE,
EVERYTHING YOU
CAN TOUCH,
YOU CAN GAMBLE ON.

PLAY FOR FREE

DOWNLOAD

££\$ INSTANT CASHOUTS

SAFE, EASY DEPOSITS

EGAMING LICENSED

BITCOIN POWERED

DEVELOPED BY **ye**genesis

Sign Up for the Newsletter

[Subscribe](#) [Remove](#)

Hôpitaux Universitaires de Genève

MONKEY ROULETTE 	TRASH TREASURE 	FISHING 
TOWER OF LIGHTS 	HERB GATHERING 	HAYSTACK 

Treasure in the Trash
Over one hundred different treasures can be found in Dragon's Tale's trash cans. Can you collect them all?



DOWNLOAD

INSTANT PLAY

GETTING STARTED

GAMES

PROMOTIONS

VIP & REWARDS

BLOG



**FREE
DOWNLOAD**

INSTANT PLAY

BIGGEST ONLINE CASINO DEPOSIT £15 & GET £15!

JOYSTICK Generation

Joystick generation is a five-reel 'always' slot game with 1024 possible ways to win in the main game and Freespins.

PLAY NOW



The second annual **Social Gambling Conference**, which has been extended to run over two days, is taking place on the 6th - 7th November 2013 at Dexter House in London

- 15.15 - Panel: **Reversing the Model : Gamifying Gambling Games**

Speakers:

- Charles Cohen, CEO, PROBABILITY HGAMES
- Roland Arit, Co-Founder & CEO, EVER ADVENTURE



Gratuit



Catégorie : Jeux

Mise à jour : 18 sept. 2013

Version : 1.9.0

Taille : 125 Mo

Langue : Anglais

Éditeur : Capcom Interactive, Inc.

© Peyo - 2012 - Licensed through Lafig Belgium - www.smurf.com. All game code ©2012 Beeline Interactive, Inc.

Classé 4+

Compatibilité : Nécessite iOS 4.3 ou une version ultérieure. Compatible avec l'iPhone, l'iPad et l'iPod touch. Cette app est optimisée pour l'iPhone 5.

Note

Version actuelle :

★★★★½ 53 notes

Toutes les versions:

★★★★½ 2437 notes

Classement achats intégrés

1. Pouch of Moon Dust 4,49 €
2. Bag of Moon Dust 8,99 €
3. Sack of Moon Dust 21,99 €
4. Chest of Moon Dust 89,99 €
5. Stack of Trade Tok... 1,79 €
6. Barrel of Moon Dust 44,99 €
7. Piggy Bank of Trad... 8,99 €
8. Handful of Trade T... 4,49 €
9. Sack of Trade Tok... 21,99 €
10. Chest of Trade Tok... 89,99 €

Captures d'écran



FREEMIUM:SMURF LIFE

Avis des utilisateurs

Bien ★★★★★

par Mehalani

Un peu long mais un très bon passe-temps merci et bonne continuation je lui donne 5 étoiles .

Génial ★★★★★

par Wolf750

pour mon fils mais depuis qu'il est en français c'est moi qui y joue j'adore

Jeu ★★★

par Chat !!

Très sympa



Similarité/différence

- Similarité:
- Mécanisme de conditionnement
- Récompenses aléatoires
- Payer pour jouer (Arcade, Freemium)
- Near miss



=



Similarité/différence

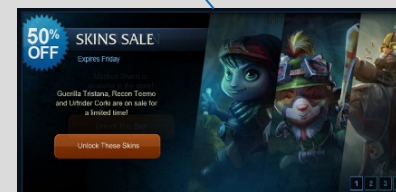
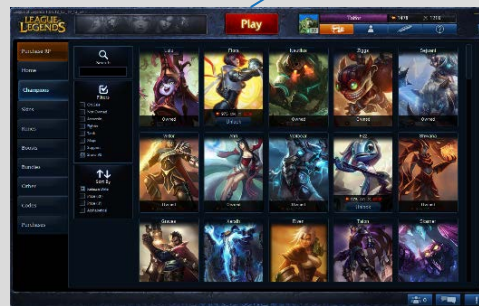
- Différence
- Motivation, gagner de l'argent versus autre
- Risk aversive (je ne veux pas perdre d'argent)
- Compétence (« agilité, réflexion »)



≠



Différence fondamentale?



Cosmétique
RINVP
PRÉVENTION JEUX

Plus de réussite?

Stratégie pour brouiller les pistes

Coercive monetization model

- Premium currency (monnaie virtuelle)
- Skill game versus money game
- Reward removal
- Progress gate
- Soft and hard boosts



Premium currency (monnaie virtuelle)



SMURFBERRY SHOP



My Village
Lvl 27 97%



181447



603

59/ 59

AVAILABLE

 +50



BUCKET OF
SMURFBERRIES


\$9.99

 +125



BUSHEL OF
SMURFBERRIES

\$24.99

 +350



BARREL OF
SMURFBERRIES

\$49.99



WHEELBAR
SMURFB

125 Smurfberries - Costs real
money.

Buying Smurfberries will charge your iTunes
account.

Skill game versus money game



Niveau A: $1 + 4 = ?$

Niveau B: $7 - 3 = ?$

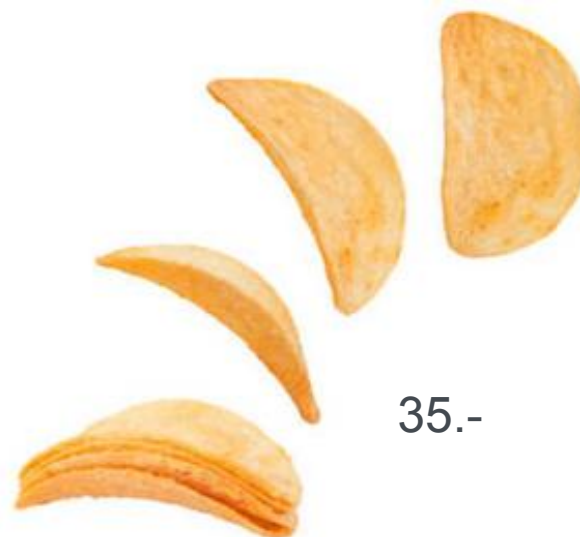
Niveau C: $3.783/1.23 = ?$

Si vous payez 1.- alors niveau C = 3/1

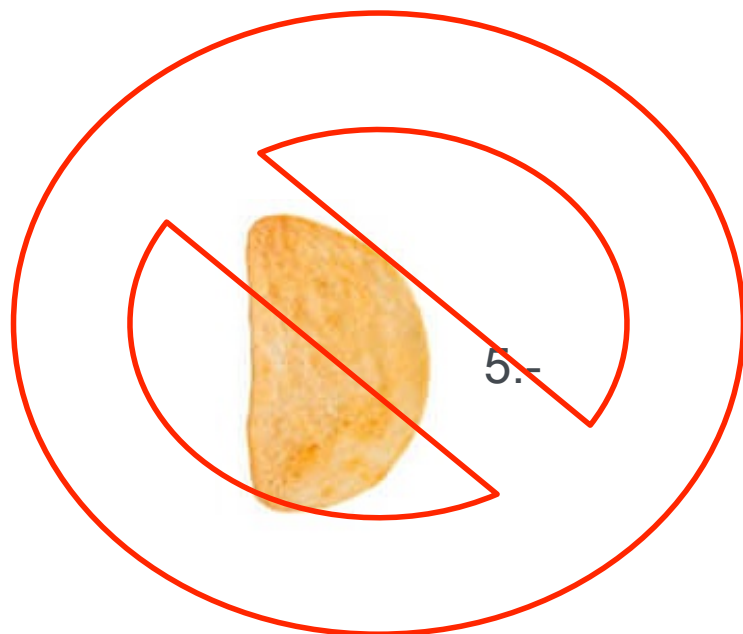
2 Catégories (payeurs, non payeurs)



5.-



35.-



5.-

Reward Removal

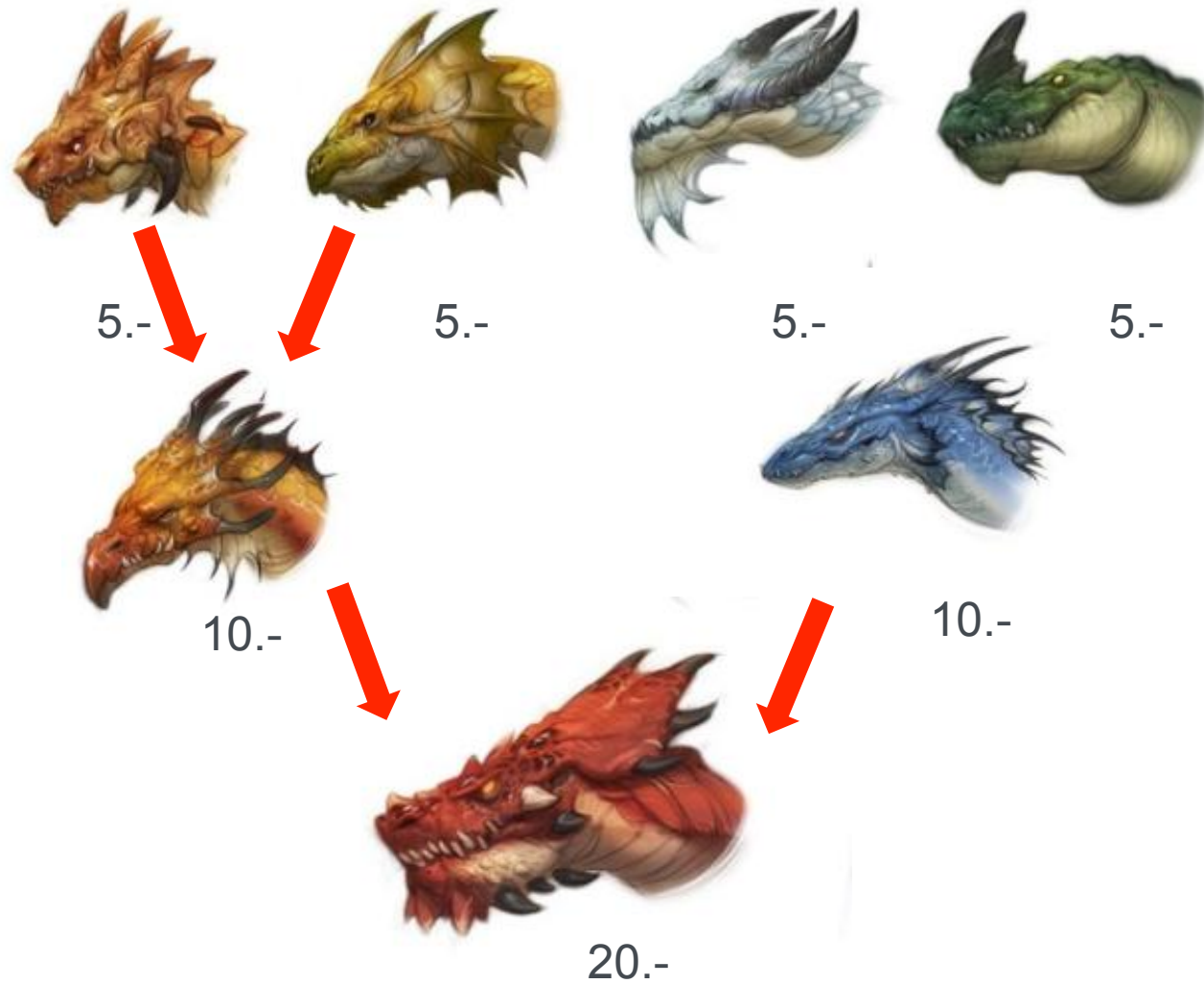


Ce jeu pour smartphone, mêlant puzzle à la *Candy Crush* et combats de monstres à la *Pokémon*, est un véritable phénomène de société au Japon. Ses 20 millions de joueurs y dépensent plus de 3 millions d'euros par jour.

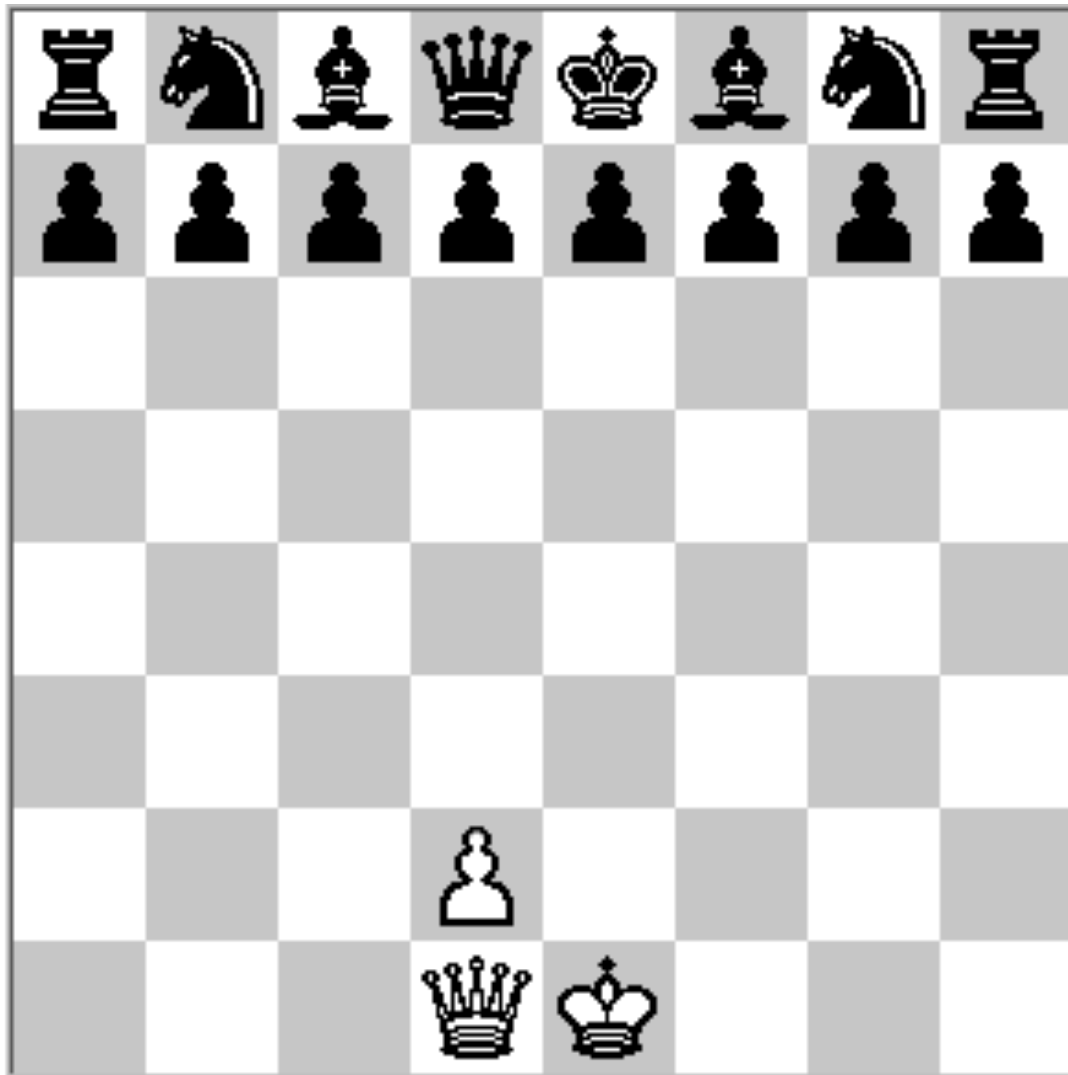
Technique faisant appel au concept the « loss aversion »



« Kompu gacha »



Compétition?



Vous êtes les blancs

Chaque pièce vous coûte 10.-
Mais vous pouvez déjà jouer...

[-]  **Kurono_Tarek** 15 points 3 mois de ça

I've spent around 500 euro >.< All cards in the game apart from Nozdormu

[perma-lien](#) [parent](#)

[-]  **Emitz** 5 points 3 mois de ça

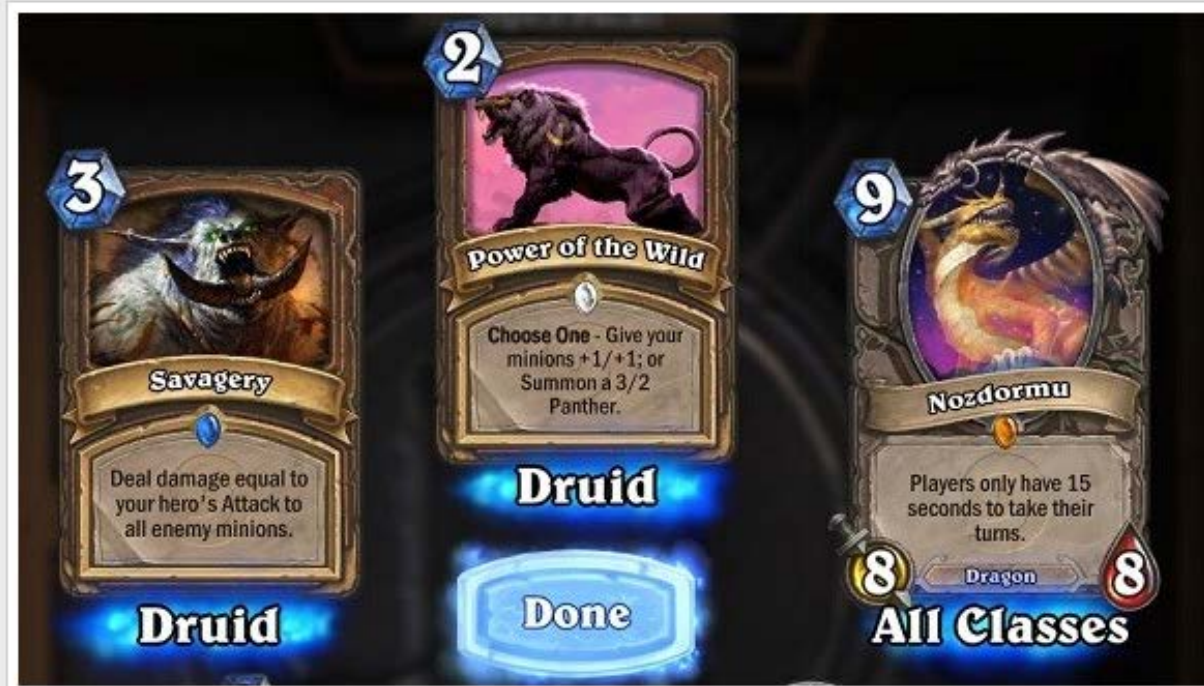
Total GBP 560 (approx 960 USD) I've purchased 16 x 40 packs. 6x40 on my first week and 10x40 this past w/end. Damn I love opening packs....why some may ask, I absolutely love the game and I have the disposable income to spend, I'm currently selling my Diablo gear to fund more purchasing :) For those interested I kept a complete account of 400 consecutive packs and so have some good statistics on rarity and percentage. I will be making a separate post on this later this w/end. Off the top of my head out of the 400 packs I got 22 legendaries (2 packs with 2 legendaries each - one of which had a golden legendary) . I have all cards apart from 2 legendaries and loads of gold. I'm currently running an entirely gold deck :)

[perma-lien](#)



Why I spent \$150 in the beta of Hearthstone

by Adam Holisky  Sep 3rd 2013 at 12:00PM



The beta of Blizzard's newest game, *Hearthstone*, is in full swing and people around the world are enjoying its addicting CCG nature. The game itself is fun and fast to learn, but like all of Blizzard's games it has a lot of depth to it. There's a ton of different decks you can make, and it doesn't really cost a lot to get a good deck together. The basic decks that you'll get are themselves pretty well put together -- there's no big holes or anything else that'll stop you from picking it up and playing.

Forum : Red Dead Redemption

Fiche de jeu : [PS3](#) | [PS3](#) | [360](#) | [360](#)

Sujet : « Se faire un poker avant d'aller pioncer »

[CREER UN NOUVEAU SUJET](#)

[RETOUR LISTE DES SUJETS](#)

[ALERTE MAIL](#)

[REPENDRE](#)

[RAFRACHIR](#)

Deathl

Posté le 16 février 2012 à 22:34:59

J'ai pris pour habitude de faire un poker sur RDR le soir, je trouve ça fortement agréable avec un petit whisky et des chips

ça fait passer des moments sympatiques.

c'est tout ce que j'avais à dire.

#alc 3615mylife

[Lien permanent](#)

Forum : Red Dead Redemption

Fiche de jeu : PS3 | PS3 | 360 | 360

Sujet : « Se faire un poker avant d'aller pioncer »

CREER

Forum : Far Cry 3

Fiche de jeu : PC | PC | PS3 | PS3 | 360 | 360

Sujet : « Ce jeu m'a appris le Poker! »

CREER UN NOUVEAU SUJET

RETOUR LISTE DES SUJETS

ALERTE MAIL

REPENDRE

RAFRACHIR

konquerant ²

Posté le 10 décembre 2012 à 08:58:31

Sans déconner, c'est foutrement bien expliqué non? pour un néophyte en la matière qui n'a jamais joué ou presque comme moi ça permet d'apprendre 😊 .

Il y a même une indication du pourcentage de chance d'avoir tel ou tel main, non mais si c'est pas abusé ça 😊 .

Pour ma part j'ai mis une vingtaine d'heure à finir le jeu en mode survivant, justement parce que j'allais souvent jouer au Poker en fumant un cigare dans mon propre appartement devant la télé en étant trop bien dans l'ambiance quoi, et en faisant plein de truc annexe!

Bref merci Ubisoft!

Lien permanent





Forum : Red Dead Redemption

Fiche de jeu : PS3 | PS3 | 360 | 360

Sujet : « Se faire un poker avant d'aller pioncer »

CREER



Forum : Far Cry 3

Fiche de jeu : PC | PC | PS3 | PS3 | 360 | 360

Sujet : « Ce jeu m'a appris le Poker! »

CREER UN NOUVEAU SUJET

RETOUR LISTE DES SUJETS

ALERTE MAIL

pokezey

Posté le 10 décembre 2012 à 09:06:13

konquerant

J'ai essayé 2 fois en 16h de jeu et j'ai toujours pas compris ^^ enfin faut dire que jme force pas trop pour comprendre ^^ .

Lien permanent

Sans déconner, c

jamais joué ou presque comme moi ça permet d'apprendre ☺ .

Il y a même une indication du pourcentage de chance d'avoir tel ou tel main, non mais si c'est pas abusé ça ☺ .

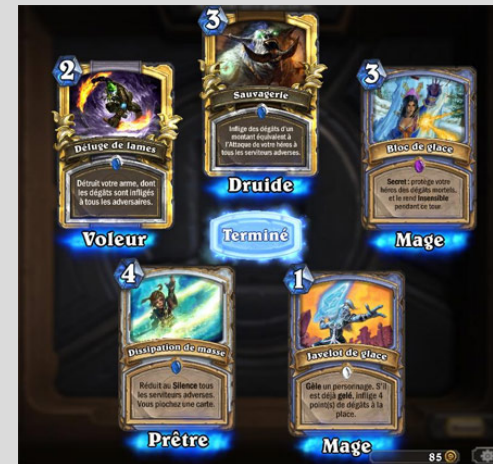
Pour ma part j'ai mis une vingtaine d'heure à finir le jeu en mode survivant, justement parce que j'allais souvent jouer au Poker en fumant un cigare dans mon propre appartement devant la télé en étant trop bien dans l'ambiance quoi, et en faisant plein de truc annexe!

Bref merci Ubisoft!

Lien permanent



Découverte des cartes



Démographie

Is Video-Game Playing a Risk Factor for Pathological Gambling in Australian Adolescents? Delfabro (2009)

2669 participants entre 13 – 17 ans



Effet du au
sexe
masculin

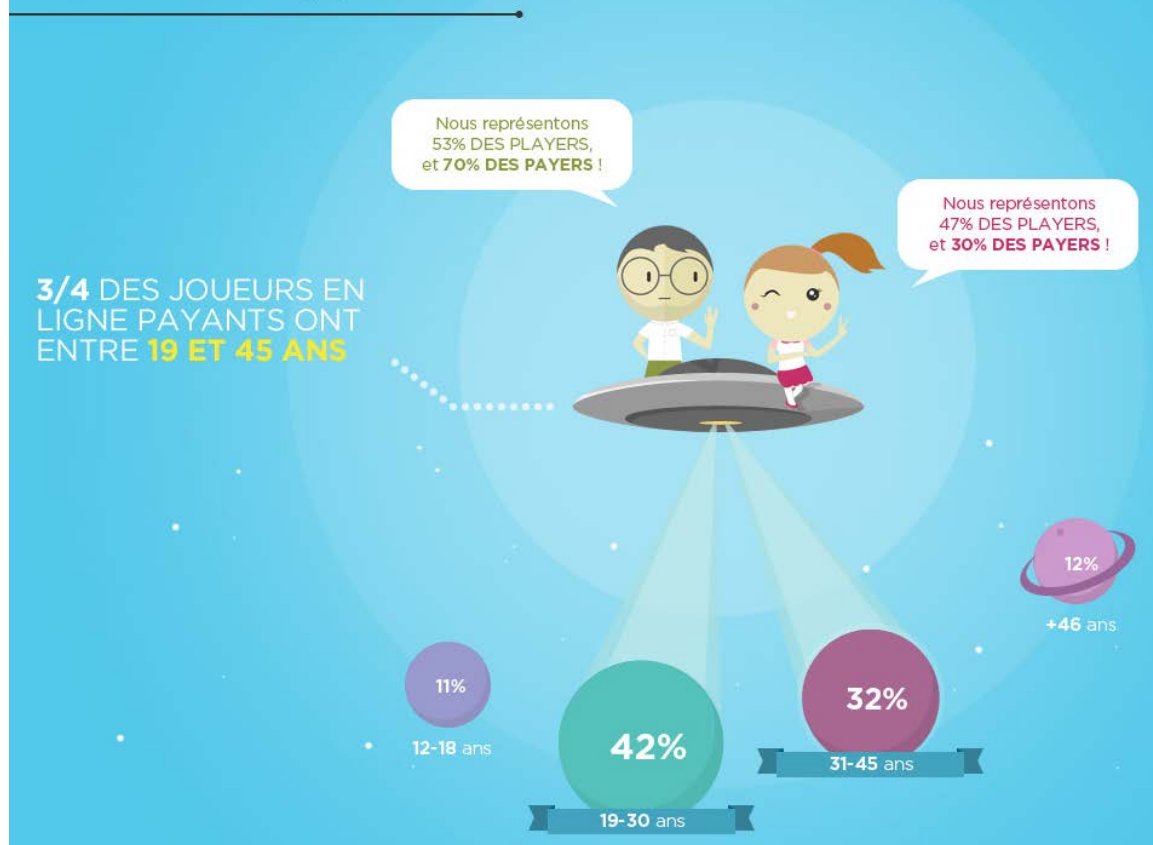
Plus de jeux
pathologique
Chez les
joueurs de
jeux video

Effect size
petit





PROFIL DES P(L)AYERS



500 joueurs PC jouant à des F2P et ayant effectué un achat dans les deux derniers mois, 2013. http://web.fr-hmd.com/Hi-media/cp/info_fr.jpg

COMPORTEMENTS ET MOTIVATIONS D'ACHAT

PLUS DE 1/3 DES ACHATS SONT
STIMULÉS PAR LE SUCCÈS INDIVIDUEL



35%
AVANTAGE
VS AUTRES JOUEURS



29%
PARTIES/TEMPS
ADDITIONNELS



29%
BOOSTER LE
SCORE/CLASSEMENT



25%
OFFRES
PROMOTIONNELLES

... MAIS CHAQUE TYPE DE JEUX A SES PROPRES MOTIVATIONS D'ACHAT

MMO VERSUS CASUAL

mmo



CASUAL

VS

- 33% AVANTAGES
- 31% ÉTENDRE L'EXPÉRIENCE DE JEU
- 26% OFFRES PROMOTIONNELLES
- 26% BOOSTER LE SCORE / CLASSEMENT
- 18% CONTENU ADDITIONNEL

- 40% PARTIES/TEMPS ADDITIONNEL
- 20% FACILITER LA PROGRESSION
- 20% OFFRES PROMOTIONNELLES
- 14% CONTENU ADDITIONNEL
- 14% AVANTAGES

Etude de D. King



Gambling: tir au but = Machine à sous mais
Possibilité de choisir la mise et l'angle de tir
5 USD de mise au départ
50 joueurs de jeux vidéo non Gambler
65 Gambler + ou – joueurs de jeux vidéo
Mesure: PGSI, DBC, AFW

Résultat

- **Que jeux vidéos:**
- Moins de biais cognitifs (contrôle), meilleures approximation des chances de gains, moins d'intérêt au jeu qu'un groupe contrôle
- **Gamblers:**
- Jeux vidéo + Pas de lien sur intensité/severité du gambling
- Plus d'illusion de contrôle, plus de sentiment de maitrise et d'utilité de l'entraînement



Hypothèse

- Gaming protecteur du Gambling
- Gaming facilitateur du Gambling

DPS	Lord Marrowgar	Lady Deathwhisper	Deathbringer Saurfang	Festergut	Rotface	Professor Putricide	Blood Prince Council	Blood-Queen Lana'thel	Valithria Dreamwalker	Sindragosa	The Lich King	Average	%													
Mage - Arcane	5	10372	3	10284	1	11615	2	11728	5	10263	1	8673	2	9087	1	19376	4	5502	2	6803	9	6132	1	9985	100%	
Hunter - Marksmanship	2	10486	1	10620	3	10988	3	11094	2	10629	2	8375	9	8265	2	18367	2	5574	1	7000	8	6133	2	9776	98%	
Rogue - Assassination	1	10687	2	10311	2	11301	1	12437	3	10520	3	8127	8	8298	5	17416	15	4638	12	5785	10	6110	3	9603	96%	
Rogue - Combat	3	10378	4	9715	4	10961	4	10915	4	10420	4	8117	3	9043	3	17704	5	5325	10	5881	6	6686	4	9559	96%	
Warrior - Fury	4	10375	8	9384	6	10684	5	10657	1	10635	11	7457	5	8792	8	16843	1	5575	9	5968	2	7384	5	9432	94%	
Paladin - Retribution	6	9922	9	9313	7	10626	6	10505	6	10149	13	7295	6	8436	6	17052	6	5297	7	6110	5	6996	6	9246	93%	
Priest - Shadow	14	9268	11	9264	9	10420	15	9790	13	9355	6	7970	4	8862	4	17446	3	5523	5	6380	3	7333	7	9237	93%	
Warlock - Affliction	8	9545	6	9477	5	10959	8	10370	8	9619	5	7999	1	9155	12	15607	11	5115	6	6309	4	6998	8	9196	92%	
Druid - Cat	7	9860	14	9007	12	10192	7	10390	7	9702	12	7363	14	7681	7	16854	13	5074	11	5876	17	5502	9	8864	89%	
Druid - Balance	11	9443	5	9551	13	10168	12	9936	12	9357	9	7523	7	8304	9	16423	12	5104	13	5640	15	5780	10	8839	89%	
Hunter - Survival	15	9225	7	9459	16	9646	9	10148	11	9466	7	7681	13	7701	10	16342	7	5262	3	6572	16	5515	11	8820	88%	
Warlock - Demo	13	9360	15	8700	11	10221	11	10033	9	9588	8	7528	12	8142	13	15144	10	5135	8	6014	7	6679	12	8777	88%	
Death Knight - Unholy	9	9519	10	9269	15	9968	13	9899	10	9479	10	7496	11	8222	18	13450	8	5220	4	6424	1	7524	13	8770	88%	
Shaman - Elemental	10	9476	12	9197	8	10428	14	9802	14	9353	15	7104	10	8243	11	16147	14	4827	15	5481	14	5797	14	8714	87%	
Warlock - Destro	18	8619	13	9077	14	10012	16	9629	16	8813	14	7121	19	7254	14	14892	9	5161	14	5618	11	5915	15	8374	84%	
Shaman - Enhancement	12	9428	16	8668	10	10263	10	10037	15	9341	18	6605	16	7467	16	14562	16	4522	17	5287	12	5905	16	8371	84%	
Warrior - Arms	16	8877	17	8222	17	9238	19	9195	17	8676	17	6856	15	7482	15	14679	18	4361	18	5215	18	4873	17	7970	80%	
Mage - Fire	19	8252	19	7989	19	8906	18	9204	19	8287	16	7037	18	7267	17	14494	19	4112	19	4860	13	5872	18	7844	79%	
Death Knight - Blood	17	8836	18	8196	18	9170	17	9234	18	8489	19	6585	17	7360	19	12232	17	4514	16	5402	19	4342	19	7669	77%	
Death Knight - Frost	20	7397	20	7215	21	8339	20	8418	20	7767	20	5924	20	6075	20	12205	21	3626	20	4138	21	2155	20	6660	67%	
Hunter - Beast Mastery	21	6821	21	7010	22	6813	21	7631	21	6595	21	5510	22	4293	22	7501	22	3085					21	6140	61%	
Mage - Frost	22	5223	22	5965	20	8492	22	6257	22	5685	22	4664	21	4375	21	7742	20	3770				20	4052	22	5623	56%
Rogue - Subtlety																										

The numbers represent the median of the top 20 effective DPS/ effective HPS numbers from players of each spec, per fight. Below is his data presented in a few crude tables for ICC 25 normal. The last column compares each spec's average DPS with the best DPS from that table.





50%



50%





Treasure in the Trash

Over one hundred different treasures can be found in Dragon's Tale's trash cans. Can you collect them all?



Risk averse



M
Budget
GAME



**MEHR
BUDGET.**

Tipp fürs Game.

Die abgebildete Broschüre mit 350 M-Budget-Produkten in der Migros holen. So fällt das Spielen leichter.

Loading. Stage 1



Hypothèse

- Gaming protecteur du Gambling
- **Gaming facilitateur du Gambling**



Conclusions

- Risques:
- Efforts intenses de l'industrie du jeu pour que Gambling = Gaming
- Pas de lien causal établi dans les études
- Attention à: grande prévalence du « gaming »
- A rechercher dans les facteurs de risques/protection individuels:
- Motivation à jouer, sensation seeking, risk aversion...

