

English will follow – S.V.P., faites circuler dans vos réseaux.

APPEL À COMMUNICATION

LE JEU VIDEO EN LIGNE : NOUVEL ESPACE DE SOCIALISATION

Colloque bilingue (français/anglais)
28, 29 et 30 octobre 2010
Montréal, Québec, Canada

Jouer est une fonction vitale pour le développement des individus. Le jeu est une activité de socialisation qui permet d'apprendre les rudiments de l'interaction sociale. Nos sociétés, depuis le milieu du vingtième siècle, valorisent davantage la pratique ludique à tous les âges. Ainsi, le jeu est de plus en plus présent dans de nombreuses sphères de la société. Huizinga (1938) et Caillois (1958) affirment d'ailleurs que toute activité ludique est, par essence, sociale et prend tout son sens lorsqu'elle est pratiquée en groupe. Pour Gadamer (1960), l'attrait du jeu réside d'abord dans le fait qu'il exerce une fascination sur le joueur. Ainsi, les jeux vidéo en réseau réunissent-ils de plus en plus d'adeptes à travers le monde et ce phénomène prend de l'importance de jour en jour. Il n'est plus seulement question de jouer pour passer le temps, mais de développer un réseau social, des habiletés de communication et d'utilisation des différents outils liées à l'usage des jeux, parfois d'apprendre une langue étrangère, de conserver ou de développer des amitiés, de participer à une communauté en ligne, de s'ouvrir à de nouvelles cultures par l'entremise de la pratique vidéoludique, etc. Ces jeux deviennent de véritables médias de socialisation, c'est-à-dire des dispositifs de médiation et de médiatisation qui permettent de partager l'information à grande échelle grâce à son réseau d'échanges et de rencontres. De tels espaces de socialisation suscitent des échanges propices à la construction de soi et au renouvellement des représentations d'autrui et du monde. Le jeu vidéo en réseau peut favoriser la socialisation et être porteur de valeurs qui ne viennent pas nécessairement en contradiction avec celles de la société ou favoriser l'émergence de nouvelles valeurs.

En effet, l'expérience (autant les usages que les représentations) des jeux vidéo contribue au façonnement des modes cognitifs, au développement des compétences techniques et sociales et, de manière plus générale, à la reconfiguration du rapport au monde. Voilà pourquoi il y a lieu de s'interroger sur les modes de socialisation mis en forme par les jeux vidéo en réseau et de questionner les différentes formes d'instrumentalisation (faux amis), de domination, d'exclusion et de dépendance que ce genre de communauté peut favoriser. Les critères à partir desquels les joueurs donnent une valeur et hiérarchisent leurs relations aux autres se trouvent peut-être transformés par l'usage et la forme des jeux vidéo en réseau. L'observation, la description et l'analyse des usages et représentations liés à l'expérience des jeux en réseau deviennent essentielles alors qu'une génération est sujette à construire ses référents sociaux en partie à travers les univers cyberludiques. Ce genre d'étude est d'autant plus justifié que les joueurs peuvent mettre en lumière, par leurs usages, des approches innovantes des modes de socialisation, de réadaptation, de réinsertion sociale et d'apprentissage, non seulement à l'école et à la maison, mais également en milieu de travail.

Le jeu vidéo en réseaux existe depuis la naissance des jeux électroniques, dans les années 1960, mais il a pris une forme plus achevée dans les années 1980 et s'est popularisé seulement dans les années 1990, grâce à l'accès plus démocratique à l'Internet. Durant l'expansion de ce nouvel

objet culturel, non seulement les médias généralistes se sont intéressés au phénomène, mais un nouveau domaine de recherche est né, l'étude sur les jeux vidéo (*game studies*). Aujourd'hui, les recherches sont de plus en plus diversifiées et elles augmentent au rythme de la popularité de ces jeux. Ce colloque se propose de faire l'état des lieux de la recherche dans le domaine des jeux vidéo en ligne alors que la popularité de ce type de jeux vidéo prend des proportions extraordinaires.

Les thématiques suivantes seront abordées lors du colloque (mais d'autres thématiques pourront être abordées) :

- Les formes de socialisation dans les jeux en ligne
- Les enjeux communicationnels dans les jeux en ligne
- Les questions d'éthique et d'esthétique dans les jeux en ligne
- Les innovations et les types d'appropriation dans les jeux en ligne
- Les questions de droit, d'économie et de politique dans les jeux en ligne
- Le design de jeu et les outils de communication dans les jeux en ligne
- L'usage thérapeutique, pédagogique et en milieu de travail des jeux vidéo en ligne

PARTICIPATION AU COLLOQUE

Les personnes intéressées à participer à ce colloque doivent soumettre un projet de communication traitant du thème présenté plus haut (max. 3000 caractères, espaces compris), ainsi qu'une courte notice biographique. Les communications sont d'une durée maximale de 20 minutes et sont suivies d'une période de questions de 10 minutes. Le tout devra être envoyé par courrier électronique à : recherchehomoludens@gmail.com.

CALENDRIER

Date limite d'envoi des propositions de communication : 28 avril 2010

Notification d'acceptation ou de refus des propositions : 17 mai 2010

Remise de la version complète des communications : 27 août 2010

Tenue du colloque : 28, 29 et 30 octobre 2010

LES CONFÉRENCIERS INVITÉS : Mia Consalvo, PhD; Nicolas Ducheneaut, PhD; Sébastien Genvo, PhD; Miguel Sicart, PhD; Bart Simon, PhD; T.L Taylor, PhD.

COMITÉ ORGANISATEUR : Le colloque est organisé par le groupe de recherche *Homo Ludens* (Université du Québec à Montréal), avec la collaboration du *Technoculture, Art and Games*(TAG) de l'Université Concordia

Charles Perraton, professeur au Département de communication sociale et publique (Université du Québec à Montréal)

Magda Fusaro, professeure au Département de management et technologie (Université du Québec à Montréal)

Coordination : **Maude Bonenfant**, postdoctorante au *Technoculture, Art and Games* (Université Concordia)

CALL FOR PAPERS

THE ONLINE VIDEOGAME: NEW SPACE OF SOCIALIZATION

Bilingual colloquium (French/English)

October 28 , 29 and 30, 2010

Montreal, Quebec, Canada

To play is a vital function for the development of individuals. Play is an activity of socialization which enables learning of the rudiments of social interaction. Since the middle of the twentieth century, our societies have placed more value on the playful practice at all ages. As such, playing is more and more present in numerous spheres of society. Huizinga (1938) and Caillois (1958) assert moreover that any playful activity is social, by definition, and gets its real meaning when it is practised in groups. For Gadamer (1960), the charm of playing lies primarily in the fact that it exercises a fascination in the player. Online videogames gather more and more followers worldwide as this phenomenon becomes more important from day to day. It is no longer necessary to question play as a way to spend time. Through the intervention of videogames, play has also become a way to develop social networks, learn new communication skills and tools, a way to learn a foreign language, a place to keep or develop friendships, an opportunity to participate in an online community, or even a way to be exposed to new cultures. Online videogames have become a media of socialization, that is to say, devices of mediation and mediatization which allow people to share large-scale information thanks to its network of exchanges and meetings. Such spaces of socialization arouse interactions convenient to the construction of the “self” and to the renewal of the representations of others and the world. Online videogames can facilitate socialization and be a carrier of values which are not necessarily different than those found in society. Online videogames can also be a place that facilitate values that are not necessarily present in society in general.

Indeed, the experience as much as the manners and representations in videogames contribute to the moulding of cognitive modes, to the development of both technical and social skills and, in a more general way, to the reconfiguration of one’s relationship to the world. From this perspective, it is imperative to explore the modes of socialization shaped by online videogames and to question the various forms of instrumentalization, of domination, of exclusion, as well as forms of dependence and addiction which this kind of community can facilitate. The criteria from which the players give a value and organize their relations into a hierarchy with other players is potentially defined by the customs and contexts of online videogames. The observations, the descriptions, and the analysis of the manners and representations that are connected to the experience of online videogames become essential as a generation is subject to building their social referents partially through playful cyber universes. This type of study is justified all the more as players become imbedded in innovative modes of socialization, rehabilitation, social reintegration, and learning, not only in school and at home, but also in their workplace.

While networked videogames have existed since the birth of computer games in the 1960’s, online videogames took on a more finished shape in the 1980’s and have seen an increase in popularity throughout the 1990’s thanks to more democratic access to the Internet. During those years, not only did non-specialized media begin to take interest in this phenomenon, but a new domain of academic research was born known as game studies. Today, the research within

game studies is more and more diversified as the rate of the popularity of videogames increase. This colloquium aims to make inventory of the researches within game studies, while online videogames are becoming more and more popular.

Topics may include (but are not limited to) the following themes:

- Forms of socialization in online videogames
- Communicational stakes in online videogames
- Questions of ethics and aesthetics in online videogames
- Innovations and types of appropriation in online videogames
- Questions of law, economy, and politics in online videogames
- Design of games and the communications tools in online videogames
- Therapeutic and educational customs in online videogames

SUBMISSION GUIDELINES

The persons interested to participate in this colloquium have to submit an abstract treating of the higher presented theme (max. 3000 characters, included spaces), as well as a short biographic note. The communications are of a maximal duration of 20 minutes and are followed by a period of questions of 10 minutes. Abstracts should be sent to: recherchehomoludens@gmail.com.

CALENDAR

Abstract deadline : April 28, 2010
Notification of Acceptance: May 17, 2010
Full Paper deadline: August 27, 2010
Colloquium dates : October 28, 29 and 30, 2010

INVITED SPEAKERS: Mia Consalvo, PhD; Nicolas Ducheneaut, PhD; Sébastien Genvo, PhD; Miguel Sicart, PhD; Bart Simon, PhD; T.L Taylor, PhD.

ORGANIZING COMMITTEE : The colloquium is organized by the research group *Homo Ludens* (Université du Québec à Montréal), with the collaboration of *Technoculture, Art and Games* (Concordia University)

Charles Perraton, professor at the Department of social and public communication (Université du Québec à Montréal)

Magda Fusaro, professor at the Department of management and technology (Université du Québec à Montréal)

Coordination : **Maude Bonenfant**, postdoctoral researcher, *Technoculture, Art and Games* (Concordia University) recherchehomoludens@gmail.com