

Homo Ludens (UQAM), en collaboration avec le TAG (Université Concordia), présente

Homo Ludens (UQAM), in collaboration with TAG (Concordia University), presents

Colloque international International Conference

Amphithéâtre du Cœur des Sciences, UQAM
200, Sherbrooke Ouest/West

The Online Video game: New Space of Socialization

Le jeu vidéo en ligne : Nouvel espace de socialisation

28, 29 et 30 octobre 2010

9h30 à 16h30

October 28, 29 and 30, 2010

9:30 am to 4:30 pm

www.homoludens.uqam.ca

recherchehomoludens@gmail.com

Description de l'événement

Si les études sur les jeux vidéo se multiplient au même rythme que la popularité du média, elles se font pourtant rares au Québec et au Canada. Organisé par le groupe de recherche Homo Ludens (UQAM), avec la collaboration du centre Technoculture, Art and Games (Concordia University), le colloque international « Le jeu vidéo en ligne: nouvel espace de socialisation » se consacre entièrement à l'étude de ce nouveau média dans lequel les joueurs peuvent aussi bien tisser des liens, s'ouvrir à de nouvelles cultures, apprendre de nouvelles langues, partager de l'information à grande échelle, que vivre des expériences de dépendance, d'instrumentalisation ou de discrimination. À l'occasion de ce colloque bilingue et multidisciplinaire, des chercheurs de renommée internationale dans le domaine des études sur le jeu vidéo feront « l'état des lieux » de la recherche sur la socialisation dans les jeux vidéo en ligne et proposeront de nouvelles pistes de réflexion.

Toutes les présentations seront simultanément traduites par des professionnels.

Description of the event

While the study of video games is increasing at the same pace as the popularity of the medium, it is still developing in Quebec and Canada. Organized by the research group Homo Ludens (UQAM), in collaboration with the Technoculture, Art and Games Centre (Concordia University), the international conference "The online video game: new space of socialization" is entirely devoted to the study of this new medium in which players can connect, be exposed to new cultures, learn languages, share information on a large scale, but also may experience addiction, manipulation or discrimination. In this bilingual, multidisciplinary conference, researchers of international renown in the field of video game studies will assess the current state of research on socialization in online video games and work towards developing new paths of inquiry.

All presentations will be simultaneously translated by professionals.

Inscription / Registration

Vous pouvez vous inscrire au colloque en consultant notre site Web www.homoludens.uqam.ca sous l'onglet « Colloques/Conferences ». Le coût d'inscription est de 110\$ pour les trois jours (45\$ pour les étudiants) pour ceux qui s'inscrivent avant le 10 octobre 2010 (après le tarif passe à 150\$ et 60\$ pour les étudiants). Un tarif à la journée est également offert au coût de 60\$ (25\$ pour les étudiants). Le prix d'inscription inclut le déjeuner, des boissons lors des pauses, un léger dîner le midi et deux cocktails.

You can register for the conference by consulting our website www.homoludens.uqam.ca under the tab "Colloques/Conferences". The cost of registration is \$110 for three days (\$45 for students) for those who register before October 10th, 2010, after which date the fee will be \$150 and \$60 for students for three days. A daily fee of \$60 is also offered (\$25 a day for students). The registration fee includes breakfast, drinks during breaks, a light lunch, and two cocktails.

UQAM

HomoLudens



Conseil de recherches
en sciences humaines
du Canada

Canada

Social Sciences and
Humanities Research
Council of Canada



gerse



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Consulat général
de France à Québec

Horaire / Schedule

JEUDI 28 OCTOBRE 2010 / THURSDAY, OCTOBER 28, 2010
(Amphithéâtre du Cœur des sciences, Université du Québec à Montréal)

8:00 – 9:00 : Inscription / Registration

Mots d'accueil

Maître de cérémonie / Master of Ceremonies : **MAGDA FUSARO**,
co-présidente du colloque / Conference Co-President
(Université du Québec à Montréal)

9:00 – 9:30 : **LOUIS-CLAUDE PAQUIN**,
vice-doyen à la recherche et à la création, Faculté de
communication / Associate Dean, Research and Creation,
Faculty of Communication
(Université du Québec à Montréal)

LYNN HUGUES,
vice-doyenne à la recherche et aux relations internationales,
Faculté des arts / Associate Dean, Research and International
Relations, Faculty of Fine Arts
(Concordia University)

CHARLES PERRATON,
président du colloque / Conference President
(Université du Québec à Montréal)

MAUDE BONENFANT,
coordonnatrice de la recherche
Homo Ludens / HomoLudens Research Coordinator
(Université du Québec à Montréal)

1. Construire le social / Constructing the social

Présidente de séance / Panel Chair : **MAGDA FUSARO**
(Université du Québec à Montréal)

9:30 – 10:15 : **T.L. TAYLOR**,
IT University of Copenhagen (Danemark)
The Assemblage of play

10:15 – 10:45 : **MAXIME COULOMBE**,
Université Laval (Canada)
Le monde sans fin des jeux vidéo

10:45 – 11:00 : Pause / Break

11:00 – 11:30 : **MAUDE BONENFANT**,
Concordia University (Canada)
*Pour un changement de paradigme : évaluer les rapports
sociaux dans les jeux vidéo en ligne à partir d'un nouveau
système de sens*

11:30 – 12:00 : **JEAN-PAUL LAFRANCE**,
Groupe de recherche Homo Ludens (Canada)
La sociabilité dans les jeux vidéo en ligne dits « sociaux »

12:00 – 12:30 : **PATRICK SCHMOLL**,
Université de Strasbourg (France)
Conflit, violence et socialisation dans les jeux vidéo en ligne

12:30 – 14:00 : Dîner / Lunch

2. En quête du social / In search of the social

Présidente de séance / Panel Chair : **LYNN HUGHES**
(Concordia University)

14:00 – 14:45 : **MIA CONSALVO**,
Massachusetts Institute of Technology (É.U. / U.S.A.)
*When casual became hardcore, and social went asynchronous:
Exploring the changing landscape of
online games*

14:45 – 15:15 : **JENNIFER R. WHITSON**, Carleton University (Canada)
The Casual Social games revolution

15:15 – 15:30 : Pause / Break

15:30 – 16:00 : **LINA EKLUND ; MAGNUS JOHANSSON**,
Stockholm University (Suède / Sweden)
*Social play? A study of social interaction in temporary group
formation (PUG) in World of Warcraft*

16:00 – 16:30 : **JULIEN RUEFF**,
Université du Québec à Montréal / Université de Nice Sophia
Antipolis (Canada / France)
*Reconnaissance et pouvoir dans les mondes numériques :
penser l'ambiguïté des liens entre valorisations intersubjectives
et rapports de force dans les interactions médiatisées des
joueurs*

17:00 – 18:00 : Cocktail de bienvenue / Welcome Cocktail
(Bibliothèque du Cœur des sciences,
Université du Québec à Montréal : 145, Avenue du Président-
Kennedy)

VENDREDI 29 OCTOBRE 2010 / FRIDAY, OCTOBER 29, 2010
(Amphithéâtre du Cœur des sciences, Université du Québec à Montréal)

8:30 – 9:30 : Inscription / Registration

3. Appropriation et apprentissage / Appropriation and learning

Président de séance / Panel Chair : **BART SIMON**
(Concordia University)

9:30 – 10:15 : **NICOLAS DUCHENEAUT**,
Palo Alto Research Center (É.U. / U.S.A.)
*Massively multiplayer online games: a virtual social science
laboratory?*

10:15 – 10:45 : **MAGDA FUSARO**,
Université du Québec à Montréal (Canada)
*La mutualisation des connaissances dans le cas des MMO :
apprentissage, socialisation et usages sociaux innovants*

10:45 – 11:15 : **RACHEL CODY PFISTER**,
University of California (É.U. / U.S.A.)
*Teaching tricks of the trade: Learning through collaborative
play in World of Warcraft*

11:15 – 11:30 : Pause / Break

11:30 – 12:00 : **ROSA MIKEAL MARTEY ; MIA CONSALVO**,
Colorado State University / Massachusetts Institute of
Technology (É.U. / U.S.A.)
*Through the looking-glass self: Group identity and avatar
design in Second Life*

12:00 – 12:30 : **VINCIANE ZABBAN**,
Université Paris-Est Marne la Vallée (France)
*Un monde en partage. Les reconfigurations sociotechniques de
l'espace au cœur de la pratique du jeu en ligne*

12:30 – 14:00 : Dîner / Lunch

4. Société en ligne / Society online

Président de séance / Panel Chair : **BERNARD PERRON**
(Université de Montréal)

14:00 – 14:45 : **BART SIMON**,
Concordia University (Canada)
Online Gaming and the Vagaries of Micro-Social Imagination

14:45 – 15:15 : **LAUREN CRUIKSHANK**,
York University (Canada)
Reproducing play in online games

15:15 – 15:30 : Pause / Break

15:30 – 16:00 : **ANDRAS LUKACS**,
Loyola University of Chicago (É.U. / U.S.A.)
Adolescent cultural toolkits in intergenerational virtual tribes

16:00 – 16:30 : **CLAUDIE VOISENAT**,
Ministère de la Culture (France)
*Parenté effective et parenté élective dans les guildes PVE HL de
World of Warcraft*

SAMEDI 30 OCTOBRE 2010 / SATURDAY, OCTOBER 30, 2010
(Amphithéâtre du Cœur des sciences, Université du Québec à Montréal)

8:30 – 9:30 : Inscription / Registration

5. Éthique et esthétique des MMOG / Ethics and Aesthetics in MMOG's

Présidente de séance / Panel Chair : **RENÉE BOURASSA**
(Université Laval)

9:30 – 10:15 : **MIGUEL SICART**,
IT University of Copenhagen (Danemark)
Against Procedurality

10:15 – 10:45 : **CHARLES PERRATON**,
Université du Québec à Montréal (Canada)
Nouvelles formes de subjectivation dans les jeux vidéo

10:45 – 11:15 : **GABRIELLE TRÉPANIÉRIE-JOBIN**,
Université du Québec à Montréal (Canada)
*Conceptions, motivations et conséquences de la tricherie dans
les jeux vidéo en ligne*

11:15 – 11:30 : Pause / Break

6. Nouvelles perspectives / New Perspectives

Président de séance / Panel Chair : **CHARLES PERRATON**
(Université du Québec à Montréal)

11:30 – 12:00 : **SÉBASTIEN GENVO**,
Université Metz (France)
*Questionner les processus de ludicisation du numérique à
travers le jeu en ligne*

12:00 – 12:30 : **SAMUEL COAVOUX**,
Laboratoire Sociology and Economics of Networks and Services
(France)
*Comment un monde social se construit ? L'autonomisation de
l'espace du jeu en ligne*

12:30 – 13:00 : Synthèse / Wrap-Up

13:00 : Dîner / Lunch

17:00 : Cocktail de clôture / Closing Cocktail
(Concordia University, Engineering and Visual Arts Complex :
1515 Ste-Catherine Ouest / West, EV-11.725)