

*Journée D'étude organisée par Les étudiantes et étudiants
De La concentration Jeux Vidéo et Ludification
De La maîtrise en communication (Uqam)*

“QU'EST-CE QU'UN JOUEUR?”

22 mai 2015, Université du Québec à Montréal (Québec, Canada)

Alors que la question à savoir ce qu'est un joueur semble banale, les réponses qui peuvent être proposées se démultiplient rapidement et font la démonstration que cette interrogation est en fait loin d'être simple. D'abord, parce que le jeu résiste à toute définition qui ferait consensus, comme en témoignent les nombreux travaux en études du jeu qui ont tenté de le définir (Huizinga, 1938; Avedon et Sutton-Smith, 1971; Crawford, 1982; Duflo, 1997; Salen et Zimmerman, 2004; Juul, 2006, etc.). Ensuite, parce que le jeu prend plusieurs formes, du jeu formel (game) à la pratique ludique (play), en passant par toutes les déclinaisons possibles, du jeu institutionnalisé à l'usage de stratégies de ludification (gamification) plus ou moins marquées. Finalement, parce qu'un ensemble de discours propres à une communauté ou à une société définissent de manière plus ou moins contraignante les caractéristiques d'un « joueur », le sens et les valeurs qui lui sont donnés, sans référer à une réalité « essentialiste ». D'ailleurs, plusieurs théoriciens du jeu ont mis de l'avant l'idée selon laquelle le jeu est une structure, mais surtout et avant tout une attitude (Suits, 1978; Henriot, 1989; Malaby, 2007) : dans ce contexte, l'attitude ludique (lusory attitude), propre au rapport qu'entretient chaque individu avec ses pratiques de jeu, doit-elle être le seul critère définissant « ce qu'est un joueur »?

Sur la base de cette mise en contexte, les participantes et les participants à cette journée d'étude sont invité-e-s à réfléchir aux questionnements suivants, énoncés à titre indicatif et sans être exclusifs :

- Quels sont les critères qui déterminent « ce qu'est un joueur » et jusqu'à quelle(s) limite(s) un « joueur est un joueur »?
- Est-il possible de faire une gradation entre des types de joueurs et, si oui, comment sont-ils distingués les uns des autres?
- Si l'on parle « d'attitude ludique », le plaisir suscité par l'activité est-il un critère déterminant la nature d'un joueur?
- Entre la paidia (play) et le ludus (game), y a-t-il une différence discriminant les « vrais » joueurs de ceux qui pratiquent une activité « amusante » (playfull)?
- Considérant les formes multiples du jeu et la ludicisation de la société, doit-on penser à de nouveaux termes pour faire état de tous ces « joueurs »?
- La ludification, utilisée par exemple en marketing, redéfinit-elle ce qu'est un joueur? Où trace-t-on la limite entre un « usager » et un « joueur »?
- Y a-t-il des pratiques alternatives qui ne sont habituellement pas associées au jeu dont les instigateurs devraient être qualifiés de « joueur »? Par exemple, est-ce que le hacker est un joueur?
- Y a-t-il une différence entre le joueur et le créateur ou est-ce que tout joueur est créateur et tout créateur, un joueur?
- Est-ce que la définition donnée au joueur a des effets sur son identité?

CALENDRIER

1er décembre 2015 : envoi de l'appel à communication

2 février 2015 : date limite de réception des propositions de communication (environ 500 mots)

16 février 2015 : notification aux auteurs

22 mai 2015 : journée d'étude

Veuillez envoyer vos propositions à la responsable de l'événement, Maude Bonenfant, à l'adresse suivante :

bonenfant.maude@uqam.ca

COMITÉ ORGANISATEUR

Daphné Benjamin

Issam Heddad

Louis-David Lalancette-Renaud

Luc Normandin

*WORKSHOP ORGANIZED BY THE STUDENTS
FROM THE VIDEO GAME AND GAMIFICATION PROFILE
OF THE MASTERS IN COMMUNICATION (UQAM)*

“What is a gamer?”

22nd of May 2015, Université du Québec à Montréal (Québec, Canada)

While the question about what makes or defines a gamer may seem trivial, the multiplication of possible answers confirms that this interrogation is far from simplistic and banal. Firstly, because a consensual definition of the notion of “game” can’t be agreed upon. The amount of papers written on this subject in the field of game studies corroborates the fundamental questioning of what defines a game (Huizinga, 1938; Avedon et Sutton-Smith, 1971; Crawford, 1982; Duflo, 1997; Salen et Zimmerman, 2004; Juul, 2006, etc.). Secondly, because a game can be of many shapes and forms and can offer all sorts of variations, from the formal game to the playful application, from the institutionalized game to the integration of gamification strategies that are more or less prominent. Finally, because a plurality of societies and communities, through discursive practices, defines in a more or less binding manner the characteristics, meaning and values of a gamer, without ever embracing an “essentialist” point of view. Indeed, many game theorists have put forward the idea that a game is not only a structure, but also, and more importantly, an attitude (Suits, 1978; Henriot, 1989; Malaby, 2007): within this context, should the lusory attitude, which is specific to the relation between the individual and his gaming practices, be the only criterion to define “what is a gamer”?

Based on this contextualization, the participants of the workshop are invited to reflect on the following indicative and non-exclusive questions :

- What are the criteria that determine “what is a gamer” and what is/are the limit(s) of a “gamer being a gamer”? - Est-il possible de faire une gradation entre des types de joueurs et, si oui, comment sont-ils distingués les uns des autres?
- Is it possible to establish a gradation between different types of gamers and if so, how should they be distinguished from one another?
- If we are talking about lusory attitude, is the pleasure from the activity a determining criterion of the nature of a gamer?
- Between the paidia (play) and the ludus (game), is there a discriminating factor separating the “real” gamers from those who practice a playful activity?
- Considering the many types of games and the gamifying of society, should we think of new terms in order to make sense of the sum of gamers?
- Does gamification, which is prominently used for marketing strategies, redefine the meaning of what it is to be gamer? Where can we establish a limit between the user and the gamer?
- Are there some alternative practices to gaming where the instigators should be identified as gamers? For example, are hackers to be considered gamers?
- Is there a difference between a gamer and a creator? Are they inseparable identities?
- Does the definition attributed to the gamer have an effect on his identity?

CALENDER

December 1, 2015: beginning of the call for papers
February 2, 2015: deadline for the reception of the paper propositions (more or less 500 words)
February 16, 2015: notification to the authors
Mai 22, 2015: workshop

Please send your propositions to the event organizer, Maude Bonenfant, with the following email :
bonenfant.maude@uqam.ca

ORGANIZING COMITEE

Daphné Benjamin
Issam Heddad
Louis-David Lalancette-Renaud
Luc Normandin