



SYMPOSIUM INTERACTIF D'ÉTÉ

RECHERCHE 2.0: ENJEUX DU VIRTUEL

Du 8 au 11 Juin, 2015

Université Concordia, Montréal

Appel à la participation

La Chaire de recherche sur l'étude du jeu vous invite à son Symposium avec l'option de soumettre un abrégé pour une présentation sur le thème « des contraintes, des pièges, et de la valeur de la recherche sur le jeu dans un environnement virtuel ». Les instructions et détails pour la soumission de candidature et d'un résumé se trouvent sur la page d'inscription.

Financement disponible pour les cinq meilleurs dossiers.

Nombre de places limité

La formation aura lieu en anglais et en français.

Détails et inscriptions à :

concordia.ca/fr/recherche/chairejeu

Conférencières invitées

Jennifer Whitson, PhD.

University of Waterloo

Natasha Schull, PhD.

Massachusetts Institute of Technology

OBJECTIFS

L'avancement des moyens technologiques et informationnels ont permis la création d'un nouvel environnement dit « virtuel » qui se caractérise par un espace d'imagination, un environnement social et un lieu d'expérimentation collective. Étant omniprésent et interconnecté, l'Internet fixe de nouveaux paramètres dans cet environnement virtuel qui façonnent la vie des individus, leur identité et leurs rapports aux autres et à la société en général :

Le Symposium Interactif d'été **Recherche 2.0: EnJEUx du Virtuel** a trois objectifs:

1. Analyser les transformations qu'implique l'univers 2.0 (Internet) et les technologies qui le sous-tendent sur la nature et la structure des jeux (gambling et gaming);
2. Identifier la plus-value et les limites de faire de la recherche sur les jeux dans cet environnement virtuel;
3. Comprendre l'expérience des jeux dans cet environnement virtuel comparativement à des formes traditionnelles de jeu.

Scientific Committee

Jean-Michel Costes, Observatoire des Jeux

Magali Dufour, University de Sherbrooke

Francine Ferland, Centre de Réadaptation de Québec

Ingo Fielder, University d'Hamburg

Martin French, Université Concordia

Sylvia Kairouz, Université Concordia

Chantal Robillard, Université Concordia

PROGRAMME PRÉLIMINAIRE

CONFÉRENCE D'OUVERTURE – 8 Juin, 2015

Cette séance vise à examiner comment Internet amène des changements dans les deux champs d'étude du gaming et du gambling. En confrontant ces deux réalités riches et hétéroclites, on cherche à : (1) explorer l'impact de la translation de ces jeux sur Internet; (2) examiner leurs liens, leurs points de convergence et de divergences potentiels tant au niveau épistémologique, que théorique et méthodologique; (3) examiner l'impact de ce changement sur les paramètres propres à ces univers : entre autre, l'offre et l'encadrement des jeux, leur structure, l'expérience des joueurs ou la culture propre à chacun des jeux.

COMMENT FONT-ILS? - 9 – 10 Juin, 2015

Cette série de conférences offre trois panels : (1) **Enjeux et défis** : un premier propose une réflexion sur les défis épistémologiques, méthodologiques et éthiques de l'étude des jeux en ligne; (2) **Étude de cas** : un second offre des témoignages de chercheurs sur les enjeux et défis, avantages/inconvénients et solutions rencontrés dans leurs travaux; (3) **Success stories** : un troisième présente des projets d'envergure portant sur le partage et l'analyse de données générées en ligne.

ATELIERS PRATIQUES- 9 – 10 Juin, 2015

Cette série d'ateliers offre des exercices pratiques d'analyse qualitative et quantitative de données en ligne. Les participants auront l'occasion de : (1) manipuler des données numériques (ex. big data/data mining, données administratives des opérateurs), des textes provenant d'entrevues, de blogs, de notes de terrain, des images et des observations de comportements dans un contexte de jeux; (2) développer les compétences pour présenter les résultats d'interprétation des données qui respectent le contexte dans lequel elles ont été colligées.

À LA CROISÉE DES CHEMINS – 11 Juin, 2015

Cette dernière session confronte le jeu du point de vue des différentes parties prenantes. Sous la forme d'une table ronde, un joueur de jeux de hasard et d'argent, un joueur de jeux vidéo, un opérateur de jeu, un concepteur de jeu et un clinicien partageront leurs expériences afin de mieux comprendre les similitudes et les différences de langages, de pratiques ainsi que les subjectivités liées aux jeux dans l'environnement virtuel.

PROGRAMME EN UN COUP D'ŒIL

	Lundi 8 juin	Mardi 9 juin	Mercredi 10 juin	Jeudi 11 juin
Matin	Inscription	Comment font-ils?	Comment font-ils?	À la croisée des chemins
Dîner				
Après-midi	Conférence d'ouverture	Ateliers pratiques	Ateliers pratiques	Réseautage
Soir	Soirée poker	Travail d'équipe	Soirée gaming	Départ