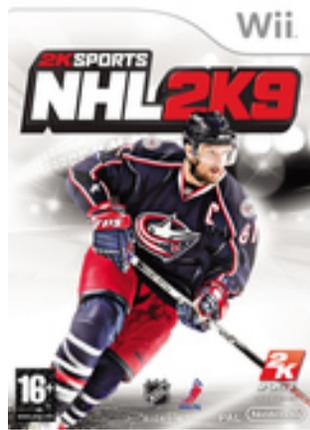


**2009 Joint LUDICINÉ/GameCODE Symposium –
Friday February 20, 1-4 PM**



Skating on Thin Ice: A Symposium on *NHL2K9* for the Wii

As with previous years, Bernard Perron (Ludicine, UdeM) and Bart Simon (GameCODE/TAG, Concordia) will host some interdisciplinary academic shinny on a game few of us have played, none of us has studied, and on which no one – except the keynote speaker – is exactly sure what to say. As always, the symposium represents a game studies challenge to test our assumptions, methodologies and perspectives against one another on a virtual ice as only *Canadians* can. Let's play like the *Habs* (but maybe not like they do right now).

Location: Hexagram Resource Center (EV-11.705), Concordia University, 1515 St-Catherine Ouest, map at <http://hexagram.concordia.ca/media/documents/HexCUcleanMap.pdf>.

For more information, send an email to <morgaken@alcor.concordia.ca> or call <514-848-2424 x5669> and leave a message for the coordinator.

Game Timetable

11:00 am – Warm Up: Come and try out the game or watch others play; try a theoretical slapshot, an empirical fore-check, or simply dump the argumentative puck. It is all in good fun.

1:00 pm – Puck Drop:

An introduction to the Symposium.

1:15 pm – First Period:

Bernard Perron and Bart Simon:

How two retired hockey players try to make it back to the big league: questions of simulation, embodiment and play in the Wii hockey game.

1:45 pm – End of the first Period.

Intermission, analysis and comments.

2:00 pm - Second Period:

Patrick Poulin: “Un jeu si simple”

Le joueur de jeu vidéo qui joue au hockey n'est pas le joueur qui joue au hockey. Derrière cette proposition très simple se cache tout le problème des rapports entre le jeu vidéo et le sport. S'il est d'usage de réfléchir le jeu vidéo selon des critères, des catégories ou des concepts esthétiques (particulièrement selon ceux du cinéma ou de la narration – et nous avons montré ailleurs qu'il s'agissait là d'un autre problème), plus rares sont les réflexions qui mettent en lumière les rapports entre sport et jeu vidéo. C'est ce que nous nous proposons de faire ici, en prenant pour objet le jeu NHL 2008 issu de la célèbre concession vidéoludique de EA sports. Nous examinerons notamment de quelle manière peuvent s'articuler divertissement ludique, règles de jeu, acquisitions d'habitudes et pratiques du corps. Nous réfléchirons aussi aux questions de la mimésis et de la représentation. Enfin, nous souhaitons engager ces réflexions en regard du concept de dispositif utilisé par Michel Foucault et Giorgio Agamben.

2:45 pm – End of the second Period.

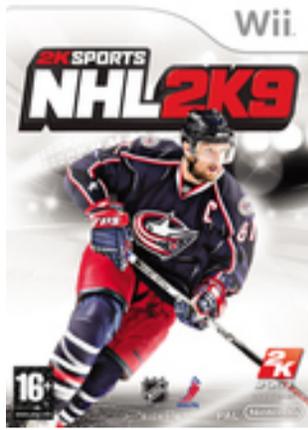
Intermission, analysis and comments.

3:00 pm – Third period.

Open call.

4:00 pm – End of Game.

Conférence conjointe LUDICINÉ/GameCODE 2009
Vendredi le 20 février de 13 h à 16 h



Patiner sur une glace très mince : Conférence sur *NHL2K9* pour le Wii

Comme par les années précédentes, Bernard Perron (Ludiciné, UdeM) et Bart Simon (GameCODE/TAG, Concordia) vont animer une journée de réflexion académique et interdisciplinaire sur un jeu vidéo que peu d'entre nous avons joué, qu'aucun de nous n'a étudié et au sujet duquel – à l'exception du conférencier invité – personne ne sait exactement quoi dire. Comme toujours, dans le cadre des études en jeux vidéo, la conférence se veut un défi afin d'éprouver nos idées reçues, nos méthodologies et nos perspectives, et de le faire les uns contre les autres sur une glace virtuelle comme seuls les *Canadiens* le peuvent. Alors, jouons comme nos Glorieux (mais peut-être pas de la façon dont ils jouent en ce moment).

Lieu : le Centre de Ressource d'Hexagramme (EV-11.705) de l'Université de Concordia, 1515 Ste-Catherine Ouest (carte au <http://hexagram.concordia.ca/media/documents/HexCUCleanMap.pdf>).

Pour de plus amples informations, écrire à <morgaken@alcor.concordia.ca> ou téléphoner au <514-848-2424, poste 5669> et laisser un message pour le coordinateur.

Horaire de la partie.

11 h – Réchauffement:

Venez essayer le jeu ou regarder les autres jouer; essayez un lancer frappé théorique, une mise en échec empirique, ou simplement dégager la rondelle argumentative. L'important, c'est d'avoir du plaisir.

13 h – Mise au jeu officielle:

Inauguration de la conférence.

13 h 15 min – Première période:

Bernard Perron et Bart Simon:

Comment deux retraités du hockey essaient de revenir dans la grande ligue: questions de simulation, d'incarnation et de jeu dans *NHL2K9* pour le Wii.

13 h 45 min – Fin de la première période.

Intermission, analyse et commentaires.

14 h – Première période:

Patrick Poulin: "Un jeu si simple"

Le joueur de jeu vidéo qui joue au hockey n'est pas le joueur qui joue au hockey. Derrière cette proposition très simple se cache tout le problème des rapports entre le jeu vidéo et le sport. S'il est d'usage de réfléchir le jeu vidéo selon des critères, des catégories ou des concepts esthétiques (particulièrement selon ceux du cinéma ou de la narration – et nous avons montré ailleurs qu'il s'agissait là d'un autre problème), plus rares sont les réflexions qui mettent en lumière les rapports entre sport et jeu vidéo. C'est ce que nous nous proposons de faire ici, en prenant pour objet le jeu *NHL 2008* issu de la célèbre concession vidéoludique de EA sports. Nous examinerons notamment de quelle manière peuvent s'articuler divertissement ludique, règles de jeu, acquisitions d'habitudes et pratiques du corps. Nous réfléchirons aussi aux questions de la mimésis et de la représentation. Enfin, nous souhaitons engager ces réflexions en regard du concept de dispositif utilisé par Michel Foucault et Giorgio Agamben.

14 h 45 min – Fin de la seconde période.

Intermission, analyse et commentaires.

15 h – Troisième période.

Ligne ouverte.

16 h – Fin de la partie.