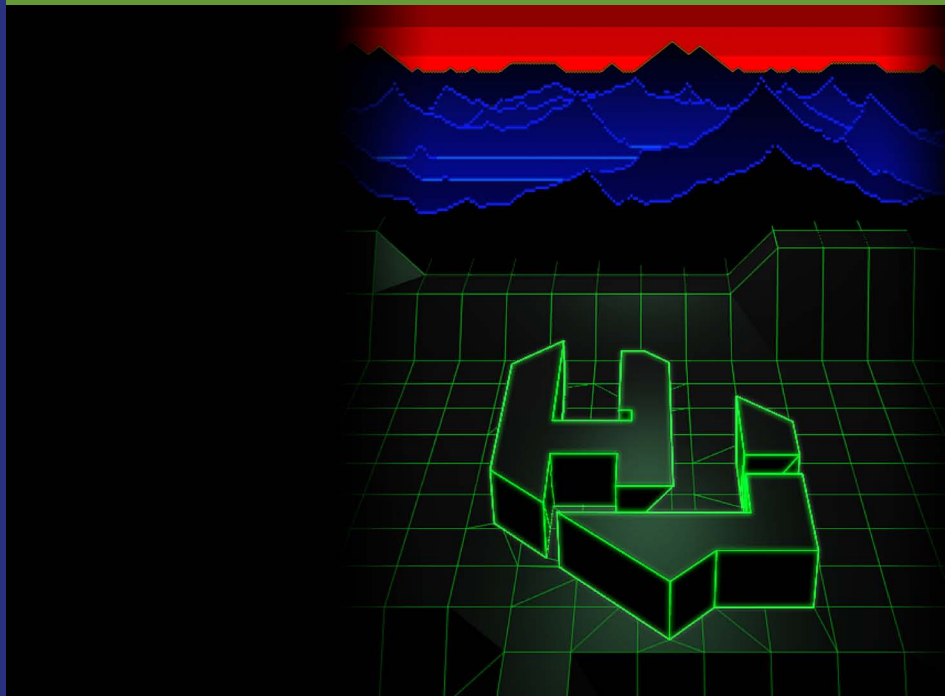


SYMPOSIUM INTERNATIONAL

1^{er}
Symposium
de la **série**
Histoire du jeu



Histoire culturelle du jeu vidéo / Cultural History of Video Games

27 et 28 juin 2014 / June 27-28, 2014

Auditorium de la Grande Bibliothèque
475, boulevard De Maisonneuve Est
Montréal (Québec)

Université 
de Montréal

 UNIVERSITÉ
Concordia
UNIVERSITY

Bibliothèque
et Archives
nationales

Québec 

27 juin 2014 / June 27, 2014

Avant 10 h, prière d'utiliser l'entrée de la rue Berri destinée aux employés de BANQ.

Before 10:00 A.M., please use the entrance for BANQ personnel on Berri Street.

8 h 30

Inscription / Registration

8 h 50 – 9 h

Allocutions de bienvenue / Welcoming Remarks

- > **Sophie Montreuil**, directrice de la recherche et de l'édition, Bibliothèque et Archives nationales du Québec
- > **Carl Therrien**, professeur adjoint, Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Université de Montréal, Canada

9 h – 10 h

Conférence / Keynote Address

Tristan Donovan, Royaume-Uni / United Kingdom

10 h – 11 h

Séance 1 – Des guerres de l'espace

Session 1 – Space Wars

Président de séance / Chair :

Jonathan Lessard, Université Concordia, Canada

- > « Space Odyssey: The Long Journey of Spacewar! From MIT to Computer Labs Around the World »
Martin Goldberg, États-Unis / United States of America
- > « Spacewar Mode: How Early Digital Games Normalized the Screen »
Devin Monnens, University of Colorado, États-Unis / United States of America

> « Spacewar Mode: How Early Digital Games Normalized the Screen »

Matthew Wells, Royaume-Uni / United Kingdom

11 h – 11 h 30

Pause

11 h 30 – 12 h 30

Séance 2 – Le jeu rétro, en pratique 1

Session 2 – Retro Gaming, in Practice 1

Président de séance / Chair :

Dominic Arseneault, Université de Montréal, Canada

- > « Reconstructing Warrior: Vectorbeams, Pepper's Ghost and Business Intrigue »
Thomas Rousse, Université de Copenhague, Danemark
- > « Emergence of Retro Gaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s »
Jaakko Suominen, Université de Turku, Finlande

12 h 30 – 14 h

Dîner / Lunch

14 h – 15 h

Conférence / Keynote Address

> **Mia Consalvo**, Université Concordia, Canada

15 h – 16 h

Séance 3 – Histoire critique

Session 3 – Critical History

Présidente de séance / Chair :

Lynn Hugues, Université Concordia, Canada

> « Orphaning the PlayStation: A Call for Queerer Videogame Histories »

Rob Gallagher, Université Concordia, Canada

> « Your Play, Just Useful: Brain Games, Neoliberalism, and the Politics of Plasticity »

Ian Hartman, Northwestern University, États-Unis / United States of America

16 h – 16 h 30

Pause

16 h 30 – 17 h 30

Séance 4 – Sexe et humour [dans les jeux]

Session 4 – Sex and Humour [in Games]

Président de séance / Chair :

Martin Picard, Université Laval, Canada

> « LOL, the Mischievous History of Humour in Computer Games »

Claire Dormann, University of Ottawa, Canada

> « Sex on the Holodeck : la production de contenu érotique en marge de l'industrie »

Mikael Julien, Université de Montréal, Canada

28 juin 2014 / June 28, 2014

Avant 10 h, prière d'utiliser l'entrée de la rue Berri destinée aux employés de BANQ.
Before 10:00 A.M., please use the entrance for BANQ personnel on Berri Street.

8 h 30

Inscription / Registration

9 h – 10 h

Conférence / Keynote Address

Philippe Ulrich, France

10 h – 11 h

Séance 5 – Communautés en jeu 1
Session 5 – Communities at Play 1

Président de séance / Chair :
Louis-Martin Guay, Université de Montréal, Canada

> « Évolution du rôle du designer de jeux vidéo : remises en question à l'ère du jeu *casual* »

Laureline Chiapello, Université de Montréal, Canada

> « Du rôle des sociétés de distribution et des boutiques de micro-informatique dans la naissance de l'industrie vidéoludique française »

Colin Sidre, École nationale des chartes, France

11 h – 11 h 30

Pause

11 h 30 – 12 h 30

Séance 6 – Le jeu rétro, en pratique 2
Session 6 – Retro Gaming, in Practice 2

Présidente de séance / Chair :
Maude Bonenfant, Université du Québec à Montréal, Canada

> « Using Historical Video Games to Teach Computer Scientists »

John Aycock, University of Calgary, Canada

> « Speedrunning as Media Archaeology »

Christopher Russell, University of Chicago, États-Unis / United States of America

12 h 30 – 14 h

Dîner / Lunch

14 h – 15 h

Conférence / Keynote Address

> **John Szczepaniak**, Royaume-Uni / United Kingdom

15 h – 15 h 30

Pause

15 h 30 – 16 h 30

Séance 7 – Communautés en jeu 2
Session 7 – Communities at Play 2

Président de séance / Chair :
Bart Simon, Université Concordia, Canada

> « Mapping on the Micro: Exploring the Histories of the Player Cartographer »

Allison Gazzard, Institute of Education, Royaume-Uni / United Kingdom

> « A History of Happy Accidents, or Who Wrote the Elder Scrolls? »

Carolyn Jong, Université Concordia, Canada

16 h 30

Mot de clôture / Closing Remarks



Ce premier symposium, intitulé *Histoire culturelle du jeu vidéo*, cherche à développer notre compréhension des communautés qui ont forgé et continuent de nourrir la culture ludique. Il propose deux pistes de recherche : histoires de design et histoires de jeu. Les communautés de créateurs et de joueurs sont étudiées par le truchement des traces matérielles qu'elles produisent (les jeux eux-mêmes, évidemment, mais aussi le matériel promotionnel, les manuels de l'utilisateur et autres accessoires) ou par l'observation et les entretiens, ou encore par l'ensemble de ces moyens. En réunissant des chercheurs de plusieurs disciplines, le symposium offre un environnement favorable pour partager les résultats des travaux récents sur les nombreuses communautés qui définissent la culture du jeu à travers l'histoire.

This first edition of the symposium, entitled *Cultural History of Video Games*, seeks to develop our understanding of the communities that have forged and continue to nourish ludic culture. The 2014 edition of the symposium proposes two research avenues: the history of design and the history of play. The communities of creators and players can be studied by the material traces they produce (and the games themselves, obviously, but also promotional materials, user manuals, and other game-related materials) or through observation and interviews, or a combination of all these methods. By bringing together researchers from a broad range of disciplines, the symposium offers a dynamic environment to share recent work on the numerous communities that have defined the culture of video games throughout history.

Les communications sont prononcées en français ou en anglais.

The communications are presented in either French or English.

Ce premier symposium de la série *Histoire du jeu* est organisé en partenariat par / This first edition of the symposium is organized in partnership by :

l'Université de Montréal, les groupes de recherche LUDOV [Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludique, Université de Montréal], Homo Ludens [Université du Québec à Montréal] et TAG [Université Concordia] et Bibliothèque et Archives nationales du Québec

avec le soutien de / with the support of :

l'Université Concordia et le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

Comité scientifique et organisateur / Scientific and Organizing Committee :

Maude Bonenfant, Université du Québec à Montréal, Canada

Kelly Boudreau, Université Concordia, Canada

Jonathan Lessard, Université Concordia, Canada

Carole Melançon, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, Canada

Sophie Montreuil, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, Canada

Martin Picard, Université de Montréal, Canada

Carl Therrien, Université de Montréal, Canada



Conseil de recherches en
sciences humaines du Canada

Social Sciences and Humanities
Research Council of Canada

