



(Le français suit)

Call for Papers

VocUM 2025: Play on Words, Words on Play

It is with great pleasure that we invite students to submit proposals for the 12th edition of the VocUM conference, to be held on site on November 13 and 14, 2025.

What is [Voc]UM?

VocUM is an international conference organized annually by students of Université de Montréal from different fields of study relating to language. It is the only multidisciplinary conference in Montreal dedicated to language. Its mission is to provide a platform for young researchers to display their findings and foster meaningful discussions across diverse disciplines. By engaging in the annual student conference, participants have the opportunity not only to refine their oral communication skills, but also to contribute to scholarly discourse by publishing articles in the journal *ScriptUM*. Thus, language has been targeted as a focal point to facilitate dialogue between otherwise isolated disciplines.

The conference, which was founded in 2014, is now marking its 12th edition. In addition to presentations by young researchers and two keynote lectures, there will be a poster session.

Who is eligible?

The student conference *VocUM 2025: Play on Words, Words on Play* may feature the following disciplines, among others:

Andrology	Linguistics
Anthropology	Literature
Classical Studies	Ludology
Communication	Music and Musicology
Computer Science and Artificial Intelligence	Natural Language Processing
Discourse Analysis	Neuro/Psycholinguistics
Ethnolinguistics	Pedagogy
Ethnology	Philosophy
History	Political Science
Journalism	Psychology
Language Acquisition	Sociolinguistics
Language Didactics	Sociology
Law	Translation and Translation Studies

To accommodate a diverse range of participants, the VocUM 2024 conference will feature **15 to 20-minute paper presentations** followed by a question period, as well as a **dedicated time slot** for **poster presentations**. Students of all academic levels and **young researchers** are invited to submit their projects, indicating whether their submission should be considered for a paper presentation or a poster (at the discretion of the evaluation committee), or a poster presentation only.

Please submit your proposals by **Tuesday May 20, 2025**. Proposals should not exceed **300 words** (not counting references) and must be submitted using the following [electronic form](#). The scientific committee accepts proposals in French and English. However, the dissemination of knowledge in French is strongly encouraged.

Theme

**“Der Ursprung und die primitive Form des Sprachspiels ist eine Reaktion; erst auf dieser können die komplizierteren Formen wachsen. Die Sprache – will ich sagen – ist eine Verfeinerung, im ‘Anfang war die Tat’”.
(Wittgenstein, L. (1984), “Vermischte Bemerkungen”, in *Werkausgabe in 8 Bänden*, vol. 8, p. 493)**

**[“The origin and the primitive form of the language game is a reaction; only from this can more complicated forms develop. Language—I want to say—is a refinement, ‘in the beginning was the deed’”
{Wittgenstein, L. (1980), *Culture and Value* (translated by G.H. von Wright), University of Chicago Press, p. 31e}].**

The term *jeu* in French has a rich polysemy, covering various areas. It can refer to a recreational activity with rules, an artistic performance (*acting*), a space of freedom between elements (*mechanical play*), or even a relational and strategic dynamic (*political play*). However, its specific link with language is the theme of this conference, more so *iocus* (*speech play*) than *ludus* (*play in action*). Not only is language the ground for *play*—through wordplay, semantic ambiguities, and rhetorical strategies—but it’s also the foundation of many games, whether they be literary or theatrical. From riddles to enigmas, to role plays and board games based on communication, language shapes and enhances the ludic experience. This conference explores how *play* and *language* interact, shape each other and contribute to creativity and innovation in different cultural and social fields.

In English, the verb *to play* and the term *game* both have different meanings, distinct from the French equivalent. *Game* primarily refers to a playful activity structured by rules, whether it be board games, videogames or sports. According to Roger Caillois, a *game* is a “free”, “separate”, “uncertain”, “regulated”, “fictive” and “unproductive” activity (1967 [1958], 42–43), meaning it is consequence free and does not enter the *product-oriented* regime. In this regard, its usage goes well beyond the field of entertainment and can also reference a strategy or competition (*political game*), hunting (*game animals*, in the sense of animals that are hunted) or even a state of mind (*to be game for something*, meaning to be up for a challenge). On the other hand, the verb *to play* covers a larger semantic field closer to the French verb *jouer*. It means to *play* in a ludic sense (*to play a game*) but also to interpret a role (*to play a character*), to perform a piece of music (*to play the piano*), or strategically manipulate a situation (*to play along*). It can also express a more abstract interaction like in *to play with words*, referring to a form of linguistic creativity or *to play a part*, which highlights getting involved in a process or a social context.

Beyond its polysemy, play is an ancient activity, preceding language both chronologically and cognitively. Despite this, the relationship between play and language is clear from the very beginning of human development. More than a simple recreational activity, play has a fundamental role in language acquisition, while also modelling the cognitive and social skills essential for mastering it. From the very first interactions, playing means creating a special framework for linguistic exploration. Through symbolic play, kids internalize language structures by pretending to interact socially and handling abstract representations, making language learning easier (Vygotsky, 1978). The interactive settings found in play are essential, since these ludic exchanges between children and adults allow for a gradual development of syntactic and pragmatic competences (Bruner, 1983), while also strengthening interpersonal relationships. Imitation games and interactions in a playful context have also been identified as key

factors in the development of communicative abilities, including collaborative learning and joint attention (Tomasello, 2003).

As the child grows, playing becomes an increasingly sophisticated tool for language and cognitive enrichment. Wordplay and roleplaying stimulate metalinguistic skills, helping children manipulate language structures and explore semantic ambiguities from an early age (Bates & MacWhinney, 1987). The increased interest in phraseology in linguistics as a comparative approach is a good example. Play reveals itself as a driving force for language socialization, allowing individuals to progressively get used to the discursive and communicative norms (Snow, 1999). This phenomenon does not limit itself to childhood, as recent research shows that play is an efficient method for language learning throughout one's life, including adulthood. In educational and professional contexts, play promotes involvement, improves pragmatic understanding and allows the development of linguistic skills in a way that's interactive and incentive.

From a historical perspective, the '70s were a pivotal point in the history of games. In 1972, Nolan Bushnell's company Atari introduced *Pong* to the world, a game that transcended traditional pieces and boards by using a screen and an interface with buttons and joysticks, marking the beginning of videogames. This new gaming system brought new dimensions and ways of play. *Pac-Man*, *Super Mario Bros.*, *Sonic the Hedgehog*, and *Street Fighter* would not exist without *Pong*. In some games, the question of language plays a more or less central role in the narrative: this is the case, for example, with *No Man's Sky*, *Tunic* and *Chant of Sennaar*, in which players have to translate ancient or unknown languages. Other games, such as *Adibou* and *Aventura and the Letters*, target a younger audience and integrate language into the gameplay for educational purposes. However, even if they do not purposefully have an educational intent, in the virtual world, videogames can serve as a learning tool in some cases, such as a learning aid for today's English learners.

The social and interpersonal sphere of games is not limited to its ludic aspect. Board games, for example, are increasingly used in psychotherapy to solve conflicts, especially in family therapy and marriage counselling. By promoting communication and interaction between the participants, these games provide a new way of exploring and modifying relationship dynamics while maintaining a secure and structured space for learning conflict resolution strategies (Bensalah et al., 2016). Therefore, participants are able to test alternative behaviour patterns and build social and emotional skills (Kriz, 2003). In linguistics subfields such as sociolinguistics, games can be used as an elicitation strategy to collect more accurate data about interviewees' casual speech.

When it comes to intimate relationships, the language elements of erotic games help with exploring desire and consent. Verbal or not, language gives structure to the interactions of partners attempting to negotiate, to express their expectations and set their boundaries. Henceforth, leading to a better mutual understanding and the establishment of a respectful and consensual dynamic (Barker, 2018). This highlights the importance of discourse rituals and shared language codes for building pleasure and intimacy, presenting language as a central role in setting the mood and experiential facet of the erotic game (Foucault, 1978).

Evidently, games are not confined solely to the educational and interpersonal relationships sphere: they play an important role in arts and entertainment. As early as the Middle Ages, the first profane literature written in French employed ludic formulations (*le fabliau* to prompt laughter and to share morals, *le jeu* as the literary form preceding plays) or game staging (language jousts and deceptions).

As mentioned in the texts of the *Ouvroir de littérature potentielle*, or Oulipo, this tradition of playing with language is gaining importance while increasing in craftiness and subtleness with the evolution of linguistic tools. Representative members of the Oulipo bring into their compositions the dynamics and mathematical mechanics of games by imposing rules and fixed formal constraints. Since playing with language also involves creating new rules and to define it differently. Language then becomes a game board where grammar, syntax, and semantics turn into pawns to move, conquer, and defeat:

[The Oulipians] defend the value of play and challenge its separateness from the serious. [P]lay can have instrumental value. [...] Queneau pointed out that "recreational mathematics" had stimulated the development of topology, number theory, probability, and game theory, implying that the Oulipo's "recreational poetics" could do the same for literary theory and practice. The benefits of playing can also be more direct. [T]he Oulipians have testified in their lives and their fictions to the protective powers of play as a psychological defence mechanism (Andrews, 2022).

Nevertheless, inventing rules is not enough: occasionally, we do have to overlook some rules or exceed certain limits for the sake of the game. When language is in question, games can rhyme with deceitfulness, wittiness, slyness, and an unexpected ludic transgression of the expected. As an example, the Nouveau Roman or New Novel literary genre comes to mind, with authors working towards *gamifying* the conventional 19th century's novelistic approach to writing—since, after all, some perceive the formal constraints of literary genres as unwritten rules to follow. The crossing of genres is then, among others, a way to subvert these conventions without openly playing *with*, but instead *within* language itself.

Important dates

Proposal submission deadline: May 20, 2025

Notification of acceptance: June 2025

Conference dates: November 13 and 14, 2025 (in person at Université de Montréal)

For further information: vocum.ca – info@vocum.ca

References

- Andrews, C. (2022). "Games Gone Wrong." *How to Do Things with Forms: The Oulipo and its Inventions*, (192–220). McGill-Queen's University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv307fhh0.15>
- Barker, M.J. (2018). *Rewriting the Rules: An Anti Self-Help Guide to Love, Sex and Relationships* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315173061>
- Bates, E., & MacWhinney, B. (1987). "Competition, Variation, and Language Learning." In B. MacWhinney (Ed.), *Mechanisms of Language Acquisition* (157–193). Lawrence Erlbaum Associates.
- Bensalah L. et al. "Links Among Cognitive Empathy, Theory of Mind, and Affective Perspective Taking by Young Children." *J Genet Psychol.* 2016;177(1):17–31. <https://doi:10.1080/00221325.2015.1106438>
- Bruner, J.S. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. Oxford University Press.
- Cailliois, R. (1967 [1958]). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité I. La volonté de savoir*. Gallimard.
- Kriz, W.C. (2003). Creating Effective Learning Environments and Learning Organizations through Gaming Simulation Design. *Simul. Gaming* 34, 4 (Decembre 2003), 495–511. <https://doi.org/10.1177/1046878103258201>
- Ryan, M.-L. (2007). Jeux narratifs, fictions ludiques. *Intermédialités* 9. <http://id.erudit.org/iderudit/1005527ar>
- Snow, C.E. (1999). *Social Perspectives on the Emergence of Language*. In B. MacWhinney (Ed.), *The Emergence of Language* (257–276). Lawrence Erlbaum Associates.
- Tomasello, M. (2003). *Constructing a language: A Usage-Based Theory of Language Acquisition*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L.S. (1978 [1933]). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Harvard University Press.
- Wittgenstein, L. (1980). *Culture and Value* (translated by G. H. von Wright). University of Chicago Press.
- Wittgenstein, L. (1984). "Vermischte Bemerkungen". In *Werkausgabe in 8 Bänden*, vol. 8. Suhrkamp.

Bibliography

- Alighieri, D. (1294) *Vita Nuova*.
- Chamoiseau, P. (1988). *Solibo Magnifique*. Gallimard.
- Cortazar, J. (1963). *Rayuela*. Sudamericana.
- Danielewski, M.Z. (2000) *House of Leaves*. Pantheon Books.
- David, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction? *Sciences du jeu* 6.
- Ducharme, R. (1966) *L'Avalée des avalés*. Gallimard.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul.
- Karmiloff-Smith, A. (1992). *Beyond Modularity: A Developmental Perspective on Cognitive Science*. MIT Press.
- Kourouma, A. (2000). *Allah n'est pas obligé*. Seuil.
- Landragin, Frédéric. 2020. *Comment parle un robot? Les machines à langage dans la science-fiction*. Le Béal.
- Levy, A.K. (1984). The Language of Play: The Role of Play in Language Development: A Review of Literature. *Early Child Development and Care*, 17(1), 49—61. <https://doi.org/10.1080/0300443840170106>
- Marinova, K. (2009). L'acquisition du langage dans le jeu de rôles au préscolaire. *Québec français* (155), 62–63.
- Oulipo (1973). *La littérature potentielle : créations, re-créations, récréations*. Gallimard.
- Queneau, R. (1947). *Exercices de style*. Gallimard.
- Silva Ochoa, H. (2005). "La métaphore du jeu dans le Nouveau Roman. Une proposition d'analyse des structures ludiques en littérature". *Anuario de Letras Modernas* 12 (September):131–139. <https://doi.org/10.22201/ffyl.01860526p.2004.12.729>
- Wittig, M. (1969). *Les Guérillères*. Minuit.

Ludography

Bushnell, N. & Alcorn A. (1972). *Pong* (Arcade) [Videogame]. Atari Inc.

Capcom (1987). *Street Fighter* (Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS, PC-Engine, ZX Spectrum) [Videogame]. Capcom.

Cologne Game Lab (2017). *Antura And The Letter* (version 2.3.5) [Mobile application] App Store.

Coktel Vision (1992). *Adibou* (DOS) [Videogame]. Coktel Vision.

Hello Games (2011). *No Man's Sky* (macOS, Microsoft Windows, PS4, PS5, Switch, Xbox Series) [Videogame]. Sony Interactive Entertainment.

Hymes, K. & Seyahoglu, H. (2017). *Sign. A Game about Being Understood*. [Boardgame]. Thorny Games.

Iwatani, T. & Shigeo, F. (1980). *Pac-Man* (Arcade) [Videogame]. Namco.

Mobius Digital (2019). *Outer Wilds* (Linux, Microsoft Windows, Switch, PS4, PS5, Xbox Series) [Videogame]. Annapurna Interactive.

Miyamoto, S. & Tezuka, T. (1985). *Super Mario Bros.* (Famicom, NES) [Videogame]. Nintendo.

Rundisc (2023). *Chants of Sennaar* (Switch) [Videogame]. Focus Entertainment.

Shouldice, A. (2022). *Tunic* (Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Microsoft Windows, macOS) [Videogame]. Finji.

Ubisoft Montreal, (2020). *Assassin's Creed Valhalla* (PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Microsoft Windows, macOS) [Videogame]. Ubisoft.

Yazuhara, H. (1991). *Sonic the Hedgehog* (Megadrive) [Videogame]. Sega.



Appel à propositions

VocUM 2025 : Langage et jeu, jeux de langage

C'est avec grand plaisir que nous invitons la communauté étudiante à soumettre une proposition pour la 12^e édition du colloque VocUM, qui se déroulera en présentiel les 13 et 14 novembre 2025.

Qu'est-ce que [Voc]UM?

VocUM, né d'une initiative d'étudiant·e·s de l'Université de Montréal, est l'unique colloque interdisciplinaire et international sur le langage à Montréal. Sa mission est de réunir les jeunes chercheur·euse·s en leur offrant un espace leur permettant de diffuser les résultats de leurs recherches. Il leur est ainsi possible de développer leurs aptitudes à la communication orale en participant au colloque étudiant annuel d'une part et, d'autre part, de parfaire leurs capacités de rédaction en publiant des articles dans la revue *ScriptUM*. Pour ce faire, le langage a été ciblé comme point de convergence pour faciliter le dialogue entre des disciplines autrement isolées les unes des autres.

Le Colloque, fondé en 2014, en est désormais à sa 12^e édition. En plus de communications orales de jeunes chercheur·euse·s et deux conférences plénières, le programme comprendra une séance de présentations par affiches.

Qui est admissible?

Le colloque étudiant *VocUM 2025 : Langage et jeu, jeux de langage* pourra, entre autres, s'inscrire dans les disciplines suivantes :

Acquisition du langage	Littérature
Analyse du discours	Ludologie
Andragogie	Musique et musicologie
Anthropologie	Neuro/Psycholinguistique
Communication	Orthophonie
Didactique des langues	Pédagogie
Ethnologie	Philosophie
Études classiques	Psychologie
Ethnolinguistique	Sciences politiques
Histoire	Sociolinguistique
Informatique et intelligence artificielle	Sociologie
Journalisme	Traduction et traductologie
Linguistique	Traitement automatique des langues

Afin de rejoindre une grande variété de présentateur·trice·s, le colloque VocUM 2025 comportera des **séances de communications**, d'une durée de **15 à 20 minutes** suivies d'une période de questions, ainsi qu'une **plage horaire exclusive** consacrée aux **présentations par affiches**. Les étudiant·e·s de tous les cycles sont invité·e·s à soumettre leur projet, en précisant si leur soumission doit être considérée pour une communication ou une affiche (à la discrétion du comité évaluateur), ou seulement pour une affiche.

Merci de nous faire parvenir vos propositions de communication au plus tard le **mardi 20 mai 2025**. Elles doivent être composées d'un maximum de **300 mots** (sans compter les références) et soumises à l'aide [du présent formulaire électronique](#). Le comité scientifique accepte des propositions en français et en anglais. Cependant, la diffusion du savoir en français est fortement encouragée.

Thème

« Der Ursprung und die primitive Form des Sprachspiels ist eine Reaktion; erst auf dieser können die komplizierteren Formen wachsen. Die Sprache – will ich sagen – ist eine Verfeinerung, “im Anfang war die Tat”. »
(Wittgenstein, L. (1984), « Vermischte Bemerkungen », dans *Werkausgabe in 8 Bänden*, vol. 8, p. 493)

[« L'origine et la forme primitive du jeu de langage sont une réaction; ce n'est qu'à partir d'elles que les formes compliquées peuvent se développer. Le langage, ai-je envie de dire, est un raffinement, “au commencement était l'acte” » {Wittgenstein, L. (2002). *Remarques mêlées*, (traduit par G. Granel). Flammarion, p. 90}].

Le terme *jeu* en français présente une polysémie riche, couvrant des domaines divers. Il peut désigner une activité récréative régie par des règles, une performance artistique (*jeu d'acteur*), un espace de liberté entre des éléments (*jeu mécanique*), ou encore une dynamique relationnelle et stratégique (*jeu politique*). Toutefois, c'est son lien spécifique avec le langage qui fait l'objet de ce colloque, davantage le *iocus* (jeu de paroles) que le *ludus* (jeu en action). Non seulement le langage est lui-même le terrain d'un *jeu* – à travers les jeux de mots, les ambiguïtés sémantiques et les stratégies rhétoriques –, mais il constitue également la base de nombreux jeux, qu'ils soient littéraires ou théâtraux. Des devinettes aux énigmes, en passant par les jeux de rôles et les jeux de société fondés sur la communication, le langage structure et enrichit l'expérience ludique. Ce colloque explore ainsi comment le *jeu* et le *langage* interagissent, se façonnent mutuellement et participent à la créativité et à l'innovation dans divers champs culturels et sociaux.

En anglais, le verbe *to play* et le terme *game* présentent une polysémie qui reflète des nuances distinctes par rapport au français. *Game* désigne avant tout une activité ludique structurée par des règles, qu'il s'agisse de jeux de société, de jeux vidéo ou de sports. Selon Roger Caillois, le *jeu* est une activité « libre », « séparée », « incertaine », « réglée », « fictive » et « improductive » (1967 [1958], 42-43), c'est-à-dire qu'elle est sans conséquence, qu'elle ne s'inscrit pas dans le régime *productiviste*. En cela, son usage s'étend bien au-delà du domaine du divertissement : il peut également faire référence à une stratégie ou une compétition (*the political game*), à la chasse (*game animals* pour désigner le gibier), voire à un état d'esprit (*to be game for something*, signifiant être prêt à relever un défi). Le verbe *to play*, quant à lui, couvre un champ sémantique encore plus vaste, similaire du reste au verbe *jouer* en français. Il signifie « jouer » au sens ludique (*to play a game*), mais aussi interpréter un rôle (*to play a character*), exécuter un morceau de musique (*to play the piano*), ou encore manipuler stratégiquement une situation (*to play along*). Il peut également exprimer une interaction plus abstraite, comme dans *to play with words*, qui renvoie à une forme de créativité linguistique, ou encore *to play a part*, qui souligne l'implication dans un processus ou une mise en scène sociale.

Au delà de sa polysémie, le jeu est une activité ancestrale, antérieure tant chronologiquement que cognitivement au langage. Cependant, le lien entre jeu et langage se manifeste dès les premières étapes du développement. Plus qu'une simple activité récréative, le jeu joue un rôle fondamental dans l'acquisition du langage, tout en modelant les compétences cognitives et sociales essentielles à sa maîtrise. Dès les premières interactions, jouer revient à construire un cadre privilégié pour l'exploration linguistique. Par exemple, le jeu symbolique permet aux enfants d'intérioriser les structures langagières en simulant des interactions sociales et en manipulant des représentations

abstraites, facilitant ainsi l'apprentissage du langage (Vygotsky, 1978; cf. Levy, 1984). L'importance des formats interactifs instaurés par le jeu est également primordiale, car, à travers les échanges ludiques entre adultes et enfants, ils permettent de structurer progressivement des compétences pragmatiques et syntaxiques (Bruner, 1983), tout en solidifiant les relations interpersonnelles. Les jeux d'imitation et les interactions dans un contexte ludique ont aussi été identifiés comme des facteurs clés dans le développement des capacités communicatives, notamment par l'apprentissage collaboratif et l'attention conjointe (Tomasello, 2003).

Avec la croissance de l'enfant, le jeu devient un vecteur d'enrichissement langagier et cognitif de plus en plus sophistiqué. Les jeux de mots et les jeux de rôle stimulent des habiletés métalinguistiques, permettant dès l'enfance de manipuler la structure du langage et d'explorer ses ambiguïtés sémantiques (Bates & MacWhinney, 1987). En linguistique, l'intérêt accru pour la phraséologie, entre autres sous une approche comparative, en est un bon exemple. Le jeu se révèle également un puissant moteur de socialisation langagière, permettant aux individus de s'ajuster progressivement aux normes discursives et communicatives (Snow, 1999). Ce phénomène ne se limite pas à l'enfance, car des recherches récentes montrent que le jeu reste une méthode efficace pour l'apprentissage des langues tout au long de la vie, y compris à l'âge adulte. Dans les contextes éducatifs et professionnels, le jeu favorise l'engagement, améliore la compréhension pragmatique et permet le développement des compétences linguistiques de manière interactive et motivante.

Dans une perspective historique, les années 1970 marquent un grand tournant dans l'histoire du jeu. D'un côté, Nolan Bushnell et sa société Atari font découvrir au monde entier *Pong* en 1972. Le jeu a désormais changé de support. Il n'est plus question de pions ou de plateaux mais d'un écran et d'une interface dotée de boutons et de manettes : le jeu vidéo est né. Ce support amène une toute nouvelle dimension et de nouvelles façons de jouer voient le jour. *Pac-Man*, *Super Mario Bros.*, *Sonic the Hedgehog*, *Street Fighter* n'auraient jamais pu exister sans *Pong*. Dans certains jeux, la question du langage occupe une place plus ou moins centrale dans la trame narrative : c'est le cas, par exemple, de *No Man's Sky*, de *Tunic* et de *Chant of Sennaar*, dans lesquels les joueur·euse·s sont amené·e·s à traduire des langues anciennes ou inconnues. D'autres jeux, comme *Adibou*, *Aventura and the Letters*, visent un public plus jeune et intègrent la langue dans les mécaniques de jeu à des fins pédagogiques. Il incombe toutefois de souligner que même les jeux vidéo sans portée volontairement didactique peuvent devenir des vecteurs d'apprentissage dans la sphère virtuelle, en l'occurrence pour nombre d'apprenant·e·s de l'anglais de nos jours.

La dimension sociale et interpersonnelle du jeu ne se limite pas à son caractère éminemment ludique. Les jeux de société sont de plus en plus utilisés en psychothérapie comme outils de résolution de conflits, notamment dans les thérapies familiales et conjugales. En encourageant la communication et l'interaction entre les participants, ces jeux permettent d'explorer et de modifier les dynamiques relationnelles tout en offrant un cadre sécurisé et structuré pour l'apprentissage de stratégies de gestion de conflits (Bensalah et al., 2016). Ils constituent ainsi un espace d'expérimentation où les patients peuvent tester des comportements alternatifs et développer des compétences sociales et émotionnelles (Kriz, 2003). Dans des sous-domaines de la linguistique comme la sociolinguistique, le jeu peut également faire office de cadre d'élicitation pour collecter des données qui se rapprochent du registre vernaculaire des personnes interrogées.

Dans le contexte des relations intimes, la dimension langagière des jeux érotiques sert à l'exploration du désir et du consentement. Le langage, qu'il soit verbal ou non verbal, structure ces interactions en permettant aux partenaires de négocier, d'exprimer leurs attentes et de fixer leurs limites. Cette communication favorise une meilleure compréhension mutuelle et contribue à l'établissement d'une dynamique respectueuse et consentie (Barker, 2018). Cette approche met en lumière l'importance des rituels discursifs et des codes partagés dans la construction du plaisir et de l'intimité, soulignant ainsi le rôle du langage dans la mise en scène et l'expérience du jeu érotique (Foucault, 1976).

Le jeu n'est évidemment pas conscrit à la sphère de l'apprentissage et des relations interpersonnelles, et occupe une part importante dans l'art et le divertissement. Dès le Moyen Âge, la première littérature profane en langue française s'exprime dans les formes ludiques (le fabliau, pour susciter le rire et communiquer des enseignements moraux; le « jeu », forme littéraire précédant les pièces de théâtre) ou mettant en scène des jeux (joutes chevaleresques, fourberies langagières).

Cette tradition de jeux avec, sur et dans le langage se perpétue et gagne en subtilité et en complexité avec le développement des outils linguistiques, comme en témoignent les écrits et projets de l'Oulipo, l'Ouvroir de littérature potentielle. En imposant des règles et des contraintes formelles et fixes, les représentant·e·s de ce groupe

transposent les dynamiques et les mécaniques mathématiques du jeu dans l'acte d'écriture : jouer avec le langage, c'est aussi lui inventer de nouvelles règles, le baliser autrement. Le langage devient alors un terrain de jeu, où grammaire, syntaxe et sens deviennent autant de pions à placer, déplacer, renverser :

[The Oulipians] defend the value of play and challenge its separateness from the serious. [P]lay can have instrumental value. [...] Queneau pointed out that « recreational mathematics » had stimulated the development of topology, number theory, probability, and game theory, implying that the Oulipo's « recreational poetics » could do the same for literary theory and practice. The benefits of playing can also be more direct. [T]he Oulipians have testified in their lives and their fictions to the protective powers of play as a psychological defence mechanism (Andrews, 2022).

Mais il ne suffit pas d'inventer des règles : il est parfois question de les briser, de dépasser les limites au nom du jeu. Lorsqu'il est question de langage, le jeu peut aussi être synonyme de tricherie, de facétie, d'espièglerie, d'une transgression ludique de l'attendu. On peut notamment penser au courant du Nouveau Roman, où des auteur·ices ont œuvré à secouer les conventions romanesques héritées du courant réaliste du 19^e siècle et à « ludifier » l'écriture romanesque. Après tout, d'aucuns considèrent que les contraintes formelles des genres littéraires constituent une forme de règles non écrites. En cela, l'hybridité des genres est une façon de subvertir à ces attentes et, sans jouer directement *avec* le langage, permet de jouer *au sein* du langage même.

Dates à retenir

Date limite pour soumettre une proposition : 20 mai 2025

Avis d'acceptation des propositions : juin 2025

Colloque (en présentiel à l'Université de Montréal) : 13 et 14 novembre 2025

Pour plus d'informations : vocum.ca – info@vocum.ca

Références

- Andrews, C. (2022). « Games Gone Wrong ». *How to Do Things with Forms: The Oulipo and its Inventions*, (192–220). McGill-Queen's University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv307fhh0.15>
- Barker, M.J. (2018). *Rewriting the Rules: An Anti Self-Help Guide to Love, Sex and Relationships* (2^e éd.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315173061>
- Bates, E., & MacWhinney, B. (1987). « Competition, Variation, and Language Learning ». In B. MacWhinney (Ed.), *Mechanisms of Language Acquisition* (157–193). Lawrence Erlbaum Associates.
- Bensalah L. et al. « Links Among Cognitive Empathy, Theory of Mind, and Affective Perspective Taking by Young Children ». *J Genet Psychol.* 2016;177(1):17–31. <https://doi:10.1080/00221325.2015.1106438>
- Bruner, J.S. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. Oxford University Press.
- Caillouis, R. (1967 [1958]). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité I. La volonté de savoir*. Gallimard.
- Kriz, W.C. (2003). Creating Effective Learning Environments and Learning Organizations through Gaming Simulation Design. *Simul. Gaming* 34, 4 (décembre 2003), 495–511. <https://doi.org/10.1177/1046878103258201>
- Ryan, M.-L. (2007). Jeux narratifs, fictions ludiques. *Intermédialités* 9. <http://id.erudit.org/iderudit/1005527ar>
- Snow, C.E. (1999). *Social Perspectives on the Emergence of Language*. In B. MacWhinney (Ed.), *The Emergence of Language* (p. 257–276). Lawrence Erlbaum Associates.
- Tomasello, M. (2003). *Constructing a language: A Usage-Based Theory of Language Acquisition*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L.S. (1978 [1933]). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, éd. & trad.). Harvard University Press.
- Wittgenstein, L. (1984). « Vermischte Bemerkungen ». In *Werkausgabe in 8 Bänden*, vol. 8. Suhrkamp.
- Wittgenstein, L. (2002). *Remarques mêlées* (traduit par G. Granel). Flammarion.

Bibliographie

- Alighieri, D. (1294) *Vita Nuova*.
- Chamoiseau, P. (1988). *Solibo Magnifique*. Gallimard.
- Cortázar, J. (1963). *Rayuela*. Sudamericana.
- Danielewski, M.Z. (2000) *House of Leaves*. Pantheon Books.
- David, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction? *Sciences du jeu* 6.
- Ducharme, R. (1966) *L'Avalée des avalés*. Gallimard.
- Huizinga, J. (1951). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (traduit par C. Seresia). Gallimard.
- Karmiloff-Smith, A. (1992). *Beyond modularity: A developmental perspective on cognitive science*. MIT Press.
- Kourouma, A. (2000). *Allah n'est pas obligé*. Seuil.

- Landragin, Frédéric. 2020. *Comment parle un robot? Les machines à langage dans la science-fiction*. Le Béal.
- Levy, A.K. (1984). The language of play: The role of play in language development: A review of literature. *Early Child Development and Care*, 17(1), 49–61. <https://doi.org/10.1080/0300443840170106>
- Marinova, K. (2009). L'acquisition du langage dans le jeu de rôles au préscolaire. *Québec français*, (155), 62–63.
- Oulipo (1973). *La littérature potentielle : créations, re-crétions, récréations*. Gallimard.
- Queneau, R. (1947). *Exercices de style*. Gallimard.
- Silva Ochoa, H. (2005). « La métaphore du jeu dans le Nouveau Roman. Une proposition d'analyse des structures ludiques en littérature ». *Anuario de Letras Modernas* 12 (septembre):131–139. <https://doi.org/10.22201/ffyl.01860526p.2004.12.729>
- Wittig, M. (1969). *Les Guérillères*. Minuit.

Ludographie

- Bushnell, N. & Alcorn A. (1972). *Pong* (Arcade) [Jeu vidéo]. Atari Inc.
- Capcom (1987). *Street Fighter* (Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS, PC-Engine, ZX Spectrum) [Jeu vidéo]. Capcom.
- Cologne Game Lab (2017). *Antura And The Letter* (version 2.3.5) [Application mobile] App Store.
- Coktel Vision (1992). *Adibou* (DOS) [Jeu vidéo]. Coktel Vision.
- Hello Games (2011). *No Man's Sky* (macOS, Microsoft Windows, PS4, PS5, Switch, Xbox Series) [Jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.
- Hymes, K. & Seyahoglu, H. (2017). *Sign. A Game about Being Understood*. [Jeu de société]. Thorny Games.
- Iwatani, T. & Shigeo, F. (1980). *Pac-Man* (Arcade) [Jeu vidéo]. Namco.
- Mobius Digital (2019). *Outer Wilds* (Linux, Microsoft Windows, Switch, PS4, PS5, Xbox Series) [Jeu vidéo]. Annapurna Interactive.
- Miyamoto, S. & Tezuka, T. (1985). *Super Mario Bros.* (Famicom, NES) [Jeu vidéo]. Nintendo.
- Rundisc (2023). *Chants of Sennaar* (Switch) [Jeu vidéo]. Focus Entertainment.
- Shouldice, A. (2022). *Tunic* (Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Microsoft Windows, macOS) [Jeu vidéo]. Finji.
- Ubisoft Montreal, (2020). *Assassin's Creed Valhalla* (PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Microsoft Windows, macOS) [Jeu vidéo]. Ubisoft.
- Yazuhara, H. (1991). *Sonic the Hedgehog* (Megadrive) [Jeu vidéo]. Sega.