

VIEILLIR ET AGIR DANS UN MONDE NUMÉRIQUE

AGEING AND ACTING IN A DIGITAL WORLD



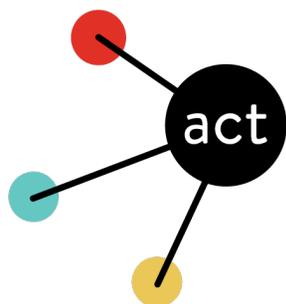
# Jeu et engagement

## Communiquer à travers les technologies numériques

# Play and engagement

## Communicating through digital technologies

Line Grenier  
Université de Montréal  
et  
Kim Sawchuk  
Concordia University



ageing + communication + technologies



Social Sciences and Humanities  
Research Council of Canada

Conseil de recherches en  
sciences humaines du Canada

Canada

# Anecdotes

A friend's mother, 92 years old, who  
lives in a residence ...

Ayant reçu un iPad en cadeau pour ses  
80 ans, ma belle-mère...

# Anecdotes

« anecdotes [...] are not expressions of personal experience, but allegorical expositions of a model of the way the world can be said to be working. So anecdotes need not be true stories, but they must be functional in a given exchange. »

(Meaghan Morris, 1996, p. 150)

- ✓ les expériences vécues par les personnes âgées importent
- ✓ les expériences des technologies ne sont pas homogènes
- ✓ le désir/besoin de communiquer persiste en vieillissant

# Vieillir et agir dans un monde numérique

## Ageing and acting in a digital world

- ✓ why does it matter to us/you ?
- ✓ why now?

# Vieillir et agir dans un monde numérique

## Ageing and acting in a digital world

« We are aged by culture »  
(Margaret M. Gullette, 2002)

### ✓ vieillissement

processus '**pluriel**' (Charpentier et. al., 2010), médiatisé, vécu et représenté différemment selon la classe sociale, la sexualité, la langue, le genre, la capacité physique, etc., et impliquant une négociation constante des **attentes** et des **normes** (sociales, culturelles et corporelles, notamment)

# Vieillir et agir dans un monde numérique

## Ageing and acting in a digital world

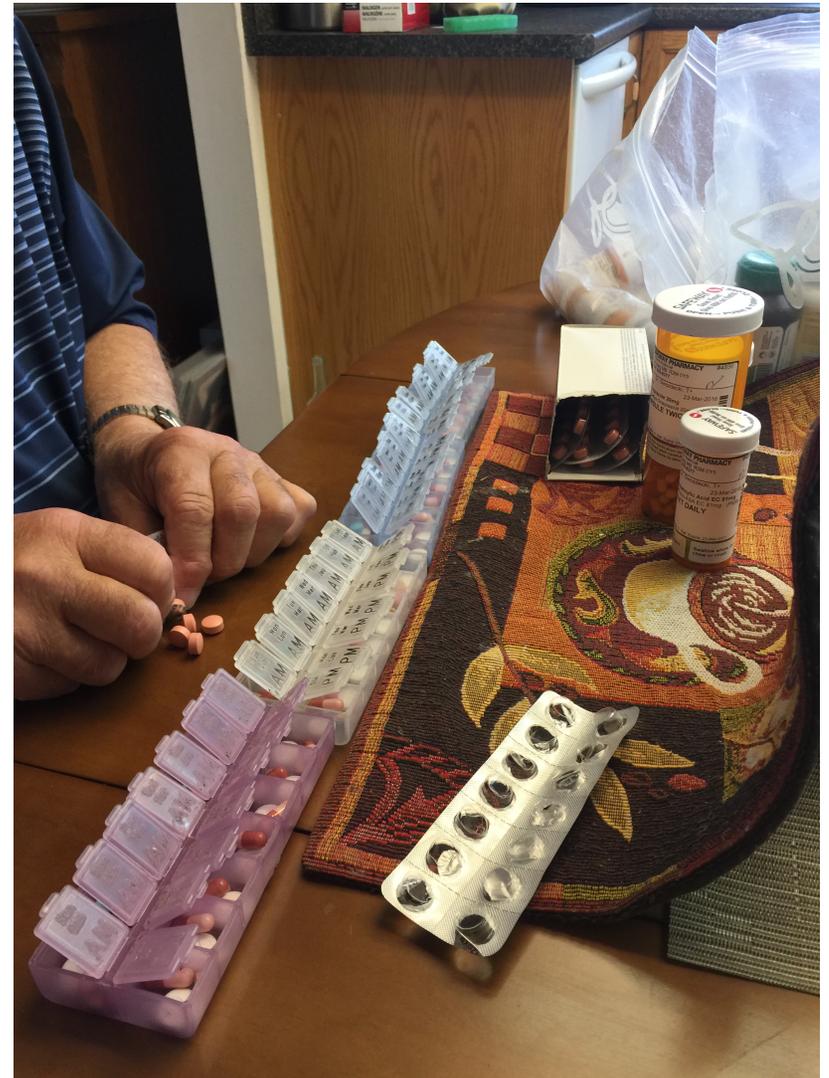
« We are aged by culture »  
(Margaret M. Gullette, 2002)

✓ vieillissement

✓ monde numérique

media et technologies ne sont pas que des instruments pour fournir et transmettre de l'information, mais sont aussi au coeur d'un ensemble de **pratiques** et de **rituels** (Carey, 1989); ils sont porteurs de **valeurs** (mobilité, vitesse, connectivité, etc.) et vecteurs d'**inclusion** et d'**exclusion**

# Images



# Déroulement

- ✓ talks + workshops
- ✓ espace(s) de rencontre(s)

Bonne journée!  
*Have a great day!*