

*(A french version of this Call for papers can be found below)*

**Fifth edition of the Game History Annual Symposium**  
**Beyond games: Tinkering and Creative Appropriation of Video Games**  
**Montreal, November 17<sup>th</sup>-18<sup>th</sup>, 2019**  
**Call for papers**

Active fan communities have long been engaging with the object(s) of their fandom. Sports teams, popular movies, television franchises, videogames, comic books, toys and many other cultural phenomena have inspired generations of collectors and enthusiasts, who make, buy, sell and trade in different ways objects and contents featuring their favourite characters, personae, and iconography. From these communities also emerge fans of genres or franchises that hone their skills and use the tools they have available to go past what is offered on the market. They propose their vision to whomever knows of their work or stumbles upon their creation. Therefore, fanart, fanfiction, mods, Youtube videos and Instagram posts are where many of these cultures situate themselves. This includes the toy makers, fanzine creators, the DIY game and tech communities, the chiptune composers and many others that cast themselves beyond the role of fans to become artists. That said, in each case, a form of self-distribution of content occurs that often defines their marginality.

In the field of games, more precisely of videogames, it is not uncommon to come across that phenomenon since, historically, videogames were created following tinkering practices conducted in margins of official activities (Bertie the Brain et Nimrod, 1951; OXO, 1952; Tennis for Two, 1958; Spacewar!, 1962). In this way, many games that ensued (Computer Space, 1971; Pong, 1972; Zork, 1977; Ultima, 1981) were invented by enthusiastic fans of this new media (Crowther, 1976; Adams 1979; Williams, 1982; Fulp 2003). Role playing games were also born from the appropriation of the popular Kriegsspiels (war simulation games) by its players (Barker, 1940; Wesely, 1969; Arneson, Gyax et Perren, 1971; Stafford, 1974). Still today, videogame and role-playing game industries wouldn't be as they are without the activity of their fans in margins of more official communities.

These activities by collectors, creators and tinkerers continue to grow in popularity, particularly since the arrival of the Internet where fans were able to gather, discuss and share their productions more easily. They even organise certain events (Comic Con, DCon, Maker Faire, Otakuhon, etc.) in order to celebrate their sense of belonging to these groups, in parallel to commercial productions. Some researchers have reported on this participative culture (Fiske, 1992; Jenkins, 2006; Postigo, 2007) and an entire field was also created around fan studies (Booth, 2010; Harris and Alexandre, 1998). However, in the majority of cases, those studies discuss the dimensions of these communities and engage in discourse about them, rather than creating the framework for dialoguing with them, keeping in mind the historic perspective of their practices.

As such, the co-chairs of the 5th annual game history symposium, happening during and in collaboration with two gaming conventions (MEGA and MIGS) in the Old Port of Montreal, invite members of collecting and creating communities to participate with scholars in two days of conversation and events. These activities will be centered on the personal and oral histories of fandom and hobbyist designers, their preoccupations, practices, and political economies. We are

not only interested in the manifestations and history of these scenes, but also in how fandom themselves participate in the creation and distribution of historical discourse about the objects of their affection.

We aim to have proposals on a wide variety of subjects regarding the margins of gaming communities. For example, the following topics could inspire some of your proposals, without being an exhaustive list:

- Conventions, swap meets and social events;
- Collecting cultures: toys, games, videogames;
- Display and interpretive techniques through “everyday” curation;
- Social media as curatorial display: YouTubers, the “shelfie”, etc.;
- Preservation and restorations;
- User-generated content such as gaming, fanzines, filming, audio and artwork composition;
- Hobbyist and independent game designs;
- Crowdfunded games;
- Mods, modders;
- Etc.

Our vision of this year’s symposium is one where scholars will engage in discussions with members of local and international communities through panels, short presentations and round tables, but also through expositions built and shared by this event’s participants. In this spirit, **we would like to extend this call for paper and invite members of those communities to present their collections and creations, either with pictures, videos or a stand** that would be installed in a gallery specifically set-up for this event.

### Conference features

- In partnership and during the *Montreal Expo Gaming Arcade* (MEGA) and the *Montreal International Gaming Summit* (MIGS)
- Keynote speakers: Mark J.P. Wolf (other names to be confirmed)
- Exhibits of fan creations during the symposium
- Social events and gatherings in the evening
- Publication of selected papers in a peer reviewed journal (*Kinephanos*)
- Strategically located in the famous Old Port of Montreal

### Proposals

- 500 words plus references
- Please send your **anonymized** proposals to: [gamehistorysymposium@gmail.com](mailto:gamehistorysymposium@gmail.com)
- Deadline for the reception of proposals: August 30<sup>th</sup>, 2019
- Notification of acceptance: September 30<sup>th</sup>, 2019
- Proposals will be blindly evaluated by the organizers with the support of the scientific committee.

This conference is a joint venture between the Faculté de communication (UQAM), Faculté des Arts et des Sciences (Université de Montréal), Homo Ludens (UQAM), LUDOV (Videogames Observation and Documentation University Lab, Université de Montréal), and TAG (Technoculture, Arts and Games, Concordia University).

---

**Cinquième Symposium annuel sur l'Histoire du jeu**  
**Au-delà des jeux : Bricolage et appropriation créative des jeux vidéo**  
**Montréal, Novembre 17-18, 2019**  
**Appel à communication**

Les communautés de fans sont, depuis toujours, grandement investies dans l'objet qui les intéressent. Équipes de sport, films populaires, franchises télévisuelles, jeux vidéo, bandes dessinées, jouets, etc. : autant de phénomènes culturels ayant inspiré des générations de collectionneurs et d'enthousiastes à construire, acheter, vendre et échanger toutes sortes d'objets et de contenus à l'effigie de leurs personnages, *personae* et iconographies préférés. De ces communautés, certains fans de genres ou de franchises émergent aussi en aiguisant leurs talents et en utilisant les outils qui leur sont accessibles pour dépasser ce qui est offert sur le marché. Ils proposent ainsi leur vision à quiconque connaît leur travail ou découvre leur création accidentellement. Dans l'univers du jeu, le *fanart*, la *fanfiction*, les *mods*, les vidéos *Youtube* et les publications *Instagram* représentent quelques-unes des pratiques par lesquelles ces cultures se manifestent souvent. Ceci comprend en outre les bricoleurs de jouets, les créateurs de *fanzines*, les communautés de jeux et de technologies « faits maison », les compositeurs de « *chiptunes* » et bien d'autres passionnés qui dépassent parfois le statut de fan pour acquérir celui d'artiste. Ceci dit, dans chacun de ces cas se manifeste une forme de distribution autonome de leurs productions ou contenus, ce qui met en évidence la marginalité de leurs pratiques.

Dans le domaine du jeu, et plus précisément du jeu vidéo, il n'est pas étonnant de constater ce phénomène puisque, historiquement, le jeu vidéo a été créé suite à du bricolage mené en marge d'activités officielles (*Bertie the Brain* et *Nimrod*, 1951; *OXO*, 1952; *Tennis for Two*, 1958; *Spacewar!*, 1962). De nombreux jeux qui sont apparus par la suite (*Computer Space*, 1971; Pong, 1972; *Zork*, 1977, *Ultima*; 1981) ont également été inventés par des fans enthousiastes face à ce nouveau média (Crowther, 1976; Adams 1979; Williams, 1982; Fulp 2003). Le jeu de rôle est aussi né de l'appropriation par les joueurs des célèbres *Kriegsspiels* (jeux de simulation militaire) (Barker, 1940; Wesely, 1969; Arneson, Gygax et Perren, 1971; Stafford, 1974). Aujourd'hui encore, les industries du jeu vidéo et du jeu de rôle ne seraient pas ce qu'elles sont sans les activités connexes menées par les communautés de fans aux marges des communautés officielles.

Ces activités menées par des collectionneurs, créateurs et bricoleurs ont pris une grande ampleur, particulièrement à partir de l'arrivée d'Internet où les fans ont alors pu faciliter leurs réunions, discussions et partage de productions. Aujourd'hui, ils organisent même certains événements

(Comic Con, DCon, Maker Faire, Otakuhon, etc.) afin de célébrer leur appartenance à des groupes qui opèrent souvent en parallèle aux productions commerciales. Des chercheurs ont d'ailleurs fait état de cette culture participative (Fiske, 1992; Jenkins, 2006; Postigo, 2007) et un champ entier a été créé autour des études des fans (Booth, 2010; Harris, 2014; Deng, 2015). Cependant, dans la majorité des cas, ces études discutent des diverses dimensions des communautés en s'engageant dans des discours *à propos* de celles-ci, plutôt que de créer un cadre permettant de dialoguer *avec* elles, en tenant compte de la perspective historique de ces pratiques de fans.

À cet effet, les coprésidents du 5<sup>e</sup> *Symposium annuel sur l'Histoire du Jeu*, ayant lieu en collaboration et durant deux conventions de jeux (MEGA et MIGS) dans le Vieux-Port de Montréal, invitent les membres de communautés de collectionneurs et de créateurs ainsi que les chercheuses et chercheurs et théoriciennes et théoriciens à participer à deux jours de conversations et d'événements. Ces activités seront centrées sur l'histoire personnelle et orale du *fandom* et des conceptrices et concepteurs amateurs, sur leurs préoccupations, leurs pratiques ainsi que sur les réalités de leur économie politique. Nous nous intéressons non seulement aux manifestations et à l'histoire de cette scène, mais aussi à la manière dont les fans participent à la création et à la distribution d'un discours historique portant sur les objets de leur affection.

Vous êtes ainsi invités à soumettre une proposition portant sur tout sujet de la liste suivante, énoncés à titre indicatif et sans être exhaustifs :

- Conventions, *swap-meets* et événements sociaux;
- Cultures de collection : jouets, jeux, jeux vidéo;
- Techniques de présentation et d'interprétation utilisées dans la curation « maison »;
- Médias sociaux en tant qu'affichage de curation : YouTubers, le « *shelfie* »...;
- Préservations et restaurations;
- Contenu généré par les usagers tels les jeux, fanzines, films, bandes sonores et œuvres d'art;
- Conception de jeux indépendants et amateurs;
- Jeux sociofinancés;
- *Mods* et *modders*;
- Etc.

Notre vision pour le Symposium de cette année est celle de chercheuses et chercheurs et théoriciennes et théoriciens engageant le dialogue avec les membres de communautés locales et internationales sur des panels, lors de présentations courtes et de tables rondes, mais aussi grâce à des expositions construites et partagées par les participants à cet événement. Dans cet esprit, **nous aimerions élargir cet appel à textes et inviter les membres de ces communautés à nous présenter leurs collections et créations, soit sous la forme de photographies, de vidéos ou de présentoirs** qui seraient installés dans une galerie organisée pour l'événement.

### Points saillants de la conférence

- En partenariat et durant le *Montreal Expo Gaming Arcade* (MEGA) et le *Montreal International Gaming Summit* (MIGS);
- Conférenciers invités : Mark J. P. Wolf (autres conférenciers à confirmer);
- Exposition de créations de fans durant le symposium;

- Événements sociaux durant les soirées;
- Publication de conférences sélectionnées dans un revue avec évaluation par les pairs (*Kinephanos*);
- Symposium situé stratégiquement au cœur du fameux Vieux-Port de Montréal.

### **Propositions**

- 500 mots plus les références
- Envoyez vos propositions **anonymisées** à: [gamehistorysymposium@gmail.com](mailto:gamehistorysymposium@gmail.com)
- Date butoire pour la réception des propositions: 30 août 2019
- Envoi des notifications d'acceptation : 30 septembre 2019
- Les propositions seront évaluées à l'aveugle par le comité organisateur et un comité scientifique

Cette conférence est menée en collaboration entre la Faculté de communication (UQAM), la Faculté des Arts et des Sciences (Université de Montréal), Homo Ludens (UQAM), LUDOV (Université de Montréal) et TAG (Technoculture, Arts and Games, Concordia University).