

(English below)

+++ Appel à participation +++

Game|Play * Atelier Jeux vidéo et culture vidéoludique



Au cours des dernières décennies, l'industrie des jeux vidéo est devenue l'une des branches les plus importantes du divertissement, plus importante encore que les industries de la musique et du cinéma réunies. Mais ce n'est pas seulement sur le plan économique que les jeux vidéo sont devenus incontournables. Les jeux vidéo sont devenus des espaces d'expérimentation sociale primordiaux où sont posées des questions pertinentes sur l'identité et la représentation. En même temps, il s'agit d'une pratique explicitement autoréférentielle dans laquelle chaque jeu se rapporte nécessairement à d'autres jeux, à des conventions de jeu ou à des références culturelles plus larges, qu'il s'agisse de références subtiles et intertextuelles ou de pastiche, jusqu'au plagiat pur et simple. En outre, les jeux vidéo sont de véritables carrefours de création de sens cross-média : ils mobilisent systématiquement des éléments de la culture populaire au sens large ainsi que des éléments de l'histoire de l'art, du cinéma, de la musique, du spectacle vivant mais aussi des jeux de société.

Au cours des dernières décennies, les jeux vidéo sont devenus un domaine de recherche à part entière au sein des sciences humaines. Ces recherches ont des orientations diverses : sociologiques (par exemple, l'impact éventuel sur les joueurs de l'expérience de la violence), historiques et/ou dans le domaine de l'archéologie des médias (l'histoire des consoles et des jeux vidéo), technologiques (notamment au sein des programmes de formation de développement de jeux) ou narratologiques (e.g. *cross-media storytelling*).

Dans l'atelier Game|Play, nous abordons, en mobilisant les outils de la sémiologie de la culture, les performance studies et l'analyse du discours, les jeux vidéo avant tout comme une pratique culturelle, donc comme une stratégie de 'world-making'. Nous souhaitons mieux comprendre comment les jeux vidéo fonctionnent comme des pratiques d'*imagineering*.¹ La notion d'*imagineering* fait référence (1) à l'imagination telle qu'elle est

¹ <https://www.eupublishing.com/doi/full/10.3366/cult.2021.0229>

utilisée dans la représentation et l'actualisation d'autres mondes possibles, (2) à l'ingénierie en tant que techniques employées et conçues à cette fin. Dans cet atelier, l'analyse culturelle des jeux vidéo (quels récits pour représenter quels mondes ?) sera centrale, avec une attention particulière aux constructions idéologiques, aux processus d'identification et aux fantasmes dans les (et par rapport aux) jeux. Nous voulons également étudier comment les jeux vidéo fonctionnent comme un espace-temps de l'expérience historique.



Game|Play est un atelier ouvert aux chercheuses et chercheurs (15 personnes maximum) en sciences humaines qui souhaitent explorer le jeu vidéo en tant qu'objet de recherche à un niveau introductif, au sein de leur propre discipline et en dialogue avec d'autres disciplines. Il sera aussi ouvert à des étudiantes et étudiants de master qui travaillent sur un mémoire dans le domaine des jeux vidéos. Dans l'atelier, des jeux vidéo seront joués et analysés, la littérature secondaire sera lue et analysée et des experts seront invités. Les participants de l'atelier élaborent ensemble le programme. L'atelier se développera de manière organique, en fonction des besoins du groupe. Les participant.e.s peuvent partager leurs recherches en cours et leurs propositions de recherche dans l'atelier. L'atelier veut être, pour rester dans la terminologie du sujet, un "bac à sable" (*sandbox*) pour explorer le sujet, discuter de textes, développer des idées et lancer des discussions.

L'atelier se réunira une fois par mois le mardi, combinant des séminaires en présentiel à l'ULB avec des sessions en Discord. Les langues de travail seront le français et l'anglais. Le calendrier de l'atelier peut être modifié en fonction des besoins et des envies des membres. La première réunion de l'atelier aura lieu le mardi 11 octobre entre 12h et 14h.

Voulez-vous participer ? Envoyez un court courrier de motivation aux initiateurs avant le 1 octobre : Karel.Vanhaesebrouck@ulb.be et Jan.Zienkowski@ulb.be. Des chercheurs et chercheuses externes à l'ULB sont également invité.e.s à participer à l'atelier.

Atelier Game|Play est une initiative du Centre de recherche en Cinéma et Arts du Spectacle (CiASp) de l'ULB et du Centre de recherche en Information et Communication (ReSIC) de l'Université Libre de Bruxelles (ULB).

+++ call for participation +++

Game | Play * Workshop on Gaming and Visual Culture



The gaming industry has become one of the most important branches of the entertainment business in a matter of decades. It is now bigger than the music and film industries combined. The impact of games and gaming is not limited to the economic plane though. Videogames have also become spaces of cultural innovation where new issues of identity and representation emerge. Gaming can be understood as an explicitly self-referential practice in which every game necessarily refers to other games, gaming conventions, or larger cultural references, via subtle references, intertextuality, plain and simple borrowing, or even plagiarism. Videogames are perhaps the ultimate cross-media artefacts. They systematically mobilize elements from popular culture in the large sense of the word, as well as elements from art history, cinema, music, theatre, and even board games.

In the humanities and social sciences, an interdisciplinary research field developed around videogames in a matter of decades. Videogames have been explored from the perspectives of sociology (e.g. focusing on the relationship between videogames and violence), media history (e.g. focusing on the history of consoles), technical sciences (e.g. related to programming and software development), narratology (e.g. focusing on cross-media storytelling) and visual culture.

The Game | Play workshop mobilizes tools of semiology and cultural studies, performance studies and discourse analysis, to investigate videogames and gaming as a cultural practice. We take a special interest in strategies of world-making and consider videogames as involving practices of *imagineering*.² The notion of imagineering refers to: (1) the role of imagination used in the representation and constitution of possible worlds; and (2) the techniques conceptualized and used to make these worlds 'imaginable'. In our workshop the cultural analysis of videogames will be central. We will devote particular attention to ideological constructs, identification processes, and fantasies in (relation to) games. We take an interest in the way video games (re)construct historical space-time experiences, ranging

² <https://www.eupublishing.com/doi/full/10.3366/cult.2021.0229>

from Ancient Rome over the Middle Ages and the Wild West to the near and far futures developed in science fiction genres.



Game|Play is an entrance-level workshop for researchers in the social sciences and humanities interested in an interdisciplinary dialogue on videogames as a research object. Master-level students writing their thesis on the topic are also welcome. In this workshop, videogames will be played and analyzed. Secondary literature will be dealt with in collective readings and discussion groups, and experts will be invited. The participants of the workshop will develop the program of Game |Play together. The workshop will be developed in an organic way, in function of the needs of the group. Participants will be invited to share their research in the process. Game|Play offers a space for discussing drafts of research proposals. In line with the terminology of games and gaming, Game|Play will be conceived as a sandbox for discussing, for discussing texts, for developing ideas, and for discussing theories and perspectives, about games and gaming.

Game|Play members will meet once per month on Tuesday, combining real-life seminars at the ULB with sessions organized via Discord. The working languages will be French and English. The calendar of this workshop can be modified in function of the needs and preferences of the members. The first meeting of this workshop will be held on Tuesday October 11th, between 12:00 and 14:00.

Do you want to participate in our workshop? Please send a message with a brief note about your motivation for joining Game|Play to the initiators of this workshop before October 1st 2022 via Karel.Vanhaesebrouck@ulb.be and Jan.Zienkowski@ulb.be . Researchers from outside of the ULB are welcome to join the workshop as well.

The Game|Play workshop is an initiative of the *Centre de recherche en Cinéma et Arts du Spectacle* (CiASp) and the *Centre de Recherche en Information et Communication* of the *Université Libre de Bruxelles* (ULB).