

## Présentation du laboratoire

### 1. Nom du laboratoire

Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels

Site web : <http://www.labjmv.be/>

### 2. **Université d'attache (localisation)**

Inter-universitaire

En grande partie : UCLouvain et ULiège (Belgique)

### 3. **Historique de création du laboratoire**

Le Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (LabJMV) est né en 2014 sous l'impulsion de plusieurs chercheurs en Belgique francophone qui souhaitent un lieu pour permettre l'accueil et les échanges entre (jeunes) chercheurs s'intéressant aux jeux et/ou aux mondes virtuels, un lieu de décloisonnement institutionnel et de rencontres entre le milieu académique et le milieu associatif, et un point de contact pour les journalistes désireux de parler avec des experts du domaine. Il rassemble en son sein des chercheuses et chercheurs provenant de différentes disciplines en sciences humaines et sociales et qui étudient les pratiques ludiques à la fois en tant qu'objets (jeu de plateau, grandeur nature ou virtuel, donc pas uniquement le jeu vidéo !) et en tant que pratiques sociales. Ses membres issus du tissu associatif, culturel ou éducatif en Belgique francophone travaillent au quotidien avec les jeux et les mondes virtuels.

### 4. **Objectifs généraux du laboratoire**

- Lieu de rencontre et de discussions entre chercheurs travaillant sur les jeux et mondes virtuels en Belgique francophone.
- Lieu de rencontre et de synergies entre monde académique et acteurs des milieux associatifs et éducatifs travaillant avec les jeux et mondes virtuels.
- Organisation d'activités et événements conjoints sur les jeux et mondes virtuels (conférence, exposition, master class, etc.).
- Visibilité des activités sur les jeux et mondes virtuels en Belgique francophone.

### 5. Chercheurs, chercheuses associées

#### **Académiques**

- Olivier Servais, Professeur, UCLouvain, Laboratoire d'Anthropologie Prospective (LAAP)

- Thibault Philippette, Chargé de cours UCLouvain, Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs (GReMS)
- Björn-Olav Dozo, Premier Logisticien de Recherche ULiège, Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation (Lemme) / Liège Game Lab
- Joël Billieux, Professeur associé en Psychologie clinique, Université du Luxembourg
- Baptiste Champion, Chargé de cours à l'Institut des Hautes Etudes des Communications Sociales (IHECS)

### **Chercheurs Seniors**

- Fanny Barnabé, chercheuse post-doctorante, F.R.S.-FNRS, Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation (Lemme) / Liège Game Lab
- Sébastien Kapp, chercheur post-doctorant, Centre de Sociologie des Organisations (SciencesPo - Paris)

### **Chercheurs Juniors**

- Jean-Emmanuel Barbier, EHESS (Paris)
- Meggie De Fruytier, UCLouvain, LAAP
- Julie Delbouille, ULiège, Lemme/Liège Game Lab
- Gaël Gilson, UCLouvain, GReMS
- Bertrand Grimonprez, UCLouvain, LAAP
- Iulia Grosman, UCLouvain, Pôle de Recherche en Linguistique (PLIN)
- Esther Haineaux, UNamur, Centre de Recherche en Information, Droit et Société (crids)
- Rachel Hoekendijk, ULB, Groupe de Recherche sur l'Action Publique (GRAP) et membre du conseil d'administration de Be LARP (Jeux de Rôle Grandeur Nature)
- Pierre-Yves Hurel, ULiège, Lemme/Liège Game Lab
- Johnny Lourtioux, UCLouvain, LAAP
- Charlotte Prémat, UCLouvain, GReMS
- Céline Quellet, ULB, Groupe de Recherche sur l'Action Publique (GRAP)
- Géraldine Wuyckens, UCLouvain, GReMS
- Hélène De Cock, UCLouvain, LAAP
- Lionel Scheepmans, UCLouvain, LAAP

### **Autres membres (associatif et éducatif)**

- Julien Annart, Détaché Pédagogique Jeu vidéo auprès de FOR'J
- Daniel Bonvoisin, Média Animation
- Martin Culot, Média Animation
- Thierry Cuvelier, Ecole Supérieur d'Art Saint-Luc
- Thierry Moutoy, PointCulture
- Jonathan Smets, Ludilab

- Virginie Tacq, Ludilab et HE2B Defré
- Michel Van Langendonckt, Ludobel et HE2B Defré
- Maxime Verbesselt, ACMJ
- Céline Colas, Kodo Wallonie
- Thibaut Sana, Ecole Supérieure d'Art Albert Jacquard
- Stéphane Collignon, Ecole Supérieure d'Art Albert Jacquard
- Arnaud Zarbo, Centre NADJA asbl

## **6. Thématiques et perspectives générales de recherche**

- Anthropologie des Jeux et Mondes Numériques
- Sociabilité et Mondes Numériques
- Résistances et Mondes Numériques
- Jeux (vidéo), littératie et apprentissages
- Jeux (vidéo) et médiation culturelle
- Jeux (vidéo), engagement et immersion
- Jeu et Jeux
- Psychologie des joueurs

## **7. Équipement et matériel de recherche et/ou création**

### **A l'UCLouvain**

- Laboratoire d'Anthropologie et salles informatiques équipées de jeux en ligne pour les observations participantes et entretiens à distance
- Media Information and Intelligibility Lab (MiiL) : espace d'analyse biométrique, matériel audiovisuel (en cours de développement)
- Maki Lab (FabLab avec imprimantes 3D, découpeuses laser, etc.)
- Open Hub (Espace VR)

### **A l'ULiège**

Voir Liège Game Lab

## **8. Projets de recherche et/ou création (passés, en cours, à venir)**

En 2017, le Laboratoire a organisé deux événements majeurs, à savoir l'exposition "**Avatars : entrez dans le jeu vidéo**", avec de multiples activités (table rondes, let's play, concours fan arts, etc.) ainsi que le colloque international et pluridisciplinaire "**A quoi nous engage le jeu ?**" (publication prochaine dans la revue *Sciences du Jeu* qui prolonge cet événement). En 2018, le LabJMV a continué ses activités mensuelles, rejoint le groupement des laboratoires francophones

en Sciences du Jeu (Paris 13 - Experice, Liège GameLab, Homo Ludens, Ludov, etc.) et prépare un futur colloque sur « Jeux et (im)matérialité » dont vous aurez bientôt des nouvelles. En 2018, les doctorant(e)s du LabJMV ont travaillé avec ceux de l'OMNSH pour l'organisation des prochaines Journées doctorales. Sur le plan matériel, les développements du MiiL à l'UCLouvain et du Digital Lab à Liège devront permettre de nouvelles perspectives de recherche-action.

### **9. Autres types de projets (diffusion de la connaissance, ateliers, etc.)**

Les chercheurs et chercheuses du LabJMV interviennent régulièrement dans la presse, à la radio ou à la télévision en Belgique francophone sur le thème des jeux (vidéo). Via les partenaires associatifs et éducatifs, ils participent également à des recherches-actions (e.g. médiation culturelle par la création de jeux, éducation aux jeux vidéo, master class). Les académiques sont également sollicités par le monde politique dans certains débats parlementaires (e.g. politique vis-à-vis du eSport).

### **10. Rôle des étudiants, étudiantes au sein du laboratoire**

Les étudiants et étudiantes participent aux différents grands projets du Laboratoire (contenus pour les expositions, etc.). Par ailleurs, les chercheurs juniors animent les réunions mensuelles en venant présenter l'avancée de leur recherche doctorale ou tout autre projet.

### **11. Programme(s) d'étude ou cours associés**

Pour le moment, assez limité. Il y a quelques cours en Anthropologie et un cours sur la Gamification dans le certificat en Communication Web.

### **12. Autres**