



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels

**Symposium des laboratoires francophones
étudiant les jeux vidéo**

Montréal - 14-16 mai 2018

**Présentation de Thibault Philippette
UCL - GReMS - LabJMV**



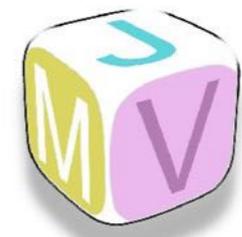
PRESS START



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels

Fondation du LabJMV

- Fondé en 2014
- Impulsion de chercheurs en Belgique francophone
- Intégration du tissu associatif, culturel et éducatif
- Jeux vidéo, jeux d'édition et de plateau, jeux grandeur nature, jouets et jeux anciens, etc.
- Pluri-universitaires/Hautes Ecoles
- Pluri-sites



Pourquoi le LabJMV ?

- C'est quoi cette question ?
- Volonté d'avoir :
 - ✦ un lieu d'accueil et d'échanges pour les (jeunes) chercheurs
 - ✦ lieu de rencontre entre milieu académique/associatif
 - ✦ point de contact pour les journalistes



Les membres



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels



Académiques et chercheuses/chercheurs



Olivier Servais



Meggie De Fruytier



Johnny Lourtoux



Bertrand Grimonprez



Hélène De Cock

Académiques et chercheuses/chercheurs



Thibault Philippette



Géraldine Wuyckens



Gaël Gilson
aka *Ludum Invaders*



Charlotte Prét

Académiques et chercheuses/chercheurs



Joël Billieux



Iulia Grosman



Ludivine Crible



Jory Deleuze

Académiques et chercheuses/chercheurs



Björn-Olav Dozo



Fanny Barnabé



Pierre-Yves Hurel



Julie Delbouille

Académiques et chercheuses/chercheurs



SciencesPo



Catherine Bouko



Sébastien Kapp



Rachel Hoekendijk

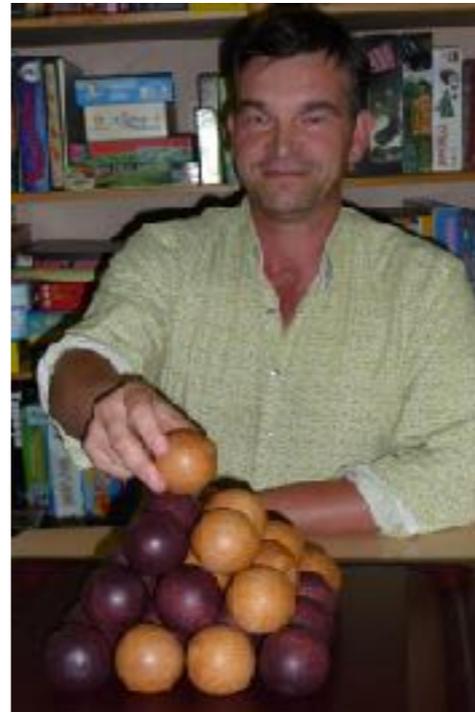


Céline Quellet



Esther Haineaux

Hautes Ecoles chercheuses/chercheurs



Michel Van Langendonck



Jean-Emmanuel Barbier



Virginie Tacq



Jonathan Smets

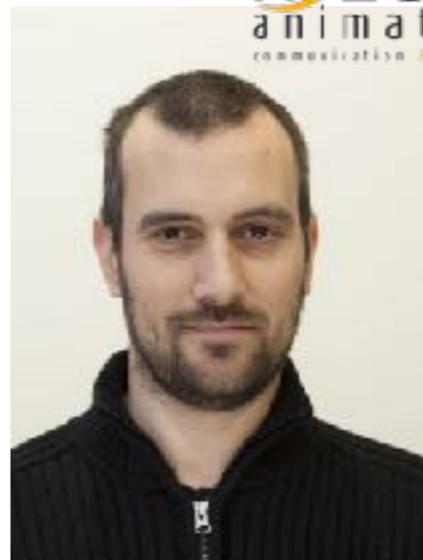
Hautes Ecoles chercheuses/chercheurs



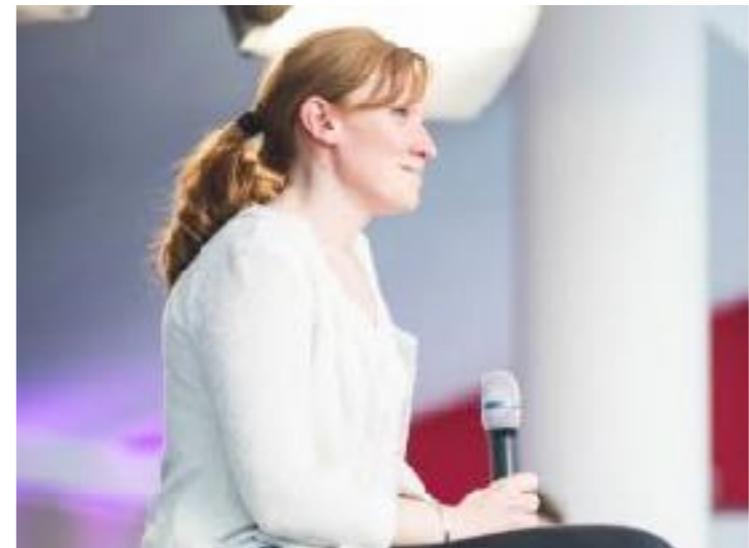
BRUSSELS SCHOOL
IHECS
Journalism & Communication



Baptiste Campion



Daniel Bonvoisin



Catherine Geeroms

Hautes Ecoles



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels



ST-LUC BRUXELLES



center for digital cultures
and technology



Thierry Cuvelier



Yannick Antoine

Milieu associatif



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels



Martin Culot



Maxime Verbesselt



Julien Annart



Thierry Moutoy



Olivier Léo



Plutôt une association, non ?

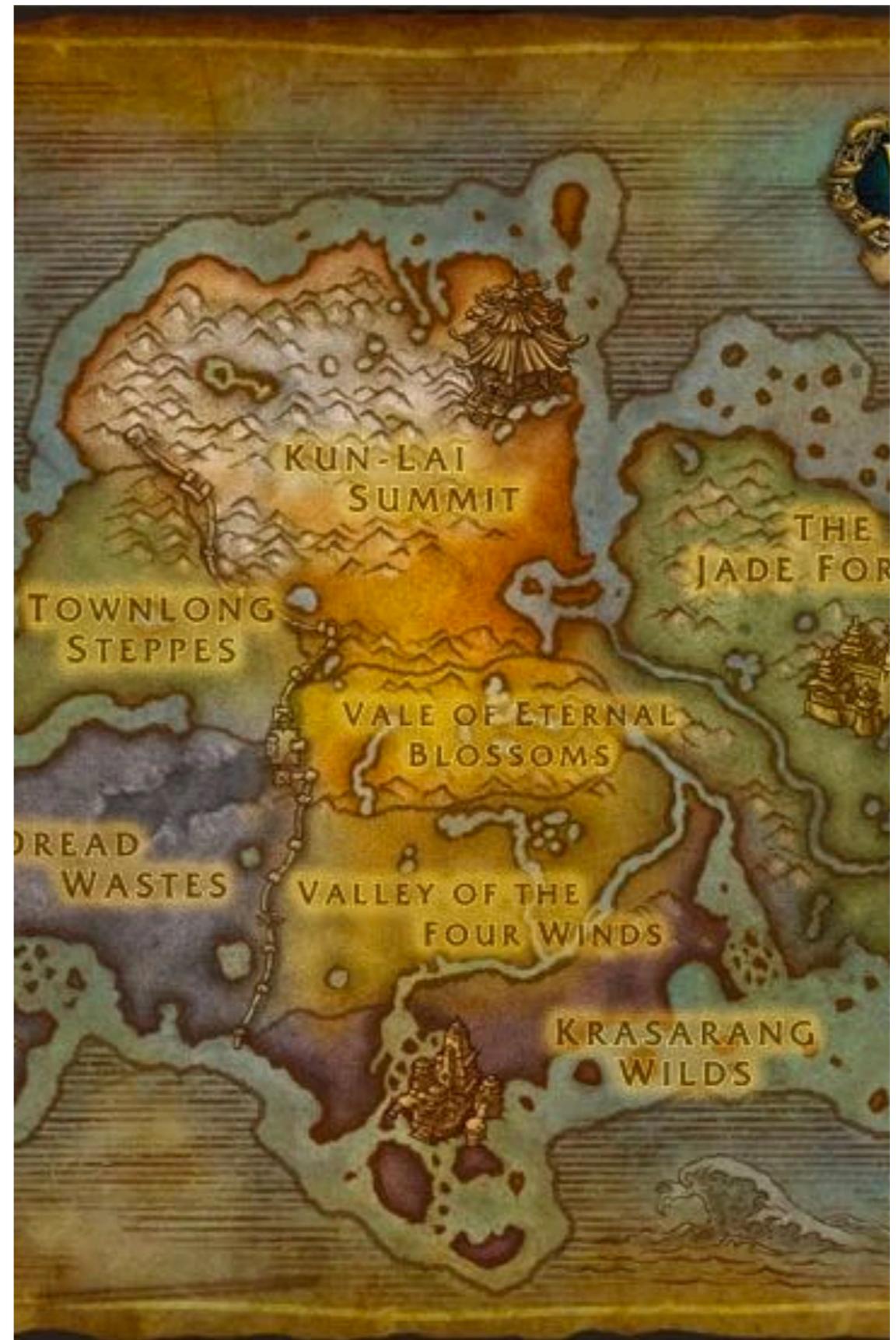
- Pas faux, mais restons courtois
- Plusieurs lieux décentralisés :
 - ✦ Majoritairement non lié à la recherche
 - ✦ Emergence d'infrastructures techniques plus coordonnées
- Principe d'une rencontre mensuelle :
 - ✦ Alternance des lieux
 - ✦ Alternance présentation scientifique/autres
 - ✦ Tour de table des projets et activités
 - ✦ Jeux, boire, jeux, boire, jeux, boire...



Les lieux (de rencontre)



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels



Espace Gaming out (Quai 10)



Ludothèque Lucifer (HE2B)



PointCulture LLN & BXL



Salles à l'université



Les lieux (lab de recherche)

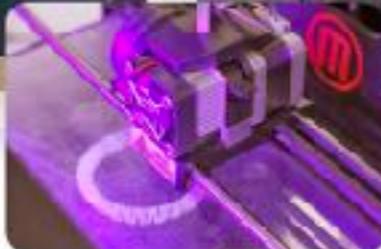


LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels

UCL
Université
catholique
de Louvain



Salle pour ethnographie virtuelle



Les activités (passées)



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels



Prélude : expo et conférence 'Game Over' (2013)



Mercredi 27 février 2013 – 19h30-21h30

GENRE ET JEU VIDÉO

Fanny Lignon est docteure en études cinématographiques et audiovisuelles et maître de conférences à l'IUFM (Institut universitaire de formation des maîtres) de l'Académie de Lyon - Université Lyon 1. Elle est membre du laboratoire ARIAS (Atelier de recherche sur l'intermédialité et les arts du spectacle). Spécialiste d'Erich von Stroheim et du cinéma muet américain, ses recherches portent également sur les représentations du masculin et du féminin dans les images et notamment dans les jeux vidéo. Elle est l'auteure de nombreux articles sur ce sujet.

Vincent Berry est docteur en science de l'éducation et maître de conférences à l'Université Paris 13, au sein du laboratoire EXPERICE. Ses travaux portent sur l'analyse sociologique des loisirs, des jeux et des médias. Outre des questions sur la cyberculture, les communautés de joueurs ou encore le lien entre jeu (vidéo), apprentissages et expériences, ses recherches l'ont amené à s'intéresser aux profils des joueurs, interrogeant ainsi les questions d'âges, de sexe, etc.

Animatrice : Sarah Sepulchre (UCL-ESPO/COMU/ILC)

UCL
Université
catholique
de Louvain

LES
MERCREDIS
DU JEU
VIDÉO

Infos > www.uclouvain.be/culture

**GAME
OVER**
LE JEU VIDÉO
AU-DELÀ DES
CLICHÉS

EXPO
30|01 > 01|03|2013

FORUM DES HALLES
LOUVAIN-LA-NEUVE

EN SEMAINE DE 9H À 17H,
LE SAMEDI DE 11H À 17H.
ACCÈS GRATUIT

> 06|02 > 13|02
> 20|02 > 27|02|2013

AUDITOIRE
MONTESQUIEU 10
LOUVAIN-LA-NEUVE

DE 19H30 À 21H30
ACCÈS GRATUIT

Infos > www.uclouvain.be/culture



Expo : Avatar, entrez dans le jeu vidéo (2016)

AVATARS
Entrez dans le jeu vidéo

20/04 > 16/05/2016

Louvain-la-Neuve - Forum des Halles
(Inforvilles - Galerie des Halles) - Entrée libre

PointCulture LLN

LABORATOIRE Jeux et Médias interactifs

UCL Université catholique de Louvain

PSAD

BE LARP

STAG OWALE

Semaine 1 : Dark Age of Camelot

Conférence

MAGE ET SASS : UNOBTIEN LE SASSIFICATION DE TA GUILDE, OBTIENS LA REPUTATION D'UN POUVOIR MAGIQUEMENT DÉLÉGUÉ
PointCulture Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre
Partenaires: UCL Culture

Réunions

VENISSEGE DE L'EXPOSITION : AVATAR, ENTREZ DANS LE JEU VIDÉO - AVEC EVENEMENT COSPLAY
PointCulture Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

PRÉSENTATION DES TRAVAUX DE RECHERCHE EN ANTHROPOLOGIE DES PRATIQUES NUMÉRIQUES
- Les sociétés virtuelles -
Forum des Halles, Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

PRÉSENTATION DU JEU À DÉCOUVERTES EN LIGNE
- Les sociétés virtuelles -
Forum des Halles, Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

Semaine 2 : World of Warcraft

Atelier

INTRODUCTION A WORLD OF WARCRAFT
PointCulture Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre
Partenaires: UCL Culture

Réunions

PRÉSENTATION DES TRAVAUX DE RECHERCHE EN ANTHROPOLOGIE DES PRATIQUES NUMÉRIQUES
- Les sociétés virtuelles -
Forum des Halles, Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

PRÉSENTATION DES TRAVAUX DE RECHERCHE EN ANTHROPOLOGIE DES PRATIQUES NUMÉRIQUES
- Les sociétés virtuelles -
Forum des Halles, Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre



Semaine 4 : Guild Wars 2

Conférence et discussion

GUILD WARS 2 : LES SECRETS D'UNE COMMUNAUTÉ MONDIALE
PointCulture Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

Exposition

EXPOSITION FAN ART : WARRIOR GUILD WARS 2
PointCulture Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

Semaine 3 : Waktu / Dofus

Projection et conférence-discussion

AUTOUR DU JEU DE RÔLES BRASQUEUR MAYRE
PointCulture Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

Réunions

PRÉSENTATION DES TRAVAUX DE RECHERCHE EN ANTHROPOLOGIE DES PRATIQUES NUMÉRIQUES
- Les sociétés virtuelles -
Forum des Halles, Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

Exposition

EXPOSITION FAN ART : WARRIOR GUILD WARS 2
PointCulture Louvain-la-Neuve, du 20/04 au 20/04 à 19h00
Catégorie: Libre

Colloque : « A quoi nous engage le jeu ? » (2016)

À quoi nous engage le jeu ?

1^{er} Colloque du LABJMV

21-22 octobre 2016
BRUXELLES (IHECS)

Comité scientifique:

Vincent Berry (Université Paris 13, Fr)
Catherine Bouko (Université de Gand, Be)
Olivier Caïra (IUT d'Evry, Fr)
Laura Calabrese (Université Libre de Bruxelles, Be)
Baptiste Campion (Institut des Hautes Etudes des Communications Sociales, Be)
Björn-Olav Dozo (Université de Liège, Be)
Carolina Duek (Université de Buenos Aires, Ar)
Sébastien Kapp (Sciences Po-CNRS, HE2B, Fr-Be)
Frédéric Laugrand (Université Laval, Ca)
Thibault Philippette (Université catholique de Louvain, Be)
Olivier Servais (Université catholique de Louvain, Be)

Informations :
labjmv.hypotheses.org



À quoi nous engage le jeu ?

1^{er} Colloque du LABJMV
21-22 octobre 2016
BRUXELLES (IHECS)
Informations pratiques :
labjmv.hypotheses.org



JOURNÉE 1: VENDREDI 21 OCTOBRE 2016

08:30 ACCUEIL
09:00 **Introduction**: Olivier Servais (UCL-LAAP, Be) présente le Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels.
09:15 **Keynote 1**: *Les dimensions multiples de l'engagement ludique*. Olivier Caïra (U. Evry, Fr)
10:15 PAUSE
10:45 **Panel 1**: *Le jeu dans l'espace extra-occidental*.
Présidents de Panel: Björn-Olav Dozo (ULg-GameLab, Be) et Roberte Hamayon (EPHE, Fr)
• Xavier Paulès (EHESS, Centre d'études sur la Chine moderne et contemporaine, Fr)
Un jeu pris dans la longue durée: 2000 ans d'histoire du fanan.
• Jérôme Soldani (Centre d'études français sur la Chine contemporaine, CNRS, Fr) *Les Jeux sportifs des Austronésiens formosans. Réaffirmation des appartenances et recomposition des liens sociaux.*
• Caroline Saal (ULg, UR transitions, Be)
S'engager dans l'histoire: le joueur comme acteur historique au XVII^e siècle en France.
12:00 REPAS
13:30 **Panel 2**: *L'attachement aux jeux vidéo*.
Présidents de Panel: Pierre-Yves Hurel (ULg-GameLab, Be) et Sarah Sepulchre (UCL GIRCAM, Be)
• Leticia Andlauer (U. Lille 3, GERHICO, Fr) *« Je l'aime ! »: construction des liens et de l'attachement aux personnages au sein des pratiques vidéoludiques.*
• Manuel Boutet (U. Nice Sophia-Antipolis, GREDEG, Fr) & Hovig Ter Minassian (Tours, CITERES, Fr) *Dessiner son engagement. L'expérience du jeu et l'attachement au jeu saisis par le propre regard des joueurs.*
• Esther Haineaux (UNamur, CRIDS, Be) *Fictions narratives ludiques, jeux d'identités?*
15:15 PAUSE
15:45 **Panel 3**: *Immersion et jeux de rôle*.
Présidents de Panel: Sébastien Kapp (SciencesPo-CSO, Fr) et Catherine Bouko (Ghent U-Intercomm, Be)
• Fabienne Barthélémy et Marianne Cailloux (Reims Champagne-Ardenne, Cérep EA 4692, Fr)
Engagement dans et par le jeu: une lecture de la « carrière » du joueur. Le Jeu Grandeur Nature.
• Stéphane Daniiau (UQAM, Département d'éducation et formation spécialisées, Ca) *L'engagement dans les jeux de rôles ludiques sur table: approche éco-biopsychosociale et apprentissage transformateur.*
• Johnny Lourtioux (UCL-LAAP, LABJMV, Be) *La sociabilité dans les jeux de rôles grandeur nature*
17:30 FIN DE SÉANCE (événement ludico-festif prévu le soir)

JOURNÉE 2: SAMEDI 22 OCTOBRE 2016

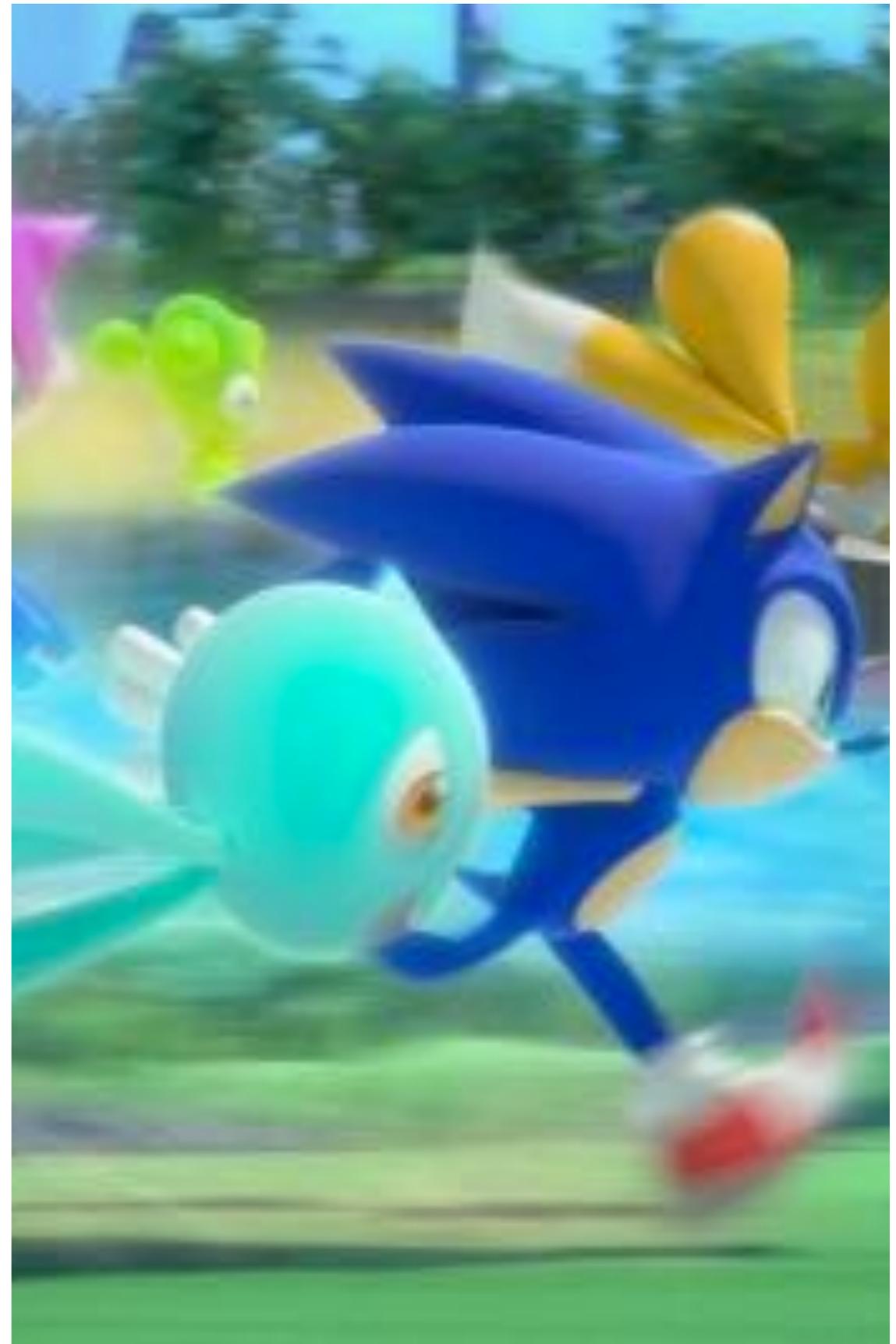
08:30 ACCUEIL
09:00 **Keynote 2**: *Rhétorique processuelle et engagement*. Maude Bonenfant (UQAM-Labo Homo Ludens, Ca)
10:00 PAUSE
10:30 **Panel 1**: *Le jeu dans la cité*.
Présidents de Panel: Olivier Servais (UCL-LAAP, Be) et Daniel Bonvoisin (Média Animation asbl, Be)
• Anne Gagnebien (U. Paris 13, LabSIC, Fr) et Héliène Bailleul (U. Rennes 2, UMR6590 ESO Espaces et Sociétés, Fr)
Le gradient de participation.
• Jim Dratwa (Woodrow Wilson Center, Washington D.C., Usa)
Jeu, monde, engagement: figures de la création et de la performativité collectives.
• Jean-François Lucas (École Polytechnique de Lausanne, Ca) *Les figures de l'habiter dans les mondes virtuels.*
• Jean-Emmanuel Barbier (EHESS, IAS-IMM, Fr)
Construire le cadre du jeu: pratiques d'engagement lors de parties de jeux d'édition
12:45 REPAS
14:00 **Panel 2**: *Éducation, jeu, enfance*.
Présidents de Panel: Vincent Berry (U. Paris 13-EXPERICE, Fr) et Baptiste Campion (IHECS, Be)
• Aymeric Brody (U. Paris 13-EXPERICE, Fr)
Se prendre au jeu: l'engagement monétaire des joueurs amateurs de poker.
• Gaël Gilson (UCL-Sciences de l'Éducation, Be) *L'apprentissage comme engagement dans l'espace du play.*
• Daniel Bonvoisin & Martin Culot (Média Animation asbl, Be), Catherine Geeroms (IHECS, Be)
De l'engagement ludique à l'engagement critique.
15:45 PAUSE
16:15 **Panel 3**: *Les sociabilités vidéoludiques*.
Président de Panel: Fanny Barnabé (ULG-GameLab, Be) et Thibault Philippette (UCL-GReMS, Be)
• Manuel Boutet (U. Nice Sophia-Antipolis, GREDEG, Fr) et Judit Vari (U. Rouen, CIVIC, Fr) *Éprouver l'éthique? Une approche pragmatiste de l'engagement dans les jeux vidéo et les serious games.*
• Samuel Coavoux (ENS de Lyon, Centre Max Weber, Fr) *Une approche quantitative des sociabilités vidéoludiques des enfants en France (2002-2012).*
• Meggie De Fruytier (UCL-LAAP, Be) *Mécanismes de réactivation de l'intérêt chez les joueurs de MMORPGs: entre prévisibilité, ennui et créations immersives.*
18:00 MOTS DE CLÔTURE
Olivier Servais (UCL-LAAP, Be), Björn-Olav Dozo (ULg-GameLab, Be) et Thibault Philippette (UCL-GReMS, Be)
18:15 FIN DU COLLOQUE



Les projets collectifs (futurs)



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels





Journées doctorales OMNSH/LabJMV
(2019)



Colloque sur jeu et (im)matérialité
(2e semestre 2019)



Et qui sait ?



**Symposium des laboratoires francophones
étudiant les jeux vidéo**

Montréal - 14-16 mai 2018

Présentation de Thibault Philippette
UCL - GReMS - LabJMV



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels