

## Présentation du laboratoire

### 1. Nom du laboratoire

Nom du groupe : Liège Game Lab

Lieu physique : Digital Lab

Site web: <http://labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/>

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

Liège Game Lab : Université de Liège

Digital Lab : partenariat entre la Province de Liège et l'Université de Liège

Le **Liège Game Lab** rassemble les chercheurs de l'Université de Liège (Belgique) qui travaillent sur le jeu vidéo comme objet culturel à l'aide d'outils conceptuels issus des études littéraires et des sciences de la communication. D'un point de vue institutionnel, le LGL est un collectif de recherche indépendant. Ses membres sont pour la plupart rattachés à l'unité de recherches transdisciplinaire TRAVERSESES (qui fédère 16 centres de recherches de la Faculté de Philosophie et Lettres de l'Université de Liège).

Les membres du Liège Game Lab sont aussi affiliés au **Digital Lab**, qui est un lieu physique (à la fois un laboratoire, un lieu de médiation et un lieu d'exposition) né d'un partenariat entre la Province de Liège et l'Université de Liège. Ce centre (coordonné par Björn-Olav Dozo et Nicolas Castelain) est un lieu mettant à disposition du matériel informatique et vidéoludique afin de servir trois objectifs : 1) être un laboratoire d'expérimentations pour les chercheurs de l'Université de Liège qui s'intéressent aux jeux vidéo et au numérique, 2) devenir un lieu de médiation du numérique à travers une série d'animations récurrentes et d'événements ponctuels, et 3) devenir un lieu d'exposition et de création, faisant dialoguer l'art et le numérique.

Enfin, les membres du Liège Game Lab sont aussi intégrés au **LabJMV**, présenté par Thibault Philipette.

### 3. Historique de création du laboratoire

#### Agrégation des membres

La création du Liège Game Lab a été formalisée en janvier 2016, mais ses membres collaboraient déjà auparavant. Julie Delbouille, Pierre-Yves Hurel et Fanny Barnabé ont tous trois réalisé un mémoire de master sur le jeu vidéo dans leurs départements respectifs (la dernière, en 2012, avec Björn-Olav Dozo pour directeur), et tous trois ainsi que Bruno Dupont s'étaient lancés indépendamment et presque simultanément (2014) dans des thèses en *game studies*. Avant cela, un appel à communications sur les rapports entre livre et jeu vidéo (qui débouchera sur un numéro de revue — *Mémoire du livres / Studies in book culture vol. 5 n° 2* — et un livre collectif) avait permis à Fanny Barnabé, Bruno Dupont et Björn-Olav Dozo de

collaborer. Boris Krywicki a suivi la première année (hiver 2015) du cours d'Histoire et analyses des pratiques du jeu vidéo donné par les membres du lab avant d'entamer sa thèse et de rejoindre l'équipe ; tandis que Pierre-Yves Houlmont et Hamza Bashandi viennent d'intégrer le Lab (2018) après avoir réalisé respectivement un mémoire en traduction et d'architecture.

### **Dénomination du groupe**

La création en 2014 du cours d'*Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo* par Björn-Olav Dozo a fini de souder le groupe, étant donné que celui-ci a d'emblée été conçu comme un cycle de conférences donné (et conçu) collégalement. La décision de formaliser les rencontres affinitaires de départ en tant que « Game Lab » a découlé d'un séjour de recherche effectué par Pierre-Yves Hurel à l'Université d'Utrecht aux Pays-Bas, au sein de l'Utrecht Game Lab dirigé par Joost Raessens. Ce centre a la particularité d'utiliser la création comme outil de recherche : la création de jeux expérimentaux y est considérée comme un moyen d'apporter un autre éclairage sur la théorie en *game studies*. La découverte de ce type de pratiques de recherche a donc convaincu Pierre-Yves (et les autres membres par la suite) d'adopter un mode de fonctionnement similaire (ce qui s'est retraduit par l'adoption du titre de « Game Lab »).

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

### **4.1. Recherche**

L'activité centrale du laboratoire est la recherche, qui est menée dans une logique profondément collective. En effet, bien que la création du groupe n'ait pas été dès le départ un projet en soi, mais ait découlé naturellement de l'existence de projets individuels, les échanges quotidiens des membres sur leurs recherches respectives ont progressivement fait naître des intérêts, des perspectives et même des objets d'étude communs. Ces discussions, formalisées au sein d'un séminaire mensuel (où des intervenants extérieurs sont régulièrement invités), imprègnent tant les recherches individuelles que celles-ci sont souvent signées collectivement.

À la suite du séjour de Pierre-Yves Hurel à Utrecht, le LGL a également utilisé à plusieurs reprises la création de prototypes de jeux pour tester des concepts rencontrés ou élaborés dans les recherches des membres. Ainsi, une session collective de création de niveaux sur *Super Mario Maker* a permis de s'interroger sur la possibilité d'envisager les jeux de plateformes *Mario* comme un langage (avec son lexique et sa syntaxe) et de tester ce que pourraient être des « figures de style » au sein d'un tel langage. Dans le même ordre d'idées, une réflexion sur le concept « d'impératif d'action » a lancé la conception d'un prototype de jeu qui ne peut être gagné qu'à condition que le joueur n'agisse pas.

### **4.2. Enseignement**

Si aucune chaire en sciences du jeu n'existe encore à l'Université de Liège, le Liège Game Lab coordonne depuis l'année académique 2014-2015 un cours entièrement consacré au jeu vidéo (intitulé *Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo*), qui s'intègre dans la mineure en Cultures populaires (coordonnée par Björn-Olav Dozo) et qui s'adresse aux étudiants de 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> bachelier

de la Faculté de Philosophie et Lettres. Le cours est donné collégalement (la titulaire du cours pour l'année 2018-2019 est Fanny Barnabé) et se présente sous la forme d'un cycle de conférences dont le contenu change tous les ans, mais qui vise à offrir aux étudiants un panorama des approches du jeu vidéo comme objet culturel. Les thématiques abordées couvrent l'histoire du jeu vidéo, ses relations avec les autres médias (littérature, cinéma, musique), sa narration, son esthétique, les pratiques culturelles qui émergent autour des jeux (détournements, création en amateur), les discours sur le jeu vidéo (ceux de la presse, ceux des joueurs), etc. Le contenu du cours se fonde principalement sur les recherches des membres du Lab, mais chaque année est aussi l'occasion de faire intervenir des conférenciers invités (sont ainsi déjà intervenus : Olivier Servais, Thibault Philipette, Vincent Berry, Sébastien Genvo, Alexis Blanchet, Michiel Kamp, Colin Sidre, Guillaume Grandjean et Sélim Krichane).

Parallèlement, les membres du lab interviennent aussi dans d'autres cours où le jeu vidéo est étudié plus ponctuellement.

#### **4.3. Médiation**

À travers les activités connexes des membres (communications ou publications non universitaires, ateliers de création de jeux vidéo, etc.) et par l'intermédiaire du Digital Lab, le LGL s'attelle également au développement de diverses activités de médiation culturelle autour du jeu vidéo et du numérique. Quelques exemples concrets de ces activités sont donnés dans le point consacré aux projets.

#### **5. Chercheurs, chercheuses associées**

**Fanny Barnabé** est chargée de recherches F.R.S.-FNRS à l'Université de Liège, après un post-doctorat au Ritsumeikan Center for Game Studies (Kyoto) et un doctorat en Lettres à l'Université de Liège. Sa thèse porte sur le détournement de jeux vidéo (fanfictions, machinimas, modding, speedrun, let's play). Intérêts de recherche : narration vidéoludique, détournements de jeux vidéo, paratexte vidéoludique, rhétorique, théories du jeu.

**Hamza Bashandy** est doctorant en architecture. Sa thèse porte sur la représentation cartographique dans les jeux vidéo. Intérêts de recherche : architecture, cartographie, représentation spatiale.

**Julie Delbouille** est boursière FRESH au sein du Département des Arts et sciences de la Communication de l'Université de Liège. Ses recherches doctorales se focalisent sur la relation entre joueur et avatar vidéoludique. Intérêts de recherche : avatar, corps, jeu secondaire, immersion.

**Björn-Olav Dozo** est premier logisticien de recherche et maître de conférences à l'Université de Liège, en charge des humanités numériques et des cultures populaires. Intérêts de recherche : digital humanities, presse de jeux vidéo, littérature populaire, réalité virtuelle.

**Bruno Dupont** est assistant en littérature allemande. Ses recherches doctorales portent sur la représentation de l'ordinateur dans la littérature allemande actuelle. Intérêts de recherche : littérature, intermédialité, remédiation.

**Pierre-Yves Houlmont** est diplômé d'un master en traduction à finalité approfondie anglais – allemand de l'Université de Liège et prépare une thèse dans le domaine de la traduction de jeux vidéo. Intérêts de recherche : traduction de jeux vidéo, étude microtextuelle et plurisémiotique, réalité virtuelle.

**Pierre-Yves Hurel** est assistant et doctorant au Département des Arts et Sciences de la Communication. Il consacre ses recherches doctorales à l'étude du jeu vidéo en amateur. Intérêts de recherche : amateurisme, goût/dégustation, médiation culturelle.

**Boris Krywicki** est assistant au Département des Arts et Sciences de la Communication. Sa thèse porte sur la présence des techniques du journalisme d'investigation au sein de la presse spécialisée en jeu vidéo. Intérêts de recherche : journalisme, investigation, critique culturelle.

## 6. Thématiques et perspectives générales de recherche

Les recherches des membres du LGL convergent en ce qu'elles développent toutes une approche culturelle et communicationnelle du médium vidéoludique, avec des perspectives ancrées en Philosophie et lettres et avec un intérêt particulier pour les « marges » du jeu (détournements, productions amateurs, presse de jeu vidéo, relations intermédiatiques, formes de jeu périphériques ou « secondaires », etc.), c'est-à-dire pour la « culture vidéoludique » dans son ensemble. On pourrait ainsi dégager trois axes théoriques communs aux recherches menées au sein du lab.

(1) Le premier consiste à étudier le jeu autour du jeu, à travers des pratiques culturelles vidéoludiques périphériques, c'est-à-dire à étudier **le jeu là où il n'est pas évident**. N'y a-t-il pas quelque chose de ludique dans la littérature contemporaine ? dans la manière dont les journalistes spécialisés mènent leurs investigations ? dans la création (de détournements, de jeux amateurs...) ? dans le fait de regarder quelqu'un d'autre jouer (jeu secondaire) ? Comment qualifier cette part ludique ? Qu'est-ce que l'étude de ces « jeux non labélisés comme tels » apporte à la compréhension de l'activité ludique et des objets qui lui servent de cadre et de support ? Ce sont là des questions qui traversent les recherches de tous les membres.

(2) Deuxièmement, en étudiant la relation joueur-avatar dans sa thèse, Julie Delbouille en est venue à remettre en question la centralité d'un certain nombre de concepts qui sont parfois utilisés de manière assez intuitive pour décrire cette même relation (ceux d'**immersion**, d'identification et d'engagement, principalement). Or il est rapidement apparu que cette remise en question faisait sens pour les autres membres du laboratoire également. En effet, la notion d'immersion est totalement inévitable dans le domaine du jeu vidéo (elle est devenue un presque

synonyme de la notion de « jeu »). Pourtant, décrire l'activité ludique uniquement en termes d'immersion ou présupposer que l'immersion est l'état par excellence du joueur quand il joue pose problème dans le cas des études menées au Lab. Les formes périphériques de jeu qui y sont étudiées sont effectivement occultées par ce concept, qui, à force de vouloir réintégrer toutes les formes et les plaisirs ludiques dans son cadre de pensée, empêche de formuler d'autres modalités du jeu : le jeu à engagement faible, les moments de « déprise », le jeu « au second degré » (détournement, création), le jeu secondaire, etc. Ainsi, les membres se sont réapproprié collectivement ces questions.

(3) Enfin, dans le prolongement de ces réflexions, les travaux du Lab tendent également à repenser **le jeu comme acte communicationnel**. L'idée d'immersion présuppose en effet une conception de l'activité ludique comme naturelle (immédiate) et des objets ludiques comme « intuitifs ». Au contraire, le LGL souhaite envisager le jeu vidéo comme un langage construit, comme un ensemble de conventions qui sont devenues invisibles à force de s'être lexicalisées et qui demandent donc un travail de déconstruction afin d'être mises au jour.

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

Le Liège Game Lab (en tant qu'unité de recherche de l'Université de Liège) ne possède pas de matériel vidéoludique, en dehors des ressources bibliographiques et des corpus collectés par ses membres (une importante collection de magazines francophones de jeux vidéo, par exemple).

L'existence du Digital Lab a toutefois permis de faire l'acquisition de locaux dédiés à la recherche, l'expérimentation et la médiation autour du jeu vidéo, ainsi que de quelques ressources matérielles et logicielles : ordinateurs, consoles, jeux, casques de réalité virtuelle (HTC Vive et Oculus Rift), caméras, micros, écrans (pour d'éventuelles sessions de streaming), serveur de stockage en réseau (NAS), licences dédiées à la création de jeux vidéo (Game Maker, Construct), etc.

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

### **8.1. Recherche**

#### **• Publications dirigées par le LGL :**

- en 2015 : deux collectifs sur les relations entre livre et jeu vidéo ;
- à paraître en 2018 : un numéro de la revue *Res Futurae* sur le thème « Science-fiction et jeu vidéo » ;
- à paraître en 2018 : un ouvrage collectif de vulgarisation sur les recherches du LGL, qui sera publié aux Presses Universitaires de Liège, dans la collection MSH, et qui sera pensé comme une introduction à destination des étudiants.

## • Colloques organisés à l'Université de Liège :

- Colloque « Ludopresse » (27-28 janvier 2016), sur la presse de jeux vidéo ;
- Colloque « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations » (25-27 octobre 2018).

### 8.2. Enseignement

- Le lab est en train de produire un MOOC sur le jeu vidéo comme objet culturel (pensé comme complément du cours et dont la sortie est prévue pour l'hiver 2019).
- Les membres ont été sollicités par Interface 3 (centre de formation pour femmes en recherche d'emploi en informatique) afin de donner une formation sur le jeu vidéo.

### 8.3. Consultance

Le LGL réalise des activités de consultance auprès d'institutions culturelles qui se lancent dans des projets mobilisant le jeu vidéo. Notamment, le Lab a été sollicité par la Province de Liège pour une expertise sur le projet Technosphère (une animation ludo-éducative destinée à promouvoir les métiers scientifiques et technologiques en utilisant la réalité virtuelle et la réalité augmentée, qui est proposée à toutes les écoles secondaires sur le territoire de la province de Liège).

### 8.4. Médiation culturelle

- Le Digital Lab accueille mensuellement un « Club gaming » destiné au grand public et coordonné par l'association sans but lucratif « Les Interactifs Associés ». Des jeux (rétro, indés) sont présentés en suivant certaines thématiques, et des développeurs indépendants sont régulièrement invités pour présenter leurs projets au public.
- Le LGL se lance également dans le projet de médiation « LiègeCraft », basé sur l'initiative « RennesCraft ». Le projet est toujours en cours de construction, mais les membres du LGL ont commencé à modéliser en interne certaines parties de la ville dans Minecraft (par exemple : le bâtiment principal de l'Université, le bâtiment universitaire du Quai Van Beneden, etc.).

## 9. Rôle des étudiants, étudiantes au sein du laboratoire

Le LGL emploie actuellement trois étudiants moniteurs (auxiliaires de recherche), qui sont mobilisés sur des tâches telles que la retranscription et le codage d'entretiens, la gestion du cours et la promotion des événements.