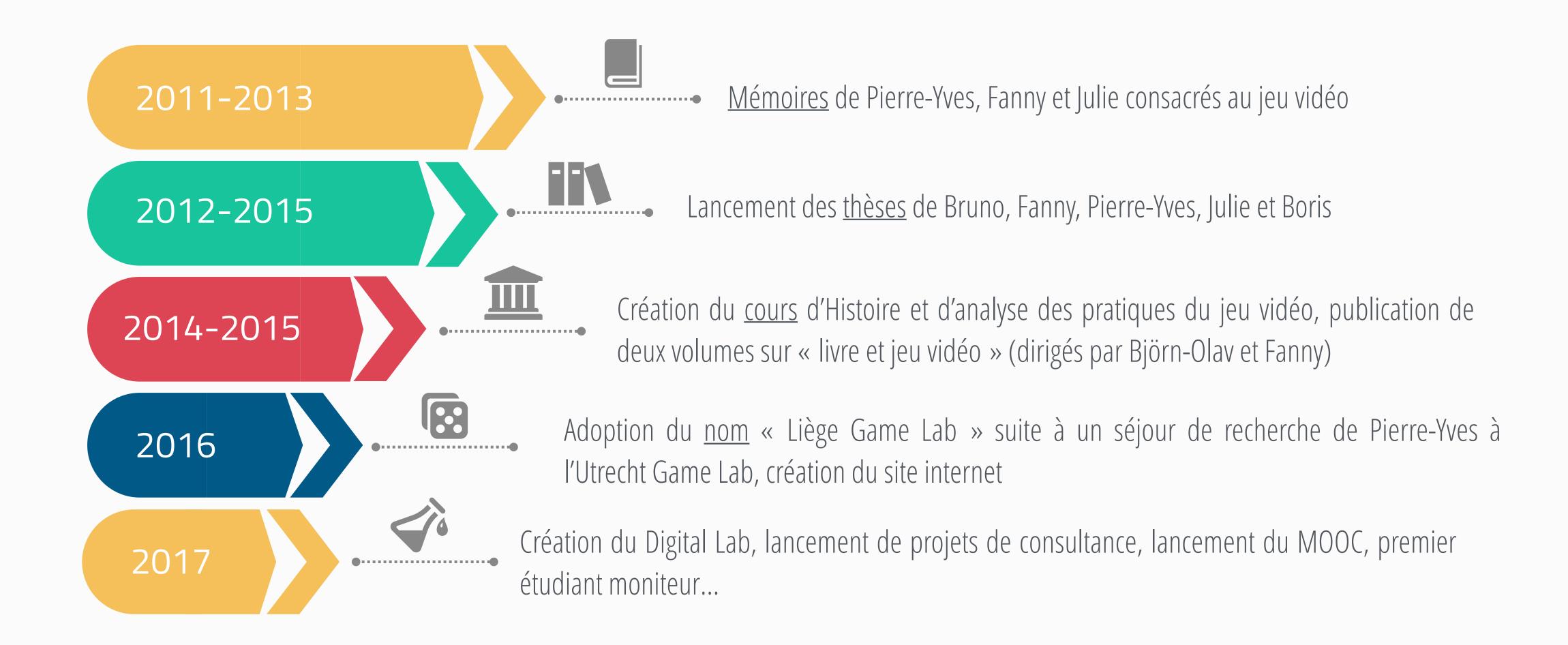




Historique de création du laboratoire













CINÉMA + MUSIQUE + LIVRES + SCÈNES + ARTS + IMAGES + LIFESTYLE + MODE + BEAUTÉ + FOOD

MARGUERITE ET MARIO

Par Edouard Launet

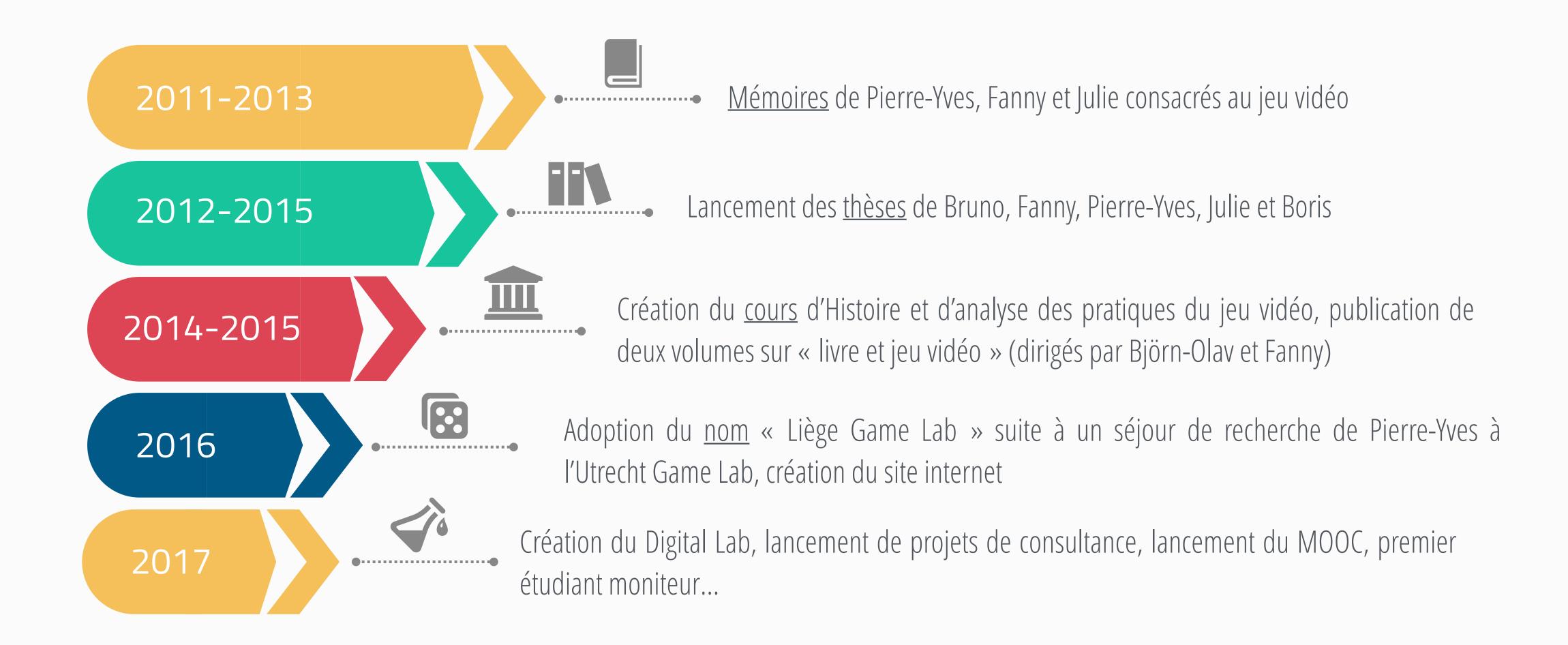
-22 mai 2013 à 19:06

Livre et jeu vidéo. Vous pensiez que ces deux domaines évoluaient à des distances cosmologiques l'un de l'autre. Vous étiez sûrs que Montaigne aurait eu peu de goût pour *World of Warcraft*, et *Super Mario* pour Nathalie Sarraute. Eh bien vous vous fourriez le doigt dans l'œil jusqu'à l'hippocampe.

Des liens subtils existent entre ces deux champs, que le prochain numéro
de la revue québécoise <i>Mémoires du livre</i> entend savamment disséquer.
Pour préparer cet événement, les dénommés Björn-Olav Dozo et Fanny
Barnabé ont lancé un appel à contribution tout à fait remarquable : ces
deux universitaires de Liège aimeraient que nous réfléchissions au «livre

f PARTAGER	** TWEETER

Historique de création du laboratoire







Objectifs généraux du laboratoire



Recherche

- Logique collective
- Recherche-création : avec, par exemple, les figures de style dans Super Mario Maker ; un jeu invitant à l'inaction...





Objectifs généraux du laboratoire



Recherche

- Logique collective
- Recherche-création : avec, par exemple, les figures de style dans Super Mario Maker ; un jeu invitant à l'inaction...



Enseignement

Cours d'Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo :

- créé en 2014-15, et intégré à la mineure en Cultures populaires dirigée par Björn-Olav
- adressé aux étudiants de 2e et de 3e bachelier de la Faculté de Philosophie et Lettres





Objectifs généraux du laboratoire



Recherche

- Logique collective
- Recherche-création : avec, par exemple, les figures de style dans Super Mario Maker ; un jeu invitant à l'inaction...



Enseignement

Cours d'Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo :

- créé en 2014-15, et intégré à la mineure en Cultures populaires dirigée par Björn-Olav
- adressé aux étudiants de 2e et de 3e bachelier de la Faculté de Philosophie et Lettres



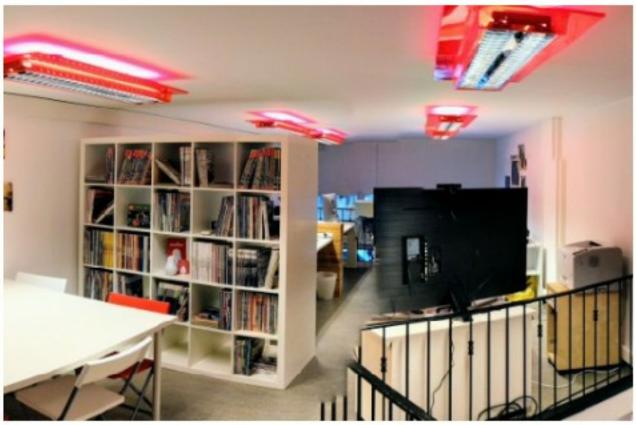
Médiation

À travers les activités réalisées au Digital Lab

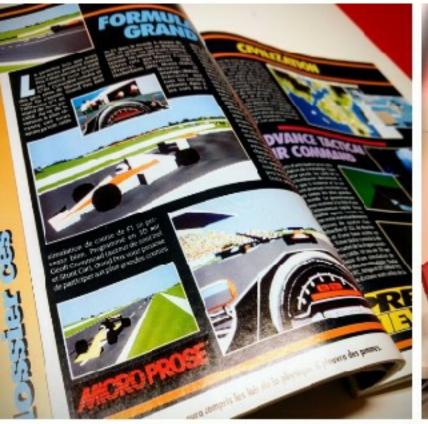










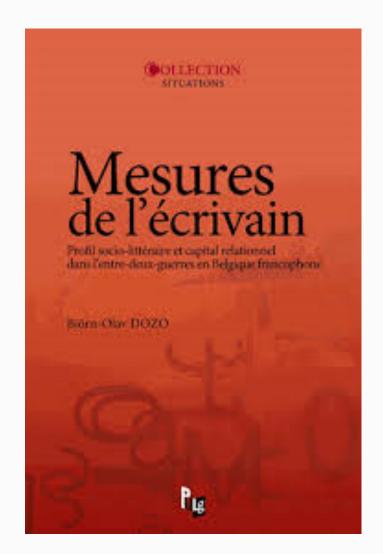
















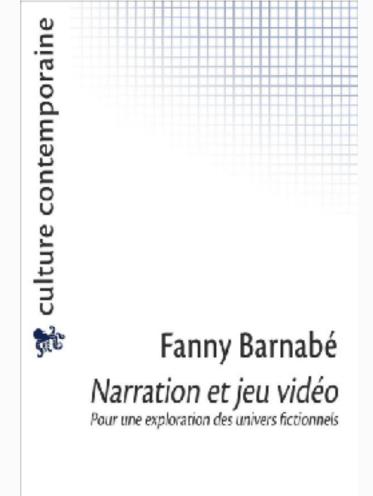
Björn-Olav Dozo

- Premier logisticien de recherche et maître de conférences
- Thèse en littérature belge (*Mesures de l'écrivain*)
- Aujourd'hui en charge des humanités numériques et des cultures populaires

Objets: presse de jeux vidéo, réalité virtuelle

Méthodes: sociologie de la littérature, humanités numériques









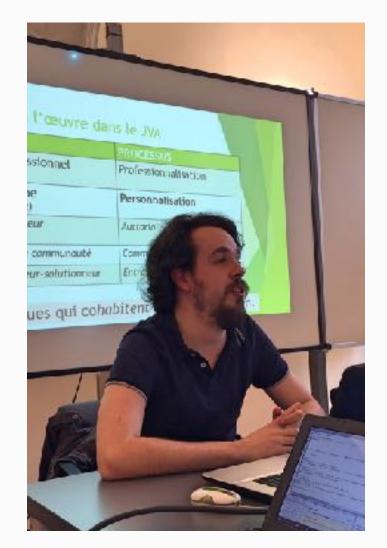
Fanny Barnabé

- Post-doctorante au Ritsumeikan Center for Game Studies (Université Ritsumeikan) à Kyoto
- Mémoire de master en Lettres sur la narration vidéoludique
- Doctorat (mandat d'Aspirante FNRS) sur les détournements de jeux vidéo (fanfiction, machinima, modding, let's play, speedrun, etc.) (dir : B.-O. Dozo et J.-P. Bertrand)

Objets: narration, détournement, paratexte

Méthodes: rhétorique, narratologie, théories du jeu









Pierre-Yves Hurel

- Assistant et doctorant en Médias, Culture et Communication
- Thèse en cours sur le jeu vidéo en amateur (dir : C. Servais)
- Médiateur culturel pour différentes associations (ex.: Arts&Publics); organise des ateliers de création de jeux vidéo pour néophytes

Objets: jeu vidéo amateur, goût / dégustation du jeu, création, ... (Fortnite)

<u>Méthodes:</u> théorisation ancrée, entretiens compréhensifs, auto-ethnographie









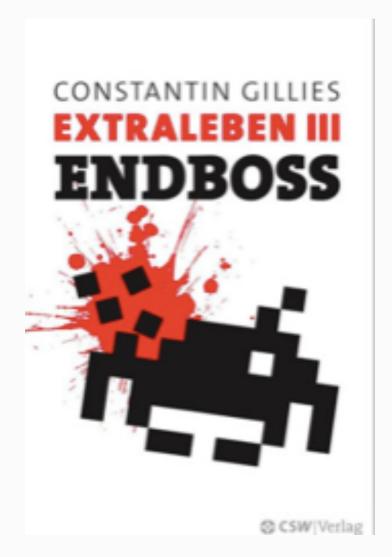
Julie Delbouille

- Doctorante (Fresh-FNRS) en Médias, Culture et Communication à l'Université de Liège
- Thèse en cours sur la relation entre joueur et avatar vidéoludique (dir : C. Servais et B.-O. Dozo)
- Masters en Histoire de l'art et en Communication mémoire sur la réception du jeu vidéo en Belgique francophone

Objets: avatar / personnage, immersion, jeu secondaire, réalité virtuelle

Méthodes: théories du jeu, théorisation ancrée, esthétique









keine tango ist ernst kein tango ist ernst keine ist tango ernst tango ist ernst ernst sind tango tango ist ernst ist ernst tango ernst ist kein tango ernst ist kein tango ernst ist kein tango kein ernst ist tango ernst tango keine ernst tango keine tango kein ernst tango kein ernst keine tango

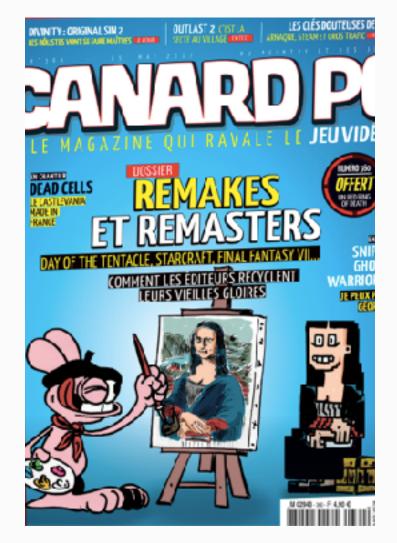
Bruno Dupont

- Assistant en littérature allemande et membre du Centre d'Études Allemandes (CEA)
- Thèse en cours sur la représentation de l'ordinateur (et du jeu vidéo) dans la littérature allemande actuelle (V. Viehöver)
- Intérêt pour les genres émergeant du contact entre littérature et nouveaux médias

Objets: littérature (« roman gamer »), intermédialité; médialisation, gamification et interfacisation de la littérature contemporaine

<u>Méthodes:</u> cultural studies, close reading, sociologie de la littérature









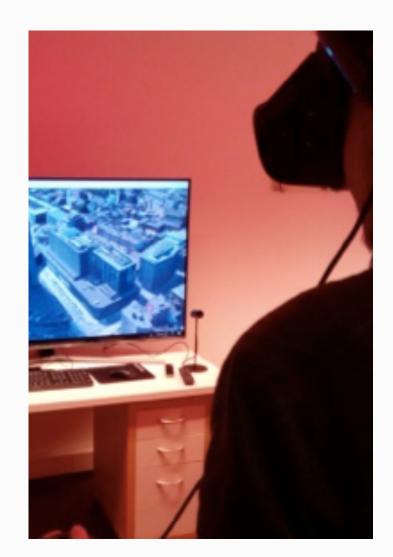
Boris Krywicki

- Assistant en journalisme, journaliste indépendant (revue Médor : culture) et animateur-formateur (C-Paje ASBL)
- Études de journalisme (diplômé en 2015)
- Thèse en cours sur les techniques du journalisme d'investigation au sein de la presse spécialisée en jeu vidéo (M. Vanesse et B.-O. Dozo)

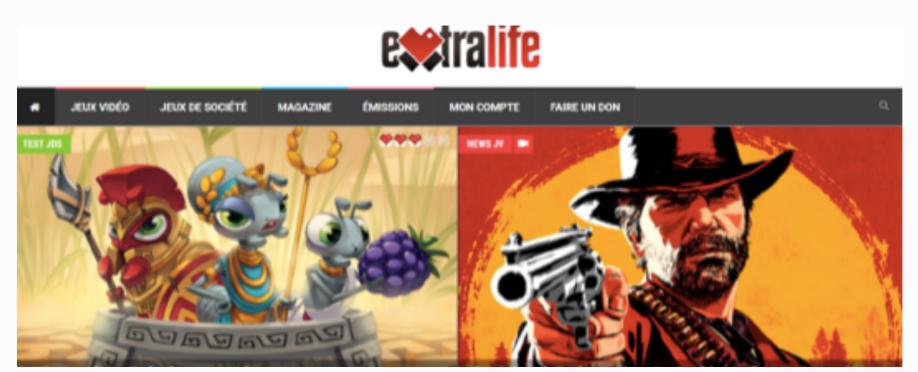
Objets: presse de jeux vidéo, investigation, critique culturelle

<u>Méthodes:</u> théorisation ancrée, entretiens compréhensifs, analyse de discours









Pierre-Yves Houlmont

- Diplômé de master en traduction anglais-allemand à finalité approfondie
- Mémoire : *Traduction vidéoludique : Approche microtextuelle d'un média plurisémiotique*, 2017
- Thèse en cours sur la traduction de jeux vidéo, notamment sur la médiation ludique au sein des textes de jeux destinés à la réalité virtuelle (B.-O. Dozo et C. Letawe)

Objets: réalité virtuelle, textes de jeux vidéo

Méthodes: traduction, étude microtextuelle et plurisémiotique



Thématiques et perspectives générales de recherche

En bref:

Approche <u>culturelle et</u>
<u>communicationnelle</u> du
médium vidéoludique, avec
des méthodologies ancrées
en <u>Philosophie et lettres</u> et
avec un intérêt particulier
pour les « <u>marges</u> » du jeu

3 axes théoriques communs



Marges

Étudier le jeu autour du jeu, là où il n'est pas évident



Immersion/ réflexivité

Remise en question de la notion d'immersion, qui occulte par son omniprésence les autres modalités du jeu (engagement faible, jeu « au second degré » / secondaire, travail réflexif de la dégustation, etc.)



Jeu = communication

Repenser le jeu comme acte communicationnel mobilisant un ensemble de conventions qui nous sont devenues invisibles à force de s'être lexicalisées (cf. colloque Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations)



Équipement et matériel de recherche/création

Ressources bibliographiques



Ouvrages de sciences du jeu / sur le jeu vidéo

Corpus



Fonds sur la presse francophone de jeux vidéo

Jeux



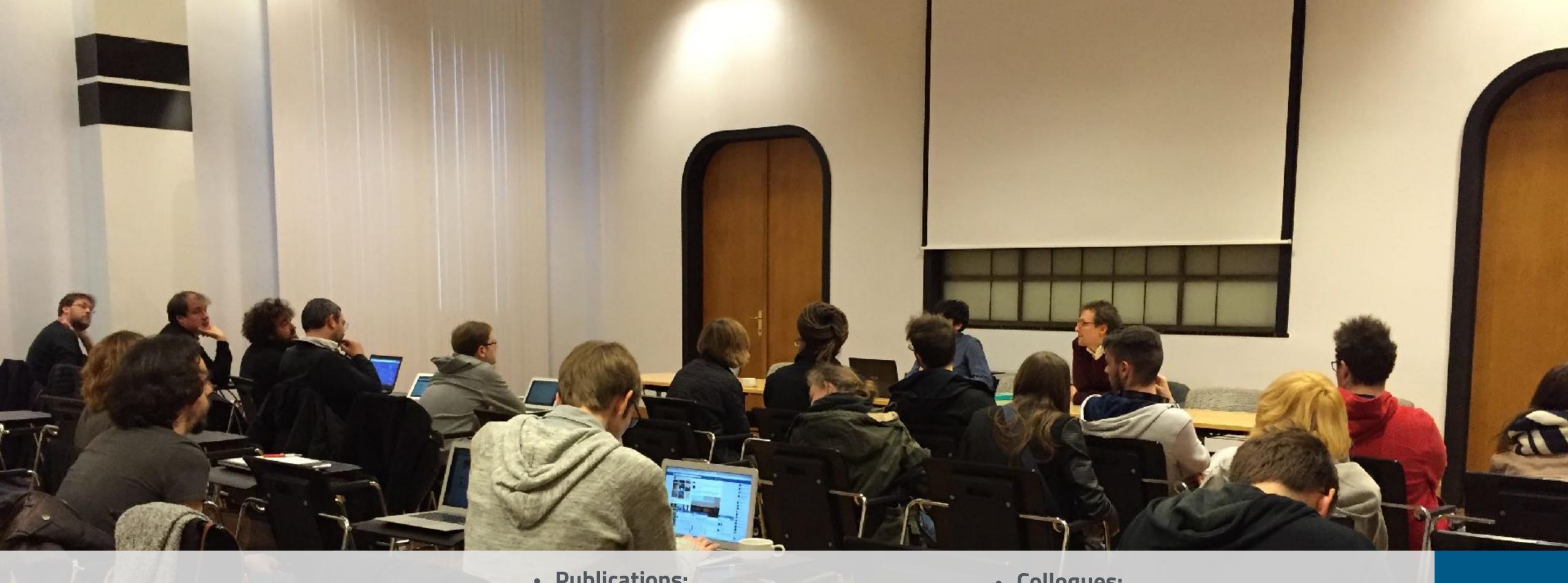
Hardware (PC/consoles), jeux+ matériel divers (caméras,micros, imprimante 3D, etc.)

Casques VR



HTC Vive et Oculus Rift





Projets de recherche (passés, en cours, à venir)

Publications:

- Livre et jeu vidéo et Jeu vidéo et livre, dirigés par Björn-Olav et Fanny (2015)
- Science-fiction et jeu vidéo (ReS Futurae), dirigé par Björn-Olav, Julie et Lison Jousten
- Ouvrage collectif du Liège Game Lab à paraître aux Presses Universitaires de Liège, dans la collection MSH

Colloques:

- Colloque « Ludopresse » (27-28 janvier 2016)
- Colloque « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations » (25-27 octobre 2018)







Projets de recherche (passés, en cours, à venir)

- Pierre-Yves : Université d'Utrecht (Utrecht Game Lab), Pays-Bas
- Julie : Université de Bergen (Games and Trangressive Aesthetics), Norvège
- Fanny: UQAM (Homo Ludens), Canada,
 et Université Ritsumeikan de Kyoto
 (Ritsumeikan Center for Game Studies),
 Japon



Projets de recherche (passés, en cours, à venir)

Enseignement

 Production d'un MOOC (Massive Open Online Course) sur le jeu vidéo comme objet culturel (sortie à la rentrée 2018-2019)

- Programme :

- 1 : Quelle histoire du jeu vidéo ?
- 2 : Avatar, immersion et corps virtuel
- 3 : Le jeu vidéo amateur
- 4 : Détournements du jeu vidéo
- 5 : Jeu vidéo et autres médias
- 6 : La presse de jeu vidéo













Projets de recherche (passés, en cours, à venir)

Consultance

- Technosphère (animation ludoéducative produite par la Province de Liège et utilisant la VR et la RA afin de promouvoir les métiers scientifiques et technologiques)
- Technosphère 2 (2019)
- Projet d'exposition « Jeu vidéo et Archéologie » à Andenne (2020)







Projets de recherche (passés, en cours, à venir)

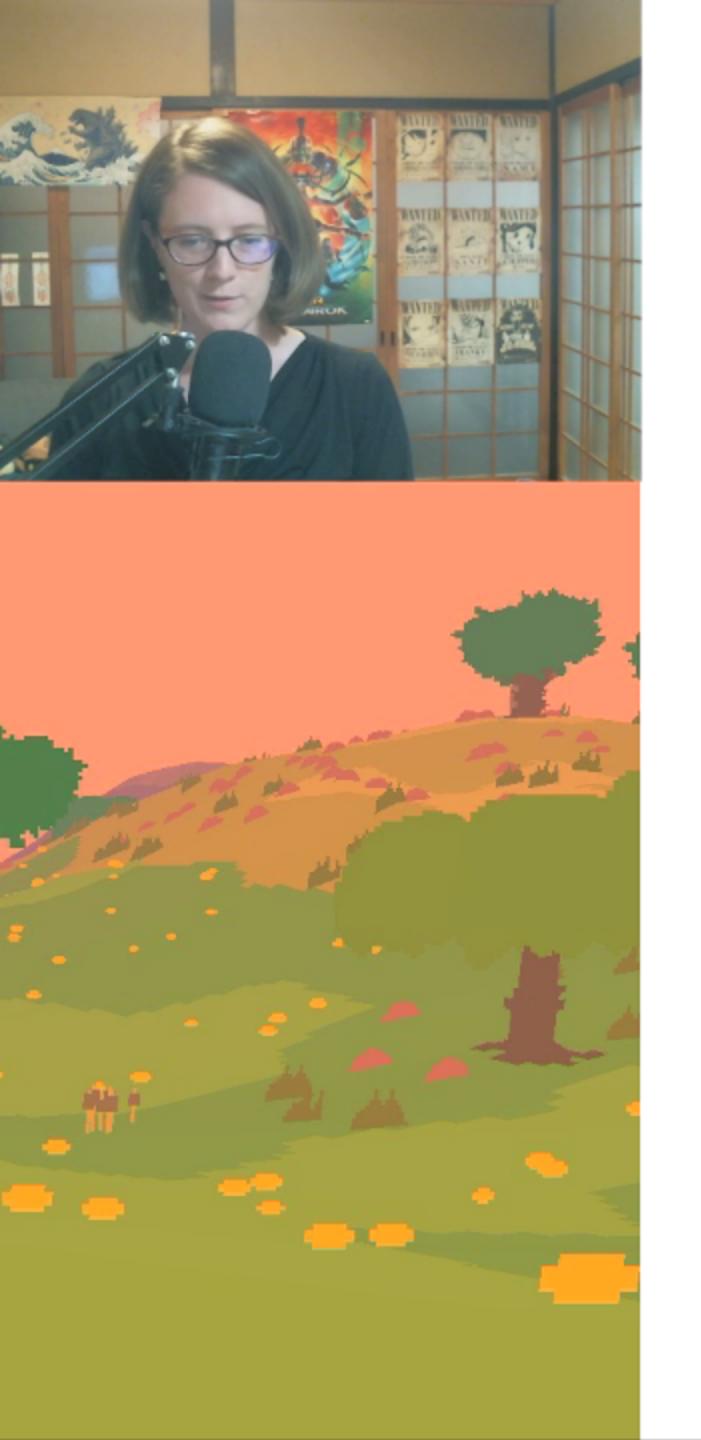
- Club gaming mensuel, en partenariat avec IA asbl
- Diffusion de la recherche sur Twitch

LiègeCraft (// RennesCraft)









Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo

Narration et jeu vidéo

Fanny Barnabé

Marie-Curie COFUND postdoctoral fellow, co-funded by the European Union

Docteure en Langues et lettres

fanny.barnabe@ulg.ac.be



PowerPoint disponible sur la plateforme *Orbi* Nom de la référence : « Narration et jeu vidéo »





Projets de recherche (passés, en cours, à venir)

Autres

MÉDIATION:

- Ateliers de création de jeux vidéo pour néophytes (Pierre-Yves)
- Activités du C-paje (Boris)
- Clubs et expositions d'IA asbl (Fanny)

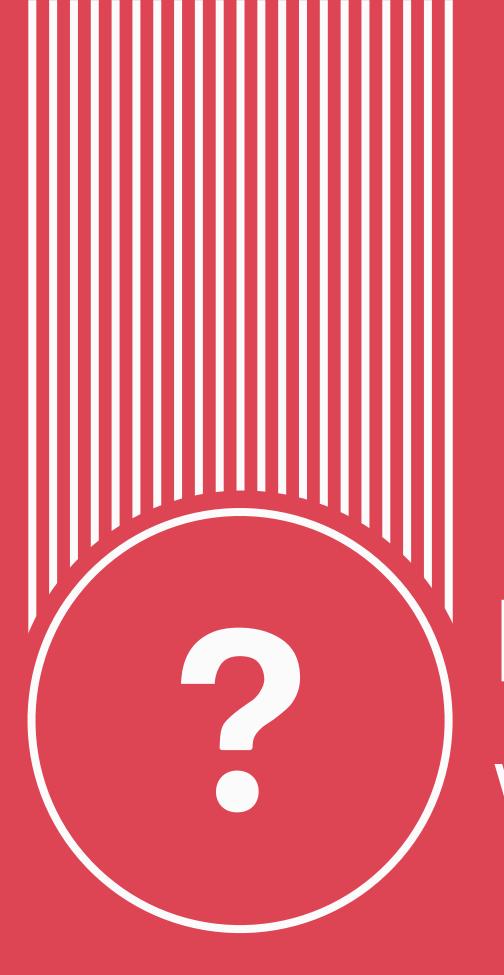
ENSEIGNEMENT/VULGARISATION:

- Formations au centre Interface 3 (Pierre-Yves et Julie)
- Conférences tous publics (ex.: Pointculture, Bicentenaire)









Merci pour votre attention.