

Présentation du laboratoire

1. Nom du laboratoire

Expressive Game Lab

Site web: <http://www.expressivegame.com/wordpress>

2. Université d'attache (localisation)

Université de Lorraine, UFR SHS-Metz

3. Historique de création du laboratoire

Le laboratoire a été inauguré en novembre 2014, suite à l'obtention d'un financement CNRS (Appel PEPS, Projet Exploratoire Premier Soutien), avec la collaboration conjointe de deux laboratoires lorrains de recherche – le Centre de recherche sur les médiations et le Laboratoire Lorrain de recherche en informatique et ses applications. La particularité du game lab est de se situer hors les murs de l'université au sein d'un tiers lieu de création nommé TCRM – Blida (Metz); il s'agit d'un lieu dédié à la création, la production et l'innovation artistiques et numériques accueillant des entreprises en démarrage (start-ups) et associations locales. L'inauguration de l'expressive game lab a également été accompagnée d'un séminaire international, où sont intervenus des chercheurs de provenances diversifiées (Massachusetts Institute of Technology, Université de Montréal, Université de Bucarest, Université de Bayreuth) et de premier plan au sein des *game studies*, avec la participation d'Espen Aarseth (IT University, Danemark) et de Gonzalo Frasca (ORT University, Uruguay).

4. Objectifs généraux du laboratoire

Ce lieu vise à fournir un équipement permettant d'étudier les facteurs renforçant l'engagement et la compréhension de l'utilisateur au sein de jeux vidéo dits « expressifs », qu'il s'agira de recenser dans l'histoire de cette industrie. Il s'agit d'identifier des jeux incitant les joueurs à explorer et à comprendre des problématiques sociales, culturelles, psychologiques, relatives à un individu, un groupe d'individus ou une communauté. Pour ce faire, plusieurs axes de travail structurent les travaux de recherche : analyses de contenus de jeux récents et anciens, pour comprendre ce qui fait du jeu vidéo une forme d'expression spécifique : l'analyse de réceptions et d'usages au sein de différents publics ; des initiatives de recherche – création au cours de « *game jam* » visant au développement de jeux expérimentaux (en lien avec des entreprises locales) ; ainsi que la valorisation internationale des résultats à travers des manifestations scientifiques et professionnelles. L'Expressive Game Lab vise aussi à créer des opportunités pédagogiques et de recherche au sein de formations de l'université de Lorraine, notamment au sein du Master « Information et Communication ».

5. Chercheurs, chercheuses associées

Sébastien Genvo (professeur), Julien Bazile (doctorant), Estaban Giner (doctorant), et Guillaume Grandjean (doctorant).

6. Thématiques et perspectives générales de recherche

Les thématiques s'organisent autour d'un questionnement fort sur le jeu vidéo comme forme d'expression (modalités de transmission de valeurs, de messages, d'émotions, d'idéologies, etc.) et sur la mise en œuvre d'une ludologie constructiviste (allant au-delà d'une distinction *game/play studies*) s'inscrivant à la suite d'une habilitation à diriger les recherches réalisée en 2013 par Sébastien Genvo.

7. Équipement et matériel de recherche et/ou création

Toutes les consoles de dernière génération, les principaux ordinateurs et consoles jalons dans l'histoire du jeu vidéo, du matériel VR et des dispositifs de captation oculométrique.

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

Mise en œuvre de partenariats R&D avec la scène indépendante, faisant suite à des travaux d'innovation (création de start-up) et de recherche-crédation (développement d'un jeu expressif).

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

- Des séminaires de recherche-crédation (exemple du séminaire « Le jeu vidéo, un art de l'exploration »).
- Des initiatives de vulgarisation scientifique : 2 chaînes YouTube liées aux membres du game lab : Théories des jeux vidéo et Esteban Grine.

10. Rôle des étudiants, étudiantes au sein du laboratoire

Le laboratoire permet d'accueillir des stagiaires de master, des doctorants ou chercheurs invités. Il est aussi lié à plusieurs cours sur l'analyse de jeux vidéo et sert de plateforme pour la réalisation de ces enseignements.

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

Parcours jeux vidéo et médias interactifs en Licence Information – Communication et parcours.
Conception de dispositifs ludiques en Master Information – Communication à l'Université de Lorraine.