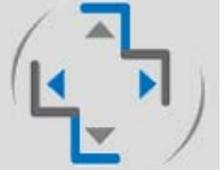


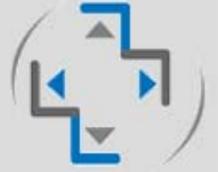
Sébastien Genvo  
Université de Lorraine



**Contact: [sebastien.genvo@gmail.com](mailto:sebastien.genvo@gmail.com)**  
Twitter : @SebastienGenvo

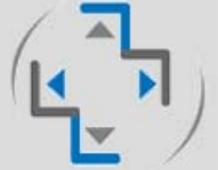
**Site web gamelab:**  
<http://www.expressivegame.com>

# Historique



Inauguration en novembre 2014 suite à l'obtention d'un projet PEPS (financement CNRS) avec l'implication de deux laboratoires, le CREM et le LORIA

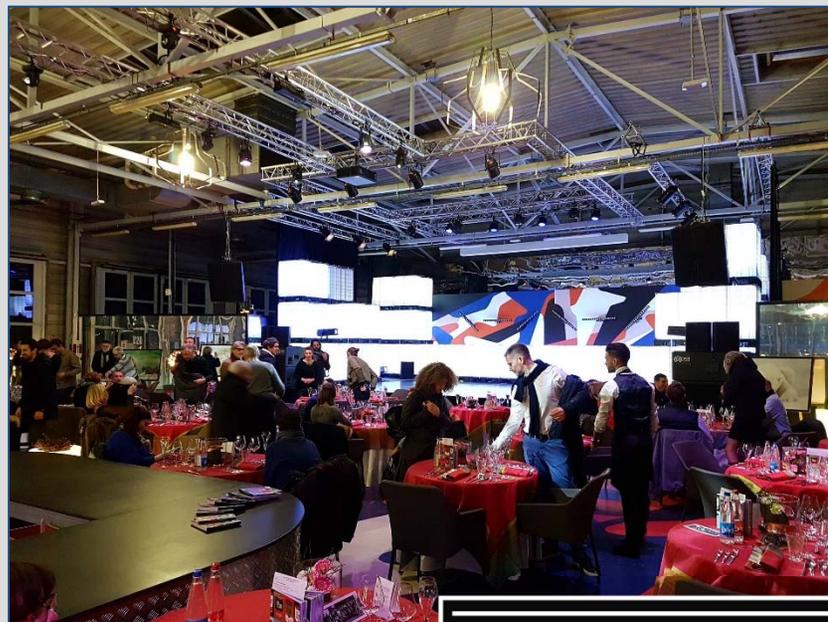
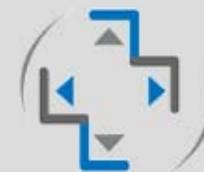
# Historique



- Contexte de création scientifique : à l'initiative du Centre de recherche sur les médiations, laboratoire ayant une tradition de recherche sur le jeu et le ludo-éducatif depuis le début des années 2000 (première thèse portant sur la thématique du jeu : Catherine Kellner sur la médiation par les cédéroms ludo-éducatifs en 2000).
- Suite d'un parcours individuel qui s'inscrit dans l'émergence des études sur le jeu vidéo depuis le début des années 2000, première thèse en France sur le jeu vidéo en 2006 (premier recrutement MCF en 2007 en dehors de l'université d'origine puis réintégration à l'université de Lorraine en 2010 dans un département de Techniques de commercialisation et poste de professeur en 2014 en département de communication).
- Création du gamelab lié à deux évènements scientifiques ancrant le projet dans une logique de visibilité internationale : colloque « Des jeux traditionnels aux jeux numériques » et séminaire « Les jeux expressifs » en novembre 2014 avec plusieurs conférenciers invités pionniers des game studies (Aarseth, Frasca) et des jeux vidéo française (Jean-Louis Lebreton)

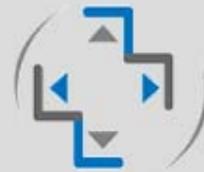


# Historique

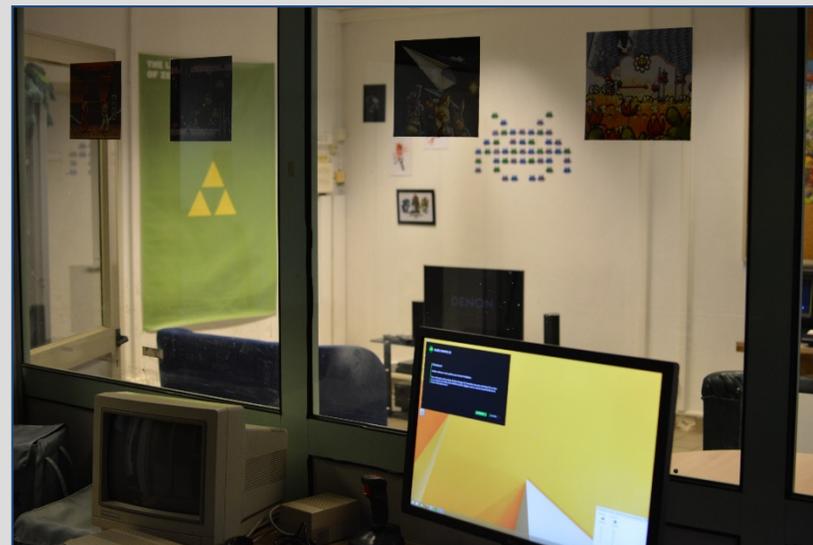


Un laboratoire hors les murs prenant place au sein d'un tiers lieu de création (TCRM-BLIDA) réunissant notamment plusieurs acteurs du jeu vidéo dans le Grand-Est (studios, médias, événementiel, etc.)

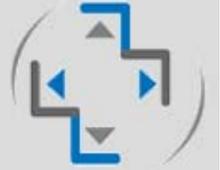
# Objectifs



- Offrir un environnement permettant l'analyse de contenus et d'usages de jeux vidéo à destination des chercheurs et étudiants de l'université de Lorraine (ressources bibliographiques, matériel, lien avec des entreprises, etc.)
- Créer des occasions de collaboration avec des acteurs des institutions et du tissu socio-économique local
- Participer à la mise en visibilité des travaux menés sur les jeux vidéo au CREM / Université de Lorraine



# Thématiques de recherche



Un questionnement fort sur le jeu vidéo comme forme d'expression (modalités de transmission de valeurs, de messages, d'émotions, idéologies,...) 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 (Genvo, 2013)



Pour l'instant 2 thèses soutenues sur la ludologie (B. Solinski) et l'impact du 11 septembre sur la représentation de la guerre dans les jeux vidéo (R. Cayatte)

# Membres



Plusieurs chercheurs (titulaires, doctorants,...) de différents laboratoires de l'UL menant des travaux sur les jeux vidéo, la ludicisation, etc.



E. Giner



J. Bazile



G. Grandjean

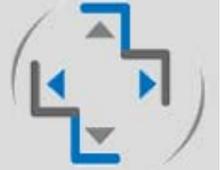


L. Belaud

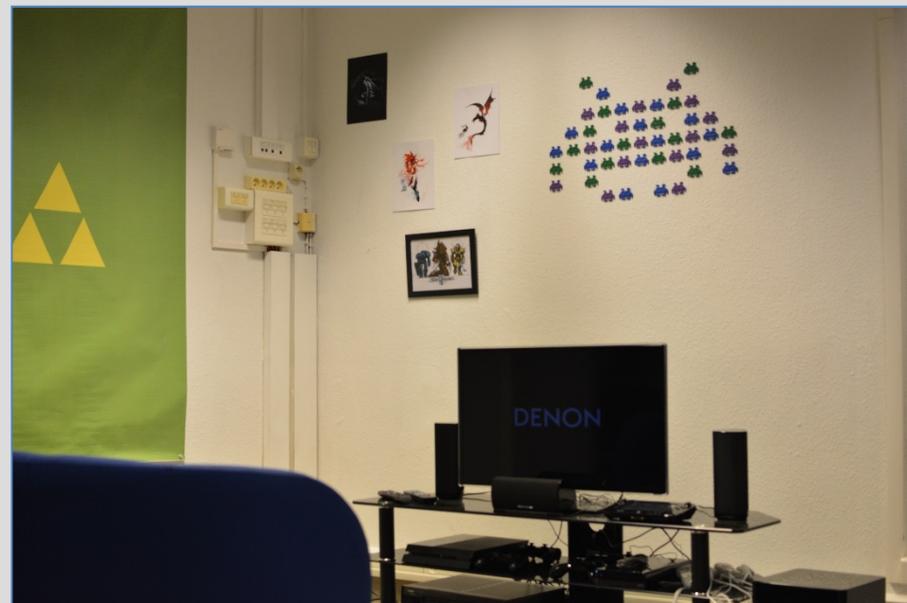


S. Genvo

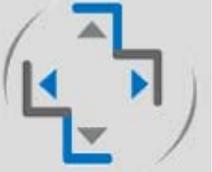
# Equipement



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



# Projets de recherche / création

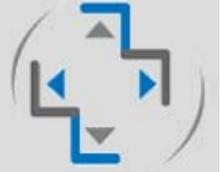


Mise en œuvre de partenariats R&D avec la scène indépendante, faisant suite à des travaux d'innovation (création de start-up) et de recherche / création (développement d'un jeu expressif)



Keys of a gamespace, 2011

# Projets de recherche / création

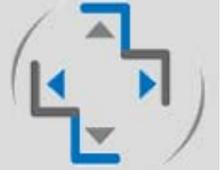


Mise en œuvre de partenariats R&D avec la scène indépendante, faisant suite à des travaux d'innovation (création de start-up) et de recherche / création (développement d'un jeu expressif)



Dungeon Rusher

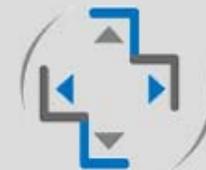
# Autres projets



- 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 gamelab, Théories des jeux vidéo / Esteban Grine



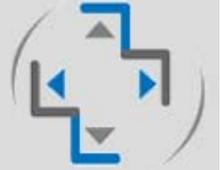
# Rôle des étudiants et programme associé



- Lieu de stages en recherche pour des étudiants de master
- Lien avec un nouveau parcours « Jeux vidéo et médias interactifs » en SIC (niveau L2 et L3), relatif à des cours sur l'histoire du jeu vidéo et l'analyse de contenus
- Une ouverture potentielle vers une formation spécifique (Master) en 2019 orientée vers la conception de dispositifs ludiques, si des moyens sont alloués...



# Quelles retombées ?



- Visibilité médiatique et locale auprès des acteurs institutionnels locaux
- Des arguments pour construire des projets de recherche et faire des demandes de subvention
- Une inscription dans une nouvelle étape de structuration de la recherche sur le jeu : le développement des gamelabs

