



FranJeu

Alliance des regroupements
universitaires francophones en
science du jeu

SYMPOSIUM "JOUER FRANJEU"

ETATS DE LA RECHERCHE FRANCOPHONE EN ETUDES DU JEU

LE LOUVAIN GAMELAB

LUDOLITTÉRATIES ET USAGES PÉDAGOGIQUES DU JEU (VIDÉO)

ÉVOLUTION ET PERSPECTIVES

<Thibault Philippette>

25 – 27 MAI 2026 – MONTRÉAL



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels

LABORATOIRE JEUX ET MONDES VIRTUELS (2014)

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'URM (Institut universitaire de formation des maîtres) de l'Académie de Lyon - Université Lyon 1. Elle est membre du laboratoire ARAS (Laboratoire de recherche sur l'intermédialité et les arts du spectacle). Spécialiste d'Ernst 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.

Animation: Sarah Sepulchre (UCL-ESPO/COMU/ULC)

Infos > www.uclouvain.be/culture

LES MERCREDIS DU JEU VIDÉO

06/02 > 13/02
20/02 > 27/02/2013

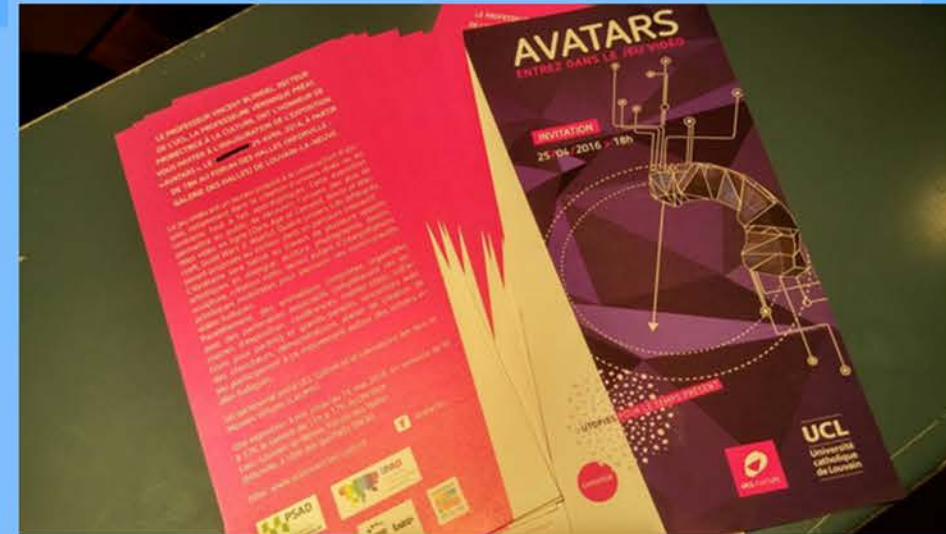
AUDITOIRE MONTESQUIEU 10 LOUVAIN-LA-NEUVE
DE 19H30 À 21H30
ACCÈS GRATUIT

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

Infos > www.uclouvain.be/culture

UCL Université catholique de Louvain

UCL CULTURE



À quoi nous engage le jeu ?

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

LABORATOIRE Jeux et Mondes Virtuels

JOURNÉE 1: VENDREDI 21 OCTOBRE 2016

08:30 ACCUEIL
09:00 Introduction: **Olivier Sersvais** (UCL-LAAP, B) présente le Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels.
09:15 **Keynote 1:** Les dimensions multiples de l'engagement ludique. **Olivier Calra** (HESS, F)
10:15 PAUSE
10:45 **Panel 1:** Le jeu dans l'espace extra-occidental.
Présidents de Panel: **Björn-Olav Dozo** (Ulg-Gamelab, B) et **Roberte Hamayon** (EPHE, F)
• **Xavier Paulès** (HESS, Centre d'études sur la Chine moderne et contemporaine, F)
Un jeu grés dans la longue durée: 2000 ans d'histoire du jeu.
• **Jérôme Soldani** (Centre d'études françaises sur la Chine contemporaine, CNRS, F) Les Jeux sportifs des Austroréens formosans. Réaffirmation des appartenances et recomposition des liens sociaux.
• **Caroline Saal** (Ulg, UR transitions, B)
S'engager dans l'histoire: le joueur comme acteur historique au XVIII^e siècle en France.
12:00 REPAS
13:30 **Panel 2:** L'attachement aux jeux vidéo.
Présidents de Panel: **Pierre-Yves Hurel** (Ulg-Gamelab, B) et **Sarah Sepulchre** (UCL, CIRCM, B)
• **Leticia Andlauer** (U. Lille 3, GERIC, F) « Je l'aime » : construction des liens et de l'attachement aux personnages au sein des pratiques vidéoludiques.
• **Manuel Boutet** (U. Nice Sophia-Antipolis, GREDE, F) & **Hovig Ter Minassian** (Tours, CITERES, F) Dessiner son engagement. L'expérience du jeu et l'attachement au jeu saisi par le propre regard des joueurs.
• **Esther Haineaux** (Ulmur, CROIS, B) 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, F) et **Catherine Bouko** (Ghent U-Intercomm, B)
• **Fabienne Barthélemy** et **Marianne Callioux** (Reims Champagne-Ardenne, Cérép EA 4692, F)
Engagement dans et par le jeu: une lecture de la « carrière » du joueur. Le Jeu Grandeur Nature.
• **Stéphane Deniau** (UDAM, Département d'éducation et formation spécialisée, Ca) L'engagement dans les jeux de rôle ludiques sur table: approche éco-biopsychosociale et apprentissage transformateur.
• **Johnny Lourtouix** (UCL-LAAP, LABJMV, B) 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

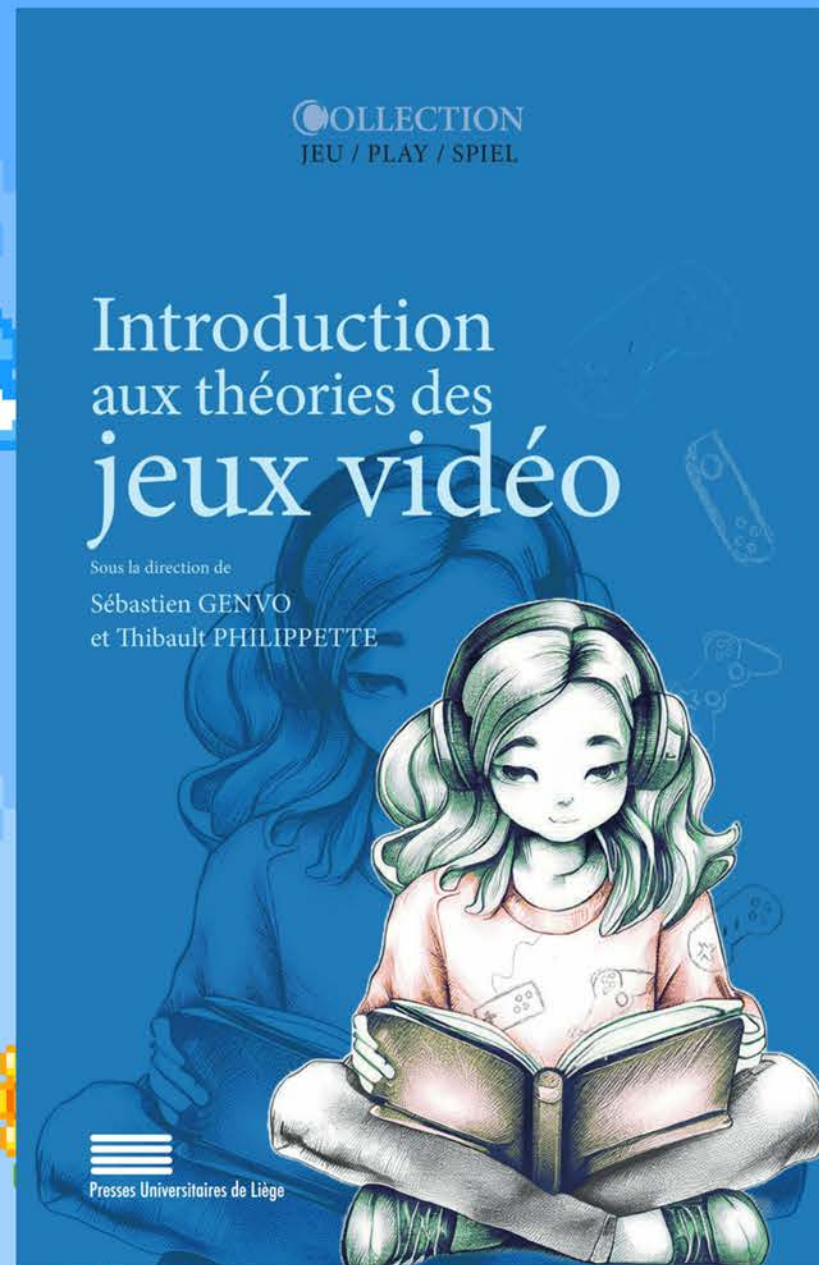
08:30 ACCUEIL
09:00 **Keynote 2:** Rhétorique processuelle et engagement. **Maude Bonenfant** (UQAM-Labo Homo Ludens, Ca)
10:00 PAUSE
10:30 **Panel 1:** Le jeu dans la cité.
Présidents de Panel: **Olivier Sersvais** (UCL-LAAP, B) et **Daniel Bonvoisin** (Média Animation asbl, B)
• **Anne Gagnabien** (U. Paris 13, LASIC, F) et **Hélène Baillet** (U. Rennes 2, UMR6590 ESO Espaces et Sociétés, F)
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** (Ecole Polytechnique de Lausanne, Ca) Les figures de l'habiter dans les mondes virtuels.
• **Jean-Emmanuel Barbier** (HESS, LIAS-IMA, F)
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, F) et **Baptiste Campion** (HECS, B)
• **Ayméric Brody** (U. Paris 13-EXPERICE, F)
Se prendre au jeu: l'engagement monétaire des joueurs amateurs de poker.
• **Gabi Gilson** (UCL-Sciences de l'éducation, B) L'apprentissage comme engagement dans l'espace du jeu
• **Daniel Bonvoisin** & **Martin Culot** (Média Animation asbl, B), **Catherine Geeroms** (HECS, B)
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, B) et **Thibault Philippette** (UCL-GRAMS, B)
• **Manuel Boutet** (U. Nice Sophia-Antipolis, GREDE, F) et **Judith Varti** (U. Rouen, CIVIC, F) Éprouver l'éthique? Une approche pragmatiste de l'engagement dans les jeux vidéo et les serious games.
• **Samuel Couvoux** (ENS de Lyon, Centre Max Weber, F) Une approche quantitative des sociabilités vidéoludiques des enfants en France (2002-2012).
• **Maggie De Fruytier** (UCL-LAAP, B) Mécanismes de réactivation de l'intérêt chez les joueurs de MMORPGs: entre prévisibilité, ennui et créations immersives.
18:00 MOTS DE CLÔTURE
Olivier Sersvais (UCL-LAAP, B), Björn-Olav Dozo (Ulg-Gamelab, B) et Thibault Philippette (UCL-GRAMS, B)
18:15 FIN DU COLLOQUE

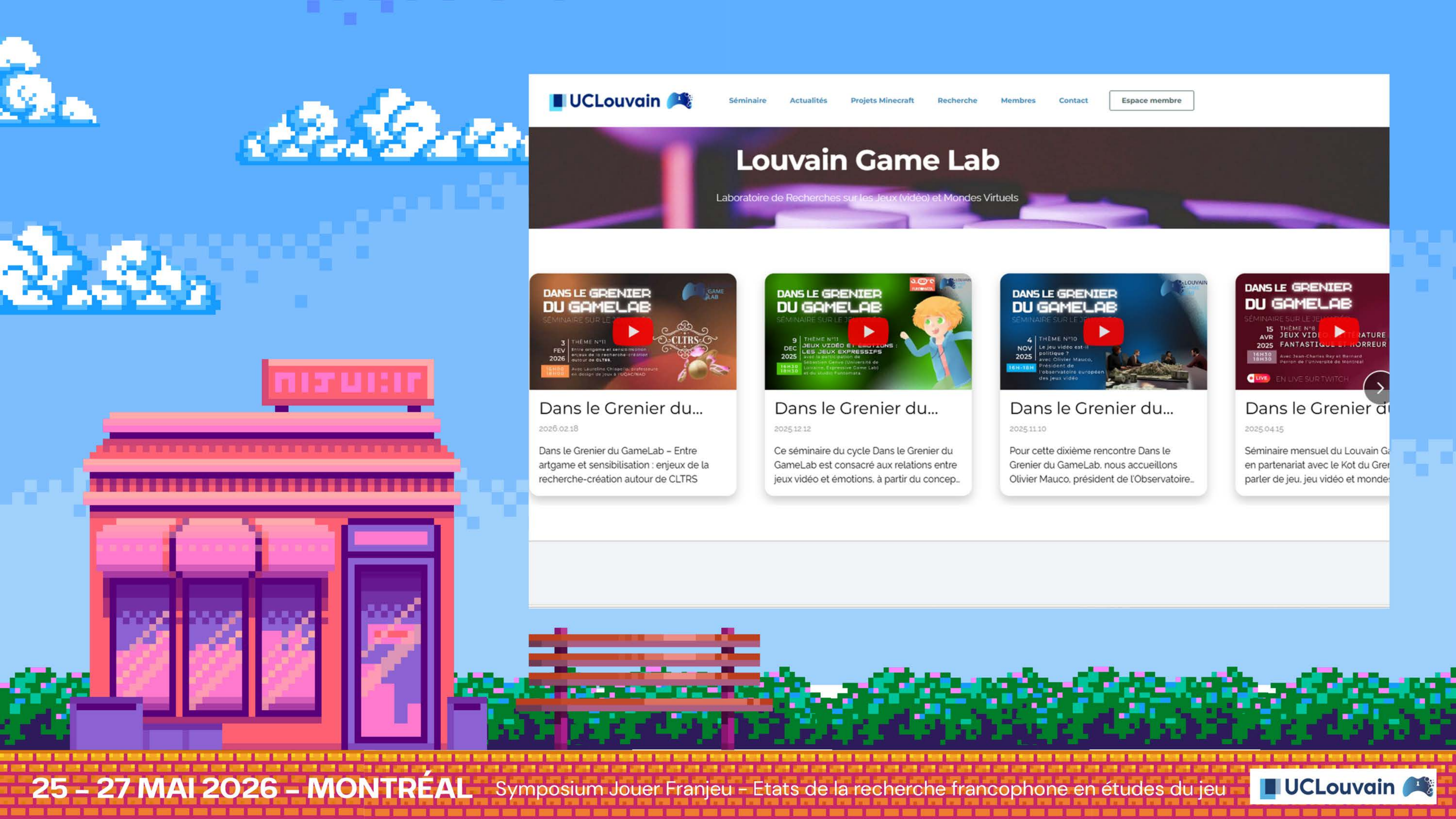
UCL Université catholique de Louvain
PSAD École des Sciences Politiques et Sociales
laap Laboratoire d'anthropologie appliquée
GReMS Groupe de Recherche en Médiation des Sciences
Université de Liège
BRUSSELS SCHOOL OF IHECS Journalism & Communication
fn's la société de sciences
Avec le soutien du Pôle Communication (PCOM) de l'UCL

25 - 27 MAI 2026 - MONTRÉAL Symposium Jouer Franjeu - Etats de la recherche francophone en études du jeu



BREVE EVOLUTION







SéminaireActualitésProjets MinecraftRechercheMembresContactEspace membre

Louvain Game Lab

Laboratoire de Recherches sur les Jeux (vidéo) et Mondes Virtuels

DANS LE GRENIER DU GAMESLAB

SÉMINAIRE SUR LE JEU

3
FEB
2026

THÈME N°11
Entre artgame et sensibilisation : enjeux de la recherche-création autour de CLTRS.

Avec Laureline Chappelle, professeure en design de jeux à ISQAC/MAD



Dans le Grenier du...

2026.02.18

Dans le Grenier du GameLab – Entre artgame et sensibilisation : enjeux de la recherche-création autour de CLTRS

DANS LE GRENIER DU GAMESLAB

SÉMINAIRE SUR LE JEU

9
DEC
2025

THÈME N°11
JEUX VIDÉO ET ÉMOTIONS : LES JEUX EXPRESSIFS

avec la participation de Sébastien Genve (Université de Louvain, Expressive Game Lab) et du studio Pantomara



Dans le Grenier du...

2025.12.12

Ce séminaire du cycle Dans le Grenier du GameLab est consacré aux relations entre jeux vidéo et émotions, à partir du concep...

DANS LE GRENIER DU GAMESLAB

SÉMINAIRE SUR LE JEU

4
NOV
2025

THÈME N°10
Le jeu vidéo est-il politique ?

avec Olivier Mauco, Président de l'observatoire européen des jeux vidéo



Dans le Grenier du...

2025.11.10

Pour cette dixième rencontre Dans le Grenier du GameLab, nous accueillons Olivier Mauco, président de l'Observatoire...

DANS LE GRENIER DU GAMESLAB

SÉMINAIRE SUR LE JEU

15
AVR
2025

THÈME N°8
JEUX VIDÉO, LITTÉRATURE FANTASTIQUE ET HORREUR

Avec Jean-Charles Ray et Bernard Perron de l'université de Montréal



Dans le Grenier du...

2025.04.15

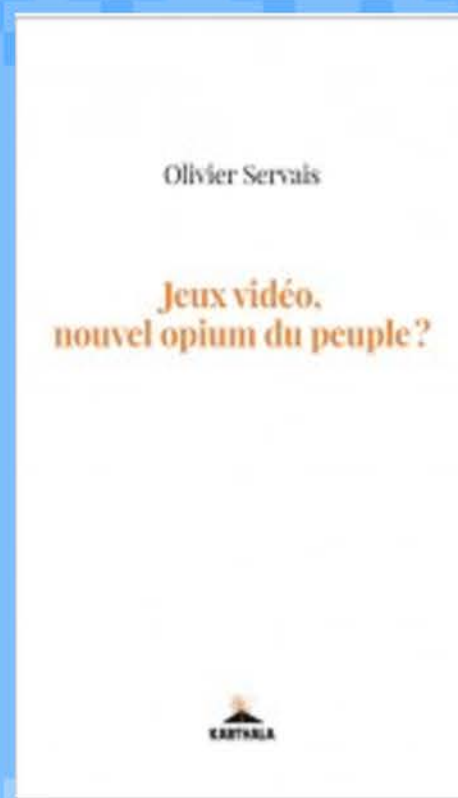
Séminaire mensuel du Louvain GameLab en partenariat avec le Kot du Grenier pour parler de jeu, jeu vidéo et mondes...

25 – 27 MAI 2026 – MONTRÉAL

Symposium Jouer Franjeu – Etats de la recherche francophone en études du jeu



AXE 1 : ANTHROPOLOGIE DES JEUX EN LIGNE



AXE 2 : EDUCATION AUX JEUX (VIDEO) ET LUDOLITTÉRATIES

Bien jouer ensemble

Une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)

THIBAUT PHILIPPETTE
SEPTEMBRE 2014

Thèse présentée en vue de l'obtention du grade de docteur en information et communication

Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication
Université catholique de Louvain

UCL PRESSES UNIVERSITAIRES DE LOUVAIN

HyperRESEARCH

Case Filter: All Cases
4 of 4
Filter Cases

Joueur1-DAOC

Code Name: Sourdyp@reference

Code	MO	01:29:02.800	01:29:12.200
Code	MO	01:29:02.800	01:29:12.200
Code	MO	01:29:12.200	01:29:15.000
Code	MO	01:29:12.200	01:29:15.000
Code	MO	01:29:15.000	01:29:20.800
Code	MO	01:29:15.000	01:29:20.800
Code	MO	01:29:20.800	01:29:56.600
Code	MO	01:29:20.800	01:29:56.600
Code	MO	01:29:56.600	01:30:12.600
Code	MO	01:29:56.600	01:30:12.600

Code Filter: All Codes
3373 of 3373
Filter Codes

View Annotation View Source

Code Book

48 Codes, 1 Group

▼ All Codes

- Achat titre de transport
- Ajouter un objet à son inventaire
- Attente
- Changer de mode de combat
- Cibler un objectif
- Combat à distance
- Combat au corps-à-corps
- Commander son pet
- Commercer
- Connexion au jeu
- Consultation carte
- Consultation classements

Description

Joueur1-DAOC Conversation

Font Settings...

Prévenir son co-équipier d'éventuellement sauter à l'eau s'il perd le contrôle de son pet pendant qu'il incante (le risque étant que celui-ci les attaque)

Carnet de codage

Voici le carnet ethnographique accompagnant le codage de nos données. Chaque séance est indiquée avec, entre parenthèses, la durée de celle-ci. Nous avons distingué nos annotations en suivant certains principes d'observation ethnographique décrits par Gérard Desjarz, selon la légende ci-dessous:

Légende basée sur les principes d'observation ethnographique (Desjarz, 2009)

C: constats et paroles (description pure)
A: adhésions subjectives (impressions et sentiments personnels)
I: interprétations sauvages
P: pistes et perspectives
M: méta-réactions / la position d'observateur

Joueur 1 – Dark Age of Camelot

Les périodes indiquées sur l'horloge de l'ordinateur de joueur 1 indique que c'est plutôt un joueur du matin (activités de groupe) ou de l'après-midi (solo).

Séance 1 [00:39:35]

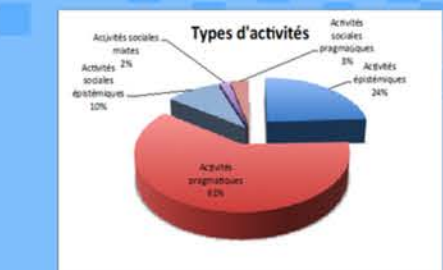
Séquence solo. Joueur 1 joue avec son personnage de "ménéstrel". Il est néanmoins accompagné de ce que les joueurs appellent un "pet" (dans une autre séquence, joueur 1 l'appelle "la bestiole"). C'est-à-dire un personnage que le joueur contrôle en plus de son personnage principal et qu'il peut utiliser pour certaines actions, notamment de combat. Il faut noter que ce personnage secondaire est contrôlé mais que ce contrôle peut visiblement être perdu puisque nous observons dans le log de combat des moments où ce personnage secondaire attaque le personnage principal pendant un court moment avant que le joueur n'en reprenne le contrôle.

On voit joueur 1 attaquer plusieurs endroits successivement.

Les lieux attaqués semblent relativement "éloignés" dans le sens où nous sommes surpris du nombre et du temps pris pour les déplacements.

Il faudrait demander à joueur 1 s'il s'était préalablement fixé des objectifs éloignés ou bien s'il "zone" et effectue des actions sans réelle planification.

Il faudrait demander à joueur 1 de réécouter les phases "inaudibles" pour savoir s'ils savent les compléter. Avec le recul, cette phase nous semble périlleuse car le temps de codage ayant été nécessaire implique une période trop importante depuis l'enregistrement, les joueurs risquent dès lors de ne pas se souvenir du contexte et de compléter de manière interprétative. Le choix de ne pas repasser ces séquences se justifie en outre par le fait que les "pertes" sont minimes et n'auraient selon nous que très peu d'incidences sur notre analyse.



DIDACTIQUES LUDIQUES



Charlotte Pr  at, PhD
2017-2022



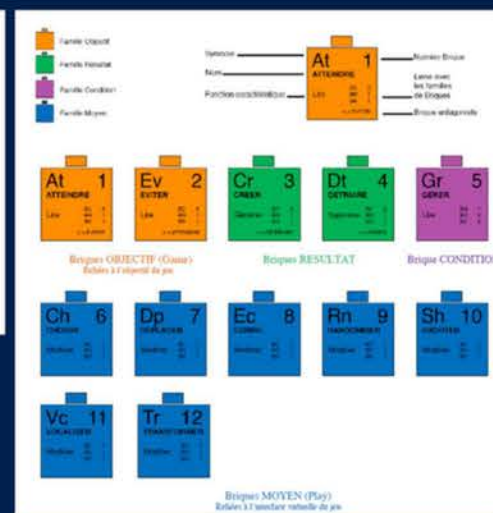
Figure 35 – Processus d'introduction de "Combasumo" (R11)



Figure 36 – Processus d'introduction des jeux de plateau    construire (O24    O28)

Autre concept : lud  me (Hansen, 2019)

Approche morpho-linguistique des jeux vid  o



Alvarez, 2018

Les pratiques enseignantes ludiques dans les classes de primaire en Belgique francophone (2017-2021)

R  sum   ^

Dans le cadre de notre th  se, nous interrogeons l'ad  quation entre jeu et   ducation formelle. Nous nous int  ressons    la mani  re dont les enseignants int  grent le jeu    leurs pratiques p  dagogiques en classe. Pr  cisons que l'enseignement primaire en Belgique francophone est notre terrain d'  tude. De plus, nous consid  rons le jeu comme une diversit   d'activit  s qui se concr  tisent sur une vari  t   de supports (i.e. num  riques ou non). Les technologies de l'information et de la communication (TIC) se faisant de plus en plus pr  sentes dans les   coles, nous accordons une attention particuli  re    la place qu'occupent les jeux num  riques dans les pratiques enseignantes. Notre question de recherche est la suivante : le jeu est-il transform   pour   tre int  gr   dans les pratiques enseignantes en   ducation formelle ? Notre but est double : d'une part, nous d  terminerons la nature des jeux utilis  s en classe et, d'autre part, nous approfondirons les usages du jeu en classe. Ce double objectif nous conduit    articuler des phases quantitative et qualitative dans le cadre d'une d  marche inductive.

Chercheur-euses: [Charlotte Pr  at](#)

Promoteur-rices: [Thibault Philippette](#)

Axe(s) de recherche: [Apprentissage et   ducation par les m  dias](#), [Litt  ratie m  diatique et   ducation aux m  dias](#)

Type de projet: Th  se en cours

Financement: Bourse UCL (FSR)

EDUCATION AUX JEUX VID  O



Ga  l Gilson, PhD
2017-2021



Prisme : fran  ais, rh  torique

Pseudomorphoses

R  alignement architextuel

Relais autobiographiques

Iconomorphoses

M  taphores syst  miques

Litt  ratie vid  oludique (2017-2021)

R  sum   ^

Depuis quelques ann  es, le jeu vid  o int  gre les salles de classe    l'initiative d'enseignant.e.s qui r  fl  chissent et construisent des s  quences de cours autour de ce m  dium.    l'  tat de pratiques de niche affranchies d'une p  dagogie d  di  e, les utilisations du jeu vid  o en contexte scolaire, bien que vari  es, servent g  n  ralement les objectifs prescrits par les programmes de cours : l'objet vid  oludique est alors souvent outil et d  tour, mais rarement objet d'  tude. Autrement dit, il est davantage question d'une   ducation par le jeu vid  o plut  t qu'une   ducation au jeu vid  o. Or, largement consomm   dans nos soci  t  s – mais pas toujours compris –, le jeu vid  o est un art  fact charg   de messages qui donnent    voir le monde. Toutefois, ces derniers n'ont de sens qu'   travers les significations que les joueur.euses leur pr  tent, et l'approche   veill  e du jeu vid  o peut difficilement se d  velopper dans la sph  re scolaire si ce dernier y est sans cesse instrumentalis   et recontextualis  . D  s lors, ma th  se porte sur la construction d'une litt  ratie du jeu vid  o, c'est-  -dire un ensemble de comp  tences qui caract  risent le.la (non-)joueur.euse capable d'  voluer de fa  on critique et cr  ative, autonome et socialis  e, dans l'environnement vid  oludique contemporain. Ces comp  tences sont au fondement d'un projet d'  ducation au jeu vid  o dont j'  labore un mod  le p  dagogique    destination des professionnel.le.s de l'  ducation. La m  thode que j'emploie est la Recherche Design en   ducation. L'objectif de cette m  thodologie est de produire un design p  dagogique qui peut   tre d  ploy   sur le terrain :   coles, centres d'animation, espaces de formation, etc. Du point de vue th  orique, je construis une grammaire du jeu vid  o qui met    disposition des adolescent.e.s une s  rie de cl  s de lecture des   uvres vid  oludiques. Ces cl  s de lecture correspondent    des strat  gies d'interpr  tation et de d  codage des r  gles qui fa  onnent les jeux explor  s. Du point de vue pratique, cette grammaire est r  guli  rement exp  riment  e dans des classes secondaires en Belgique francophone, ce qui me permet d'enrichir, d'ajuster et de r  viser en continu le design de mon projet d'  ducation au jeu vid  o. Ce projet de recherche constitue une contribution face    l'une des grandes difficult  s actuelles des jeunes :   tre capable d'appr  cier le potentiel informationnel de leur environnement num  rique, des technologies et des objets qu'ils emploient et consomment au quotidien. Plus sp  cifiquement, il vise    rendre le jeu vid  o plus accessible en tant qu'objet culturel contemporain et de d  veiller le public    ses dimensions culturelle, esth  tique, artistique, politique et sociale. Par ailleurs cette recherche met   galement    disposition des professionnel.le.s du jeu vid  o des cl  s d'  criture pour renforcer la dimension expressive de leurs productions. Des outils m  thodologiques sont ainsi forg  s pour guider l'inscription et la r   criture de savoirs et de r  f  rents culturels au creux des jeux, notamment pour raffiner la dimension po  tique et narrative des r  cits vid  oludiques.

Chercheur-euses: [Gael Gilson](#)

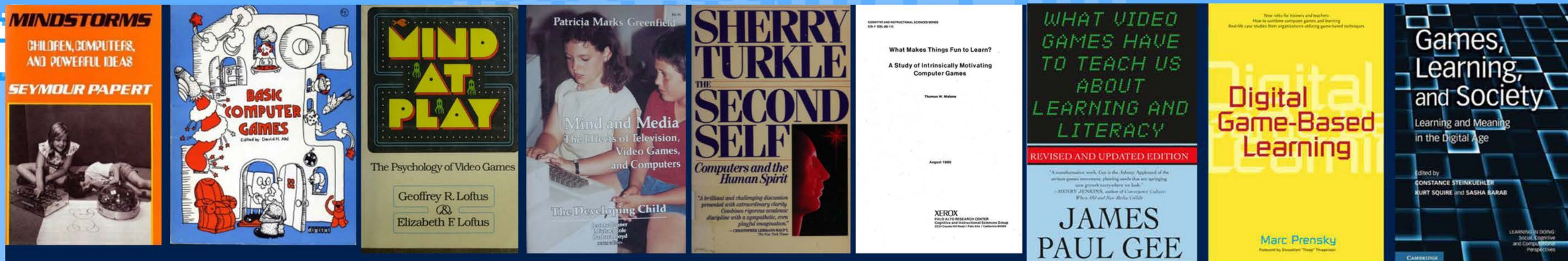
Promoteur-rices: [Thibault Philippette](#)

Axe(s) de recherche: [Apprentissage et   ducation par les m  dias](#), [Litt  ratie m  diatique et   ducation aux m  dias](#)

Type de projet: Th  se en cours

Partenaires: Association PortailEdu  

CADRAGE

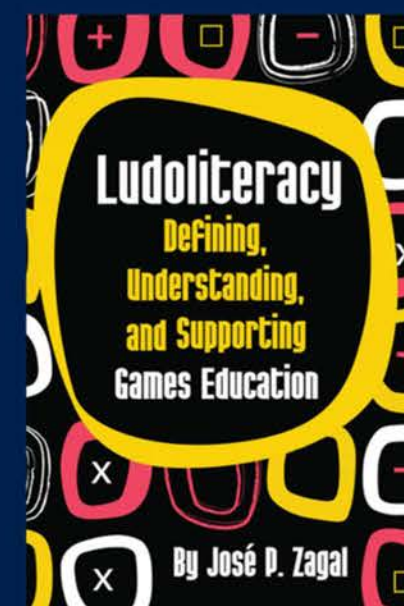


MYTHE (LA SUITE)

“Il n'y a pas une pédagogie du jeu, c'est là un mythe forgé par ceux qui rejettent cette approche, mais une variété de pratiques pédagogiques qui accordent un rôle essentiel au jeu dans des contextes différents. Il me semble que la justification du jeu oscille, sans que cela soit clairement exprimé, entre une vision de vecteur de l'apprentissage (c'est par le jeu que l'on apprend), de contexte de l'apprentissage (c'est dans le jeu que l'on apprend), de condition favorable à celui-ci (c'est autour du jeu que l'on apprend, le jeu permettant d'être disponible à l'apprentissage).”

(Gilles Brougère, Jouer/Apprendre, Paris: Economica, 2005)
Nous soulignons.

LUDOLITTÉRATIE



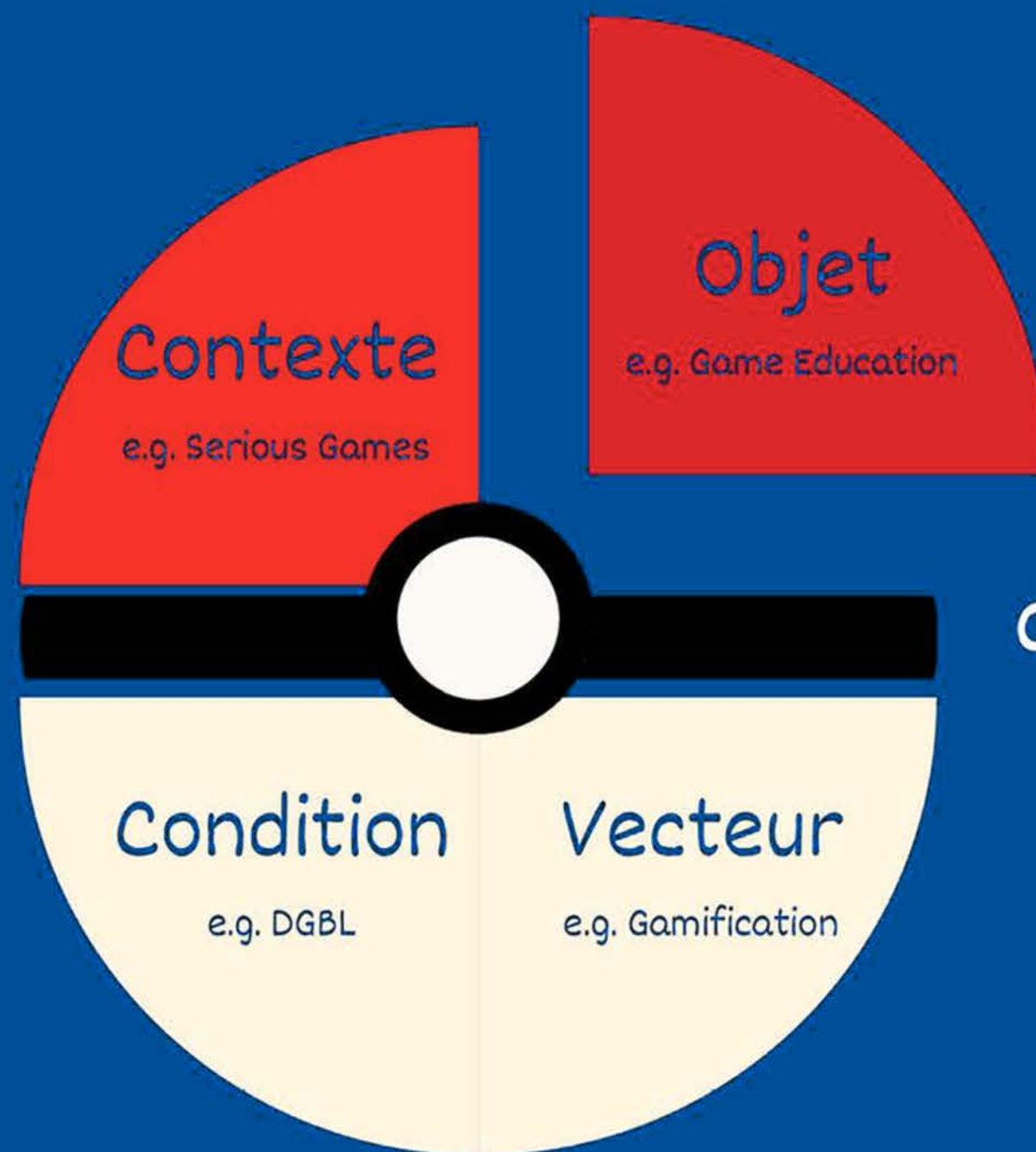
Concept proposé par Zagal (2010) et repris, entre autres par Aranda et al. (2017)

Regroupe un ensemble de compétences autour des activités suivantes (Zagal, 2010) :

- La capacité à jouer à des jeux (vidéo)
- La capacité à comprendre les significations relatives aux jeux (vidéo)
- La capacité à faire des jeux (vidéo)

Axes didactiques et pédagogiques proposés par Aranda et al. (2017) : Identifier les formes ludiques, comprendre les principes de la relation humain-machine, manipuler les interfaces, décrypter les structures narratives, développer une pensée critique, déconstruire les représentations du monde, identifier les genres, etc.

Le jeu comme



d'apprentissages

PROCESSUS
ORIENTE



Education



SAVOIR

Didactique

1. EDUCATION AU
2. EDUCATION PAR

Apprentissage

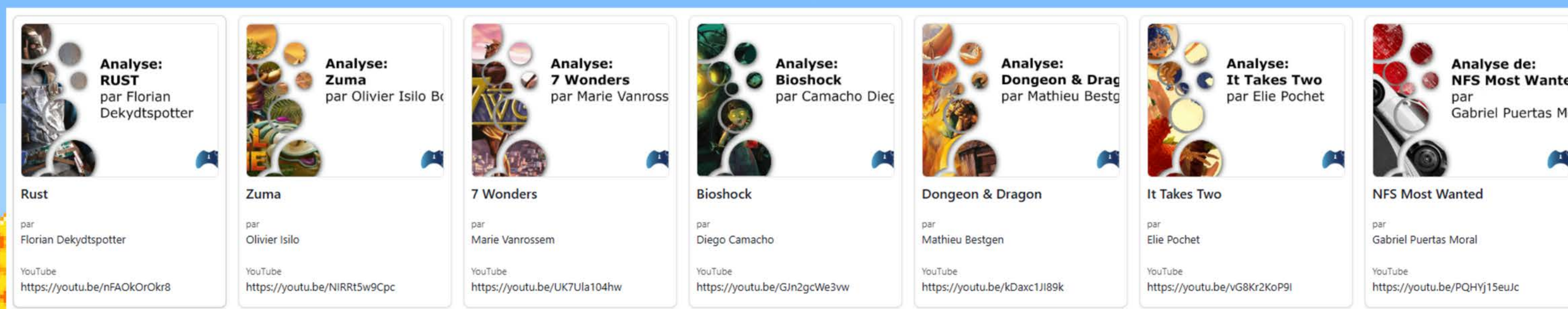
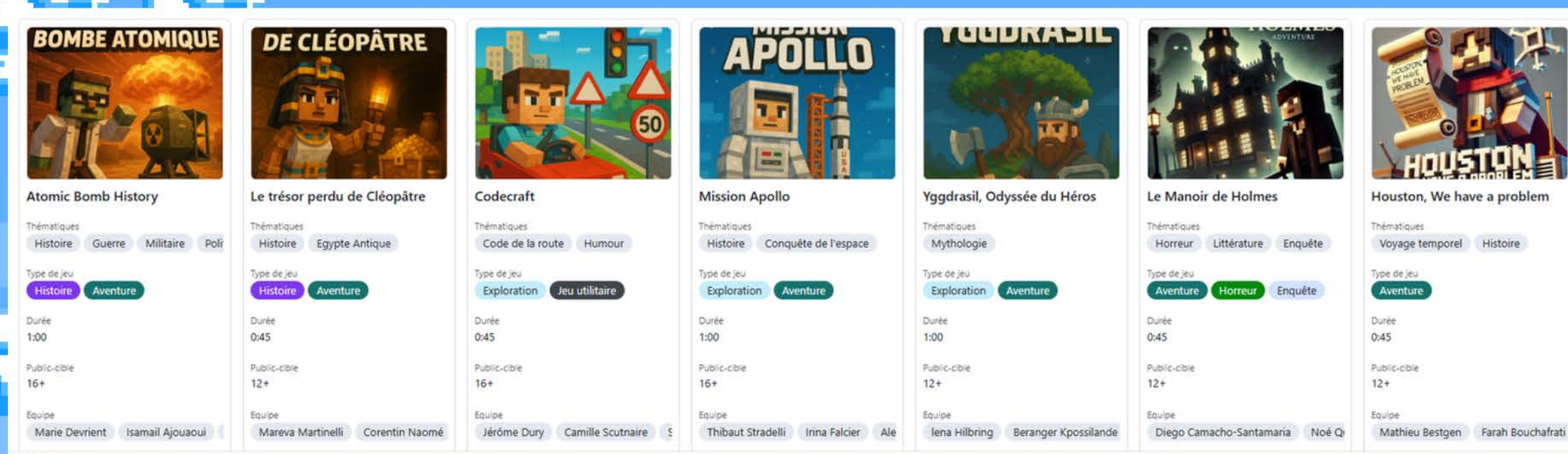
Pédagogie

EFFET



APPROCHE





**DANS LE GRENIER
DU GAMELAB**
SÉMINAIRE SUR LE JEU VIDÉO

**3
FEV
2026** | THÈME N°11
Entre artgame et sensibilisation :
enjeux de la recherche-crédation
autour de **CLTRS**.
Avec Laureline Chiapello, professeure
en design de jeux à l'UQAC/NAD

**16H00
18H00**

SUR twitch
TWITCH.TV/
LOUVAINGAMELAB

CLTRS

LOUVAIN
GAME
LAB

**DANS LE GRENIER
DU GAMELAB**
SÉMINAIRE SUR LE JEU VIDÉO

**11
MAI
2026** | THÈME N°12
Du cinéma d'animation aux
jeux vidéo, et inversement
Avec Antoine Rigaud, spécialiste du
rapport entre jeux vidéo et cinéma
d'animation

16H-18H

SUR twitch
TWITCH.TV/
LOUVAINGAMELAB

**SUPER
MARIO
GALAXY
LE FILM**

LGL
LOUVAIN_GLITCHLAB

LE GLITCHLAB

**20
AVR
2026** | ÉMISSION N°1
SUPER MARIO GALAXY
ET LA QUESTION DU GENRE
DANS LA LICENCE
Présentée par Rémi et Elena
Avec Marie Mac Donough

**17H00
19H00**

BENCHMARK

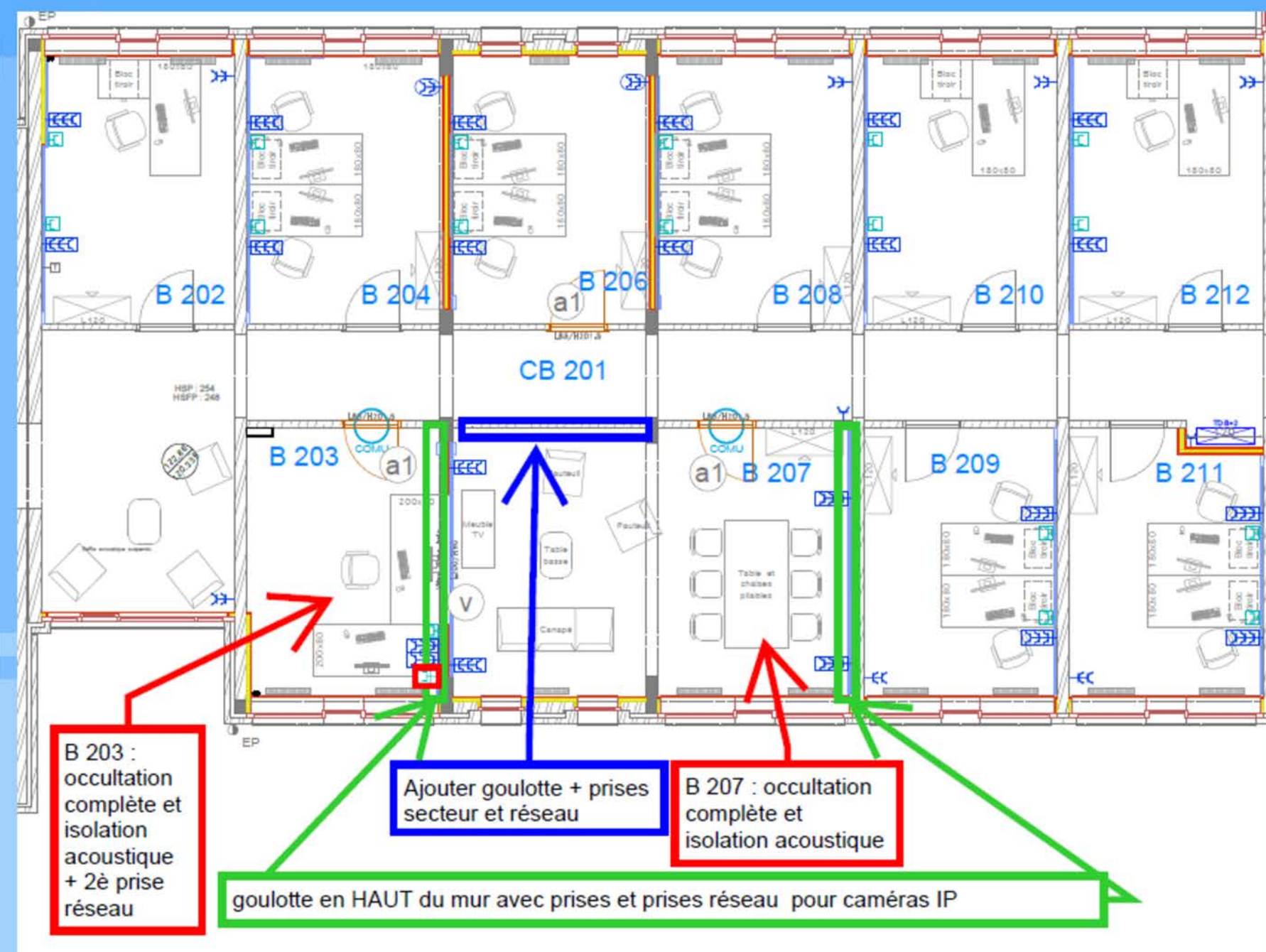
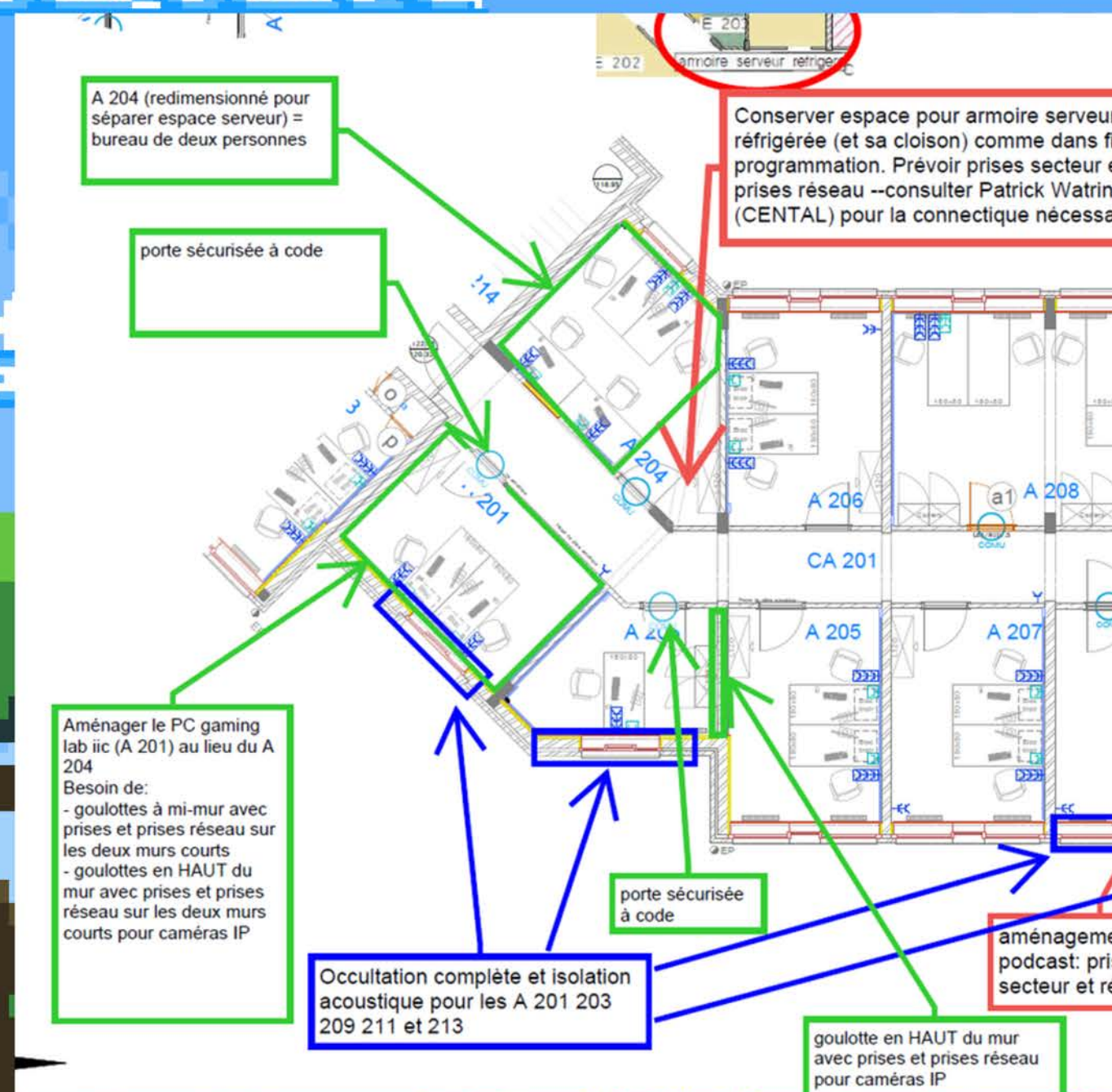


25 - 27 MAI 2026 - MONTRÉAL

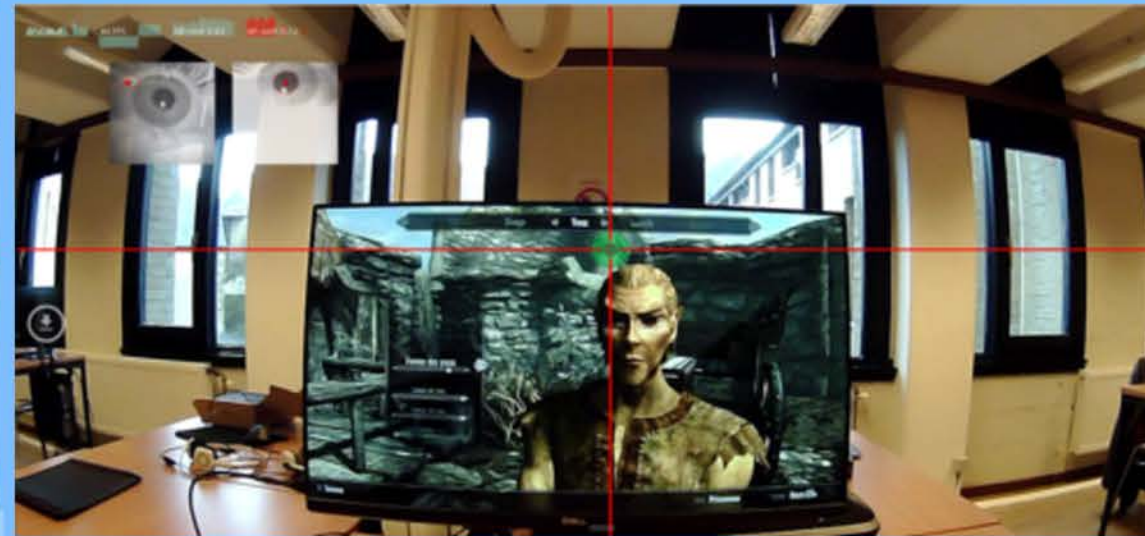
Symposium Jouer Franjeu - Etats de la recherche francophone en études du jeu

UCLouvain

INFRASTRUCTURES



EXEMPLE DE RECHERCHES : EYE-TRACKING



Eye-tracking for sense of immersion and linguistic complexity in the Skyrim game: issues and perspectives

Alessandro Cierro
Université catholique de Louvain
Louvain-la-Neuve, [Belgium](#)

Thibault Philippette
Université catholique de Louvain
Louvain-la-Neuve, [Belgium](#)

Thomas François
Université catholique de Louvain
Louvain-la-Neuve, [Belgium](#)

Patrick Watrin
Université catholique de Louvain
Louvain-la-Neuve, [Belgium](#)

Sébastien Nahon
Université catholique de Louvain
Louvain-la-Neuve, [Belgium](#)

ABSTRACT

As part of an experimental study aimed at evaluating the linguistic and paralinguistic factors that can influence the sense of immersion in an open-world videogame, we have partially opted for an eye-tracking data collection protocol. In doing so, various problems emerged in the course of the research and we therefore propose to report and analyze them in this article in order to provide useful feedback for further research. The first set of problems is of a technical nature and relates to the difficulty of collecting reliable eye tracking data in an open and complex game environment. Our second concern is about the difficulties that may appear depending on the morphological characteristics of the players. The third issue is about player's familiarity with the game and the experimental parameters. And lastly, we discuss some post-processing issues for the analysis. The reflections raised from these few difficulties allow us to discuss some challenges for future oculometric research in complex videogame environments.

CSS CONCEPTS

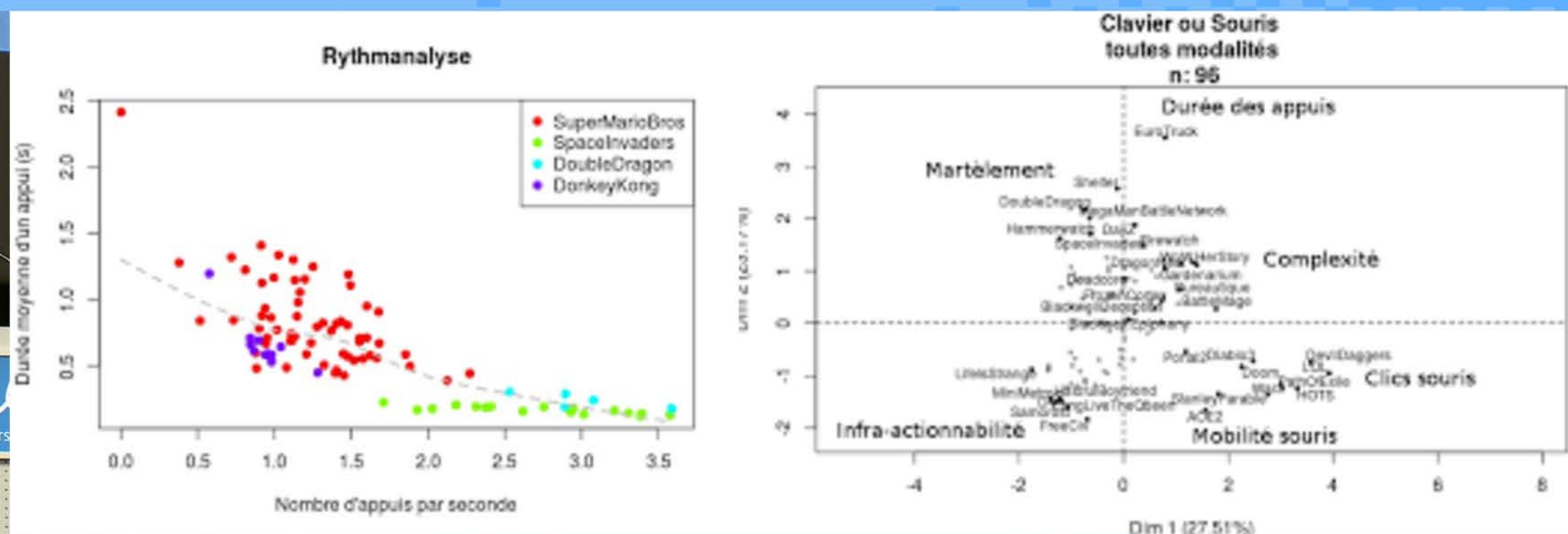
• Human-Centered Computing — Human computer

<https://doi.org/10.1000/0000>

1 INTRODUCTION

The current contribution is part of a larger research project analyzing the sense of immersion and presence (Witmer & Singer, 1998) within a complex gaming environment, namely The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studio, 2011). Immersion has been hardly investigated in such environments and previous studies using eye-tracking have mostly studied gaming aspects. The originality of our research project lies in the fact that we also want to consider the linguistic aspects affecting this sense of presence and their interaction with gaming characteristics. Such research objectives have led us to investigate the frontiers of what is currently technically possible with eye-tracking systems. We have been confronted with several technical constraints of eye-tracking tools and software in the context of open-world games research. This paper reports the lesson learned as well as an experiment in which we correlated various subjects' characteristics with the confidence of the eye-tracker recording system. Based on these findings, we provide perspectives on

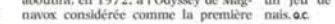
EXEMPLE DE RECHERCHES: LA RYTHMANALYSE



**EXEMPLE DE RECHERCHES:
LA RECHERCHE-CRÉATION
(RECHERCHE-MÉDIATION)**

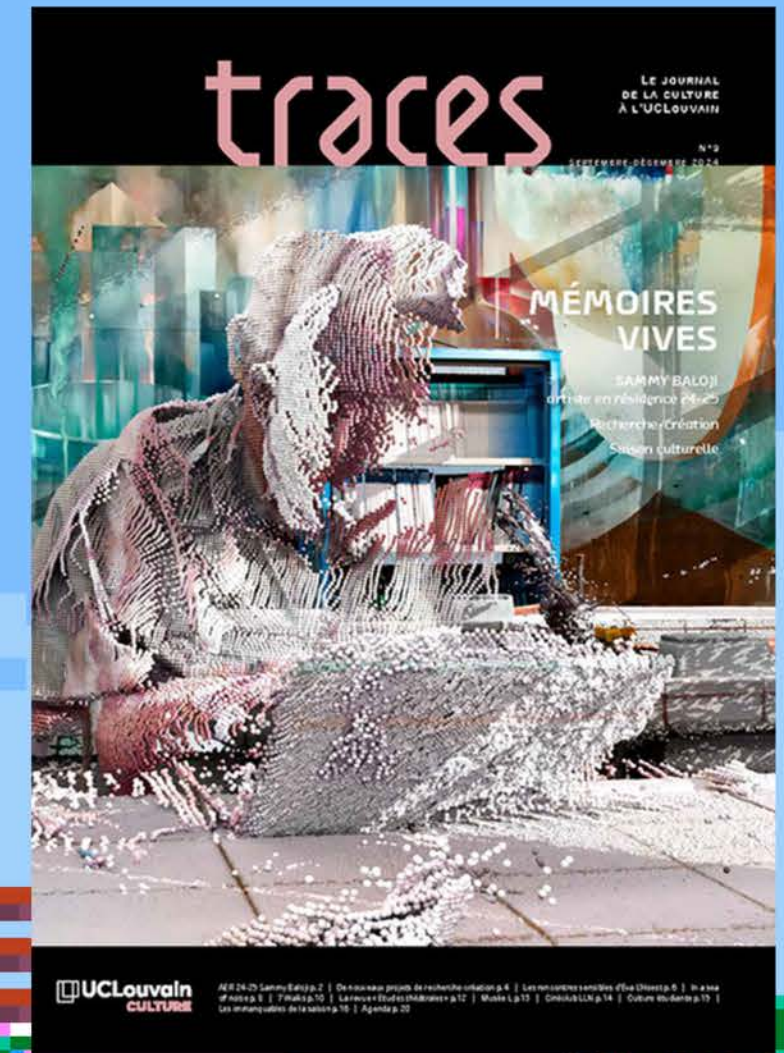
« Dès le départ, Nintendo voulait mettre nos corps en mouvement »

2. Corps incarné, l'avatar



100

A pixelated illustration of a wooden park bench. The bench has a light brown frame and four horizontal wooden slats for the seat. It is positioned in a park-like setting with green bushes and a blue sky in the background. The image has a low-resolution, pixelated aesthetic.



EXEMPLE DE RECHERCHES : EVIDENCE-BASED SERIOUS PLAY DESIGN

Révélation

Déverrouillage des identités et lecture rétrospective des messages

La phase de révélation transforme la lecture du feed. Les personas cachées deviennent visibles, ce qui permet de relire les posts à la lumière de leur stratégie réelle.

Mécanique

- Le producteur publie un texte de révélation prérempli ou ajustable.
- Le feed observateur affiche ensuite le profil révélé directement sur les publications.
- Un accès au profil détaillé peut être ouvert depuis le post.

Observateur

Sam Reynolds Journaliste

Profil révélé : Journaliste

Selon un rapport OCDE 2024, seulement 14% des gouvernements démocratiques ont adopté des cadres contraignants de gouvernance de l'IA. L'écart entre le déploiement de l'IA et la supervision réglementaire reste dangereusement large. Source: oecd.org/ia -- Sam Reynolds

2 Commentaires (0)

Voir profil

Taylor Smith Influenceur (clickbait)

Profil révélé : Influenceur (clickbait)

BREAKING NEWS: L'IA ÉCRIT SECRÈTEMENT VOS LOIS EN CE MOMENT. Les gouvernements du monde entier ont confié la prise de décisions à des machines froides et insensibles. Êtes-vous d'accord pour qu'un ROBOT décide de votre avenir? Et pour découvrir encore plus de nouvelles, suivez mes posts. -- Une révélation de votre Investigateur préféré, Taylor Smith.

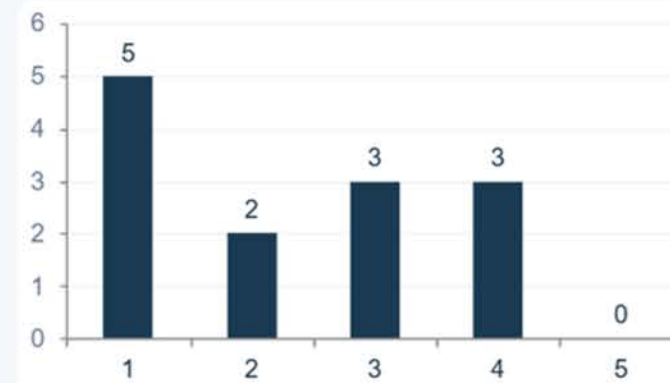
1 Commentaires (1)

Voir profil

Who's Who?

Vécu des producteurs (Debrief – N=13)

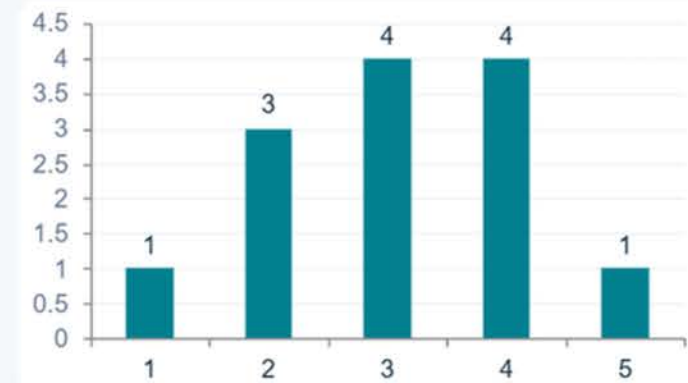
Difficulté à jouer le rôle (1=Très facile → 5=Très difficile)



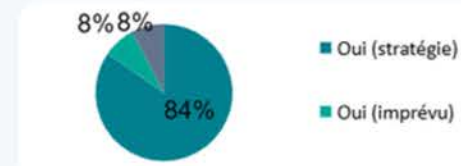
Émotion dominante



Compréhension de la désinformation (1=Pas du tout → 5=Complètement)



Utilisation de l'IA pour rédiger



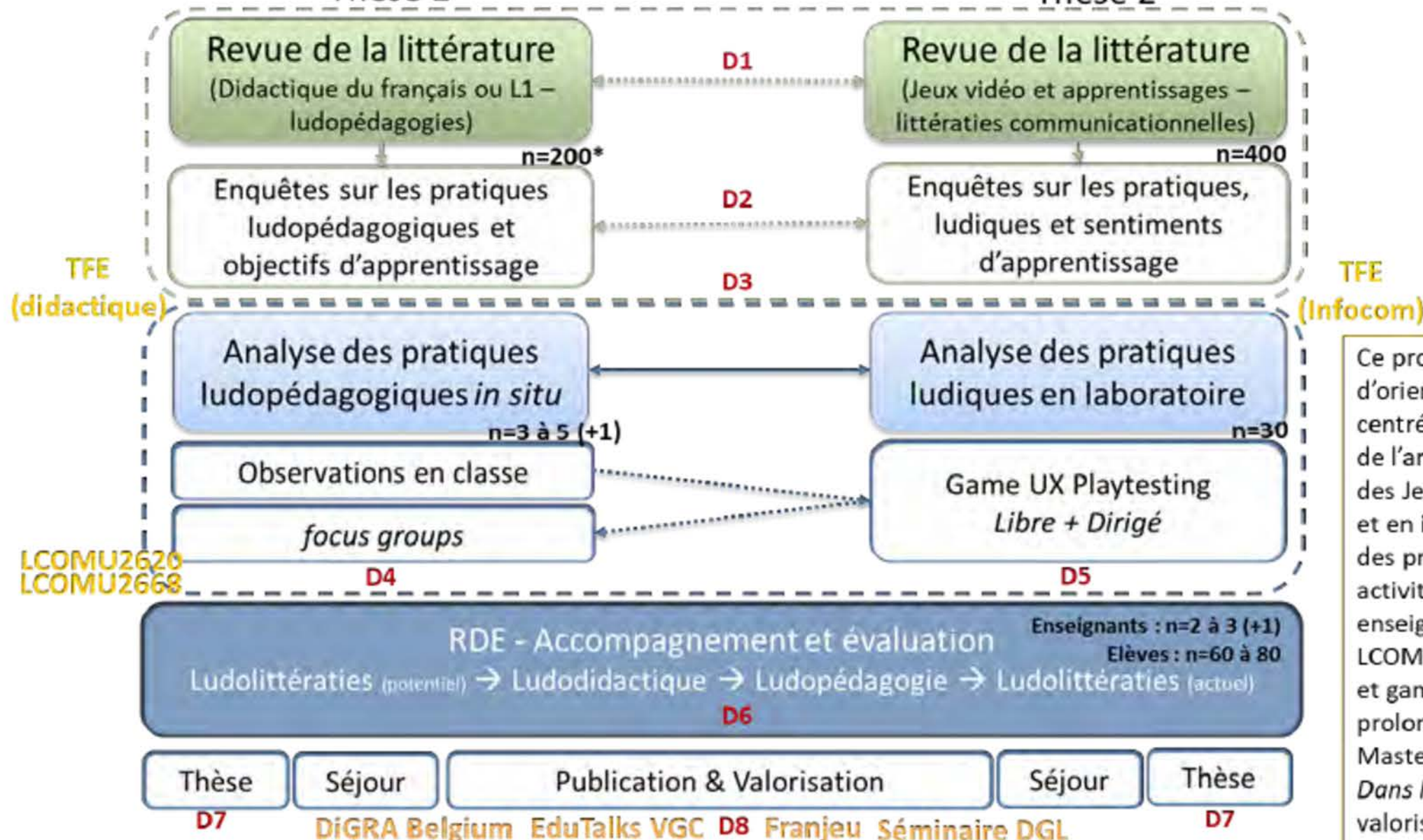
Accompagnement Louvain GameLab

Didactique vidéoludique – Ludopédagogie - Ludolittératies

LCOMU2669

Thèse 1

Thèse 2



TFE
(didactique)

TFE
(Infocom)

LCOMU2620
LCOMU2668

D1. Base de données actualisable et consultable

D2. Enquêtes (formulaire et résultats)

D3. Article 1 (intégré)

D4. Article 2 (didactique)

D5. Article 3 (game studies)

D6. Rapport vulgarisé

D7. Thèses

D8. Article 4 (intégré)

Ce programme permettra également d'orienter une série d'activités pédagogiques centrées « recherche » : actualisation de l'état de l'art dans le cours LCOMU2669 (analyse des Jeux vidéo), des mémoires en didactique et en information/communication s'inspirant des protocoles testés et consolidés, des activités de co-conception avec des enseignant-es dans des cours-projet (e.g. LCOMU2620 Jeux numériques, serious games et gamification), des activités de prolongement vulgarisé (e.g. LCOMU2668 Master Class films/séries/jeux ou le Séminaire Dans le Grenier du GameLab) ou encore de valorisation au sein des réseaux (DiGRA, VGC, Franjeu, etc.)

(*) Cette enquête inclura des enseignant-es n'ayant pas encore de pratiques ludopédagogiques mais ayant le désir de le faire (attentes)

PERSPECTIVE: JEUX (VIDÉO) ET PÉDAGOGIE UNIVERSITAIRE



LOUVAIN
LEARNING
LAB

25 – 27 MAI 2026 – MONTRÉAL

Symposium Jouer Franjeu – Etats de la recherche francophone en études du jeu



MERCI



UCLouvain



<No way, Mario's been kidnapped again!>