

Curriculum vitæ

INFORMATIONS PERSONNELLES



Barnabé Fanny

📍 Rue Trappé 6/33, 4000 Liège (Belgique)

☎ (+32) 476 38 57 44

✉ fanny.barnabe@ulg.ac.be

🌐 <http://labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/> <https://ulg.academia.edu/FannyBarnabé>

📅 **Date de naissance** 23 avr. 1989 | **Nationalité** Belge

PROFIL Aspirante FNRS

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

1 oct. 2013–présent

Doctorante en Langues et lettres (Aspirante FNRS) à l'Université de Liège

Fonds de la recherche scientifique (F.R.S.-FNRS) (Belgique)

Thèse sur les différentes formes de détournement du jeu vidéo par les joueurs

Publication d'**articles scientifiques** (voir liste complète ci-jointe)

Présentation de **communications** lors de manifestations scientifiques

Encadrement de **cours** :

- Travaux pratiques pour le cours d'Explication d'auteurs français des 19e et 20e siècles (titulaire : Jean-Pierre Bertrand)
- Cours d'Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo (cours collégial, coordinateur : Björn-Olav Dozo)
- Coordination de plusieurs modules au sein du séminaire « Littérature (19e-21e): Histoire, société, institutions, discours », destiné aux étudiants de master en Langues et littératures françaises et romanes à finalité approfondie

15 sept. 2011–29 juin 2013

Étudiante monitrice pour le cours d'Initiation à l'explication d'auteurs français des 19e et 20e siècles (titulaire : Jean-Pierre Bertrand)

Université de Liège (Belgique)

Expérience pédagogique d'encadrement d'élèves lors de travaux pratiques

ÉDUCATION ET FORMATION

17 sept. 2012–30 juin 2013

Master en langues et littératures françaises et romanes, orientation générale, à finalité didactique

Université de Liège, Liège (Belgique)

Grade : plus grande distinction

1 sept. 2010–14 sept. 2012

Master en langues et littératures françaises et romanes, orientation générale, à finalité approfondie

Université de Liège, Liège (Belgique)

Grade : plus grande distinction

Mémoire : *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*

1 sept. 2007–30 juin 2010

Bachelier en langues et littératures françaises et romanes

Université de Liège, Liège (Belgique)

Grade : grande distinction

**COMPÉTENCES
PERSONNELLES**

Langue(s) maternelle(s) français

Autre(s) langue(s)

	COMPRENDRE		PARLER		ÉCRIRE
	Écouter	Lire	Prendre part à une conversation	S'exprimer oralement en continu	
anglais	C1	C1	B1	B1	B1
espagnol	C1	C1	B1	B1	B1
Master en langues et littératures françaises et romanes Erasmus de cinq mois à la Universidad de Cádiz (Espagne)					
japonais	A2	A1	A2	A2	A1
Certificat de réussite du cours de Langue japonaise: Niveau III, dispensé par Kanako Goto et organisé par le CEJ à l'Université de Liège					

Niveaux: A1 et A2: utilisateur élémentaire - B1 et B2: utilisateur indépendant - C1 et C2: utilisateur expérimenté
 Cadre européen commun de référence pour les langues

Compétences en communication

Interventions lors de colloques, conférences et séminaires divers (prises de parole, gestion de groupes, animation de tables rondes, etc.)

Finaliste aux tournois d'éloquence de Spa (en 2006) et d'Aywaille (en 2007)

**Compétences organisationnelles/
managériales**

Secrétaire de l'asbl liégeoise "**Les Interactifs Associés**", dont le but est de favoriser, de développer, de promouvoir, de patrimonialiser et d'étudier le jeu vidéo en tant que médium culturel. L'asbl organise, notamment, un Club Gaming mensuel à Liège

Collaboratrice active à l'organisation de l'exposition "Avatars : entrez dans le jeu vidéo !", coordonnée par Olivier Servais (UCL) et ayant eu lieu du 20 avril au 16 mai 2016 à Louvain-la-Neuve (<http://uclouvain.be/516870.html>). Rôles : conception d'un parcours ludique pour les visiteurs, rédaction de panneaux didactiques, installation et maintenance

Compétence numérique

AUTOÉVALUATION				
Traitement de l'information	Communication	Création de contenu	Sécurité	Résolution de problèmes
Utilisateur indépendant	Utilisateur expérimenté	Utilisateur indépendant	Utilisateur expérimenté	Utilisateur indépendant

Compétences numériques - Grille d'autoévaluation

Participation à un atelier de création de jeux vidéo à l'aide du logiciel Construct 2, organisé par l'asbl "D'une Certaine Gaieté", qui a débouché sur la production du *serious game* : **Chômeur Blaster**

Permis de conduire

B

**INFORMATIONS
COMPLÉMENTAIRES**

Collaborations scientifiques

Membre active des groupes suivants :

- le Liège Game Lab
- le Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (LabJMV)
- le Laboratoire d'étude sur les médias et la médiation (LEMME)
- le groupe de doctorants Intersections (dont nous avons assuré la coordination pendant deux ans)

Affiliée aux laboratoires et projets suivants :

- le groupe Homo Ludens (à l'occasion d'un séjour de recherche de trois mois effectué à Montréal d'avril à juin 2017, sous la direction de Maude Bonenfant)
- l'ANR CÉMÉS (Cultures émergentes et médiations sémiotiques). ANR-13-CULT-0005, programme: Métamorphoses des sociétés, 2013-2017
- le groupe COntEXTES

Prix et récompenses

Obtention du « **prix BILA** » (décerné par la Bibliothèque des Littératures d'Aventures, et récompensant un travail de fin d'études réalisé dans le domaine des littératures dites populaires) pour le mémoire *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, en 2012

Publications et communications de Fanny Barnabé

Légende

Indices bibliométriques liés à la revue (pour celles dont l'ISSN a été indiqué par l'auteur)

- **IF = Impact factor** Thomson ISI. Sont indiqués : IF de l'année de publication et IF de la dernière édition du JCR (**last**), « ? » si pas encore connu d'ORBi ; « - » si inexistant.
- **IF5** : idem que IF mais pour une période de 5 ans (nouvel indice depuis 2009).
- **EigenF = EigenFactor** (voir : <http://www.eigenfactor.org/>).
- **Article Infl. = Article Influence** : EigenFactor divisé par le nombre d'articles publiés dans cette revue.


→ En savoir plus ? <http://orbi.ulg.ac.be/rpt#rev>


Indices bibliométriques liés à l'article

- **ORBi viewed** = nombre total de visualisations de la référence sur ORBi (dont X en interne à ULg).
- **ORBi downloaded** = nombre total de téléchargements du texte intégral via ORBi, y compris tirés à part.
- **SCOPUS®** = nombre de citations du document repérées par SCOPUS®.

→ En savoir plus ? <http://orbi.ulg.ac.be/rpt#art>

(Avertissement : en fonction des disciplines, certains indicateurs bibliométriques peuvent ne pas se révéler pertinents)

 etc. : texte intégral du document disponible en Open Access

 etc. : texte intégral du document disponible en accès restreint

Peer reviewed (vérifié par ORBi) : l'information est présente dans la base ORBi des périodiques

Thèses et mémoires

Thèses de doctorat



Barnabé, F. (2017). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*. Unpublished doctoral thesis, Université de Liège, Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/210764>

Jury: Bertrand, J.-P. (Promotor), Dozo, B.-O. (Promotor), Tomasovic, D., Genvo, S., & Blanchet, A.

ORBi viewed: **25** (3 ULg) ; downloaded: **1**

Mémoires de second cycle (licence, master, DES, DEA)



Barnabé, F. (2012). *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*. Unpublished master thesis, Université de Liège, Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/143939>

Jury: Dozo, B.-O. (Promotor), Tomasovic, D., & Dondero, M. G.

ORBi viewed: **1000** (88 ULg) ; downloaded: **67** (8 ULg) — SCOPUS®: -

Publications

A. Livres

Écrits seuls



Barnabé, F. (2014). *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*. Liège, Belgique: Bebooks.

<http://hdl.handle.net/2268/172076>

ORBi viewed: **134** (38 ULg) ; downloaded: **38** (8 ULg) — SCOPUS®: -

Direction et/ou édition d'ouvrages collectifs (y compris actes de réunions scientifiques, numéros spéciaux de revues)



Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (Eds.). (2015). *Jeu vidéo et livre*. Liège, Belgique: Bebooks.

<http://hdl.handle.net/2268/185931>

ORBi viewed: **91** (16 ULg) ; downloaded: **9** (2 ULg)






Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (Eds.). (2014). *Livre et jeu vidéo*. Sherbrooke, Québec: Groupe de Recherche et d'Etude sur le Livre au Québec.

<http://hdl.handle.net/2268/171788>



ORBi viewed: **64** (16 ULg) — SCOPUS®: -

B. Articles et chapitres d'ouvrages



Articles de périodiques avec comité de lecture


-  Barnabé, F. (2015). Signes et jouabilité : l'interface comme outil de ludicisation. *Interfaces Numériques*, 4(1).
<http://hdl.handle.net/2268/178412>
Peer reviewed ✓
ORBi viewed: **120** (10 ULg) ; downloaded: **7** (3 ULg)
-  Barnabé, F. (2015). Les détournements de jeux vidéo par les joueurs : une incarnation du play. *Recherches en Sciences Sociales sur Internet*, (4).
<http://hdl.handle.net/2268/178639>
Peer reviewed ✓
ORBi viewed: **90** (14 ULg) ; downloaded: **41** (8 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2014). La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables. *Sciences du jeu*, 2(Automne).
<http://hdl.handle.net/2268/173462>
Peer reviewed ✓
ORBi viewed: **65** (7 ULg) ; downloaded: **8** (2 ULg)
-  Dozo, B.-O., & Barnabé, F. (2014). Livre et jeu vidéo. Introduction. *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, 5(2).
<http://hdl.handle.net/2268/171793>
Peer reviewed ✓
ORBi viewed: **77** (11 ULg) ; downloaded: **274** (10 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2012, April). Les polémiques autour de la littérature jeunesse, ou la quête sans cesse rejouée de la légitimité. *COntEXTES : Revue de Sociologie de la Littérature*, (10).
<http://hdl.handle.net/2268/129237>
Peer reviewed (vérifié par ORBi) ✓
ORBi viewed: **94** (8 ULg) ; downloaded: **2** (1 ULg) — SCOPUS®: -

Articles dans des actes de colloques







-  Barnabé, F. (2015, October 10). Les machinimas : entre jeux et vidéos. Vers une poétique du détournement vidéoludique. *Culture Numérique*.
<http://hdl.handle.net/2268/186566>
ORBi viewed: **78** (4 ULg) ; downloaded: **61**
-  Barnabé, F. (2014). Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game. *Culture Numérique*.
<http://hdl.handle.net/2268/171705>
Peer reviewed ✓
ORBi viewed: **179** (19 ULg) ; downloaded: **203** (4 ULg) — SCOPUS®: -

Chapitres de livre

-  Barnabé, F. (2017). L'énonciation vidéoludique : analyse du jeu Portal. In M. G., Dondero, A., Beyaert-Geslin, & A., Moutat (Eds.), *Les plis du visuel. Réflexivité et énonciation dans l'image* (pp. 155-178). Limoges, France: Lambert-Lucas.
<http://hdl.handle.net/2268/207714>
Peer reviewed ✓
ORBi viewed: **69** (5 ULg) ; downloaded: **2** (2 ULg)
-  Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (2015). Introduction : un dialogue intermédiatique fructueux. In F., Barnabé & B.-O., Dozo (Eds.), *Jeu vidéo et livre*. Liège, Belgique: Bebooks.
<http://hdl.handle.net/2268/185930>
ORBi viewed: **170** (10 ULg) ; downloaded: **370** (8 ULg) — SCOPUS®: -



-  Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (2013). Statut de l'auteur contemporain. *MetaKatz* (pp. 29-35). Bruxelles, Belgique: La Cinquième Couche.
<http://hdl.handle.net/2268/129278>
ORBi viewed: **126** (17 ULg) ; downloaded: **109** (5 ULg) — SCOPUS®: -

Comptes rendus et recensions critiques d'ouvrages

-  Barnabé, F. (2013). Compte-rendu de l'ouvrage d'Éric Lavanchy: Étude du Cahier bleu d'André Juillard : Une approche narratologique de la bande dessinée. *CONTEXTES : Revue de Sociologie de la Littérature*.
<http://hdl.handle.net/2268/129247>
Peer reviewed 
ORBi viewed: **99** (14 ULg) ; downloaded: **0** — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2011, October 23). Compte-rendu de l'ouvrage de Sylvie Craipeau: La société en jeu(x): Le laboratoire social des jeux en ligne. *Lectures*.
<http://hdl.handle.net/2268/129239>
Peer reviewed 
ORBi viewed: **49** (5 ULg) ; downloaded: **2** (1 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2011, June 23). Compte-rendu de l'ouvrage de Mathieu Triclot: Philosophie des jeux vidéo. *Lectures*.
<http://hdl.handle.net/2268/129238>
Peer reviewed 
ORBi viewed: **71** (16 ULg) ; downloaded: **1** (1 ULg) — SCOPUS®: -











G. Vulgarisation et diffusion grand public

Articles de magazine ou de quotidien

-  Barnabé, F. (2016). Un exemple de détournement du jeu vidéo par les joueurs : la pratique du speedrun. *Cahiers de Ludo (Les)*, 7(Hiver).
<http://hdl.handle.net/2268/195114>
ORBi viewed: **40** (5 ULg) ; downloaded: **38** (2 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2014, November). Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ? *Culture, le Magazine Culturel de l'Université de Liège*.
<http://hdl.handle.net/2268/173892>
ORBi viewed: **175** (18 ULg) ; downloaded: **201** (11 ULg) — SCOPUS®: -
-  Dozo, B.-O., & Barnabé, F. (2014, November). Le Moyen Âge dans les jeux vidéo. *Culture, le Magazine Culturel de l'Université de Liège*.
<http://hdl.handle.net/2268/175374>
ORBi viewed: **115** (17 ULg) ; downloaded: **86** (6 ULg) — SCOPUS®: -
- Barnabé, F. (2014). Droit d'auteur et pratiques de création amateur : l'exemple des fanfictions sur Internet. *C4*, 220.
<http://hdl.handle.net/2268/168521>
ORBi viewed: **137** (16 ULg) — SCOPUS®: -
- Barnabé, F. (2014). Interview de Fanny Barnabé : « utiliser de l'ePub 3 nécessite d'apprendre à créer autrement ». *Lettres numériques*, 113.
<http://hdl.handle.net/2268/164411>
ORBi viewed: **30** (3 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2013, November). Le modding de jeu vidéo : une pratique à la fois ludique et créative. *Culture, le Magazine Culturel de l'Université de Liège*.
<http://hdl.handle.net/2268/159511>
ORBi viewed: **83** (9 ULg) ; downloaded: **111** (5 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2013, May). Autour du jeu vidéo : la culture de la réappropriation. *Culture, le Magazine Culturel de l'Université de Liège*.
<http://hdl.handle.net/2268/159509>
ORBi viewed: **136** (10 ULg) ; downloaded: **121** (11 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F., Bertrand, C., & Duchesne, L. (2012, February). La Foire du livre, terrain d'enquête. *Culture, le Magazine Culturel de l'Université de Liège*.
<http://hdl.handle.net/2268/160843>
ORBi viewed: **38** (7 ULg) ; downloaded: **32** (3 ULg) — SCOPUS®: -

Conférences et communications non publiées

A. Communications à des colloques ou congrès

- Barnabé, F., Delbouille, J., Hurel, P.-Y., Krywicki, B., Dupont, B., Dozo, B.-O., & Jousten, L. (2017, May 19). *Réflexivité, second degré et "faire comme si" : quelques tensions entre les notions d'immersion et d'attitude ludique*. Paper presented at Journée d'étude: Immersion en/jeux, Montréal, Canada.
<http://hdl.handle.net/2268/210765>
 ORBi viewed: **30** (1 ULg)
-  Delbouille, J., Guesse, C., Dupont, B., Jousten, L., Dozo, B.-O., Barnabé, F., Hurel, P.-Y., Krywicki, B., Crucifix, B., & Duchesne, C. (2017, February 10). *L'étude des cultures populaires à l'Université de Liège*. Paper presented at Deux siècles au service des sciences humaines. Contribution(s) de l'Université de Liège (1817-2017), Liège, Belgique.
<http://hdl.handle.net/2268/207488>
 ORBi viewed: **75** (8 ULg) ; downloaded: **18** (3 ULg)
- Barnabé, F. (2016, November 25). *Détourner les jeux vidéo : une nouvelle forme de jeu ?* Paper presented at Journée de la Recherche en Fédération Wallonie -Bruxelles, Bruxelles, Belgique.
<http://hdl.handle.net/2268/203735>
 Peer reviewed 
 ORBi viewed: **33** (5 ULg)
-  Barnabé, F. (2016, June 18). *Storytelling in Videogames: From "Narrative" Towards "Fictional Universe"*. Paper presented at Poetics of the Algorithm - Narrative, the Digital, and 'Unidentified' Media, Liège, Belgique.
<http://hdl.handle.net/2268/198777>
 ORBi viewed: **51** (4 ULg) ; downloaded: **24** (1 ULg) — SCOPUS®: -
- Dozo, B.-O., Barnabé, F., Delbouille, J., Dupont, B., Hurel, P.-Y., & Krywicki, B. (2016, June 09). *The Liège Game Lab: presentation of a young research center on videogames*. Paper presented at DHBenelux 2016, Esch-sur-Alzette, Luxembourg.
<http://hdl.handle.net/2268/199035>
 Peer reviewed 
 ORBi viewed: **84** (9 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2016, April 15). *Le détournement de jeux vidéo : une analyse rhétorique et poétique*. Paper presented at Éthique du détournement. Matériaux, techniques, genres, Toronto, Canada.
<http://hdl.handle.net/2268/195727>
 Peer reviewed 
 ORBi viewed: **72** (8 ULg) ; downloaded: **16** (4 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F. (2015, June 03). *Détournements multi-supports d'une licence de jeu vidéo : le cas de Halo*. Paper presented at Game Studies ? à la française ! (2015) : « Les supports du jeu vidéo », Paris, France.
<http://hdl.handle.net/2268/182606>
 Peer reviewed 
 ORBi viewed: **93** (17 ULg) ; downloaded: **63** (8 ULg) — SCOPUS®: -
-  Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (2015, January 16). *La mise en abyme vidéoludique comme vecteur d'une immersion au second degré : une analyse du jeu The Stanley Parable*. Paper presented at « Sonder l'abyme ». La mise en abyme dans les textes et les images, Luxembourg, Luxembourg.
<http://hdl.handle.net/2268/176816>
 Peer reviewed 
 ORBi viewed: **114** (13 ULg) ; downloaded: **170** (3 ULg) — SCOPUS®: -
- Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (2014, June 11). *Internet : support, médium ou épimédium ?* Paper presented at Sémiotique des médiations, Liège, Belgique.
<http://hdl.handle.net/2268/169100>
 ORBi viewed: **34** (9 ULg) — SCOPUS®: -
- Barnabé, F. (2012, September 25). *L'énonciation vidéoludique : analyse du jeu Portal*. Paper presented at L'énonciation visuelle : à partir de la linguistique, de la théorie des arts et des médias, Liège, Belgique.
<http://hdl.handle.net/2268/129240>
 Peer reviewed 
 ORBi viewed: **119** (20 ULg) — SCOPUS®: -

B. Conférences dans des institutions universitaires ou de recherche

Dupont, B., & Barnabé, F. (2017, February 23). *Fanfictions, blogs, web-poetry et jeux vidéo*. Paper presented at Université Livre n°4 : Écritures parallèles, Bruxelles, Belgique.


<http://hdl.handle.net/2268/207640>

ORBi viewed: **48** (4 ULg)

Barnabé, F. (2016, November 28). *Les jeux vidéo : un modèle théorique pour la narration transmédia ?* Paper presented at Cycle de conférences sur le transmédia organisé dans le cadre du Master en Architecture Transmédia (MAT), Namur, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/203884>

ORBi viewed: **47** (7 ULg)

 Barnabé, F. (2016, October 19). *Parodie, transposition, caricature : poétique du détournement*. Paper presented at Séminaire « Littérature (XIXe-XXIe) : Histoire, société, institutions, discours », Liège, Belgique.


<http://hdl.handle.net/2268/202703>

ORBi viewed: **52** (8 ULg) ; downloaded: **3** (2 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2016, April 22). *Du jeu au détournement : quel type d'écart ?* Paper presented at Séminaire du LEMME 2016 : « La médiation et la fabrication de l'écart », Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/195955>

ORBi viewed: **42** (4 ULg) — SCOPUS®: -

 Barnabé, F. (2016, February). *Pratiques de détournement du jeu vidéo*. Paper presented at Cours d'Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo (COMU2149-1), Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/178638>

ORBi viewed: **101** (30 ULg) ; downloaded: **35** (16 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2015, April 22). *Du récit à l'univers : la narration dans le jeu vidéo*. Paper presented at Cours de Narratologie - 3e bacheliers - UCL Mons, Mons, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/180820>

ORBi viewed: **76** (22 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2015, March 31). *Genres paralittéraires, cultures de fans et transmédia : l'exemple des fanfictions*. Paper presented at Cours de Genres paralittéraires (domaine français) (LROM0011-1), Liège, Belgique.


<http://hdl.handle.net/2268/186748>

ORBi viewed: **91** (11 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2015, February 23). *Médiations numériques de la lecture*. Paper presented at Séminaire "Outils de médiation de l'écriture et de la lecture littéraires", Liège, Belgique.


<http://hdl.handle.net/2268/178637>

ORBi viewed: **36** (4 ULg) — SCOPUS®: -

 Barnabé, F. (2015, February 12). *Narration et jeu vidéo*. Paper presented at Cours d'Histoire et analyse des pratiques du jeu vidéo (COMU2149-1), Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/178413>

ORBi viewed: **157** (44 ULg) ; downloaded: **24** (7 ULg) — SCOPUS®: -

 Barnabé, F. (2015, January 26). *Le jeu vidéo comme objet de recherche*. Paper presented at Cours de "Français : littérature" - 2ème bachelier - Normale secondaire - HELMo Sainte-Croix, Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/177459>

ORBi viewed: **66** (14 ULg) ; downloaded: **8** (1 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2014, December 18). *Un exemple de détournement du jeu vidéo par les joueurs : la pratique du speedrun*. Paper presented at Jeux vidéo et... alors ?, Bruxelles, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/175384>

ORBi viewed: **50** (4 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F., & Dozo, B.-O. (2014, December 08). *Études littéraires et jeu vidéo*. Paper presented at Réunion du groupe de recherche « Jeux vidéo et mondes virtuels en Belgique francophone », Liège.

<http://hdl.handle.net/2268/175382>

ORBi viewed: **66** (14 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2014, March 11). *Les pratiques de détournement du jeu vidéo: modding, speedrun, fanfictions et machinimas*. Paper presented at Séminaire pratique de recherche en sociologie et en anthropologie, Louvain-la-Neuve, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/169113>

ORBi viewed: **75** (10 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2013, May 13). *La narration vidéoludique*. Paper presented at Séminaire doctoral de narratologie, Bruxelles, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/169108>


ORBi viewed: **41** (5 ULg) — SCOPUS®: -

C. Posters

 Barnabé, F. (2015, October 23). *Pour une approche poétique du détournement de jeux vidéo : deux obstacles théoriques*. Poster session presented at Journée des doctorants de l'ED3 « Langues, lettres et traductologie », Mons, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/187335>

ORBi viewed: **89** (9 ULg) ; downloaded: **65** (5 ULg) — SCOPUS®: -

 Barnabé, F. (2014, June 18). *Les univers vidéoludiques : des fictions mobiles et jouables*. Poster session presented at Mondes possibles, Mondes numériques, Le Mans, France.

<http://hdl.handle.net/2268/169476>

Peer reviewed 

ORBi viewed: **89** (12 ULg) ; downloaded: **324** (8 ULg) — SCOPUS®: -

D. Conférences hors contexte académique

Hurel, P.-Y., & Barnabé, F. (2016). *Du rôle des bibliothèques dans la définition du jeu vidéo comme espace de démocratie culturelle*. Paper presented at L'enfance de l'art. 3e Biennale du livre d'art pour enfants, Mons, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/203635>

ORBi viewed: **28** (1 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F., Meyers, R., & Vilela, T. (2016). *Les détournements artistiques du jeu vidéo / When art hijacks video games*. Paper presented at Festival Européen du Film Fantastique de Strasbourg, Strasbourg, France.


<http://hdl.handle.net/2268/201899>

ORBi viewed: **67** (4 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2016). *Apprendre à programmer : quels intérêts ? quelles limites ?* Paper presented at Geek lab - Les enfants du virtuel, la soirée qui met le numérique à l'honneur !, Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/198172>

ORBi viewed: **35** (3 ULg) — SCOPUS®: -

 Barnabé, F. (2016). *Du jeu à la vidéo : projection de machinimas*. Paper presented at Exposition Avatars : entrez dans le jeu vidéo, Louvain-la-Neuve, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/196626>

ORBi viewed: **31** (4 ULg) ; downloaded: **11** (2 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2016). *Table ronde : Lecture/jeux vidéo, quelles expériences ?* Paper presented at Table ronde : Lecture/jeux vidéo, quelles expériences ?, Strasbourg, France.

<http://hdl.handle.net/2268/196335>

ORBi viewed: **37** (4 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2015). *Lara Croft. Avatar, femme et icône du jeu vidéo*. Paper presented at Séminaire de l'Imaginaire, Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/179355>

ORBi viewed: **146** (12 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2015). *Jeu, livre et imaginaire*. Paper presented at Journée professionnelle du salon du livre jeunesse de Saint-Germain-les-Arpajon, Saint-Germain-les-Arpajon, France.

<http://hdl.handle.net/2268/179040>

ORBi viewed: **50** (7 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2014). *Le livre et la littérature dans le jeu vidéo*. Paper presented at Littérature et jeu vidéo, Liège, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/172879>

ORBi viewed: **105** (10 ULg) — SCOPUS®: -

Barnabé, F. (2014). *Entre jeu vidéo et littérature: l'écriture de fanfictions*. Paper presented at Le jeu vidéo au croisement des pratiques artistiques, Bruxelles, Belgique.

<http://hdl.handle.net/2268/168522>

ORBi viewed: **40** (7 ULg) — SCOPUS®: -